

AU DELÀ DE L'ANNEAU DE THE EXPANSE



DE NOUVELLES AVENTURES AU DELÀ DES ANNEAUX DE **THE EXPANSE**



EXPLOREZ DE NOUVEAUX MONDES

La découverte de la protomolécule a bouleversé l'humanité, mais il a fallu attendre l'activation de l'Anneau pour qu'elle prenne conscience du véritable potentiel de la technologie extraterrestre. L'Anneau, une immense construction extraterrestre située près de l'orbite d'Uranus, est en réalité un portail donnant accès à une bulle interdimensionnelle surnommée "la zone lente", au centre de laquelle se trouve une antique station spatiale. La surface de cet espace est percée de plus de mille portails permettant d'accéder à autant de systèmes planétaires différents qui possèdent tous au moins une planète modelée par les créateurs de la protomolécule. Ces derniers ayant disparu depuis longtemps, l'humanité est libre de se lancer à l'assaut de cette nouvelle frontière qui ne demande qu'à être explorée et colonisée.

Au-delà de l'Anneau fait progresser l'univers du jeu de rôle The Expanse jusqu'aux Feux de Cibola, quatrième roman de la série, et vous présente la zone lente, la station Médina et certains des systèmes qui se trouvent derrière les anneaux-portails, mais également tout ce qu'il vous faut pour créer et explorer vos propres systèmes planétaires.



GREEN RONIN PUBLISHING

3815 S. Othello St. Suite 100, #311

Seattle, WA 98118

www.greenronin.com



BBEXP04

AU DELÀ DE L'ANNEAU DE L'EXPANSE DE THE EXPANSE

DE NOUVELLES AVENTURES AU-DELÀ DES ANNEAUX DE L'EXPANSE

GREEN RONIN PUBLISHING

3815 S. Othello St.,
Suite 100 #311
Seattle, WA 98118

Email : custserv@greenronin.com

Site internet : www.greenronin.com
Imprimé au Canada

**THE EXPANSE © CRÉÉ PAR
JAMES S.A. COREY**

Écriture et conception : Kate Baker, Christine Beard, Jim Cornwell, Crystal Frasier, Steve Kenson, Ian Lemke, Jason Mical, James Semple, Pete Woodworth

Développement : Ian Lemke

Révisions : Josh Vogt et Evan Sass

Direction artistique et conception graphique :
Hal Mangold

Illustration de couverture : Mark Graham

Illustrations intérieures : Dimitri Bielak, Andoni Fernandez, Mark Graham, Jack Hoyle, Rhys Kim, Mirco Paganessi, Jonathan Torres

**THE EXPANSE, LE JEU DE RÔLE
CONÇU PAR STEVE KENSON**

**ADVENTURE GAME ENGINE (AGE)
CRÉÉ PAR CHRIS PRAMAS**

Éditeur : Chris Pramas

Équipe de Ronin : Joseph Carriker, Crystal Frasier, Kara Hamilton, Troy Hewitt, Steve Kenson, Ian Lemke, Nicole Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas, Evan Sass, Malcolm Sheppard, Owen K.C. Stephens, Dylan Templar, Alexander Thomas

Beyond the Ring is ©2023 Green Ronin Publishing, LLC. All rights reserved.
Première impression.

Les références à d'autres contenus sous copyright ne constituent en aucun cas une remise en cause des droits des détenteurs du copyright de ces contenus. Green Ronin, The Expanse Roleplaying Game et leurs logos sont des marques déposées de Green Ronin Publishing, LLC.

The Expanse is © 2011–2023 Daniel Abraham and Ty Franck.

POUR BLACK BOOK ÉDITIONS

Directeur de la publication : David Burckle

Traduction :

Relecture :

Mise en page VF : Romano Garnier

L'ÉQUIPE DE BLACK BOOK ÉDITIONS :

Pôle administratif : David Burckle,

Marie Ferreira, Laura Hoffmann et Thierry Przybyla

Pôle boutique : Éric Bernard, Camille Bourgoin,

Julien Collas, Franck Drevon, Jonathan Duvic

et Olivier Morgon

Pôle communication : Anthony Bruno

et Steve Luga

Pôle édition : Frédéric Lipari, Sélène Meynier,

Aurélie Pesséas, Marc Sautriot et Julija Valkuniene

Pôle technique : Justine Largy, Alexandre Nizoux

et Emmanuel Personne

ÉDITÉ PAR BLACK BOOK ÉDITIONS

Dépôt légal : Mai 2023

Imprimé en UE

ISBN (relié) : 978-2-38227-298-5

ISBN (PDF) : 978-2-38227-520-7

GREEN RONIN PUBLISHING
3815 S. OTHELLO ST.
SUITE 100 #311
SEATTLE, WA 98118

Email : custserv@greenronin.com
Site internet : www.greenronin.com



BLACK BOOK ÉDITIONS
12, RUE JEAN CARMET
69800 ST PRIEST FRANCE
www.black-book-editions.fr

The Expanse Roleplaying Game is ©2023 Green Ronin Publishing, LLC. All rights reserved. Première impression. Les références à d'autres contenus sous copyright ne constituent en aucun cas une remise en cause des droits des détenteurs du copyright de ces contenus. Green Ronin, *The Expanse Roleplaying Game* et leurs logos sont des marques déposées de Green Ronin Publishing, LLC.

The Expanse is © 2011–2023 Daniel Abraham and Ty Franck.

LES MONDES

| | | | |
|---|-----------|--|------------|
| INTRODUCTION..... | 3 | ALEC-11..... | 52 |
| 1. APRÈS VÉNUS..... | 5 | Avalon..... | 54 |
| L'Anneau de Sol..... | 6 | Bandera..... | 56 |
| Structure de l'Anneau..... | 6 | Bercail..... | 58 |
| Défense et réglementation..... | 7 | Boréades, Les..... | 60 |
| Trafic..... | 8 | Delve..... | 62 |
| Un exode de masse..... | 8 | Eddington..... | 64 |
| La zone lente..... | 9 | Far Horizons..... | 66 |
| L'espace entre les anneaux..... | 9 | God Vind..... | 68 |
| Limitation de vitesse..... | 9 | Home..... | 70 |
| La station Médina..... | 10 | Horeb..... | 72 |
| Le Noyau..... | 11 | Jardins de Babylone, Les..... | 74 |
| Structure..... | 11 | Jotunheim..... | 76 |
| Habitants..... | 12 | Karkinos..... | 78 |
| Les fantômes d'Éros..... | 12 | Khrysos..... | 80 |
| Le noyau face aux menaces..... | 13 | Luca..... | 82 |
| S'adapter à l'inconnu..... | 14 | New Birmingham..... | 84 |
| 2. LA STATION MÉDINA..... | 20 | Ossan..... | 86 |
| Un passé chargé..... | 20 | Roanoke..... | 88 |
| Une cité éternelle..... | 21 | Shaula..... | 90 |
| Poste de commandement..... | 22 | Zaranyx..... | 92 |
| Le tambour..... | 22 | Zoisite II..... | 94 |
| Les docks..... | 24 | 4. LES COLONIES..... | 96 |
| Au rythme du tambour..... | 25 | Profil des colonies..... | 96 |
| Organisation du travail..... | 25 | Créer une colonie..... | 98 |
| Temps libre..... | 26 | Compétences des colonies..... | 99 |
| Politique..... | 29 | Colonies et opérations..... | 101 |
| Philosophie..... | 29 | Fonctionnement des colonies..... | 101 |
| De passage..... | 30 | Actions d'intrigue..... | 103 |
| Une série sur Médina..... | 32 | Destruction d'une colonie..... | 105 |
| 3. LES MONDES AU-DELÀ DES ANNEAUX..... | 36 | Exemples d'opérations..... | 106 |
| Mondes tirés des romans..... | 36 | 5. CRÉATION DE SYSTÈMES ET DE PLANÈTES..... | 108 |
| Arcadia..... | 37 | Systèmes planétaires..... | 109 |
| Auberon..... | 37 | Étape 1 : Quantité d'étoiles..... | 109 |
| Castila..... | 38 | Étape 2 : Étoile principale..... | 109 |
| Corazon Sagrado..... | 38 | Étape 3 : Étoiles compagnons..... | 110 |
| Eudoxia..... | 39 | Étape 4 : Orbites..... | 110 |
| Firdaws..... | 39 | Étape 5 : Objets en orbite..... | 111 |
| Freehold..... | 40 | Étape 6 : Lunes..... | 112 |
| Fusang..... | 40 | Exo-Terres..... | 112 |
| Illus/New Terra..... | 41 | Période orbitale..... | 112 |
| Laconia..... | 41 | Période de rotation..... | 113 |
| Longdune..... | 42 | Pesanteur..... | 113 |
| New Egypt..... | 42 | Atmosphère..... | 114 |
| New Mars..... | 43 | Hydrosphère..... | 115 |
| Paris..... | 44 | Écosphère..... | 115 |
| Perséphone..... | 44 | Artefacts..... | 118 |
| Systèmes morts..... | 45 | Anomalies..... | 119 |
| Adro..... | 45 | PROFIL : COLONIE..... | 121 |
| Charon..... | 46 | PROFIL : SYSTÈME PLANÉTAIRE..... | 122 |
| Naraka..... | 46 | PROFIL : PLANÈTE..... | 123 |
| Nouveaux mondes..... | 47 | INDEX..... | 124 |
| Abzu..... | 48 | | |
| Akragas..... | 50 | | |



INTRODUCTION

Au-delà de l'Anneau présente le réseau d'anneaux, la zone lente, la station Médina et quelques planètes appartenant aux 1373 systèmes des anneaux. Vous y trouverez également des règles précises vous permettant de créer vos propres mondes et les colonies qui s'y installent. La situation présentée dans cet ouvrage couvre la période des romans qui va des Feux de Cibola aux Cendres de Babylone et un peu après.

