

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



## CHRONOLOGIE DU JEU

### COMMUNE à TOUTES LES ZONES DE JEU

- Année 1 lancement du premier satellite dans l'espace Spoutnik (1957)
- Année 5 Premier vol en orbite habité par Youri Gagarine (1961)
  - Année 6 Survol par une sonde de Vénus (1962)
  - Année 9 Survol de Mars (1965)
- Année 12 Pour la première fois des hommes sortent de l'Orbite terrestre(1968).
- Année 13 Premier homme à marcher sur la lune (1969)
  - Année 15 Première station spatiale habitée (1971).
  - Année 17 Survol de Jupiter (1973)
  - Année 18 Survol de Mercure (1974)
  - Année 23 Survol de Saturne (1979)
- Année 30 Mise en Orbite des premiers éléments de MIR(1986) et survol de d'Uranus.
  - Année 33 Survol de Neptune (1989)
- Année 34 Mise en place du télescope Hubble (1990).
- Année 43 Mise en orbite des premiers éléments de la station spatiale internationale (1998).
- Année 46 Premier touriste dans l'Espace (2001).
- Année 49 Première sonde à toucher Mars qui découvre des traces de glace. Premier vol habité non gouvernemental.
- Année 50 Une sonde se pose sur Titan et y trouve de la glace (2005).
- Année 51 Collin Farrel construit un simulateur de gravitation quantique "le Pendragon". Des financements militaires il construit "Merlin" (première mouture de Melchizedech).
  - Année 53 Première colonie sur Mars (2008)
- Année 54 (2009) D'après les données existantes "Merlin" est parvenu à observer un phénomène par anticipation, il prévoit la chute d'un astéroïde mais personne ne le croit.
- Année 55 (2010) Une énorme météorite s'abat sur la Terre. Les pôles dévient de leur axe, le niveau des océans augmente, l'humanité est au bord de l'extinction (fin de l'ère chrétienne).

### ÉCHELLE ET ESPACE

#### Conquête de l'espace (106-351)

- Année 106 Merlin est reconstruit, et devient

#### Melchizedech.

- Année 125 : Projet de reconstitution du genre humain par Melchizedek, une nouvelle civilisation émerge en Amérique du Nord. Starcity devient la premier citée de cette reconstruction.
- Année 195 : Melchizedek établit trois colonies deux sur l'orbite terrestre, l'autre sur la Lune.
- Année 218 : Achèvement de l'échelle de Jacob = anneau orbital relié à la Terre par une tour élévatrice, l'ascenseur.
- Année 225 : Première fusée à fusion nucléaire sur base d'hélium 3.
- Année 235 : Catastrophe géologique Seconde colonie sur Mars.
- Année 242 : Une colonie établit sur l'orbite de Vénus. Début du terraforming de Vénus.
- Année 250 : Les colonies Vénusiennes s'unissent et forment la République de Vénus.
- Année 263 : Établissement de colonies sur trois satellites de Jupiter. La cybernétique ce perfectionne.
- Année 267 : Sur Mars apparition des arts martiaux cyborgs.
  - Année 297 : Alliance des colonies de Galilée qui s'accordent pour mettre en oeuvre une troposphère sur la planète.
- Année 300 : Voit la formation de l'union du système de Jupiter.
- Année 301 : Les colonies lunaire et de la Terre forment la Fédération Orbitale terrienne.
- Année 316 : Début du projet Toposphère sur Jupiter.
- Année 327 : Melchizedek achève la construction de l'ascenseur orbital en plaçant les stations orbitales Jérusalem et Zalem à ses extrémités.
- Année 337 : Melchizedek élabore les premiers vaisseaux interstellaires. Dans la même période, construction d'un satellite à production d'un satellite à production d'antimatière sur l'orbite basse du soleil.

