



Les Add-On sont des ajouts fait dans le cadre du jeu et de son évolution en fonction des aléas du jeu sur forum.

## **I-Add-On Background Outland**

### **A-Troglodia**



Ville souterraine des troglodytes mutants dont la peau est sensible au soleil de ce fait ils ne peuvent vivre que sous terre et leur sensibilités à provoqué une mutation de leur peau et une vue imparfaites à la lumière du soleil, ils ne peuvent sortir au soleil que couvert de bandelettes, ils sont neutres ce sont des aïeux d'ancien habitants du premier monde, ils sont engagés par Zalem dans les mines des Rocheuses pour récolter le mineret grâce à leur capacité, ils peuvent s'orienter même dans le noir et sentent quand quelque chose n'est pas normal dans un milieu fermé et obscur, ils compensent leur peau sensible et une vue très imparfaite par une augmentation de leurs autres sens.

Sociologie :

Les Troglodytes sont une race très solidaire entre eux très peu d'individualités ressortent du lût.

Ils préfèrent s'unir que de ce diviser c'est pour cela qu'un ordre des anciens veille à l'ordre de la ville, dans une chambre nommé le sénat, les sénateurs sont tous les troglodytes de plus de 50 ans un grand âge pour un troglodyte, plusieurs factions s'y affrontent mais les décisions sont prises dans l'intérêt de la majorité des Troglodytes, donc très peu de contestations.

Il n'y a aucun bénéfice entre eux tout est répartie de façon égale entre les différents membres de la ville. Politique

Extérieure :

Les Troglodytes de Troglodia sont un peuple pacifique néanmoins il existe une tribue qui fit une scission voila 4 ans pour s'installer dans les égouts de Kuzutetsu, où ils commètent des crimes pour leur divinité (Zarkos en réalité).

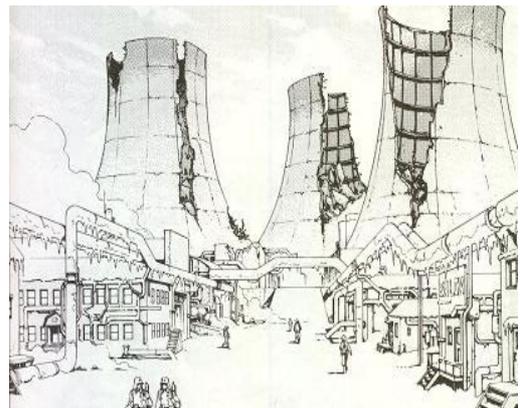
Ils ont aussi des relations amicales avec Zalem et Cassandra, d'ailleur ils ont droit à une armée au sein des factions de l'alliance de Cassandra menés par leur plus redoutable guerrier Mustafa, afin de faire face à l'avancer des troupes d'Overkills de Zarkos qui sèment la mort partout où ils passent.

Art martial :

Ils ont créer un art martial à base de bandelette , leurs bandelettes qui recouvrent leur corps devient une arme redoutable qu'ils savent manier avec brio.

Souvant considéré de haut leur technique malgré un manque de puissance peu surprendre bien des adversaires les plus forts.

### **B-Kassandra La voix des Mutants**



Ancienne Ville et usine Nucléaire.

Une illusion rend la ville inaccessible comparable à une vision de Zalem.

Seul les habitants peuvent briser l'illusion.

La ville est tenue par les mutants chassées de Kuzutetsu après ou pendant la purge de l'année 560 suite à la psychose



des clones d'Artak.

Le réacteur nucléaire a été réactivé grâce à des mutants insensibles aux radiations et fournit en électricité la ville grâce notamment à l'apport en Uranium de Troglodia.

Organisation sociale :

Il existe deux responsables à Cassandra le Seigneur des guerres qui est le plus fort et plus puissant de tous les Mutants, Il organise la défense de la ville et les expéditions militaires.

Et le Seigneur de la paix qui s'occupe de la politique autant extérieur qu'intérieur , c'est le Mutant possédant la meilleure capacité auratrice.

La désignation de ces dirigeants est effectués tous les ans lors d'un tournoi qui désigne le meilleur d'entre eux autant par les capacités mentales que Physiques.

Mais un Dirigeant peut être destituer s'il est défier et qu'il perd en cours de mandat seul la loi du plus fort règne dans la désignation d'un dirigeant.

### **C-Carcassa et Karradras**

Villes pauvres et crasseuses du fin fond de l'Outland.

Encore plus sales que la Décharge son seul attrait réside dans son commerce des esclaves, du sexe et du jeu il existe aussi quelques auberges tout aussi crasseuses , un bon endroit pour qui veut faire fortune sans trop de risques, au dernières nouvelles Karradras aurait été détruite.

### **D-Tombstone**

Notre petite histoire commence en un lieu nommé Tombstone.

Quand la civilisation reprit ses droits avec le projet d'anneau orbitale, un petit groupe de nostalgique voulu redonné vie au lieu ou avait vécu leur ancêtre.

Malheureusement les eaux avait monté et submergé la ville. N'abandonnant pas leur projet, il fabriquèrent plusieurs plateforme assez similaire a celle qui autrefois servaient a extraire le pétrole en mer.

L'utilisation de matériel de récupération donna parfois un drôle de look à ces plateformes mais elles leur plaisaient. C'était leur chez eux, loin des projet délirant d'ascenseur

orbital.

A cette série d'îlot métallique s'étendant en groupement de petit village ils donnèrent le nom de Récif.

Ainsi prospéra cet amas de tôle aquatique, traversant les ages sans histoire et sans autre projet qu'être un petit coin de bonheur sans histoire, loin des cyborgs et des carnages de la décharge.

Le temp n'arrangea pas les structures et si certaine plateforme furent réparée, d'autre tombèrent en morceau faute d'entretien ou de moyen pour les entretenir. Ainsi la population augmentant sans cesse, les plateforme montèrent en étage de manière grotesque. Empilant maison sur maison. Et des 25 villages qui continuaient Récif, il n'en resta bientôt plus que 11, puis 4. Des 150 plateforme d'origine, il n'en resta bientôt plus que 69, puis 12 ...

Les habitants, devenue trop nombreux pour les logements disponibles durent migrer vers les îlots naturels du nord ouest, puis vers Kuzutetsu et ses alentours quand les îlots furent saturés.

Aujourd'hui, il ne reste de Récif que Tombstone et ses 6 Plateformes, Tuscon et ses 3 Plateformes, Sierra Vista et ses 2 Plateformes et enfin Saguaro et son unique plateforme rescapée.

Les zones constituer par Récif et les îlots naturels sont désormais connu sous le nom des récifs Tombstonien.

La politique évolua elle aussi dans le temp. Les îlots restait indépendant et disparate. Récif tenta plusieurs fois de les absorber pour former un tout unis mais toutes les tentatives échouèrent.

Il fallut attendre l'année 517 pour qu'un chamboulement ne vienne perturber tout ce petit monde.

Un vaisseau lunien s'écrasa sur terre au beau milieu des récifs tombstonien. Il n'y eu qu'une quinzaine de survivant et on ne su jamais la raison véritable de l'incident.

Toutefois cela changea radicalement la géopolitique. Les luniens se mêlèrent au deux populations qui finalement fusionnèrent sous leurs influences.



La carcasse échouée servit à établir le centre de gouvernement du petit regroupement comprenant les plateformes et les 17 fermes s'étant installée sur les îlots. Les luniens, non content d'avoir amener un peu d'ordre dans la région, utilisèrent leur technologie pour réparer les plateforme et moderniser les fermes. Il ne vieillissait pas et 11 d'entre eux sont encore vivant de nos jours. 8 véritable Lunien et 3 Cyborg Martien.