« Les théories du complot fleurissent chaque fois que les gens ont l'impression que la part de hasard de l'univers est trop grande. »

— *Les Feux de Cibola*

COMMENT UTILISER CE LIVRE ?

Les trois premiers chapitres vous présentent l'histoire de l'univers de *The Expanse* ainsi que des informations sur le cadre de jeu. Grâce à ce livre, les joueurs peuvent décider de partir explorer de nouveaux mondes ou commercer avec eux et les MJ ont des dizaines de nouvelles planètes à portée de main. Une partie des systèmes planétaires présentés appartient au canon de *The Expanse*, c'est-à-dire qu'ils sont évoqués dans les romans, mais nous vous proposons de nombreux autres systèmes complètement nouveaux, y compris pour ceux et celles qui ont lu les livres. Comme toujours, les nouvelles règles et systèmes présentés ici doivent être perçus comme des suggestions et non des contraintes. Ainsi, le MJ et les joueurs doivent partir du principe que le contenu de ce livre est optionnel. Ils devraient ainsi discuter de celui-ci, garder ce qui les intéresse et ne pas se soucier du reste.

LE CONTENU DE CE LIVRE

Au-delà de l'Anneau est divisé en cinq chapitres qui présentent la zone lente et un grand nombre de planètes accessibles par le réseau des anneaux. Vous trouverez également des règles pour créer vos propres systèmes planétaires et vos colonies. Les PJ peuvent ainsi explorer des dizaines de nouveaux mondes, comme Illus (New Terra), un anneau-monde ou des systèmes morts abritant de nombreux secrets.

« Des explosions apocalyptiques, des réacteurs hors service, des tueries, des limaces mortelles et maintenant une épidémie de cécité... Cette planète est abominable. Nous n'aurions jamais dû venir ici. »

— *Les Feux de Cibola*

CHAPITRE 1 : APRÈS VÉNUS

APRÈS VÉNUS présente ce qu'il s'est passé après qu'Éros s'est écrasé sur Vénus, puis donne des informations sur la zone lente, la station des Anneaux (ou le Noyau) et les portails eux-mêmes. Vous trouverez également dans ce chapitre de nombreux appels à l'aventure et idées de campagnes restreintes à la zone lente ou liées au Noyau. Un certain nombre d'entre elles s'éloignent du canon de *The Expanse* et vous proposent de mener vos aventures dans une direction différente.

CHAPITRE 2 : LA STATION MÉDINA

LA STATION MÉDINA vous propose une présentation détaillée de la station Médina, qui est devenue la dernière étape avant de pouvoir accéder à l'un des 1373 systèmes planétaires du réseau. Vous y découvrirez le quotidien et la culture des habitants de Médina, leurs habitats, leurs lieux de travail et les bars, clubs et restaurants où ils se rendent pour se changer les idées. Vous apprendrez également comment la station se positionne d'un point de vue politique et quelle est la philosophie de vie de ses résidents. Enfin, quelques appels à l'aventure vous proposeront des pistes d'aventures sur la station Médina.

CHAPITRE 3 : LES MONDES AU-DELÀ DES ANNEAUX

LES MONDES AU-DELÀ DES ANNEAUX vous propose de découvrir une quarantaine de planètes, certaines connues et d'autres non. Vous y trouverez des systèmes qui vous seront familiers si vous avez lu les romans *The Expanse*, comme Laconia, Freehold ou Auberon, mais également de nouveaux systèmes comme Shaula (une planète habitable transpercée par un immense artefact), ALEC-11 (une sphère de Dyson construite autour d'une naine rouge) ou Horeb (dont la colonie est en train de se transformer en un étrange culte). Chaque système ou planète bénéficie d'une description détaillée présentant son biome, ses colonies et les artefacts extraterrestres présents, ainsi qu'un profil simplifié indiquant des informations comme son type d'étoile, la composition atmosphérique de sa planète principale, etc. Les nouveaux mondes sont également accompagnés d'appels à l'aventure destinés à inspirer les MJ qui voudraient les intégrer dans leur campagne.

CHAPITRE 4 : LES COLONIES

Ce chapitre vous donne toutes les indications nécessaires pour créer ou gérer une colonie. Vous y trouverez toutes les règles permettant de créer et de gérer de nouvelles colonies, ainsi que des prouesses permettant de les faire évoluer.

CHAPITRE 5 : CRÉATION DE SYSTÈMES ET DE PLANÈTES

La **CRÉATION DE SYSTÈMES ET DE PLANÈTES** vous permet de créer vos propres mondes et systèmes. Vous pouvez utiliser les diagrammes et tables proposés pour générer vos propres systèmes de manière aléatoire, ou les utiliser comme support pour créer un système de toutes pièces. Vous trouverez notamment tout ce qu'il vous faut pour créer un monde, avec sa flore, sa faune et ses artefacts extraterrestres. Enfin, nous vous présentons des profils de plusieurs animaux analogues à ceux de la Terre pour vous aider à créer vos propres créatures exotiques.



1. APRÈS VÉNUS

La station Éros s'est écrasée sur Vénus puis, pendant presque un an, la planète s'est lentement transformée afin d'exécuter le mystérieux programme de la protomolécule qui l'avait infectée. Tous ceux qui en avaient les moyens pouvaient veiller et observer ces changements, sans que personne ne les comprenne. Les observateurs en étaient réduits à des conjectures quant à l'objectif de cette technologie extraterrestre en plein développement. Lors de sa période d'incubation, la protomolécule avait en effet transformé la surface de la planète de manière incroyable.

L'Arboghost, un vaisseau scientifique militaire de l'ONU, fut envoyé en orbite autour de Vénus pour observer la transformation et collecter des données. Huit mois après son arrivée, une puissante onde d'origine inconnue interféra soudain avec tous les télescopes observant le spectre non visible et l'Arboghost se trouva démantelé, réduit à ses composants structurels au niveau de ses vis et boulons, exposant son équipage de 572 personnes au vide de l'espace. Personne ne savait si la protomolécule avait tenté de récupérer des composants ou simplement de comprendre le fonctionnement de cette technologie. Et, malgré tous les efforts des humains, personne n'arrivait à comprendre ce qui motivait les actions de la protomolécule.

C'est alors qu'une structure ou un organisme fabriqué par la protomolécule décolla de Vénus et s'élança dans l'espace, laissant derrière elle une planète diminuée, et semant la panique dans le système solaire. Une fois passée l'orbite d'Uranus, la structure s'arrêta et entreprit de se recombinaison pour former ce que l'humanité a baptisé l'Anneau, avant de se mettre en sommeil. L'Anneau devint instantanément un sujet de spéculations, d'études et d'inquiétudes.

Des représentants de la Terre, de Mars et de la Ceinture furent envoyés vers l'Anneau dans le cadre d'une mission conjointe (du moins en théorie) afin de l'étudier et de tenter de déterminer sa raison d'être. L'Anneau semblait inerte et sa fonction encore indéterminée quand un jeune Ceinturien appelé Manéo « Néo » Yung-Espinoza, lancé à toute allure dans son vaisseau de course, traversa l'Anneau afin d'impressionner une fille sur Cérès. Son passage à travers l'Anneau activa la structure et envoya brusquement Néo dans la zone lente. La vitesse de son vaisseau se trouva instantanément et drastiquement réduite, le tuant sur le coup dans une grande gerbe de sang.

Après le passage de Néo, les capteurs et sondes envoyés par les vaisseaux d'observation permirent de constater que tout ce qui traversait l'Anneau décélérait instantanément, comme la station Éros l'avait fait lorsqu'elle avait réussi l'exploit

« Comment ça va ? demanda Holden. Tu sembles plus cohérent que d'habitude. »

Miller eut un petit haussement d'épaules ceinturien. « Qu'est-ce que tu veux dire par là ?

– D'habitude, quand on discute, c'est comme si la connexion était parasitée. »

L'ancien détective haussa les sourcils de surprise.

« Tu m'as déjà vu avant ?

– Quelques fois au cours de la dernière année, oui.

– Voilà qui est troublant... » réagit Miller.

— La Porte d'Abaddon

incroyable d'« éviter » de percuter le Nauvoo avant d'atterrir sur Vénus. Malheureusement, tout ce qui se trouvait dans un tel appareil n'était pas affecté par ce ralentissement, ce qui était synonyme de mort pour l'équipage de tout vaisseau traversant l'anneau à grande vitesse.