#### La guerre du Terraforming (352-362)

- Année 352 : Les colons de Vénus envoient une équipe de recherche sur Encelade, un satellite de Saturne. Elle est prise d'assaut par les blindés de Jupiter. C'est le détonateur de la guerre du terraforming, ou guerre des colonies. Mars sera très convoité par Jupiter et Vénus (c'est toujours pareil à l'heure actuelle).
- Année 357 : Les vaisseaux interstellaires sont détruits. Melchizedek se ferme. Grâce à la formation de l'échelle à

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Jéru, la guerre des colonies prend fin.

- Année 362 : Les arts martiaux cyborg martien sont réprimés, ils disparaissent.

## Le malthusianisme(363-à nos jours)

- Année 363 : Découverte importante par Vénus dans ses recherches sur la nanotechnologie l'immortalité ne serait plus une Utopie.
- Année 469 début du Malthusianisme des Nanotechnologies sont introduites dans le corps des habitants du système solaire pour qu'ils vivent longtemps mais en échange ils ne peuvent plus se reproduire. La reproduction est hors la loi.
- Année 470 Mars se positionne contre le Malthusianisme et recueille tous les Enfants hors la loi.
  - Année 471 Un Hacker avec un ami entament une cyberguerre contre les partisans du Malthusianisme. Le dirigeant de Jéru apparut alors et tua tous les amis des pirates, qui s'en prirent directement à Melchizedek mais la situation fut vite rétablit.
- Année 550 Assassinat de l'Empereur de Mars partisan des antimalthusianistes.
  - Années 543-556 : Des intrus terriens réussissent à atteindre Jéru mais sèment des troubles grâce à des nanotechs leur épouée ce termine sur Pluton.

## ZALEM

### Zalem isolé (357-398)

- Année 357 : Melchizedek se ferme. Zalem s'isole du monde extérieur.
- Année 362 : Privée de nourriture Zalem doit envoyer des usines à la surface de la terre pour récupérer de quoi vivre parmi les décombres de l'ascenseur orbital.
- Année 363 : Progrès stupéfiant dans la génétique. Permet de sélectionner les meilleurs génomes les autres sont envoyés à la surface de la terre pour gérer les usines et assurer l'envoi de produits sur Zalem.
- Année 364 : Début du Projet GENE.
- Année 390 : Un groupe de personnes venant de la surface.
- Année 396 : Les produits cessent d'arriver sur Zalem.
- Année 397 : Les bornes et les systèmes de défense sont introduits à Kuzutetsu pour veiller à la sécurité des Usines.

### Ère des troubles (399-490)

- Année 400 : Partenariat avec la Mafia de Kuzutetsu pour éviter toutes nouvelles grèves.
- Année 430 : Balbutiement de la Nanotechnologie

- Année 450 : des remèdes à base de la Nanotechnologie sont trouvés. La mort n'est plus subit elle devient un choix.

Année 455 : Suite à de nombreux suicide mise en place d'une machine à suicide.

Année 468 : Disparition du professeur Warez sur Zalem.

Année 490 : Le Professeur Peacef grâce à ses recherches dans les ondes scalaires et Solénoïdes et le lancement du projet Tuned réussit à repousser la menace du Barjack.

### Stabilisation (491-557)

Année 515 : Les premiers expulsés pour crime de pensée parmi le mouvement réformateur du Professeur Peacef.