## II-Add-On Space

### A-Les Astéroïdes

#### Le cimetière spatial



C'est là où tous vaisseaux spatiaux terminent leur carrière. Le cimetière des épaves est une immense décharge flottant dans l'espace entre le Léviathan et Saturne et est considéré comme zone dangereuse car un mystérieux vaisseau fantôme s'amuse à détruire tout intrus qui ose s'approcher du cimetière.

Ce fantôme est appelé le Gotengo un vaisseau expérimental Order qui était en possession de Brimstone. Après la disparition de Brimstone l'IA du Gotengo a mystérieusement décidé de désertir et a échoué au cimetière certainement pour rester seule et certainement y mourir afin de préserver sa solitude le Gotengo se mit à attaquer tout vaisseau s'approchant de trop près du



cimetière.

En général elle s'arrange pour les mettre en fuite mais n'hésite pas à tuer si c'est nécessaire. Bizarrement elle n'attaque pas les vaisseaux épaves qui viennent échouer dans son secteur et laisse aussi passer des réfugiés en fuite ou qui ont besoin d'un abri temporaire ce qui implique que l'IA du Gotengo sait faire la différence entre le bien et le mal.

Le Gotengo est puissamment armé dispose d'un système de brouillage expérimental très efficace et malgré l'envie suicidaire de l'IA le vaisseau fait régulièrement sa maintenance pour rester efficace à 100 %.

C'est aussi le seul vaisseau de l'univers à disposer d'une vrille géante pour des manœuvres harponnage d'autres bâtiments ce que l'IA affectionne le plus comme tactique car c'est Brimstone lui-même qui en a eu l'idée.

#### Ceres

Si vous êtes mercenaire ou chasseur de primes et que vous recherchez du boulot, si vous êtes un maître de la pègre à la recherche de gros bras et de tueurs pour de sales coups ou si vous êtes suicidaire et que vous cherchez à vous faire trancher Ceres est fait pour vous.

Ceres est une zone de non-droit pour l'échelle et un lieu de rassemblement des pirates, mercenaires et aventuriers de tout poil.

L'astéroïde de Ceres n'est plus qu'un astéroïde que de nom car une gigantesque station spatiale c'est construite autour de ce rocher à coût de millions de crédits et pas mal d'esclaves. Qui plus est elle est redoutablement défendue et nombre de croiseurs Ordres, Jupiterien et Vénusien s'y sont cassés les dents non seulement à cause des grosses défenses de la station mais aussi des pirates qui considèrent Ceres comme leur île de la tortue.

L'Echelle c'est donc cantonnée d'envoyer des espions parmi la population de l'astéroïde et tisse des relations afin d'utiliser pirates et mercenaires de l'espace pour faire le sale boulot. Inutile de dire que tous les vices sont présents dans cette station. Drogue, armes, esclaves, jeu, Ceres et le lieu du vice où tous les bas instincts sont exprimés.

Il y a même une arène où des combats à mort entre esclaves sont organisés.

Le maître de Ceres est surnommé Masque d'Acier

personne ne connaît sa véritable identité mais est respectée par les habitants de l'astéroïde car il était autrefois un pirate légendaire et un exemple de réussite pour avoir construit ce petit paradis pour hors-la-loi.

#### Le diamant

Le diamant est une gigantesque station spatiale de combat de la taille d'une lune qui est la propriété du professeur Warez.

Elle est fixée actuellement entre la terre et Mars. L'idée de pouvoir disposer d'une station de combat aux dimensions titanesques et dotées d'une puissance de feu capable de détruire une flotte entière a probablement toujours été présente dans l'esprit des grands conquérants de l'histoire de la galaxie.

Néanmoins, pendant longtemps, aucun inventeur ne se risqua à tenter d'élaborer les plans d'un appareil de ce type, et il fallut attendre 469 que Warez crée son concept de l'arme ultime.

Une fois achevée, le Diamant mesurait non moins de 200 kilomètres de diamètre.

Dans un souci d'organisation, ces structures de surfaces étaient divisées en 24 zones, 12 dans chaque hémisphère, chacune disposant des mêmes installations (bloc de détention, duplicateur de nourriture, etc), du même armement, et possédant toutes un pont et un commandement local identique.

Les immenses zones intérieures, quant à elles, étaient organisées en ponts parallèles, ou sous-niveaux, répartis en 84 niveaux de 1428 mètres, chacune comprenant 357 sous-niveaux de 4 mètres de hauteur.

Ces énormes espaces comprenaient, en fait, tous les équipements ne nécessitant pas de présence humaine régulière : le groupe de propulsion, les puits d'aération, les énormes banques de données informatisées et, surtout, le générateur d'énergie.

Le diamant devait transporter également une force militaire suffisante non seulement pour garantir sa sécurité, mais également pour pouvoir mener des opérations terrestres militaires.

Pour ce faire, son équipage comprenait notamment une armée complète soit 607360 hommes, envoyés là à la demande de Warez (juste avant les événements qui



précipitèrent sa chute sur Pluton), pour s'assurer qu'en aucun cas la station ne tombe entre des mains qui lui soient hostiles.

L'armement de ces forces impressionnantes était rangé dans des armureries présentes dans chaque secteur.

Ces pièces extrêmement sécurisées (gardées jour et nuit, et interdites à tout visiteur sans autorisation) stockaient non seulement l'armement individuel à distance ou de mêlée, mais aussi les 11.016 véhicules assignées aux unités embarquées et répartis dans les hangers du Diamant.

La station possède aussi un Bloc de Détention, chacun composé de 384 petites cellules et de 12 turbolift chargés d'amener les prisonniers.

Ceux ci étaient de nature assez variée : soldats Berzeker, intrus, prisonniers politiques, cobaye pour les expériences de Warez. L'évasion est virtuellement impossible : en plus des fermetures magnétiques des portes, les blocs de détention étaient surveillés par un gardien et 24 gardes et étaient constamment sous surveillance vidéo, le moindre dysfonctionnement entraînant une alerte dans la zone de sécurité.

Comme partout dans la station, on peut trouver des évacuations pour les déchets aboutissant dans des collecteurs à ordures.

Là, des unités robotisées triaient les bien recyclables des déchets irrécupérables. Les matériaux de la première catégorie étaient renvoyés dans les usines pour être retransformés, tandis que ceux de la seconde étaient éjectés vers le compacteur à ordures de chaque zone de la station.

Le Diamant dispose aussi de sa propre unité de construction de vaisseaux il lui suffit simplement de récupérer des débris célestes pour en recueillir la matière première pour enfin construire les pièces souhaitées.

Le Diamant a donc la faculté de produire un croiseur spatial en moins de 8 heures ou un petit chasseur en 5 minutes.

L'armement du Diamant comprend des canons laser, des torpilles ainsi que des neutraliseurs de boucliers en grande quantité. Le Diamant a déjà désintégré trois vaisseaux provenant du périmètre de défense de Mars avec des torpilles et les vaisseaux Martiens étaient pourtant des croiseurs de combats très solides dont les épaves ont terminé comme pièces détachées dans l'usine du Diamant.

#### L'Astéroïde W-56

Astéroïde de la ceinture abritant un complexe scientifique de Warez un zalemien qui réussit à monter jusqu'à Jérusalem en 469 environ de l'ère spatiale.