Au centre de cet espace se trouvait une station sphérique (surnommée la station des anneaux ou le noyau), qui attirait tous les objets traversant l'Anneau et qui semblait contrôler le réseau des anneaux, la zone lente, la gravité dans cet espace et peut-être même la protomolécule. Holden réussit à communiquer avec la station et c'est ainsi que l'humanité découvrit que l'Anneau de Sol appartenait en réalité à un vaste réseau, une sphère d'un million de kilomètres de diamètre percée d'anneaux identiques.

L'ANNEAU DE SOL

Montrez à un humain une porte fermée : quel que soit le nombre de portes ouvertes qui se trouvent à côté, il sera obsédé par ce qui se cache derrière cette porte close.

— *La Porte d'Abaddon*

Les habitants du système de Sol avaient assisté avec une curiosité morbide à l'envol du vaisseau-calamar de la surface de Vénus et à son voyage jusqu'aux confins du système solaire. Il ne laissait derrière lui aucune réponse, seulement une planète défigurée et dépouillée de ses ressources. L'Anneau est né de la destruction de Vénus. Après une longue période d'incubation planétaire et un passage par une forme de vaisseau, l'Anneau de Sol (ou simplement « l'Anneau ») se trouve maintenant en orbite en bordure du système solaire. Il s'agit d'une immense construction qui dépasse les attentes et la capacité de compréhension de l'humanité. L'Anneau est bien plus grand que n'importe quel objet construit par les hommes, y compris le *Béhémoth* (qui a fini par devenir la station Médina), et il recèle encore de nombreux mystères qu'il ne semble pas près de partager.

STRUCTURE DE L'ANNEAU

De l'« extérieur », c'est-à-dire du côté de Sol, l'Anneau ressemble à un immense cercle circonscrivant un espace de vide qui n'en est pas vraiment. Avec un diamètre de 1000 km, il peut contenir n'importe quelle structure humaine imaginable. L'effet de ralentissement de la « zone lente » a été levé après que la première flotte qui y a pénétré a éteint ses réacteurs sur les conseils d'Holden et de l'Enquêteur et rien ne laisse penser qu'il va être réactivé. Les tirs de missiles à travers l'Anneau ne semblent pas avoir d'effets néfastes sur lui et, pour l'instant, personne n'a tenté d'endommager l'Anneau lui-même. Les matériaux qui le forment ne ressemblent à aucun alliage connu et, en se basant sur l'observation des autres anneaux, on estime qu'il est capable de résister à plusieurs milliards d'années de rayonnements et d'exposition à l'espace sans effet notable sur sa forme ou sa fonction.

La structure de l'Anneau est relativement simple et sa présence dans l'espace est seulement trahie par une lueur bleue sur sa bordure intérieure. Contre toute attente, le trou de ver n'est associé à aucune caractéristique fantastique ou visuellement marquante, ce qui, malgré l'exploit qu'il représente, est assez décevant. Et s'il émet un quelconque bruit, celui-ci est indiscernable dans le vide de l'espace. Personne ne comprend vraiment comment un trou de ver artificiel peut-être entretenu ainsi, mais en tout cas il semble pouvoir fonctionner sans intervention extérieure. Selon la théorie la plus populaire, il pourrait être alimenté par

QUARANTAINE

Si la raison d'être initiale des anneaux était peut-être de permettre un transport rapide d'un coin à l'autre de la galaxie, les Bâtisseurs ont modifié l'usage de ce réseau quand ils se sont trouvés menacés d'extinction. Incapables de repousser l'infection ou l'envahisseur s'en prenant à eux, ils ont utilisé le système des anneaux pour mettre en quarantaine les systèmes affectés. La station des anneaux elle-même, par l'intermédiaire de James Holden, a permis d'apprendre qu'une force inconnue faisait disparaître progressivement les Bâtisseurs. Ils ont d'abord tenté une stratégie de la terre brûlée en détruisant les systèmes planétaires infectés. Ceci ayant échoué, la quarantaine s'est étendue et tous les portails ont été condamnés. Le comportement extrêmement défensif du noyau est la conséquence directe de ce confinement, un ultime effort pour arrêter ou au moins ralentir la puissance malveillante à l'origine de la destruction des Bâtisseurs. Et si les artefacts que l'on retrouve encore sur différents mondes sont restés plus ou moins fonctionnels, il s'agit des seuls vestiges de leur empire. Rien d'autre ne subsiste, et surtout pas les réponses que les humains souhaiteraient trouver. Quelle que soit la chose à l'origine de l'anéantissement des Bâtisseurs, elle a frappé rapidement et brutalement, et le manque de mécanismes de défense efficaces pour la contrer laisse penser que leur compréhension de leur ennemi était limitée. Leurs études ou recherches à ce sujet, si elles existaient, ne sont pas accessibles. Et même si elles l'étaient, les chances de réussir à les traduire sont quasi nulles. Ainsi, personne ne sait si ces prédateurs inconnus se tapissent encore dans un recoin de la galaxie, prêts à frapper un nouvel empire trop gourmand.

La quarantaine a été levée et il ne semble pas y avoir eu de résurgence de cette force malveillante. Ou en tout cas, elle n'a pas identifié l'humanité comme une menace. Il s'agit peut-être d'un virus ou d'un parasite qui ne considère pas les humains comme une source d'énergie viable ou comme une menace digne de son attention. Ou peut-être que cet assaillant mystérieux s'est également éteint au cours des milliards d'années qui se sont écoulées entre son assaut contre les Bâtisseurs et la construction de l'Anneau de Sol. Cela dit, en l'absence de réponse, la menace persiste. Il est cependant facile de négliger cette question face aux nombreux problèmes plus pressants liés à l'exploration de ces nouvelles frontières qui dépassent les rêves les plus fous de l'humanité. L'enthousiasme suscité par la nouveauté prend toujours le pas sur la peur de l'inconnu et, pour ceux qui traversent l'Anneau de Sol, même s'il existe un risque, le jeu en vaut la chandelle.

les rayonnements spatiaux, de la même manière que la protomolécule se nourrit de radiations (mais à plus haute concentration) pour fonctionner. Quoiqu'il en soit, il se tient là, en silence, comme tous les autres anneaux, en attendant de remplir sa mission, sans donner d'indice quant à la nature de celle-ci. L'Anneau ayant été construit à partir d'une technologie extraterrestre, il semble inenvisageable de le désassembler. Par contre, une étude assez poussée de sa structure pourrait peut-être permettre de le répliquer. L'humanité, qui se trouve soudain capable d'accéder à un grand nombre de systèmes planétaires et aux nombreux artefacts des Bâtisseurs des anneaux qu'ils abritent, pourrait peut-être finir par comprendre assez cette technologie. Des scientifiques ont déjà commencé d'échafauder des théories en vue de construire de nouveaux portails, et l'humanité espère être un jour capable de reprogrammer ceux qui donnent sur des systèmes morts et stériles afin de les envoyer vers des endroits plus prometteurs. Après tout, quand quelque chose fonctionne, est-il vraiment important de comprendre *comment* ?

DÉFENSE ET RÉGLEMENTATION

Dans le cadre d'un plan pour se venger de l'équipage du *Rocinante*, une des filles de Jules-Pierre Mao avait concocté une fausse communication de James Holden dans laquelle il déclare que l'Anneau est la propriété exclusive de l'APE et que toute action allant à l'encontre de cette revendication donnerait lieu à des représailles fermes. Une fois la vidéo diffusée sur toutes les chaînes, les tensions entre les trois gouvernements se ravivèrent, avec une brève mais terrifiante escalade. Cela eut également comme conséquence la première traversée réussie de l'Anneau par un vaisseau habité : le *Rocinante*, devenu une cible suite à la déclaration menaçante diffusée. Le vaisseau était suivi de près par les flottes de la République du Congrès martien et des Nations Unies. Une fois la situation éclaircie et la tension retombée, l'attention put se tourner vers les autres portails. Cependant, une question subsistait : l'Anneau était-il la propriété de quelqu'un et, si oui, de qui ?

À l'heure actuelle, du côté de Sol, les grands gouvernements spatiaux surveillent les vaisseaux qui entrent et sortent de l'Anneau. La FNU et la FRCM montent la garde ensemble, chacune refusant de laisser la tâche à leur vieil adversaire. Des règles, qui ne sont pas sans rappeler celles régissant l'accès à n'importe quelle station ou colonie, ont été établies. Au-delà du trou de ver se trouvent le noyau et la station Médina, qui était autrefois le *Béhémot*. Après avoir été brièvement converti en vaisseau de guerre, il a retrouvé une fonction plus adaptée à l'exploration coloniale en devenant la dernière station de ravitaillement avant de pénétrer dans les mondes inconnus qui se trouvent derrière les anneaux-portails.