Année 527 : Le Professeur Peacef est banni de Zalem et meurt dans sa chute

## KUZUTETSU

### L'émergence de Kuzutetsu (357-397)

- Année 357 : Melchizedek se ferme. Zalem s'isole du monde extérieur.
- Année 362 : Les premières usines font leur apparition dans les décombres de l'ascenseur orbital reliant Zalem à la terre.
- Année 377 : Kuzutetsu commence à ce développer autour des usines.
- Année 378 : Les premiers crimes ont lieux dans Kuzutetsu , le chaos qui règne et la non implication de Zalem n'arrange rien
- Année 387 : Kuzutetsu est surnommée "La Décharge".
- Année 390 : Un groupe d'Humain responsable d'une usine essaye de rejoindre Zalem par les airs la situation à kuzutetsu étant trop Chaotique.
- Année 396 : Un soulèvement d'ouvriers du Kombinat coupe l'arrivée des produits sur Zalem, on l'appellera la "Grande Grève".
- Année 397 : Les bornes et les systèmes de défense sont introduits à Kuzutetsu pour veiller à la sécurité des Usines. Les ouvriers insurgés sont jetés hors de Kuzutetsu dans L'outland et condamné à travailler dans les mines des montagnes de l'Outland.

### L'ère des troubles (398-507)

- Année 398 : Des bagnard de 397 réussissent à s'évader et à s'installer dans des grottes reculés de l'Outland.
- Année 400 : Partenariat de Zalem avec les Mafia de Kuzutetsu pour éviter de nouvelles grèves.
- Année 407 : Premiers combats de cyborg dans les arènes

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



des sous sols de Kuzutetsu pour canaliser la violence.

Année 427 : Le premier circuit de motorball est construit.

Année 433 : Le programme Hunter Warrior est lancé dans les usines. Visant à recruter les meilleurs guerriers en échanges d'une prime pour éradiquer la petites délinquances et les contrevenants des lois de Zalem des rues.

Année 448 : Le Barjack est formé par les anciens ouvriers insurgés. Formant ainsi la première armée de libération de Kuzutetsu de la domination de Zalem.

Année 465 : Le Barjack s'empare de deux fermes.

Année 475 : Les premiers trains de marchandises sont détournés.

Année 484 : Le Barjack lance un coup de semonce dans Kuzutetsu et détruit une usine.

Année 490 : Incursion dans Kuzutetsu du Barjack.

Lancement du programme Tuned sur Zalem pour remédier à cette insurrection.

Année 498 : Le Barjack est repoussé jusque dans les montagnes par les premiers Tuneds

Année 507 : L'hydro mur est installé tout autour de la frontière de Kuzutetsu.

## Période de stabilisation (508-557)

Année 536 : Nouvelle grève mâté dans le sang tous les chefs grévistes sont retrouvés morts.

Année 540 : Le 6 Armagedon Naissance d'Artak.

Année 551 : Les fermiers de la ferme 04 sont réduit en esclavage par des hommes douilles

Année 552 : Première guerre de Gang entre deux gros groupes mafieux

Année 555 : Tous les parrains sont Morts un jeune chef de gang du nom de Roméo émerge et unifie les différents groupes mafieux et devient l'intermédiaire principal entre les Usines et Kuzutetsu.

Année 557 : Jotun devient le champion de la ligue principale.

## HISTOIRE GÉNÉRALE DE L'UNIVERS.

### I- DEEP IMPACT

Cet évènement n'est qu'un lointain souvenir relayé par tradition orale.

Cette légende raconte qu'à la date de la création de la première interface de Melchizedek le super ordinateur de Zalem, Merlin, c'était une autre civilisation qui régnait sur terre.

On désigne en général cette civilisation comme une civilisation dorée, certains rêveurs contemporains ont même vu en cette société une société riche et égalitaire et pacifiste (Suite à la découverte d'un bâtiment avec l'image de la planète bleue dessus signe que le monde c'était unifié sous une même bannière).



Hélas on ne sais pas vraiment comment les évènements ce sont enchaînés mais une météorite se dirigeait vers la terre et les êtres humains présents ne purent l'arrêter. Suite à cet évènement l'axe de la terre changea et un nuage de poussières monta dans l'atmosphère ce chargeant d'anéantir la population terrienne encore vivante.

### II- LE REPEUPLEMENT DU MONDE.

Merlin devenu Melchizedek avait pour tâche de reconquérir le monde encore recouvert par les nuages de poussières soulevés par la météorite et dans un hivers interminable. On ne connaît pas réellement le rôle de ce super ordinateur mais les nuages partirent au bout d'une centaine d'années.