C'est ici qu'il construisit le diamant notamment. C'est aussi ici qu'il s'adonna à sa passion la science de l'infiniment petit, la nanotechnologie.

Au départ cette base scientifique était un lieu important de Jérusalem mais suite aux événements de Mercure et l'apparition du Diamant, l'entrée en fut comdamnée par l'Order.

#### L'Astéroïde H-22

Astéroïde en forme de ligne et très montagneux.

Il abrite un des plus gros complexes miniers Vénusiens. Vénus est venue l'arracher à Jupiter durant la Guerre du terraforming.

Il demeure à l'heure actuelle le seul astéroïde appartenant à l'une des deux puissances.

Lui servant notamment de relais avec les pirates de l'espace et les contrebandiers qui sévissent dans le coin, mais aussi de point de fixation pour aller sur Ancélade sans embûches. On soupçonne même la grande puissance de financer en sous main l'armement des pirates.

Bien que Jupiter plus proche ne soit pas en reste non plus.

### **B-Autres planètes**

#### Le soleil

C'est immense boule de feu qui est en plein milieu de notre système solaire et nous fait vivre.

Dernièrement un satellite jupiterien a détecté une grosse masse noire en orbite autour du soleil. Une expédition armée fut organisée mais quel ne fut pas la surprise de découvrir une gigantesque épave qui appartenait au Léviathan 4 présumé détruit et bien enfoncé dans le soleil suite à un acte terroriste Berzeker. Jupiter c'est bien gardé de dire à l'Echelle leur découverte et a entrepris une mission d'exploration de l'épave qui a terminé en bérézina car aucun membre de l'équipe d'exploration n'est revenue vivant de l'épave et les 8 suivantes pourtant bien équipés et armés non plus hormis un survivant humain devenu



complètement fou qui affirme avoir été attaquer et exterminer par des monstres cannibales. Tout porte donc à croire que l'épave du Léviathan 4 est encore habité certainement par les descendant des anciens colons mais pour une raison inexplicable ont certainement mutés suite aux radiations solaires ou ont été atteint par le virus B ce qui serait logique vu la violence et l'état des blessures du survivants.

Une base Jupiterienne discrète a été construite et mise en orbite à son tour non loin de l'épave pour la surveiller et éloigner les curieux qui ont le malheur de s'approcher un peu trop près du secteur.

#### Neptune

Neptune est composé de glaces et roches diverses avec 15% d'hydrogène et un peu d'hélium.

La planète de nom du dieu de l'océan, et de l'élément liquide, possède treize satellites, dont 6 ont été découverts par la sonde Voyager 2. Avant le voyage de cette sonde, seuls étaient connus Triton et Néréide, découvert chacun respectivement par Lassell en 1846 et par Kuiper en 1949. Juger peu importante par l'Echelle neptune est resté tel quel mais diverses colonies de jupiter non affiliés à l'Echelle vivent dans les satellites afin de s'appropriier les ressources de la planète en hydrogène et à la grande indifférence volontaire de l'Echelle qui considère que ce n'est pas ses affaires.



## C-Les planètes Naines

### Xena

Xena est situé à la frontière de la bordure extérieure de notre système solaire disposant d'un satellite nommé Dysnomie.

Xena dispose d'une atmosphère rude presque stérile mais viable pour ne pas avoir besoin d'une combinaison spatiale pour respirer et résister au froid, due à l'immense distance avec le soleil.

Tout le monde ignore la position exacte de cette planète hormis bien qu'elle soit répertoriée dans les planètes naines. Elle est une des planètes à avoir été colonisée par les Berzegers Martien avec Ancelade au début des guerres du Terraforming.

Le contact entre Xena et Mars a été coupé suite à la guerre de terraforming qui ont détruit le seul émetteur Martien sur Pluton qui permettait de communiquer avec Xena ce qui a forcé les colons de s'établir dans cette planète.

Rebaptisée les Xenians les colons se sont adaptés aux rudes conditions de vie de leurs planètes et ont construit une culture guerrière basée sur l'ancienne Mars.

Le Gouverneur de Xena est un fidèle de Mars depuis sa plus tendre enfance et comme le reste de la population ignore tout du dénouement des guerres du Terraforming, ils attendent encore l'appel de leur grande Soeur. On raconte que ça serait le Jumeau de l'Empereur de Mars qui dirigerait la colonie et maintiendrait cette légende de l'appel (bien qu'il sache que trop bien que cet appel ne viendra jamais).

### Quaoar

Le nom de cette planète provient d'une divinité amérindienne, l'esprit créateur en mythologie Tongva (San Gabrielino), et suit la tradition de nommer ces objets lointains de façon à évoquer les origines ultimes ou le froid.

Quaoar est donc une planète assez éloignée presque à la sortie de notre galaxie. C'est une planète morte sans oxygène mais possédant de l'eau sous sa croûte terrestre. Cette planète n'est pourtant pas inhabitée car l'Echelle y a implanté une prison assez spéciale dont les prisonniers et les gardiens sont surnommés les Légions Pénale.

Les bataillons pénaux sont levés parmi les troupes de Soldats Ordres et les forces de défense planétaire qui ont commis un crime puni de mort et dont la sentence a été



commuée en service à vie. Il y a un grand nombre de crimes punis de mort et les réserves de troupes potentielles pour les bataillons pénaux sont illimitées.

Ces nouvelles troupes ont la tête rasée et tatouée avec l'insigne de l'unité et un collier explosif leur est mis autour du cou. Ce collier est un dispositif disciplinaire autant qu'un moyen de les transformer en bombes humaines. L'explosion de ses colliers est dirigé vers l'intérieur et à peu d'effet sur un proche voisin. Ces colliers sont contrôlés par le personnel de la prison accompagnant la force et sont activés un par un quand la discipline a besoin d'être renforcée sans toutefois détruire le moral de l'unité.

Les bataillons pénaux font partie des forces combattantes régulières de la force militaire Order et un commandant qui utilise des bataillons pénaux seulement comme de la chair à canon et qui les dépense en pure perte est susceptible de finir lui-même dans une de ces unités.

Dans un univers désespéré, la justice est souvent dure et expéditive, n'ayant que peu de considération pour les scélérats et les marginaux. Dans la lutte pour la survie de l'humanité il n'y a pas de place pour les individus qui transgressent les lois rigides de la société. De tels individus, sont condamnés à servir à vie dans les légions pénales.

Ces légions sont composées de tueurs et de psychopathes, de fraudeurs et de tricheurs ainsi que de déments et de fanatiques. Pickpockets et voleurs insignifiants côtoient meurtriers sanguinaires, déments vociférants et fanatiques religieux. Dans les légions pénales se retrouve la lie de l'humanité, on y trouve aussi les mutants jugés dangereux : des bêtes, des porteurs mutagènes ou des anarchistes de la génétique.

Les légions pénales fournissent une source de recrutement inépuisable à l'Echelle. Utilisées dans des batailles désespérées pour effectuer des attaques suicides ou lancées contre des fortifications pour tester l'ennemi, elles sont sacrificiables et le savent. La plupart des forçats meurent des leur première bataille, mené au cœur des combats comme du bétail aux abattoirs. Les plus coriaces, les plus dangereux, en bref les tueurs nés survivent. Pour chaque centaine de malheureux condamnés succombant sous le feu ennemi, un tueur psychopathe sort de la mêlée, hurlant sa haine.

Hygiea est considéré comme étant l'astéroïde le plus pollué de l'Echelle.