Le vaisseau appartenant à l'APE, sa conversion en station est supervisée par Fred Johnson et sa position centrale dans la zone lente lui confère un contrôle presque total de celle-ci. L'APE a fini par consolider sa position en installant des canons électriques télécommandés à la surface du noyau. Ces canons peuvent cibler n'importe quel point de la zone lente et ainsi empêcher des vaisseaux de rejoindre Médina ou interdire l'accès à certains portails. Dans la mesure où la majorité des systèmes planétaires colonisés ne sont pas dans le giron de l'APE, cela n'est pas sans générer des frictions avec l'ONU et la RCM, tout en accordant à l'APE une plus grande légitimité en tant que gouvernement autonome.



l'architecture cède progressivement la place à un aspect plus mécanique calqué sur celui des vaisseaux alentour. S'agit-il d'une invitation à explorer les lieux et en utiliser la technologie ?

La flore analogue de la station est plutôt réussie. C'est au niveau de la faune que les choses se gâtent. Si la station n'a pas de sentiments et ne peut donc pas se vexer que ses animaux soient défailants, il n'est pas facile pour les visiteurs d'assister aux pénibles tentatives d'évoluer de ces créatures semi-organiques et seulement à moitié fonctionnelles. Ces « échecs » sont généralement rejetés dans l'espace et viennent s'ajouter à l'anneau de débris. Heureusement, il s'agit pour l'instant seulement de petites créatures, de l'ordre des papillons et des lucioles avec lesquels la station semble familière, mais personne n'a hâte de la voir s'attaquer à des créatures de plus grande taille. Peut-être existe-t-il un moyen de lui demander d'arrêter ?

INTÉGRATION DE NOUVEAUX OUTILS

Alors que la tension croissait entre la Terre, Mars et l'APE, Fred Johnson décida de consolider la position de l'APE dans la zone lente et d'améliorer la défense de la station Médina. Les canons électriques télécommandés installés à l'extérieur de la station semblaient être une solution idéale. Rien qui soit trop explosif ou facile à abîmer, faciles à armer et avec des risques limités de dégâts collatéraux en cas de tir : une solution appropriée à la question de la sécurité des anneaux et des vaisseaux les traversant si un conflit venait à éclater. Tout se passait à

merveille. Les préparations, l'installation et même les premiers tests s'étaient déroulés sans problème.

Personne ne s'attendait cependant à ce que la station décide que les canons électriques installés à sa surface fassent partie de son écosystème et de son système de défense. Cette information est top secrète et les seules personnes au courant sont l'équipe d'artilleurs et les hauts gradés de Médina, et leur priorité est de récupérer le contrôle des canons. Pour l'instant, les canons n'ont pas pris de cible ni tiré de munitions, mais la station a déjà fait preuve de son imprévisibilité et il est peu probable qu'elle change de comportement pour plaire aux humains qui se trouvent là.

OBSTACLES ET OPPORTUNITÉS

La branche respectable de l'APE (celle qui dirige la station Médina) craint qu'une cellule de radicaux se soit développée sous son nez. Les dirigeants se demandent si les canons électriques sont vraiment passés sous le contrôle de la station extraterrestre ou celui d'une cellule dissidente qui entretient le flou le temps de finir ses préparatifs en vue d'une attaque contre des vaisseaux des Planètes Intérieures traversant l'Anneau. La tension monte et un climat de méfiance s'installe, transformant des relations de travail harmonieuses (ou en tout cas civiles) pour en faire une véritable poudrière. S'il existe *réellement* une cellule radicale, est-il possible de la neutraliser ? Et ce, sans déclencher une chasse aux sorcières ciblant les employés les moins appréciés de Médina ?

Les tentatives de l'APE d'étouffer l'affaire ont échoué. Des rumeurs ont commencé de se faire entendre parmi les employés de Médina, puis au sein des équipages des vaisseaux de passage, jusqu'à ce qu'un aspirant James Holden 2.0 décide de lâcher l'information sur les chaînes publiques. Maintenant, tout le monde le sait : les canons électriques ne sont plus sous le contrôle de l'APE. L'humanité bruisse de rumeurs d'un coup d'État militaire, d'une mutinerie au sein de l'APE et d'une intervention extraterrestre. Comment faire en sorte de calmer les esprits avant que des émeutes ne se produisent ?

FRACTIONNER, REMODELER, RÉUTILISER

C'est arrivé progressivement. Tellement lentement qu'il a fallu attendre que la moitié ait disparu avant que quelqu'un ne s'en rende compte. Il ne reste maintenant plus grand-chose de l'anneau de débris entourant la station de contrôle. Logiquement, il devrait donc finir par disparaître entièrement. Mais... que lui est-il arrivé ?

La réponse n'est pas trop difficile à deviner : malgré leurs capacités impressionnantes et quasi magiques, les artefacts des Bâtisseurs ne peuvent faire apparaître quoi que ce soit à partir de rien. Ils savent par contre extrêmement bien réutiliser la matière en la réduisant à ses composants de base, et peut-être même en jouant sur sa structure atomique. L'orbite déclinante des derniers débris semble confirmer cette théorie : ils sont attirés par le noyau. La station Médina et les autres vaisseaux habités sont heureusement épargnés par ce phénomène, mais il soulève des questions glaçantes : quel est l'objectif de la station ? Se contente-t-elle de nettoyer la zone lente et de s'assurer que l'anneau de débris ne gêne pas les déplacements ? Ou a-t-elle un dessein moins altruiste ?



OBSTACLES ET OPPORTUNITÉS

De nouveaux objets ont émergé du noyau et ont traversé certains anneaux, ignorant les vaisseaux humains. Il ne s'agit pas de gros appareils comme ceux qui ont été aperçus dans la station, mais de drones qui ressemblent à des papillons et ont à peu près taille humaine. La station tente-t-elle de prendre des nouvelles des mondes auxquels elle est connectée ? Est-ce une nouvelle tentative de prendre contact avec ses créateurs ? Ou bien une manière de tester les anneaux du réseau afin d'établir un diagnostic et apporter des réparations ?

Une fois l'anneau de débris entièrement disparu, le calme revient. Le noyau semble léthargique et il ne happe aucun nouveau vaisseau dans son orbite. Les choses semblent être revenues à la normale, pour peu que l'on puisse employer ce terme au centre d'une sphère bordée de trous de ver. Il est cependant douteux que la station se soit contentée d'absorber les débris l'entourant sans rien en faire : elle est bien trop avancée pour se comporter comme un simple compacteur d'ordures. Il est possible qu'elle renforce ses défenses, construise plus de machines insectoïdes, ou peut-être qu'elle analyse ces objets pour apprendre ce qu'elle peut des intrus ?

Une fois que l'anneau de débris a été entièrement absorbé, la station recrache des choses. Ces objets forment un nouvel anneau de débris dont la taille est similaire au précédent, mais le contenu bien plus varié. Il contient des matières végétales, des composants mécaniques, des fragments de pierre et de verre... Il est impossible de savoir si la station a une contenance limitée ou si elle pense effectuer une transaction. Dans tous les cas, ces nouveaux objets ont des propriétés qui fascinent les scientifiques.

CHANGEMENT DE PROPRIÉTAIRE

De toutes les merveilles abandonnées par les Bâtisseurs, le noyau est à la fois la plus proche, mais également l'une des moins accessibles. Il renferme la promesse de toutes sortes de connaissances et pourrait même permettre de contrôler les autres artefacts parsemés dans la galaxie et pourtant il est là, au centre de tout, inerte et impénétrable. Les gouvernements qui se partagent la galaxie seraient prêts à tout ou presque pour en

prendre le contrôle et pouvoir exploiter son incroyable potentiel afin de protéger leurs investissements et étendre leur influence.

Ainsi, imaginez la panique qui se répand maintenant qu'il semble que quelqu'un ait réussi cet exploit ? L'APE, l'ONU et la RCM se pointent mutuellement du doigt, mais personne n'a encore revendiqué quoi que ce soit. La station est cependant en train de s'activer, malgré les déclarations d'innocence de toutes les parties concernées. Personne n'ayant encore été ciblé par un quelconque effet, la situation est encore nébuleuse et la tension à son comble. Cependant tout le monde sait que, tôt ou tard, ceux qui ont le contrôle de la station vont finir par exploiter son potentiel. Quelles seront les conséquences de leurs premières actions ? Et est-il possible de préserver la paix entre les forces en présence si l'une d'entre elles gagne un tel avantage ?

OBSTACLES ET OPPORTUNITÉS

Personne ne veut d'une guerre ouverte aux confins du système solaire et c'est la seule chose qui empêche la situation de dégénérer. Les chefs d'État continuent de s'accuser mutuellement d'avoir pris le contrôle de la station pendant que les chroniqueurs excitent les foules. Sera-t-il possible de garder le calme en attendant que la situation s'éclaircisse ? La brève période de coopération entre les gouvernements n'aura-t-elle donc servi à rien ?

Un des grands gouvernements finit par revendiquer la prise de contrôle du noyau. Comment réagissent les autres ? Comment cela affecte-t-il votre équipage si l'APE consolide sa mainmise sur la zone lente et possède un pouvoir absolu sur les anneaux-portails ? Ou si la RCM déclare que les anneaux et les mondes au-delà deviennent une expansion de son projet de terraformation ? Que faire s'il s'agit de la Terre, qui mène une campagne d'expansion et promet gloire et fortune à ceux qui sont prêts à partir explorer l'inconnu ?