Melchizedek entama une partie de son programme, le projet Camelot, des souches génétiques furent récoltées sur les survivants à cet effet. On raconte que des clones issues de ces gènes furent créés, mais personne ne les a jamais vues. Certaines légendes racontent même que certains de ces clones parcourraient encore le monde de nos jours.

Ainsi une nouvelle civilisation émergea en Amérique du Nord. Star City fut fondé son objectif était clair aller vers l'espace et le conquérir.

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Des hommes partirent vers l'Océan bravant les éléments et se retrouvèrent dans un archipel qu'ils nommèrent l'archipel de Marmundo c'est ici que fut formé les premiers prémices de Gurat.

Ainsi fut formée la première colonie de l'ère Melchizedek vers 20 ans après le début du projet de repeuplement de la terre. Celle-ci alimenta les humains restés en Amérique du nord.

## III- LA CONQUÊTE DE L'ESPACE

Grâce aux connaissances de Melchizedek l'évolution des hommes fut des plus rapide.

Le projet de l'Échelle Jacob et de l'ascenseur orbital émergea pour conquérir l'espace et palier ainsi à l'infertilité de la terre en effet , il n'y avait plus aucun minerais , ni ressources qu'ils pourraient exploiter facilement. La terre paraissait morte.

L'échelle Jacob devait servir de base de lancement vers les autres planètes du système solaire .La forme de l'échelle devait prendre celle d'un anneau orbital.

L'ascenseur orbital devait relier la Terre et l'échelle de Jacob par deux bases Gurat et Zalem mais aussi rétablir l'axe originel de la terre

Vers l'année 195 de l'ère Spatiale les deux extrémités de l'Échelle de Jacob furent envoyé par Melchizedek dans l'espace en orbite terrestre , elles furent nommée Jérú et Zíg. Ils avaient pour rôle de construire l'anneau orbital autour de la Terre.

Dans le même temps une mission colonisatrice fut envoyée sur la Lune .C'est sur la Lune que fut trouvé une nouvelle source d'énergie inépuisable , l'Hélium 3.

L'échelle de Jacob fut achevé en 218 reliant Jérú à Zíg par l'anneau orbital . 5 ans plus tard la nouvelle énergie l'Hélium 3 fut utilisé par Melchizedek dans les fusées d'un nouveau type qui permettraient d'aller plus loin dans le système solaire.

Des missions furent envoyé dans tout le système solaire. Mais l'atmosphère étant très hostile aux corps humains ils durent s'adapter par la génétique ou la cybernétique.

La seconde des colonies fut Mars vers 235 de l'ère de Melchizedek . Ce n'était qu'un dôme dont l'air était recyclé par des plantations en permanence , on y apporta aussi des souches génétiques d'animaux domestiqués pour en faire des élevages. Mais un virus inconnue infecta une grosse partie des colons les rendant fou (virus berserk) , Les survivants durent s'adapter et prendre des corps cybernétiques pour ne pas être infectés à leur tour.

L'objectif était de rendre Mars viable en réchauffant ses pôles et en faisant des plantations propices aux renouvellement de l'oxygène.

La colonie était située (comme elle l'est toujours à l'heure actuelle) vers le mont Olympe la montagne la plus élevée de Mars d'où ils établirent un spacioport. Mais il existe des dômes disséminés un peu partout sur Mars recouvrant de nombreuses fermes, en dehors de la Zones d'Olympus Mons et des dômes des fermes l'air n'est pas respirable. Les conditions de vies assez dures firent apparaître des arts martiaux dès 267 de l'ère spatiale.