La quasi-totalité de sa surface est recouverte d'immondices et de déchets tous aussi divers que variés, accumulés depuis des centaines d'années.

On ne sait pas quand l'astéroïde a été pour la première fois reconnue comme décharge galactique, cependant on présume que l'obtention de ce triste titre remonte les guerres de terraforming.

Depuis lors, d'innombrables peuples ont fait de cette astéroïde une décharge de l'espace pratiquement inhabitable en y larguant toutes sortes de déchets allant même jusqu'aux épaves de vaisseaux spatiaux géants et qui font maintenant partie de l'astéroïde.

En conséquence, l'accumulation des déchets métalliques ont transformés cet astéroïde en petite lune. L'astéroïde est, toutefois bizarrement peuplée.

Les principaux habitants sont des ferailleurs de l'espace, pour qui ce monde couvert d'épaves en tout genre est un véritable paradis.

Une corporation travaillant pour l'Echelle y a aussi élu domicile et entretient une usine de recyclage de métaux qui est installée dans l'épave d'une ancienne station spatiale échouée à la surface.

Il existe aussi des légendes locales sur l'astéroïde.

La première est qu'une communauté de Berzeker datant des guerres de terraforming aurait échoué sur Hygiea et vivrait selon leurs anciens rites dans les carcasses de vaisseaux s'aidant des systèmes de survie de ses derniers pour vivre. Une autre légende parle d'une secte qui vénère un titan de métal et serait composée de cosmoliches et d'antiques robots mis au rebut et reconstruit au petit bonheur via des pièces recyclés.

S'aventurer sur Hygiea reste donc extrêmement dangereux aussi bien en vaisseaux à cause des débris qui tournent autour de l'astéroïde, que son attraction est très forte du fait que l'astéroïde est composé de roches magnétiques et les attaques de cosmoliches très fréquent dans ce secteur mais aussi il est dangereux de s'aventurer sur la surface ou dans l'astéroïde à cause des machines et des robots fou sans compter ce que peu renfermer les entrailles de cette lune



artificielles.

#### Vesta

Astéroïde considéré comme un haut lieu bancaire, une sorte de Paradis bancaire, aidant à fraude fiscale des Impôts de l'Echelle et le blanchiment d'argent sale des véreux et pirates omniprésents dans la chaîne d'astéroïdes.

#### Pallas

Pallas est un immense champ d'astéroïdes appartenant aux colonies spatiales de Jupiter.

De nombreuses citées se sont implantées dans les plus gros astéroïdes et utilisent ceux ci comme moyens de ressources minières revendu ensuite à l'Echelle.

Palas est aussi connu comme étant un arsenal spatial en effet il existe des usines de l'espace sous forme de cube dont la fonction est de récupérer un astéroïde prendre le métal contenu dans sa roche et après l'avoir fondu faire des pièces pour construire un croiseur de combat de l'Echelle. Actuellement 6 de ses usines automatisées géantes sont en fonction dans ce secteur il en existait une septième mais celle ci a mystérieusement disparu avec tous son personnel.

### **D-Système Echidna**

#### Exo-Planète B-42 connue sous le nom de planète Canyon

Planète avec une forte croûte terrestre et très peu de matière liquide contrairement à la terre.

Elle est située à 2 millions d'années lumière mais un chemin direct permet d'y accéder directement d'une rupture de l'espace temps sur Pluton .

Cette terre du moins à sa surface est déserte.

La vie qui s'y niche est surtout localisée dans les grottes sous terraines avec l'eau.

#### Déméter

Planète située dans le système de B-42 la planète Canyon ce système solaire porte le nom de D'Echnida une divinité marine au corps de femme mais à la queue de serpent, on peut avoir accès à cette planète en prenant la corde dimensionnelle située sur la planète Pluton qui permet d'accéder à la planète B-42 et donc au système Echnida.

La planète porte le nom de la déesse grecque des récoltes et de la culture.

Cette planète possède une flore luxuriante mais très

dangereuse, aucune race animale n'a pu s'imposer les rares sont assez petites seules les plantes ont évolué vers une forme d'intelligence supérieure à celle des humains, ayant une perception du Karma jusqu'à maintenant inégalé.

On raconte qu'ils peuvent prendre forme humanoïde.

Leurs ennemis de toujours et aussi leur ... Nourriture les Frelons sorte de race insecte primitive et guerrière.

### **E-Système Alpha du centaure**

#### Exo-Planète C-4 connue sous le nom de Oriferia Planète

Composé entièrement de minéraux à prédominance d'or. Elle est située dans le système d'alpha du centaure à seulement 4 années lumière de notre système.

Elle attire de nombreuses convoitises, notamment des deux superpuissances vénus et Jupiter, notamment par la perspective de découverte de nouvelles terres rares pour construire des aciers encore plus puissants.

Mais aussi pour le prestige et ... l'or. Il n'y a aucune vie sur cette planète.

#### Quartz

Planète d'alpha du centaure (à 4 années lumière de là) composée presque entièrement de quartz.

Il n'y a aucune vie sur cette planète ce qui n'empêche pas Jupiter d'y avoir implanté une colonie de Warmen et d'ouvriers pour récolter le quartz servant pour leurs armes. De loin elle possède un aspect vert brillant.

#### Nérée la planète Océan

Située dans le système solaire d'Alpha du centaure à seulement 4 années lumière de notre système solaire.

C'est une planète couverte à 90 % par un seul Océan la Nérée du nom d'une ancienne divinité grecque qui donna le jour à toutes les Néréides (des femmes avec des queues de poisson), les plus célèbres étant Amphitrite la femme de Poséidon.

Il existe une vie sous marine foisonnante, Notamment une vie extraterrestre avancée du nom de Néréides, une société féminine n'ayant aucun mâle mais se reproduisant par clonage, c'est une forme avancée et intelligente du poisson, malgré cela leurs atouts physiques pourraient en faire parler.



plus d'une femme humaine, seul hic il est très difficile de trouver leur sexe car elles n'en ont pas, elles ont une science de prédilection, le clonage.

Elles chevauchent des animaux marins en totale harmonie avec leur environnement.

Leur reine se nomme Amphitrite comme la femme de Poseidon et cela depuis la nuit des temps car ce n'est qu'un nom honorifique.

La partie terrestre possède quelques petits animaux mais pas assez développés.

Quelques rumeurs disent que les Vénusiens auraient posés le pied sur la partie terrestre.

#### Faah

Ce monde est fait de déserts montagneux et de steppes. A l'un des pôles se trouve une petite mer. Le climat est celui d'un désert en moins rigoureux. La végétation est surtout constituée de buissons, de cactus et de plantes dotées de très grandes feuilles. La faune est constituée d'insectes et de reptiles. Les plus grands sont des herbivores à six pattes, longs de 5 mètres, capables de vivre des mois sans boire. Il faut noter que tous les reptiles ont six pattes et une queue et qu'ils sont tous inactifs durant la nuit (à cause du froid!).

Les seules créatures intelligentes vivant sur cette planète s'appellent les Fafnurs. Leur apparence représente des centaures reptiliens fins, élancés et rapide comme des guépards.

### **F-Système Pégase**

#### Exoplanète Osiris

Osiris est une exoplanète en orbite autour de l'étoile HD 209458 dans la constellation du Pégase, située à 150 années-lumière de notre système solaire, elle est aussi à proximité de deux autres étoiles HD 209459 et HD 209460 deux étoiles naines.