Il se peut également qu'il ne s'agisse pas de l'un des trois gouvernements, mais d'un groupe d'anciens employés de Protogène et de Mao-Kwikowski Mercantile qui tentent de récupérer leur pouvoir perdu. Ce sont en effet eux qui connaissent le mieux la protomolécule, ce qui leur donne un avantage pour comprendre le fonctionnement du noyau. Les autres parties en présence pourront-elles faire preuve d'assez de bonne volonté pour obtenir une désescalade ? Ou la situation devra-t-elle se régler par la force ?



3. LES MONDES AU-DELÀ DES ANNEAUX

L'humanité n'a pas perdu de temps à quitter Sol pour se répandre dans les nouveaux mondes qui se trouvent derrière les anneaux. Ces planètes regorgent de nouvelles formes de vie, de biomes extraterrestres et de ressources inexploitées. Il n'est pas étonnant que nous voulions toutes les explorer et découvrir les mystères de cette vie extraterrestre qui se trouve à portée de main. Quelques mondes ont déjà été survolés ou colonisés, mais la grande majorité reste encore à explorer.

Chaque système planétaire, qu'il soit actif, inerte ou mort, a quelque chose à offrir aux colons assez courageux (ou stupides) pour s'y aventurer. Ces entreprises sont certes dangereuses, mais les découvertes qui ont été faites à ce jour sont largement à la hauteur des risques encourus. Plus de mille nouveaux mondes attendent l'humanité. Ce chapitre en présente quelques-uns, dont certains sont déjà connus, afin de servir de point de départ aux équipages qui voudraient partir à l'aventure.

L'univers est plus étrange que ce que l'on pourrait penser. Il est parfois plein de choses merveilleuses et parfois plein de choses horribles:

— *La Colère de Tiamat*

Depuis l'ouverture des anneaux-portails, l'humanité a fait de son mieux pour se répandre dans tous les systèmes qu'elle a découverts. Peu importe si la colonisation est plus ou moins facile en fonction de chaque monde et de l'équipement des colons, l'humanité fait une nouvelle fois preuve de sa résilience. Se relever après une chute ou trouver une solution à un problème en apparence insoluble n'est peut-être pas leur programme par défaut, mais le patrimoine génétique des humains dispose des redondances et des systèmes qui leur permettent de répondre étonnamment bien à leur première directive instinctive : rester en vie. Quel que soit l'endroit, quel que soit le danger auquel elle est confrontée, l'humanité finira par trouver un moyen de survivre. Certaines des colonies les mieux implantées ont même commencé d'exporter des ressources naturelles afin d'assurer leur pérennité.

MONDES TIRÉS DES ROMANS

Les planètes présentées dans cette section ont été mentionnées ou décrites dans les romans de *The Expanse*, c'est pourquoi elles sont présentées plus succinctement que les nouveaux mondes que nous proposons aux joueurs et MJ d'explorer.

ARCADIA

Arcadia fait partie d'un système à quatre planètes. Elle est la plus proche de son étoile et sa surface est ainsi brûlée par les rayons du soleil qui se reflètent également sur ses lunes pendant la nuit. Sa gravité de 1,5 g demande un temps d'adaptation, même pour les Terriens. Tout le monde est bienvenu sur Arcadia, mais sa gravité en fait une véritable épreuve pour les Martiens ou les Ceinturiens. La planète a des journées de 16 h et les Terriens se sont ajustés à la forte pesanteur en s'adaptant à un rythme de journées de travail courtes suivies de longues périodes de repos.

Arcadia fait partie des planètes les plus proches de la Terre sur le plan physique. Elle possède huit continents émergeant d'un vaste océan. Ses trois lunes sont proches les unes des autres, ce qui rend les marées plus imprévisibles. La concentration de sel de ses océans est plus élevée que celle de la Terre, mais son climat et la diversité de ses biomes éveillent un sentiment de familiarité chez les Terriens. La grande quantité de nouvelles espèces et de phénomènes à cataloguer fascine et ravit les scientifiques et les ingénieurs, qui ont trouvé de nombreux dépôts de minéraux et de matériaux bruts, ne sont pas en reste.

Les colons d'Arcadia sont en majorité des Terriens cherchant l'aventure, mais tout le monde est bienvenu sur la planète. La colonie est officiellement sous la tutelle des Nations Unies, mais les dirigeants ont déposé une requête afin d'être rattachés à un gouvernement plus unifié, maintenant que le système binaire Terre/Mars ne semble plus adapté. Après avoir choisi avec soin les lois qu'ils estiment les plus justes parmi celles des deux blocs, les colons ont baptisé leur nouveau mouvement la Coalition de l'Humanité et ont décidé de le propager par le biais des vaisseaux partis coloniser de nouveaux systèmes. Cependant, sans beaucoup d'hommes politiques pour le promouvoir, ce mouvement n'a pas encore beaucoup d'influence.

La forte pesanteur d'Arcadia a eu des effets intéressants sur sa faune et sa flore. Les plantes sont rarement souples et développent des tiges dures et ligneuses ou restent près du sol et couvrent de grandes surfaces afin de nourrir leurs racines enfouies sous terre. La concentration élevée d'oxygène dans l'atmosphère a pour sa part permis le développement de grandes créatures et plusieurs types d'animaux couverts de chitine ont été observés sur terre et dans la mer. Malgré leur aspect insectoïde, certains font preuve de caractéristiques similaires aux mammifères, pour le plus grand plaisir des chercheurs qui les étudient.

Les colons ont également aperçu en de rares occasions des drones extraterrestres en train de voler ou de se déplacer rapidement sur le sol. À la différence des autres créations des Bâtisseurs, ces drones gardent leurs distances avec les autres créatures et s'éloignent si quelque chose s'approche d'eux. Les relevés radar ont permis de déterminer qu'ils envoient des informations, mais il est peu probable que quelqu'un les reçoive.



AUBERON

La taille immense d'Auberon lui a permis d'accumuler une impressionnante collection de satellites très réfléchissants. Malgré des journées de 14 h, la planète possède tant de lunes en orbite qu'elle reste éclairée la plupart du temps. Avec une gravité de 0,75 g, la vie sur Auberon est confortable pour les Martiens et relativement aisée pour les Ceinturiens.

La surface d'Auberon est couverte de marécages qui lui confèrent une teinte orange-rouille. Quand le sol est solide, il est couvert de joncs rigides et d'herbe dure, ainsi que d'étranges gousses qui relâchent des nuages de pollen blancs si on les touche. L'eau qui se trouve à proximité de ces gousses est fraîche comparée à celle des marais prédominants. De petites forêts d'arbres mous et spongieux se dressent sur un sol dur entre les grappes de gousses. Si la pesanteur est plus faible que sur Terre, elle est assez élevée pour que les explorateurs imprudents risquent de se noyer dans les vasières, ce qui complique les déplacements dans des zones inexplorées.

Auberon a été colonisée par un assortiment de Martiens et de Ceinturiens. Leurs colonies forment pour le moment des sortes de villages flottants à la surface des marais. Les arbres ont une écorce souple, mais le bois qu'elle protège est similaire au bambou : il est assez solide et flotte assez pour pouvoir en faire des radeaux ou les fondations de maisons et autres édifices communautaires. Les deux groupes de colons vivent pour l'instant dans un état de paix fragile, mais les tensions entre eux se dissipent progressivement. Les Ceinturiens refusent cependant de concéder que la planète est exclusivement sous juridiction martienne.

Les gousses font un mètre de haut et sont presque aussi larges. Elles ressemblent à des pissenlits inversés, protégeant leurs graines à l'aide de leur enveloppe extérieure jusqu'à ce que vienne le moment de les libérer. Les tests ont permis de découvrir que l'enveloppe extérieure des gousses est comestible et nutritive, bien qu'elle n'ait pas très bon goût. Cela permet ainsi aux colons d'avoir au moins une source de nourriture locale et ils doivent seulement trouver des recettes





4. LES COLONIES

Les colonies peuvent être exploitées comme des éléments purement narratifs et les joueurs peuvent ainsi décider de leur destin sans rentrer dans les détails. Ceci est idéal pour les colonies dans lesquelles les PJ se rendent rarement ou quand l'une d'elles sert simplement de toile de fond à de grandes aventures qui les confrontent à la nature ou à l'exploration de ruines extraterrestres. Cependant, quand une histoire s'articule autour de la survie d'une colonie et de ses habitants et des difficultés que ceux-ci rencontrent, les joueurs peuvent intervenir directement en prenant le contrôle de la colonie, comme ils le feraient avec un PJ, en suivant les règles ci-dessous.