Dans le même temps un bouclier est assemblé par des robots près de Vénus faisant ainsi baisser la température de 50° mais celle ci était toujours trop élever pour un corps humain normal , on développa donc la génétique pour y envoyer des clones colons dont l'organismes était adapté à cet atmosphère. Vers 242 les premiers colons commencent le terraforming sur Vénus dans des fermes Hydroponique donc la glace nécessaire à leur bon fonctionnement est tirée d'un des Satellites de Saturne Enceladus (celui ci étant aussi convoité par Jupiter le terraforming fut interrompue), ils créèrent même une sous race ouvrière pour travailler dans les mines d'Encelade (la race des Saturniens).

La colonisation de Jupiter s'entama vers 263 pour exploiter les minerais des astéroïdes et l'Hélium 3 de Jupiter .Mais celle ci fut plus dure car elle devait ce faire au dessus de l'atmosphère infernale de la planète donc dans l'espace .C'est ainsi que la cybernétique ce développa créant des cyborgs avec seulement le système nerveux d'humain mais pouvant travailler dans l'espace.

Ils commencèrent par colonisé Galileo et deux autres satellites Vers 297 ils se mirent d'accord sur la construction d'une topo sphère au dessus de Jupiter en réduisant au fur et à mesure 13 des satellites de Jupiter en morceau .

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Vers 327 de l'ère Melchizedek l'ascenseur orbital est terminé reliant ainsi la terre à stations spatiales de l'échelle de Jacob soutenue par le Shyhook un immense joint. Pour poursuivre dans ses travaux et faciliter la communication entre ses colonies, Melchizedek fait élaborer les premiers vaisseaux interstellaire beaucoup plus puissant que les fusées, l'hélium 3 prend ainsi de plus en plus d'importance.

## IV- LA GUERRE DES COLONIES.

Vers l'An 352 de l'ère spatiale des colons Vénusiens touchent pied sur Encelade satellite de saturne, mais ceux ci sont pris d'assaut par les blindés Jupiterriens. Ceci est le détonateur de la guerre entre les colonies qui dure toujours à l'heure actuelle bien que ça soit plus une guerre froide qu'autre chose.

On appellera cette guerre la "Guerre du Terraforming". "La bataille stellaire des météorites" véritable barrière naturelle de Jupiter fera rage pendant près de 1 an suite à cet évènement. Jusque là l'avantage était pour les Vénusiens bien que le statut quo commençait à s'installer. L'année d'après les vénusiens contre attaquèrent essayant de contourner les Jupiterriens pour les prendre à revers dans leur propre camps, mais pour cela ils avaient besoin d'une base avancée sous ce prétexte ils envahirent le territoire de Mars.

Mars fière de ces arts martiaux et de son élite de guerriers Berserker repoussera les Vénusiens les renvoyant sur Encelade. Mais sentant le danger pour leur autonomie l'empereur de Mars lança une grande Offensive que l'on appellera "la bataille sanglante" sur les camps des Vénusiens basés sur les météorites vers 255 cette bataille amputera de moitié les troupes Vénusiens. Voyant leurs troupes perdre du terrain face aux berserkers Vénus fit mine de se replier.

## V- ISOLEMENT DE ZALEM

Dans le même temps Melchizedek fut victime d'un attentat par Mars qui essaya de le pirater, devenu incontrôlable se coupa du reste du monde. Les vaisseaux interstellaires furent détruits et le lien entre Zalem et la terre est coupé.

Melchizedek autorise tout de même aux habitants des colonies résidants sur Jérú de rester et à former une organisation du nom de l'Échelle ayant pour but de rétablir l'ordre dans le système solaire. C'est ainsi que la guerre cesse en 357.

Le grand perdant fut Mars dont les guerriers berserker qui faisaient trembler de peur tous les habitants du système solaires, l'empereur devint un fantoche et fut maintenue par l'Échelle pour gouverner Mars mais sans grande autorité. Mais ce peuple ne se soumit jamais, en faisant un attentat sur Jérú, il provoqua la mise hors la loi des arts martiaux Martiens 5 ans plus tard et fut mêlé dans le sang et très violemment, les adeptes du Panzer Kunst furent détruit par génocide par des nucléaires dans leur vallée.