Le rayon de son orbite est de seulement quatre millions de kilomètres, son année ne dure que 3,5 jours terrestres. La température en surface estimée est d'environ de 1000°C. Sa masse est environ deux cents fois celle de la Terre,

suggérant qu'elle soit probablement une géante gazeuse.

Cette planète n'a jamais été explorée malgré sa découverte mais bientôt de l'être et notamment par les Vénusiens intéressés par les ressources de cette planète et veulent établir une nouvelle colonie.

#### Exoplanète Dinosoria

Dinosoria est une exoplanète en orbite autour de l'étoile HD 209458 dans la constellation du Pégase, située à 150 années-lumière de notre système solaire, elle est aussi à proximité de deux autres étoiles HD 209459 et HD 209460 deux étoiles naines.

Elle est habitée du fait de la présence de trois soleils par une forme évoluée de reptiles de type dinosaures. Le jour dure 23h avec 1 heure de nuit.

La civilisation des Dinosauriens est proche de celles des Incas et des Aztèques

Cette planète n'a jamais été explorée malgré sa découverte.

#### Gakoss

La planète Gakoss est une planète des plus hostiles. L'atmosphère y est irrespirable et saturée de dioxyde de soufre. La planète est recouverte par de nombreux déserts brûlants balayés par de nombreuses tempêtes de poussières et de souffres quotidiennement. Elles sont aussi parfois chargées d'électricité statique. A cause des violentes tempêtes qui parcourent la surface de la planète, les hauteurs s'érodent rapidement ne laissant à la planète que de petites collines ne culminant pas à plus de 500m de hauteur.

### **III-Add-On Dimensions parallèles.**



dimension Karmique.

Avant toutes choses rappelons ce qu'est le karma, concept issu de la philosophie prés spatiale dite "hindouiste".

Le Karma est votre prédestination c'est à dire votre éducation, votre génétique, votre milieu social, vos choix précédents ,tout ce qui a contribué à créer une fourchette de choix vous sont proposés pour continuer votre vie, même si l'avenir est imprévisible c'est cela que j'appellerais le Karma, un flux d'énergie permettant de mouvoir une personne vers plusieurs avènements mais "prédéterminés".

Pour ce qui est du karma d'un monde il faut concevoir cela comme un tout, tous les karmas se rejoignent pour former le tout d'un monde (c'est à dire son passé son futur son présent).

Comme on considère que l'avenir n'est pas figé seul deux karmas seront perceptible : Les karmas des morts formant le passé menant au présent bien que partiellement. Et le présent former à partir du karma de chacun des vivants. Warez a utilisé ce concept pour forger un concept permettant d'appréhender de façon concrète le multivers de niveau 2.

Selon la théorie de Warez, le karma est une sorte d'éther[Ether est un dieu primordial de la création dans la Mythologie Grecque, en Physique il s'agissait d'une matière transparente qui remplit l'univers.

Le nom a également utilisé par certains scientifiques pour désigner la masse sombre ou la masse manquante de l'univers.

Ici, il désigne la "matière" entre les univers, la masse sombre du multivers.] constitué de toutes les actions possibles de chaque particule(in extenso, de chaque corps) à chaque instant.

De cette hypothèse, on tire deux postulats. Le karma, comme le temps, est soumis aux ondes gravitationnelles(encore que l'absence théorique de "masse" oblige à imaginer un substitut karmique développé plus loin).

### Les dimensions

\*Les 3 dimensions Primaires sont la hauteur, la largeur, et la profondeur. De ce repère là découle notre perception de l'environnement, ainsi que notre appréhension de l'espace.

\*Un quatrième désigne la dimension temporelle. Le temps est soumis aux ondes gravitationnelles ce qui fait que les durées changent selon où l'on se trouve.

Par exemple dans l'espace vous n'êtes plus soumis aux lois de la Terre donc le temps s'écoule moins vite que sur la Terre même si vous avez l'impression du contraire.

Ce qui fait qu'un voyage spatial pour celui qui le fait paraît plus court que pour celui qui attend sur une quelconque planète.

\*Le docteur Warez grâce à son énorme apport scientifique a souligné l'existence d'une cinquième dimension n'obéissant que vaguement aux lois classiques, la



Le karma est ce qui constitue les mondes dit parallèles(et donc le notre également).

Cette théorie permet un éclairage nouveau, d'abord sur les mondes parallèles dont certaines équipes scientifiques ont pu attester l'existence.

Ensuite, sur les phénomènes touchant à ce que les théoriciens appellent la dimension spirituelle. Enfin, sur le voyage temporel, qui s'avère être une illusion.

Le Karma représente les possibilités de plus en plus réduites de forme que peut prendre le présent.

Comme le temps, il est soumis aux ondes gravitationnelles. Ces deux postulats permettent d'observer un monde parallèle comme une accretion (accroissement d'un corps) de l'impossible en possible, puis de possible en probable et ainsi de suite jusqu'au factuel que nous pouvons aborder dans un repère 3D. Les mondes parallèles sont donc autant de variations des faits liés aux karmas qui les composent.

L'éther restant entre eux constitue les variations impossibles, qui faute d'avoir pu constituer un monde, servent de séparation.

Deux mondes extrêmement proches peuvent partager une part de leur karma, provoquant l'apparition d'un portail. Ce phénomène est jugé extrêmement rare.

Le multivers est donc extrêmement riche et varié, contenant même des mondes temporellement décalés des autres. Les extra-lucides sont donc en fait capables de se projeter dans ses pseudo-futurs, donnant ainsi l'impression de voir le futur, voire plusieurs pour les doués capables de s'aventurer plus loin dans l'éther karmique.

Ce qui nous amène au point suivant, à savoir les phénomènes mentaux.

Cette théorie modélise les effets des pouvoirs mentaux comme des dépressions localisées, sous l'influence d'un ou plusieurs esprits, qui transforment un point supposé solide(obéissant aux règles euclidiennes [conception géographique basé sur la vision de l'espace physique c'est à dire un monde en 3D Basique] ) en singularité karmique.

Ces endroits communiquent entre eux si mis en contact, mais ne sont pas soumis à l'espace-temps(virtuellement infinis). Tout esprit dont le corps est mis en veille est capable d'en créer par le biais des rêves. Certains esprits puissants sont capables de resolidifier l'endroit tout en maintenant les modifications apportées(agissant localement ainsi sur l'espace normal) ou d'attirer des esprits dans leurs singularités(altérant leurs pensées).

Des singularités importantes(nommées Puits du Chaos par certains satanoïdes) peuvent théoriquement matérialiser tout fantôme relayé par un esprit supérieur à la normale. Il s'agit à l'heure actuelle du seul moyen connu de refermer complètement une telle singularité. Tout être pris dans une telle singularité se retrouve décomposé à l'état d'éther attaché à un événement au minimum probable. Les gens coincés dans cet éther n'ont plus qu'à attendre que l'événement se réalise(instantané pour le prisonnier qui vit perpétuellement le même instant). Théoriquement, le big Crunch pourrait être l'ouverture et l'expansion d'une singularité jusqu'à décomposition totale de notre univers.

Certains mondes parallèles sont identiques au notre, mais semblent "décalés" sur le plan temporel, les événements s'y produisant appartenant à notre passé ou inversement. Le voyage dans le temps est impossible, mais atteindre ces mondes en donne l'impression.

#### Les Chemins du la grande Migration

Les voyages ne se déroulant pas de manière normale c'est à dire sur un voyage en 3D seront appelés la Grande Migration. Ouvrant des capacités de voyages quasi-infinie pour l'homme.