« Et...qu'est-ce que la civilisation, sinon des gens qui bavardent autour d'une bière ? »

— *Les Feux de Cibola*

Ils peuvent la contrôler et décider eux-mêmes des projets à suivre, des Compétences de colonie à développer et de la marche à suivre en cas de danger. Après la phase de jeu dédiée à la colonie, ils reprennent le contrôle de leurs personnages. Si les joueurs interprètent déjà des chefs de colonie, cette transition se fait naturellement. Si le rôle de dirigeant de la colonie est attribué à un PNJ, les joueurs peuvent quand même la contrôler durant la phase de jeu qui lui est dédiée et agir indépendamment de leurs PJ, voire à l'encontre des intérêts de ces derniers.

PROFILS DES COLONIES

Chaque colonie possède des attributs qui représentent ses ressources, son savoir et la détermination de ses habitants. Ces attributs ont des scores allant de -2 à 6 (ou plus), de la même manière que ceux des personnages. La plupart des colonies ont des scores d'attributs entre 0 et 5. Cela dit, le score d'une colonie qui a accès à des ressources exceptionnelles ou qui connaît un revers de fortune peut être supérieur ou inférieur à cette fourchette représentative.

Une colonie possède cinq grands attributs : Économie, Force, Infrastructure, Médias et Science. Chaque colonie possède trois statistiques supplémentaires : la Taille, la Stabilité et la Résilience, qui aident à déterminer sa résistance aux désastres et aux contretemps.

Selon un dicton, à l'origine de chaque grande nation se trouvent un couteau et un mensonge.

— *Le Soulèvement de Persépolis*

Enfin, une colonie possède des Compétences, au même titre que les PJ. Dans le cas d'une colonie, une compétence représente la présence d'installations spécialisées (comme une serre), d'un savoir exceptionnel (comme l'écologie locale), de ressources spéciales (comme du lithium) ou encore de colons possédant une expertise particulière (comme un docteur ou les membres d'un service de sécurité). Quand un désastre cause la destruction d'installations ou la mort de nombreux PNJ, la colonie risque de perdre une ou plusieurs compétences. De même, si les PJ obtiennent des ressources spéciales ou sauvent un PNJ à l'expertise exceptionnelle, cela pourra se traduire par l'acquisition de nouvelles compétences pour la colonie qui les abrite.

ÉCONOMIE

L'Économie reflète la capacité d'une colonie à créer des biens et des ressources, pour son propre usage ou pour commercer. Elle représente le pouvoir d'achat, l'influence, les stocks et réserves d'objets et de ressources d'une colonie, dans lesquels elle peut puiser pour faire face à des problèmes. Si les colons ont à leur disposition un cargo rempli de minerai, mais qu'ils ne peuvent pas le mettre sur le marché, celui-ci est sans valeur. L'Économie d'une colonie ne reflète pas nécessairement la richesse de ses membres. Ainsi, une colonie peut être prospère, mais réinjecter ses ressources financières dans son appareil industriel au détriment de ses membres, ou une colonie pauvre être dirigée par une poignée de riches individus. Les colonies qui se spécialisent dans l'extraction de minerais ou la production ont généralement un score d'Économie élevé.

Les dirigeants d'une colonie peuvent convertir la richesse de leur communauté en richesse personnelle. Pour cela, ils déduisent le score d'Économie de la colonie du ND de ressources qu'ils utilisent pour faire un achat. Le score maximal d'Économie dont un personnage peut bénéficier pour réduire le ND d'un achat correspond au niveau du rang qu'il occupe au sein de la colonie (voir la section **Affiliation du Chapitre 14** de *The Expanse, le jeu de rôle*). Par exemple, un personnage de rang 1 peut réduire le ND de 1 tant que le score d'Économie de la colonie est supérieur ou égal à 1. Si un personnage avec un rang d'Affiliation de 3 dirige une colonie dont le score d'Économie est de 2, il peut seulement réduire son ND d'achat de 2. La quantité de ressources que possède une colonie limite l'influence de ce personnage. Un PJ peut seulement bénéficier de cet avantage quand il tire profit de l'industrie ou du réseau d'approvisionnement de sa colonie, afin d'acheter des biens produits par sa colonie ou d'escorter des marchandises à exporter, par exemple.

FORCE

La Force représente la capacité d'une colonie à utiliser la force brute pour résoudre ses problèmes, en faisant appel à une milice, des gardes armés ou encore de robustes mineurs susceptibles de résoudre une situation grâce à leur détermination et leur force physique. Cet attribut sert généralement à la défense contre des menaces militaires, des animaux dangereux ou des criminels, mais elle intervient également quand les colons doivent se mobiliser pour réagir rapidement à un désastre naturel. Les colonies qui bénéficient du soutien des forces armées des planètes Intérieures ont un score de Force élevé, mais c'est également le cas des colonies de réfugiés endurcis qui doivent leur survie à leur labeur et leur détermination.

INFRASTRUCTURE

L'Infrastructure représente les systèmes environnementaux d'une colonie, ses bâtiments et services collectifs, ainsi que sa capacité à produire des ressources essentielles comme de la nourriture, de l'eau et de l'air. Cet attribut mesure la capacité de la colonie à se remettre d'une période difficile, son taux de croissance et la santé des colons. Il représente également sa capacité à survivre à une catastrophe grâce à une bonne gestion ou de solides installations. Les colonies bien conçues et dirigées par des administrateurs expérimentés possèdent un bon score d'Infrastructure, contrairement aux colonies au fonctionnement anarchique ou aux avant-postes provisoires.

MÉDIAS

Les Médias représentent la capacité d'une colonie à transmettre des informations rapidement et à façonner les opinions. Cet attribut inclut les médias internes à la colonie (l'accès aux contenus ou la diffusion d'émissions de radio), mais également l'influence extérieure qu'elle exerce par le biais de porte-parole, de documentaires, ou simplement par sa réputation. Les Médias représentent aussi la capacité de la colonie à contrôler l'information et, le cas échéant, à dissimuler des faits. Les colonies privées établies par des entreprises habiles ont probablement un score de Médias élevé, mais cela sera également le cas d'une colonie peuplée d'artistes ou d'ingénieurs capables de développer leurs propres réseaux.

SCIENCE

La Science représente l'expertise scientifique et technologique ainsi que l'équipement d'une colonie. Elle aide la colonie à comprendre de nouveaux phénomènes et à utiliser la technologie extraterrestre, et représente sa capacité à résoudre des problèmes à l'aide de solutions techniques. Si les autres statistiques peuvent faire appel à des technologies évoluées dans le cadre de leurs fonctions ou compétences, la Science sert quant à elle à développer de nouvelles technologies ou à adapter une technologie existante de manière originale pour résoudre un problème. Les colonies de chercheurs ont forcément un score de Science élevé, mais une colonie industrielle ou composée de réfugiés aura probablement un score peu élevé.

TAILLE

Certains défis se révèlent impossibles à relever ou triviaux en fonction non des ressources d'une colonie, mais de sa taille. Une grande colonie est ainsi plus difficile à conquérir qu'une minuscule, mais les membres d'une petite colonie seront plus à même de fuir et de se réorganiser rapidement pour faire face à de nouveaux dangers. C'est ce potentiel qu'exprime la Taille d'une colonie.

Les colonies sont divisées en quatre catégories de Taille : avant-poste, ville, province et territoire. Les avant-postes sont des colonies peu organisées qui ne comptent que quelques dizaines de membres. Il s'agit généralement de groupes provenant d'une colonie plus importante ou d'installations temporaires créées pour étudier quelque chose ou extraire une ressource pendant une période donnée avant de déménager sur un autre site. Cela dit, certaines installations de réfugiés, comme First Landing sur Illus, peuvent être qualifiées dans un



S. CRÉATION DE SYSTÈMES ET DE PLANÈTES

Avec plus de mille systèmes à disposition de l'humanité par le biais des anneaux-portails, les MJ se trouvent face à *énormément* d'options à explorer dans le cadre d'une campagne de *The Expanse*. Les systèmes présentés dans ce livre ont pour vocation d'inspirer les MJ et de leur donner un point de départ, mais tôt ou tard, ils voudront concevoir leurs propres systèmes pour y envoyer les PJ de leurs joueurs. Vous trouverez dans ce chapitre des outils et des conseils pour créer un système planétaire assez rapidement, ainsi que quelques pistes pour y intégrer des particularités qui pourront être à l'origine d'aventures.

« Si vous ressentez un sentiment d'extase et de toute-puissance, comme si vous veniez de contempler le visage de Dieu, c'est que vous êtes sujet à une crise euphorique... »

— *Les Feux de Cibola*

Si les conseils donnés dans ce chapitre tiennent compte des connaissances actuelles en astronomie, nous en présentons une version *très* simplifiée afin de proposer une structure de système planétaire qui tienne compte des préférences des Bâtisseurs des anneaux (voir **Les critères des Bâtisseurs**, ci-après). Nous encourageons les MJ, s'ils le souhaitent, à ne pas hésiter à apporter leurs propres détails et modifications à ces règles ou à créer des systèmes qui comportent certains phénomènes astronomiques inhabituels. Comme c'est le cas avec les tables de génération aléatoire de statistiques, celles qui sont proposées dans ce chapitre sont seulement indicatives et vous êtes libre de ne pas en tenir compte.