Le Malthusianisme fut mis en place dans la même période celui ci permettant par la nanotechnologie de prolonger sa vie indéfiniment la reproduction fut déclaré hors la loi et les enfants donc de potentiels condamnés à mort. Mars pour réémerger dans le débat tentera de récupérer la cause en accueillant les enfants hors la loi mais son empereur fut assassiné. Des hacker tenteront une cyberguerre mais ils seront tous écrasés.

Dans le même temps Melchizedek s'isola n'autorisant aucune dérives de la part de ses concitoyens mise en place du peacekeeper sur Jérú pour contrôler leurs dérives.

Zalem quand à elle est coupée totalement du monde, Melchizedek mis en place le projet d'eugénisme sélectionnant les meilleurs gènes pour en habiter la citée. Celle ci devait être le symbole parfait d'une humanité stable pour faciliter cela il imposait des règles drastiques, un rite de passage à l'âge de 19 ans où l'on reçoit la marque de zalem signifiant que l'on est digne d'y vivre. Et toutes pensées non conformes ou tous accès de colères pouvait signifier la mort ou le bannissement de la citée. Cette citée devait être pure et faite que de savants non violant de surcroît et alimenté par "les déchets d'en bas".

## VI- KUZUTETSU LA DÉCHARGE

Le lien entre Zalem et la surface fut coupé de cet écroulement ne subsista qu'un amas d'ordure par où devrait dorénavant s'écouler toutes les ordures de Zalem. Considérant leur voisin d'en bas comme des déchets. Ils surnommèrent même cette ville "la décharge".

Non loin de ces déchets la vie s'organisa pour rebâtir. Mais n'ayant plus de liens avec Melchizedek le chaos régna et la vie devint très vite ingérable. Dans ce sens Melchizedek jugea qu'il n'était pas bon d'avoir les habitants de la surface aussi chaotique car ils devraient assurer le ravitaillement de Zalem.

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Il implanta donc des symboles de son autorité des Usines qu'il donna à gérer à des robots, il ordonna de construire des tuyaux d'alimentation pour Zalem et surtout de réguler la violence sur Kuzutetsu. Depuis lors l'ordre revint et une ville commença à naître autour de ces usines.

Mais l'extrême violence des robots provoqua des émeutes, il recruta donc des humains qu'il conditionna, cybernétisa et mis à la tête des usines (les bornes vers 397).

Les rebelles furent rejetés vers l'Outland et formèrent le Barjack.

Vers 407 les premiers jeux font leur apparition, le motorball et les combats des arènes. Pour orienter la violence de certains vers autre chose. Et surtout détourner les problèmes de cette population pauvre vers autre chose, comme les romains avaient si bien sut le faire avant lui.

Mais les attaques incessantes du Barjack lui fit élaborer un hydro mur pour empêcher toutes attaques directe de ses rebelles ainsi que sur Zalem des canons à énergie scalaire et solénoïde vers 507.

Mais le Barjack tenta tout de même une grande offensive en soulevant la population de kuzutetsu vers 542.

Pour régler ce problème de sécurité Un des savants de Zalem inventa le projet Tuned chargé de recruter les meilleurs combattants même contre leur volonté pour leur faire accomplir la mission de sécurité extérieure de Zalem. C'est ainsi que le soulèvement fut décapité par l'assassinat de ses dirigeants.

Une offensive fut engagé contre le Barjack qui après cette défaite fut divisée en deux partie. Ensuite suivit une période de calme relatif d'une dizaine d'année.

## BACKGROUND DES ZONES DE JEU

### KUZUTETSU LA "DÉCHARGE"

#### 1- DÉFINITION

La décharge aussi appelée Kuzutetsu est le domaine des parias. C'est une des zones les moins fréquentables de la terre. Il y règne la délinquance et les meurtriers y sont

légions. Elle est nommée Décharge parce que elle se situe en dessous de Zalem, une ville céleste, qui déverse ses ordures sur Kuzutetsu. A l'origine il existait une liaison entre les 2 villes mais elle fut rompue.