Deux types de transport utilisent cette théorie

-Porte dimensionnelle : Il s'agit d'un portail entre 2 mondes.

Leur forme dépend de la conception qu'en a l'observateur, mais ressemble le plus souvent à un voile translucide laissant voir la destination.

Les portails nécessitent presque tous un esprit



plus ou moins puissant afin de joindre localement les deux mondes.

Les portes les plus utilisées sont les plus faciles à enclencher, leur utilisateurs participant au rapprochement karmique précédant leur fusion.

Certains portails sont constamment actifs, mais leur prolifération annonce la fin des 2 mondes qu'ils relient.

-Les trous de vers : Les trous de vers sont un voyage direct en empruntant une dimension parallèle (L'hyperespace) à la notre avec un vaisseau spatial à l'heure actuelle seul les Leviathans sont dotés de cette technologie car le voyage est risqué, une simple erreur de calcul et vous percutez une étoile de plein fouet.

Mais le gros avantage de cette façon est un voyage direct utilisant les courbures de l'espace temps pour aller plus vite, vous allez donc théoriquement plus vite que la lumière sans pour autant la dépasser.

Si on part du principe que l'univers n'est pas plat alors rejoindre un point très éloigné en prenant un trou de ver raccourcie le voyage, mais comme je le disais plus haut mieux vaut bien calculer son voyage ou être sûr de l'itinéraire.

Cet dimension n'a pas de forme physique elle est la résultante d'une courbure dans l'espace et le temps permettant de passer d'un point à un autre en un minimum de temps en gros c'est un chemin.

Ces singularités gravitationnelles font entrer en contact des zones normalement distantes de plusieurs années-lumières. Au contraire des singularités dites "monde esprit", ces singularités ne concernent que 3 dimensions. Du point de vue des capteurs, il s'agit d'une source de rayonnement stellaire doublée d'une faible onde gravitationnelle (les ondes de deux corps formant la singularité s'annulant imparfaitement) d'où leur nom poétique de "fontaine blanche".

Contrairement aux croyances, les trous noirs ne conduisent pas à des fontaines blanches.

Il est possible qu'un wormhole relie une planète à une autre, mais l'énergie supplémentaire requise pour le maintenir réduit sa taille et les déplacements du corps céleste rendent nécessaire la présence d'une balise permettant d'adapter le point de chute.

On peut ajouter une troisième

-La téléportation : l'avantage est comparable à une courbure dans l'espace temps cependant il faut avoir une technologie de réception là où vous voulez aller pour pouvoir y aller.

Le procédé par nanotechnologie détruit le corps pour le recomposer (avec sa psyché) au point demandé. Seulement comme vous pouvez vous en douter cette technique provoque parfois des détournements et des morts (en gros le corps et l'esprit sont détruits mais aucune recomposition n'a lieu, soit à cause d'un coupure soit à cause d'un grève d'ouvriers, ou alors des pirates détournent une recomposition au niveau cérébral pour y intégrer un autre esprit).

La téléportation est handicapée par le transport des informations requises à la reconstruction, mais possède l'avantage d'un stockage réduit permettant d'atteindre une vitesse proche de la lumière normalement intolérable pour une masse humaine (on obtient virtuellement la densité d'un trou noir à vitesse de croisière).

Utilisée en alternative à la cryogénéisation dans les voyages stellaires.

### Les voyages

Le voyage spatial :

D'un point à un autre de l'univers, vous le faites en marchant.

Le temps s'écoule moins vite que sur la Terre même si vous avez l'impression du contraire.

Ce qui fait qu'un voyage spatial pour celui qui le fait paraît plus court que pour celui qui attend sur une quelconque planète.

Le voyage Horizontal :

Il s'agit du voyage basique d'une dimension à une autre il



porte, mais encore faut il les trouver et les ouvrir ce qui n'est pas une mince à faire.

Le voyage vertical :

Selon la théorie karmique de Warez, le voyage Temporel est illusoire.

Vous faites en fait un voyage Horizontal vers un monde "décalé".

Rien de ce que vous aurez fait là-bas n'aura d'impact sur votre monde, à moins qu'un autochtone ne vous suive....

### **A-Le monde Polaire**

C'est un monde miroir presque semblable à notre monde mais avec de grosses différences.

C'est un monde médiéval fantastique steampunk car malgré le fait que les gens de ce monde ne connaissent pas le nucléaire.

Ils sont très forts avec les machines à vapeur ou utilisent des processus magique pour faire leur machine.

On appelle les cyborgs de ce monde les Golems toutefois ce n'est pas le cerveau de l'individu qui est implanté dans la machine mais son âme grâce à un processus magique dans un cristal.

Elfe, Nain, Orc et toutes autre créatures du bestiaire médiéval fantastique existe en fait ils s'agit des doubles des mutants de notre monde mais ci certaines des races comme les nains ou les elfes sont bien accueillies d'autres créatures se cachent ou sont considérés comme étant dangereuse.

La cité de Zalemian est une version médiévale de Zalem hormis que tout est fait en pierre et qu'une tour relie Zalem au reste de la cité.

### **Mars la verdoyante version univers miroir polaire**

Le voyage spatial n'existe pas mais la colonisation de mars a pu avoir lieu grâce à un portail qui permet d'accéder à une planète rouge bien différente de celle que nous connaissons car son écosystème est verdoyant contrairement à la terre qui subit un hiver perpétuel.

### **Jupiter la technocrate.**

Miroir de Jupiter sur cette dimension.

Elle a choisi la technologie karmique par rapport à Magie Karmique du monde polaire.

Cette technologie utilise tout de même le moteur de ce monde c'est à dire les pierres de karmas pierre sensés absorber l'esprit des morts pour la transformer en énergie. Néanmoins cette technologie reste très archaïque du genre 19ème.

Jupiter est une planète très grande et très nuageuse, et vivable contrairement à son alter égo.

Des portails sont ouverts vers ses satellites qui sont tous habités.

Trois autres portails la relie à la Terre Mars et Vénus.

Ils sont aussi connue pour avoir mis au point une arme extrarodinaire le Mechas à pierre karmique sorte de robot avec une conscience pouvant fusionner avec celle du conducteur et marchant avec une pierre Karmique.

### **Vénus la double.**

Miroir de Vénus sur cette dimension.

Elle possède les pierres karmiques les plus puissants ce qui provoqua un phénomène karmique unique le dédoublement de la planète.

Les deux vénus étant chacune reliés par un portail toujours ouvert.

La première vénus marche à l'endroit, l'autre remonte le temps à l'envers, mais ce principe ne s'applique qu'à ses habitants. Cette planète est chaude un climat tropical. Ses habitants sont des guerriers à l'instinct combattif très élevé.

### **Krisser**

Krisser est une planète tellurique géante, situé aux confins du système solaire de cet univers, avec beaucoup de minerais, peuplé de monstres composé de minerais: cela va de petites créatures (1m, la taille de votre robot-cuisine), jusqu'à de gros extracteurs de 500 km de long, en passant par des "oiseaux" qui feraient peur à un avion. Nul ne sait exactement comment ces formes de vies sont apparues, certains prétendent que ce sont des robots qui, abandonnés



à leur sort, auraient évolués ainsi, mais cette théorie reste contestée car personne ne semble avoir foulé cette planète avant. D'autres avancent l'hypothèse que ça serait un soleil totalement refroidie (dans cet univers c'est comme ça que ça passe).