LES CRITÈRES DES BÂTISSSEURS

La galaxie contient une quantité incroyable d'étoiles et de systèmes planétaires, mais ce livre s'intéresse seulement aux 1300 systèmes connectés par les anneaux-portails. Les Bâtisseurs de ces portails ont choisi ces systèmes en fonction de critères bien précis. Un des points communs à un certain nombre de systèmes semble être l'action de la protomolécule, qui a manipulé les premiers matériaux organiques et inorganiques des planètes afin de créer des anneaux-portails pour les connecter au reste du réseau, comme elle l'a fait sur Éros dans le système solaire.

La Terre était probablement une cible des Bâtisseurs, car dans sa jeunesse, elle rentrait dans leurs critères de sélection. Cette hypothèse est étayée par la grande quantité de planètes ressemblant à la Terre dans les systèmes reliés au réseau. Bien entendu, les Bâtisseurs et tout ce qui les concerne restent encore très mystérieux, et même leur tendance à sélectionner des systèmes planétaires contenant des exo-Terres reste énigmatique et il n'est pas assuré d'en rencontrer une dans chaque système. De nombreux systèmes ne possèdent en effet pas (ou plus) de planète de type terrestre, ou bien abritent d'étranges artefacts laissés là par la civilisation des Bâtisseurs avant sa chute, il y a une éternité de cela.

CLASSIFICATION DE MORGAN-KEENAN

Le système de classification stellaire de Morgan-Keenan (ou MK) a été créé par William Wilson Morgan, Philip C. Keenan et Edith Kellman à l'observatoire Yerkes de Chicago. Il classe les étoiles en fonction de leur spectre lumineux, qui permet de déterminer leur température, leur densité et par extension leur masse et leur taille. Le système MK décrit une étoile en fonction de sa *luminosité* et de son *type spectral*.

LUMINOSITÉ

La largeur de certaines raies d'absorption dans le spectre lumineux d'une étoile aide à déterminer la densité de son atmosphère ainsi que sa gravité de surface, sa masse et sa taille. Vous trouverez la liste des classes dans la table de Luminosité.

TYPES SPECTRAUX

Le type spectral d'une étoile dépend de sa température effective de surface, à laquelle est associée une couleur classique pour les étoiles de ce type spectral. Cette typologie, qui faisait autrefois partie du système de classification de Harvard, a été par la suite incorporée au système de classification MK. Les types spectraux sont désignés par les lettres O, B, A, F, G, K, M, formant une séquence de la plus chaude (type O) à la plus froide (type M). On peut se souvenir de cet ordre grâce à la phrase : « Observez Bien Au Firmament : Grandiose Kaléidoscope Multicolore ! » Chaque type spectral associé à une lettre est à son tour divisé en 10 catégories de chaleur, 0 étant la plus chaude et 9 la plus froide. Ainsi A8 et A9 sont suivies de F0 et F1, et ainsi de suite. À titre de comparaison, le soleil de la Terre est une étoile de la séquence principale de type G2 et de classe V. Vous trouverez la liste des types spectraux dans la table des Types spectraux.

NOTATION APPROFONDIE

Le système MK fait appel à des lettres supplémentaires (techniquement, la lettre D est un indice de luminosité correspondant aux étoiles naines et simplifié ici en classe), à des modificateurs représentant des étoiles au rayonnement particulièrement vif ou faible dans leur classe de luminosité (comme les supergéantes lumineuses ou même les « hypergéantes »), ainsi qu'à des signes précisant toute une gamme de particularités spectrales. Ces détails ne présentent pas un grand intérêt dans le cadre d'une partie de *The Expanse* et ils n'ont pas été incorporés dans le système de classification présenté dans ce chapitre.

LUMINOSITÉ

| CLASSE | TAILLE |
|--------|----------------------------------|
| I | supergéante |
| II | géante lumineuse |
| III | géante normale |
| IV | sous-géante |
| V | étoile de la séquence principale |
| D | naine |

TYPES SPECTRAUX

| TYPE | TEMPÉRATURES | COULEUR |
|------|-------------------------|-------------|
| O | 30 000+ kelvins | bleu |
| B | 10 000 - 30 000 kelvins | bleu clair |
| A | 7 500 - 10 000 kelvins | blanc |
| F | 6 000 - 7 500 kelvins | jaune clair |
| G | 5 200 - 6 000 kelvins | jaune |
| K | 3 700 - 5 200 kelvins | orange |
| M | 2 400 - 3 700 kelvins | rouge |

SYSTEMES PLANÉTAIRES

Commençons la création d'un système planétaire : il nous faut pour cela déterminer les étoiles qui le composent, les zones orbitales autour de celles-ci et les objets qui occupent ces orbites.

ÉTAPE 1 : QUANTITÉ D'ÉTOILES

Lancez 3d6 sur la table **Quantité d'étoiles** afin de déterminer le nombre d'étoiles de votre système. Il s'agira d'une étoile principale avec peut-être une ou deux étoiles compagnons.

ÉTAPE 2 : ÉTOILE PRINCIPALE

Déterminez les caractéristiques de l'étoile principale en fonction du système de classification stellaire de Morgan-Keenan (MK) (voir l'encadré ci-dessus).

CLASSE DE LUMINOSITÉ

Lancez un dé dans la table **Classe de luminosité** pour déterminer à quelle classe votre étoile appartient. Il existe plus de classes de luminosité que celles présentées, mais étant donné les critères des Bâisseurs (voir plus haut), la grande majorité des étoiles rencontrées derrière les anneaux-portails seront de classe III, V ou D. Le MJ reste libre de choisir une autre classe s'il le souhaite.

TYPE SPECTRAL

Lancez des dés dans la table **Type spectral de l'étoile principale** afin de déterminer le type spectral de votre étoile principale.

QUANTITÉ D'ÉTOILES

| 3D6 | QUANTITÉ D'ÉTOILES |
|-------|---------------------------------------|
| 3-12 | Une |
| 13-16 | Deux (principale et un compagnon) |
| 17-18 | Trois (principale et deux compagnons) |

CLASSE DE LUMINOSITÉ

| 3D6 | CLASSE DE LUMINOSITÉ |
|-------|--|
| 3-4 | Géante de classe III |
| 5-15 | Étoile de la séquence principale de classe V |
| 16-18 | Naine de classe D |

TYPE SPECTRAL DE L'ÉTOILE PRINCIPALE

| JET DE DÉS* | TYPE SPECTRAL |
|-------------|-----------------|
| 3-4 | A (blanche) |
| 5-6 | F (jaune clair) |
| 7-8 | G (jaune) |
| 9-10 | K (orange) |
| 11+ | M (rouge) |

*Classe III : 3d6+3 ; classe V : 1d6+5 ;
classe D : aucun type spectral.



A

| | |
|---|---------|
| Abzu..... | 48–49 |
| Actions d'intrigue..... | 103–104 |
| Adro..... | 45 |
| Agité (état de colonie)..... | 98 |
| Akragas..... | 50–51 |
| ALEC-11..... | 52–53 |
| Alejandro Chinn..... | 27 |
| Analogues..... | 116 |
| <i>Créature volante</i> | 116 |
| <i>Essaim</i> | 116 |
| <i>Herbivore</i> | 116 |
| <i>Prédateur</i> | 116 |
| Anamarie Ruiz..... | 27 |
| Anneau..... | 112 |
| Anneau de Sol..... | 6 |
| <i>Défense</i> | 7 |
| <i>Structure</i> | 6 |
| <i>Trafic</i> | 8 |
| Anomalies..... | 119–120 |
| <i>environnementales</i> | 120 |
| <i>planétaires</i> | 120 |
| <i>systémiques</i> | 120 |
| Aquatique (capacité d'analogue)..... | 117 |
| Arcadia..... | 37 |
| Arrivée tardive (base d'aventure)..... | 15–16 |
| Artefacts..... | 118–119 |
| <i>Installations</i> | 119 |
| <i>Machines</i> | 119 |
| <i>Structures</i> | 119 |
| <i>Systèmes</i> | 119 |
| <i>Turbulences</i> | 119 |
| Atmosphère..... | 114–115 |
| <i>Chlore</i> | 114 |
| <i>Faible teneur en oxygène</i> | 115 |
| <i>Forte teneur en dioxyde de carbone</i> | 115 |
| <i>Forte teneur en oxygène</i> | 115 |
| <i>Polluants atmosphériques</i> | 115 |
| <i>Soufre</i> | 114 |
| À tombeau ouvert (base d'aventure)..... | 34 |
| Auberon..... | 37–38 |
| Aux sources de la blisst (base d'aventure)..... | 35 |
| Avalon..... | 54–55 |

B

| | |
|--|-------|
| Bandera..... | 56–57 |
| Bercail..... | 58–59 |
| Biomécanique (capacité d'analogue)..... | 117 |
| Boréades, Les..... | 60–61 |
| Bricolage (compétence de colonie)..... | 100 |