#### 2- POLITIQUE ET ÉCONOMIE

Elle abrite une population de plusieurs millions de personnes et de centaines d'usines. La cité est dirigée par un gouvernement corporatif appelé simplement l'Usine. Il existe 11 usines. Les Usines font respecter la loi de Zalem dans Kuzutetsu par l'intermédiaire des bornes.

Il existe cependant une autre organisation chargées de régler les problèmes au niveau des prix fixés dans Kuzutetsu, elle se nomme le cercle est regroupe tous les dirigeants des corporations de Kuzutetsu.

La cité fabrique toutes les fournitures destinées à Zalem. Les gens de la décharge n'ont d'autres ressources pour survivre que de prendre les déchets venant de ce qui est produit sur Zalem. La nourriture de qualité, l'ultra-technologie, la médecine avancée, et autres produits sont envoyés par des tubes extrêmement protégés jusqu'à la ville flottante.

#### 3- LA GÉOGRAPHIE

La limite de la Décharge s'arrête au mur des 20 mètres. Ce mur est constitué d'un jet d'un liquide supra-visqueux évitant ainsi toute intrusion.

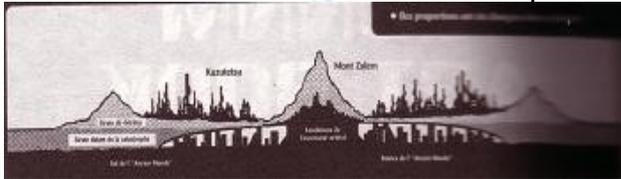


# BACKGROUND DE ZALEM RPG

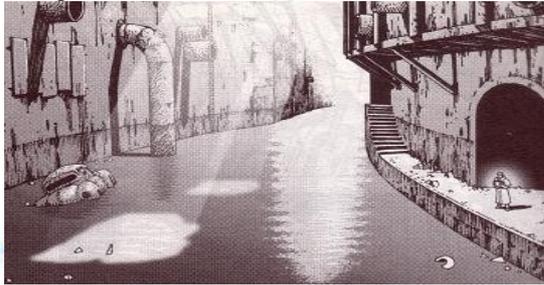


L'action réfrigérant de zalem : l'ascenseur orbital de zalem est alimenté en électricité grâce à la conduction de chaleur de l'atmosphère vers l'espace c'est pourquoi la température à kuzutetsu est entre 5 et 15 ° inférieure aux landes.

Il existe une zone souterraines à Kuzutetsu étant le lieu où toutes les ordures sont jetées . Cette zone est l'ancienne base de l'ascenseur orbital dont voici la coupe.

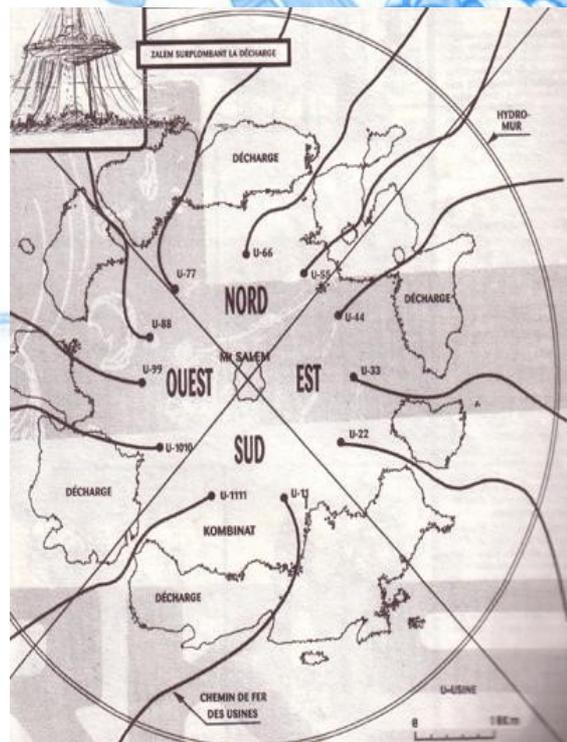


Les Égouts sont bien souvent humide et mal odorant.