### Elho

Elho est un monde curieux, personne ne sait exactement quelles forces agissent pour donner sa forme à cette planète. En effet, Elho a la forme d'un anneau. Le tunnel qui la perce de part en part, a ses orifices à 500 km au-dessus et au-dessous de l'équateur. L'air passe ainsi de la face du monde occultée à la face exposée au soleil, cela aide à maintenir une température supportable malgré la durée extrême du jour. L'atmosphère contient une forte quantité de xénon, un gaz rare parfaitement neutre. Il n'affecte en rien les réactions biochimiques et la respiration, mais sa très haute densité fait que l'air est presque aussi dense que de l'eau. Ainsi, les êtres vivants à base de carbone sont dans une sorte de quasi état d'apesanteur (environ 0.1 G). De ce fait, les 9/10 des êtres vivants non aquatiques (végétaux y compris) sont aériens, la végétation du sol n'étant faite que de mousses et de broussailles. Par contre, il existe de véritables forêts volantes, peuplées d'oiseaux et d'insectes. C'est d'ailleurs ici que l'on trouve les oiseaux les plus grands.

### Kaola

Kaola est un petit monde de la périphérie, orbitant dans le système solaire le plus complexe de la galaxie, formée de 42 étoiles de tailles, d'âges et de magnitudes différentes. Personne n'a jamais compris les trajectoires des différents corps célestes qui forment ce système. Peut-être qu'aucune orbite ne s'y ferme jamais. La seule chose qui caractérise la vie sur cette planète, c'est qu'elle est imprévisible, la nuit peut durer dix minutes comme trois mois. Le stabilité des continents est aussi précaire, les changements de trajectoires du monde les soumettant à des forces absurdes. Malgré cela des formes de vie sont apparues sur cet enfer. Les plantes de Kaola sont généralement très résistantes,

capables de supporter le froid, la chaleur, les inondations comme la sécheresse, malgré cela elles produisent des fleurs magnifiques. Vu le caractère changeant du monde, la plupart des espèces envisageables (et inenvisageables) y poussent. Un dégel peut se changer en quelques instants en printemps tropical. La vie animale est tout aussi diverse, comme tout est en perpétuel changement, les animaux sont généralement hautement mobiles (oiseaux, mammifères coureurs) ou alors capables de survivre des années sans nourriture (reptiles blindés, colonies insectes souterraines aux immenses réserves...).

## **B- Autres dimensions**

### Univers parallèle : Notre Monde

Il n'y a jamais eu d'apocalypse la météorite n'est jamais tombé sur terre. Monde Normal de type industriel en pleine expansion grâce à la conquête de l'espace de nombreux endroits du système solaire ont déjà été colonisés comme la Lune, Mars et Titan, ce qui a permis de désengorger le surpeuplement sur Terre. On y exploite les ressources de ces planètes. La Terre en elle même est une vaste mégapole mêlé à une faune et flore intégrée au projet urbain du monde. Néanmoins cela n'efface pas les stigmates de sont passés car les 90 % des espèces animales sauvages sont mortes.

### Univers parallèle : Monde dinotopiste (inutile de me faire tous les dinosaures fiches bestiaire merci :))

Les dinosaures n'ont jamais été exterminés et ils ont évolué pour former une vie intelligente les Vélociraptors ont été la pierre angulaire de cette évolution. Ils ont su faire grossir leur cerveau au moins de façon comparable à celui d'un homme. L'univers est violent et guerrier, il ne fait pas bon être faible.

### Univers parallèle : Monde du manga

Dans cet univers tout se déroule comme dans le manga mais bon pour des raisons évidentes cette dimension ne sera jamais accessible ou alors temporairement et de



façon peu influente car je n'ai pas envie de refaire le manga ni de le réécrire.

#### Univers parallèle : Devil's Apocalypse

L'activité humaine a fait fondre les glaciers des pôles et des monts, que l'on pensait éternels jusque là. L'homme ne pensait pas libéré de fin fond des glaces son pire cauchemard. La fonte des glaces permis à certains monstres de s'échapper de leur sommeil millénaire. Ils sont issues du très fond de la terre, ils en sont l'expression la plus profonde... les démons.

Nos ancêtres en ont connus certains, ils symbolisent la période antique des légendes et mythes... Les légendes et les mythes n'étaient donc pas que des allégories du réel, mais de vraies événements et créatures. Les démons se nourrissent de chairs et de sang mais aussi de la peur qu'ils inspirent à leur adversaire. Et le don que la déesse de Terre leur a fait et qui fait leur atout majeur : ils peuvent fusionner avec n'importe quoi et évoluer vers d'autres formes en un temps record (quelques secondes)

Les démons, lors de leur réveil, ont vue de suite la force et la faiblesse des humains et surtout une grande ressource de nourritures. Les hommes étaient certes très forts mais ne croyaient pas que de telles créatures puissent exister autre part que dans les légendes et c'est que fut leur seule erreur, les démons ont fusionné avec nombreux humains et les ont infiltré pour les faire douter même de leur proche et les faire s'entretuer, tout en se nourrissant dans l'ombre, la nature de l'homme étant assez varié cela passa des actes fous de Serials Killers.

Seul un événement majeur manqua de révéler leur présence, le retour à la vie de Dante écrivain du moyen âge qui aurait visité les Enfers. Mais il aurait aussi fusionné avec un démon puissant, un des seigneurs des enfers, un démon de plusieurs mètres. Il fut réveillé alors qu'un groupe d'Alpinistes de 5 personnes, faisaient l'ascension de l'Everest. Ils tombèrent dans une grotte inconnue où il hibernait depuis des centaines d'années. Aucun des Alpinistes ne survécurent ils furent tous dévorés.

A cet instant alors son hurlement fut entendue

très loin sur la Terre. Puis ils ont déclaré la guerre à l'espèce humaine, lorsque leur présence ne pouvait plus être dissimulé, Nosferatu le roi des démons apparue alors aux humains sous la forme d'un corps poilue avec des sabots de chèvre et une tête à Trois visages s'ymbolisant les 3 juges des Enfers (Eaque, Radamanthe, Minos) sans doute que durant l'époque grecque antique ils fusionnèrent avec lui.

Cette déclaration fut suivi d'une attaque sanguinaire qui répandit la mort chez les humains. Mais les démons ne se montrant pas ou alors seulement lorsqu'ils ont pris possession d'un corps humain le doute s'instigua et un régime totalitaire basé sur la peur et la délation se mit en place provoquant des guerres civiles un peu partout réduisant à néant le seul atout que pouvait avoir l'homme c'est à dire son groupe... Qui lui conférait une puissance supérieure à quiconque sur Terre. Ils commencèrent à s'entretuer. Désormais l'humanité est trop faible pour faire face et les démons attaquent plus ouvertement.

#### Univers parallèle : Chaos Engine

Nous sommes dans les années 2010 (dimension à temporalité différé), et sur la Terre. Suite au réchauffement climatique, des terres jusqu'alors recouvertes par les glaces se retrouvèrent libérées de leur prison de glace. Notamment une sur le continent antarctique.

Un monument très très ancien, datant de bien avant l'arrivée des ancêtres de l'homme sur Terre. Ce monument était une sorte de pyramide faite en un métal jusqu'alors inconnue. Un groupe de scientifiques partit analyser ce monument en précision. Nul ne sut réellement ce qui s'y passa mais depuis plus rien ne fut pareil, ce que les rares personnes qui échappèrent à cet apocalypse, l'appellèrent le troisième impact (Le premier étant celui de la météorite à l'époque des dinosaures et le second les changements climatiques qui amenèrent à l'apparition de l'homme sur Terre).