C

| | |
|--|----------|
| Castila..... | 38 |
| Ceintures d'astéroïdes..... | 111 |
| Ceinturiens (compétence de colonie)..... | 100 |
| Chan Bao-Zhi..... | 27 |
| Chancelant (état de colonie)..... | 98 |
| Changement de propriétaire (base d'aventure)..... | 19 |
| Charon..... | 46 |
| Christine Samuels..... | 26 |
| Classe de luminosité..... | 109, 110 |
| Classification de Morgan-Keenan..... | 109 |
| Clinique (compétence de colonie)..... | 100 |
| Colonie dissidente (opération de colonie)..... | 106 |
| Colonies..... | 96–107 |
| <i>Compétences</i> | 99–100 |
| <i>Créer</i> | 98–99 |
| <i>Destruction</i> | 105–106 |
| <i>États</i> | 98 |
| <i>Fonctionnement</i> | 101–103 |
| <i>Incidents</i> | 102 |
| <i>Opérations</i> | 101–107 |
| <i>Profilis</i> | 96–98 |
| Cols blancs (compétence de colonie)..... | 100 |
| Cols bleus (compétence de colonie)..... | 100 |
| Construction (opération de colonie)..... | 107 |
| Contaminé (état de colonie)..... | 98 |
| Contenu numérique extrasolaire (compétence de colonie)..... | 100 |
| Corazon Sagrado..... | 38–39 |
| Cuirasse (capacité d'analogue)..... | 117 |
| Cultures hydroponiques (compétence de colonie)..... | 100 |

D

| | |
|--|-------|
| Découverte scientifique (opération de colonie)..... | 107 |
| Défaillant (état de colonie)..... | 98 |
| Défenses des Bâtisseurs (compétence de colonie)..... | 100 |
| Delve..... | 62–63 |
| Démolition (compétence de colonie)..... | 100 |
| Des rats dans la soute (base d'aventure)..... | 35 |
| Docks..... | 24–25 |
| Dr Bennie Cortland-Mapu..... | 26 |
| DR Kirsten Mascioli..... | 27 |

E

| | |
|-------------------------------------|---------|
| Écoles (compétence de colonie)..... | 100 |
| Économie..... | 97 |
| Écosphère..... | 115–117 |
| Eddington..... | 64–65 |

| | |
|---|-------|
| Effort de colonisation de l'ONU (opération de colonie)..... | 107 |
| Elle cherche (base d'aventure)..... | 14 |
| Entropie (base d'aventure)..... | 17 |
| Épidémiologie (compétence de colonie)..... | 100 |
| Étoile principale..... | 109 |
| Étoiles compagnons..... | 110 |
| Eudoxia..... | 39 |
| Évolution adaptative (base d'aventure)..... | 17–18 |
| Exo-Terres..... | 112 |
| Expédition scientifique (opération de colonie)..... | 106 |
| Extraction minière (opération de colonie)..... | 107 |

F

| | |
|---|-------|
| Far Horizons..... | 66–67 |
| Firdaws..... | 39–40 |
| Force..... | 97 |
| Force de sécurité (compétence de colonie)..... | 100 |
| Fractionner, remodeler, réutiliser (base d'aventure)..... | 18–19 |
| Frappe préventive (base d'aventure)..... | 16 |
| Freehold..... | 40 |
| Fusang..... | 40–41 |

G

| | |
|-----------------------|----------|
| Géantes gazeuses..... | 111, 112 |
| God Vind..... | 68–69 |

H

| | |
|--------------------------------------|-------|
| Hacking (compétence de colonie)..... | 100 |
| Home..... | 70–71 |
| Horeb..... | 72–73 |
| Hydrosphère..... | 115 |

I

| | |
|---|----|
| Illus/New Terra..... | 41 |
| Infrastructure..... | 97 |
| Intégration de nouveaux outils (base d'aventure)..... | 18 |

J

| | |
|-------------------------------|-------|
| Jardins de Babylone, Les..... | 74–75 |
| Jay Chinn..... | 26 |
| Jotunheim..... | 76–77 |

K

| | |
|---------------|-------|
| Karkinos..... | 78–79 |
| Khrysos..... | 80–81 |

L

| | |
|--|-------|
| Laconia..... | 41–42 |
| Le premier championnat interstellaire de Médina (base d'aventure)..... | 34 |
| Lieu de culte (compétence de colonie)..... | 100 |
| Longdune..... | 42 |
| Luca..... | 82–83 |
| Lunes..... | 112 |

M

| | |
|--|-----|
| Maladie (opération de colonie)..... | 107 |
| Martiens (compétence de colonie)..... | 100 |
| Mécas industriels (compétence de colonie)..... | 100 |
| Mécas militaires (compétence de colonie)..... | 100 |
| Médias..... | 97 |
| Métamatériaux (compétence de colonie)..... | 100 |
| Milice (compétence de colonie)..... | 100 |
| Monnaie locale (compétence de colonie)..... | 100 |

N

| | |
|------------------------|-------|
| Naraka..... | 46 |
| New Birmingham..... | 84–85 |
| New Egypt..... | 42–43 |
| New Mars..... | 43 |
| Noyau, Le..... | 11–14 |
| <i>Habitants</i> | 12 |
| <i>Menaces</i> | 13 |
| <i>Structure</i> | 11 |

O

| | |
|--|---------|
| Objets en orbite..... | 111–112 |
| Orbites..... | 110–111 |
| Ossan..... | 86–87 |
| Outil de production (compétence de colonie)..... | 100 |

P

| | |
|--------------------------|---------|
| Paris..... | 44 |
| Période de rotation..... | 113 |
| Perséphone..... | 44 |
| Pesanteur..... | 113–114 |

| | |
|---|----------|
| Placements bancaires (compétence de colonie)..... | 100 |
| Planètes telluriques..... | 111, 112 |
| Poste de commandement..... | 22 |
| Prédateurs locaux (opération de colonie)..... | 107 |
| Propagande (compétence de colonie)..... | 100 |
| Prouesses..... | 102 |
| <i>Croissance des colonies</i> | 102 |
| <i>Intrigue</i> | 104 |
| Prouesse spéciale (capacité d'analogue)..... | 117 |

R

| | |
|--|-------|
| Rapide (capacité d'analogue)..... | 117 |
| Réacteur à fusion (compétence de colonie)..... | 100 |
| Recycleurs (compétence de colonie)..... | 100 |
| Redémarrage forcé (base d'aventure)..... | 16–17 |
| Redondances (compétence de colonie)..... | 100 |
| Religion (compétence de colonie)..... | 100 |
| Repaire de pirates (opération de colonie)..... | 107 |
| Réputation (compétence de colonie)..... | 100 |
| Réseau de transport (compétence de colonie)..... | 100 |
| Réseau informatique dédié (compétence de colonie)..... | 100 |
| Réseau informatique local (compétence de colonie)..... | 100 |
| Résilience..... | 98 |
| Ressources rares (compétence de colonie)..... | 100 |
| Retour de Caliban (base d'aventure)..... | 14–15 |
| Roanoke..... | 88–89 |

S

| | |
|---|-------|
| Salvatore « Sally » Finn..... | 26 |
| Satellites (compétence de colonie)..... | 100 |
| Science..... | 97 |
| Sens spécial (capacité d'analogue)..... | 117 |
| Série sur Médina..... | 32–35 |
| Shaula..... | 90–91 |
| Spatioport (compétence de colonie)..... | 100 |
| Stabilité..... | 98 |
| Station Médina..... | 20–35 |
| <i>Âme</i> | 28 |
| <i>Appels à l'aventure</i> | 34–35 |
| <i>Art</i> | 28 |

| | |
|---|---------|
| <i>Configuration</i> | 21–25 |
| <i>Histoire</i> | 20–21 |
| <i>Organisation du travail</i> | 25 |
| <i>Philosophie</i> | 29–30 |
| <i>Politique</i> | 29 |
| <i>Sports</i> | 27 |
| <i>Temps libre</i> | 26 |
| <i>Vices</i> | 27 |
| <i>Vie sociale</i> | 26 |
| <i>Visite</i> | 30–31 |
| Super-tempête (opération de colonie)..... | 107 |
| Systèmes morts..... | 45–46 |
| Systèmes planétaires..... | 109–112 |

T

| | |
|---|--------------|
| Taille..... | 97 |
| Tambour, le..... | 22 |
| Technologie des Bâtisseurs (compétence de colonie)..... | 100 |
| Terraformation (compétence de colonie)..... | 100 |
| Terriens (compétence de colonie)..... | 100 |
| Tests de croissance..... | 101 |
| Thérapie de couple (base d'aventure)..... | 34–35 |
| Toxique (capacité d'analogue)..... | 117 |
| Type spectral..... | 109–110, 110 |

U

| | |
|---|----|
| Un petit pas pour la musique, une grosse migraine pour la sécurité (base d'aventure)..... | 35 |
|---|----|

V

| | |
|--|-----|
| Vaisseaux de guerre (compétence de colonie)..... | 100 |
|--|-----|

X

| | |
|---|-----|
| Xénobiologie (compétence de colonie)..... | 100 |
|---|-----|

Z

| | |
|----------------------|---------|
| Zaranyx..... | 92–93 |
| Zoisite II..... | 94–95 |
| Zone lente..... | 9–10 |
| Zones orbitales..... | 110–111 |