L'arrivée des Bramshiv

Il existe dans l'univers d'autres dimensions, que nous nommerons le Multivers qui possèdent d'autres réalités que



celle de la Terre. Chaque dimensions est dirigé par un Bramshiv, et le but de chaque Bramshiv est de devenir l'unique. Cependant pour devenir l'unique, il faut qu'ils remplissent certaines conditions.

L'une d'entre elle est d'obtenir un grand nombre de Possibilités. Notre Terre étant gorgée de Possibilités, ils décidèrent donc de l'envahir. Pour se faire, ils "déversent" leurs Réalités sur la Terre grâce à d'immenses vortex, reliant donc leurs dimension à la Terre. Il se crée alors un écrasement des Réalités au niveau des frontières entre les dimensions. Tous cela grace à une machine appeler le "Chaos Engine" qui crée des brèches du moins c'est la version officielle car jusqu'à alors personne n'a eu l'occasion d'observer un Chaos Engine.

L'écrasement de réalités forme ce que l'on peut appeller une "Pearl" sorte de dôme où les loies de la dimension du Bramshiv s'imposent sur celles terrestres Le problème est qu'un seul Bramshiv ne pouvait pas venir seul, parce que la Terre possède tellement de Possibilités, donc de pouvoir, qu'elle rejetterait un seul Bramshiv (un peu comme une greffe d'organes qui rate...).

Plusieurs Bramshivs se sont donc alliés pour envahir la Terre pour mieux ensuite entrer en rivalité pour devenir l'Unique. Chaque Bramshiv ont donc pris une partie de la Terre. et y a installé sa réalité. Le résultat a été que l'on se retrouve avec des dinosaures et des hommes préhistoriques aux Etats-Unis, ou des Elfes, des Nains, des Dragons, et des Magiciens au Royaume-Uni ect ect...

Bien évidemment là ou une réalité s'installe, les habitants initiaux s'adaptent à la réalité et deviennent une partie de cette dimension (par exemple, les Américains deviennent des hommes préhistoriques, avec le dos voûté, la mâchoire élargie...). Heureusement tout le monde ne subit pas le changement de réalité.

Ces personnes sont appelés "âmes égarés" par les Bramshivs mais ils préfèrent se faire appeler les rescapés. Issue de différents points du globe les rescapés sont soit des humains normaux qui n'ont pas été affectés par les pouvoirs des Bramshivs, soit des affectés par les pouvoirs des

différentes dimmensions mais qui ont garder leur mémoire d'avant.

Sans compter que le Chaos Engine a créé de nombreuses failles attirant de nombreuses créatures extraterrestre, divine, démoniaque ou dimensionnelle causant de très nombreux problèmes en fonction de leur comportement. La plupart de ses créatures sont bienveillantes auprès des humains et cherche à les aider tandis que d'autres sont clairement maléfiques ou destructrices.

On nomme ces créatures des Ganvish signifiant que contrairement à eux, leur attachement au monde matériel et à ses règles les empêchent d'exploiter le potentiel de leurs réalités que pourtant, ils conçoivent. Mais la Chaos Engine responsable du Chaos de Terre, elle, a mystérieusement disparue. Par contre les failles existent encore et de nombreuse personne cherche à les refermer.

Les Bramshivs en premier car elle représente une gène constante pour la suite de leur plan et les humains ensuite car beaucoup de failles sont dangereuses et ont détruits beaucoup de pays.

La FDP (Force de Défence Planétaire)

Les survivants ou tout du moins les non affectés par le troisième impact essayèrent de s'organiser avec les bribes d'organisation qu'il restait encore c'est cela qui donna naissance à la FPD. Elle dépend directement du comité pour la survie de l'Homme, lui-même sous contrôle de ce qu'il reste de l'ONU. C'est un groupe armé international au-dessus des lois, créé pour lutter contre "les créatures anormale".

Elle a pour but d'enquêter, si possible de capturer ou bien 'annihiler les "monstre issues du Chao Engine ou toutes espèces encore non identifiées".

"Dans un second temps, elle a aussi pour objectif la défense des infrastructures spécialisées dans la "recherche du retour de la suprématie humaine" en collaboration avec le département scientifique de l'armée et diverse activités révélées par le service des relations extérieures,; le



reste des activités de la FDP est tenue au plus grand secret". plus faibles de la zone.

"En cas de nécessité, elle peut déployer et commander les forces militaires dont dispose l'ONU et ses pays membres (à l'exception des armes nucléaires). Dans ces moments de crise, les états membres de l'ONU cèdent les pleins pouvoirs administratifs et législatifs aux plus hauts responsables des sections locales de la FDP (la FDP n'est pas en très bon termes avec le gouvernement japonais et les forces d'autodéfense)".  
 "L'arme principale de la FDP est l'ultime machine de combat humanoïde: "le Bio Mecha ou Bio-M en abrégé".

Le premier plan prévoit la mise en activités de plusieurs machines de combat de type "Bio-M". Actuellement (après le premier épisode), le pourcentage d'achèvement de ce projet est de 62 %" due à la complexité de leur construction et les retard due au manque de coopération des différents services.

Afin de palier ses défauts, la FDP a fait appel à de très nombreux savants ou experts en robotique afin de concevoir des méchas de formes plus classiques mais pour la plupart équipés d'armes suffisamment puissantes capables de renforcer les effectifs de la FDP ainsi que tout corps armé luttant contre l'effet Chao.

La pearl technologique de Tokyo

Il existe une pearl d'un Bramshiv plus puissante que certaines car il a commencé à englober la réalité de certains autres Bramshiv, ce Bramshiv se nomme Izanami "celle qui invite", il a de nombreuses légendes au Japon notamment en tant que symbole de la création.

Les Bramshivs effectivement ne sont pas totalement inconnus à notre monde car bien souvent on les retrouve dans des légendes comme des êtres extraordinaires, des dieux.

Sa pearl est une sphère technologique du Néotokyo, ou la nouvelle Tokyo. La réalité de Tokyo a été écrasée par une réalité plus avancée technologiquement et spirituellement, lui permettant ainsi de devancer certains des Bramshivs les

Les esprits appelés Kami ressurgissent à l'appel d'Izanami pour la protéger, mais de façon inattendue... Son objectif (reste encore de refermer les failles provoquées par le Chaos-engine et empêcher les créatures de déferler dans sa réalité.

Pour cela il lui faut utiliser les humains qui ont eu leur réalité écrasée par celle du Bramshiv, utilisant des créatures de combats nommées Kami ou Skandurga et d'éléments cybernétiques, le Skandurga est un savant mélange de l'ADN de Bramshiv (ici Izanami).

\*Bramshiv = fusion de divinités hindoues : bramha le rêveur de mondes et shiva du chaos.

\*Pearl = dôme de réalité du Bramshiv avec un ciel azuré dont le centre est le chaos engine.

\*FDP = Force de défense Planétaire, terme désignant "les âmes égarées" qui n'ont pas été affectés par l'écrasement des réalités

\*Méchas = Terme japonais tiré des mangas désignant un robot (ou armure robotique) piloté par quelqu'un.

\*Skandurga : Terme général désignant le mécha formant la garde rapprochée d'un Bramshiv (skanda la puissance divine et durga la guerrière).

\*Ganvish : Créature sortant des failles du Chaos engine (Vishnu représente la stabilité et Ganesh est un semi-dieu).