Les criminels sont punis en ayant leur têtes mises à prix (allant de quelques crédits pour un crime mineur comme le vol, aux centaines de mille pour de multiples meurtres cérébraux). Certains tueurs ont des mises à prix de plusieurs millions, mais la plupart des chasseurs de primes n'iront pas chasser ces derniers. Tous les chasseurs de primes tuent leur proies, car il n'y a pas de cour ou de juge, et tous les crimes sont passibles de mort.

En règle générale les plus gros criminels ne sont pas inquiétés seul les plus faibles sont attrapés à cause de la criminalité généralisé de la ville. Le pourcentage d'attrapés est très faible.



## 5- LES USINES

### Définition

Les usines représentent le pouvoir de Zalem à Kuzutetsu. Elles gèrent les kombinats de la région et sont le centre administratif.

La quasi-totalité des produits manufacturés et des matières premières alimentaires transformées par ces Kombinats est

**4- LA RÉGULATION DU BANDITISME**  
Il existe 2 unités qui régulent le banditisme les tuned qui interviennent que lorsque la sécurité de zalem est en danger, et les Hunters Warriors (des chasseurs de primes) qui s'occupent de tous les autres délits (les Usines leurs donnent la liste des criminels).

Voici les règles pour éviter d'être pisté par un Hunter Warrior :

- Pas de meurtres
- Pas de vols de système nerveux central (colonne vertébrale)
- Objets volants interdits (oiseaux aussi : ils pourraient rejoindre Zalem)
- Pas d'aide envers quelqu'un de recherché
- Pas de vol de proie d'un Hunter Warrior
- Pas d'utilisation d'arme à feu

Le meurtre est classifié en tant que tel quand un cerveau est mort "cerveau détruit". Le meurtre d'un corps est juste classé comme coups et blessures incapacitants.

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



envoyée sur Zalem par l'intermédiaire de ces usines. Au total, ce sont 11 usines. Aucun humain ne travaille dans ces usines. Les seuls opérateurs sont des interfaces humanoïdes, unités spéciales de cyborg programmés, appelées "bornes".

L'Usine est le gouvernement qui dirige la décharge. Ils font les lois et annoncent les primes sur les criminels. Un Chasseur de primes doit s'inscrire dans l'un des nombreux bâtiments de l'Usine présent dans la cité. Pour recevoir une prime, un Chasseur de primes enregistré doit rapporter la tête d'un criminel à un bâtiment de l'Usine et la montrer à un cylindre. Il sera alors payé.

## Legislation des usines

Les bornes gèrent les usines et font appliquer les lois, ils veillent aussi au bon fonctionnement du Kombinat et à la sécurité de ses ouvriers.

Néanmoins rien ne garantit les droits des habitants de la décharge.

## Crime de Catégorie A

-Destruction d'une usine

-Pillage des ressources des usines (il est néanmoins toléré qu'une partie soit donné au marché noir à quelques privilégiés qui les revendent aussitôt)

-Construction ou possession d'un engin volant.

-Construction ou détention d'armes à feu.

-Rébellion d'un Hunter warrior

## Crime de Catégorie B

-Meurtre avec destruction du cerveau

-Blessure volontaire au cerveau

-Crimes dans les épreuves sportives (admis et non punis bien qu'il soit classé en catégorie B)

-Achat ou vente de cerveaux vivant.

-Vol de pièce mécaniques ou d'organe sur une personne vivante.

## Le sort des Criminels

Dans les usines il n'y a ni cour de justice, ni prison, seulement des banques d'organes humains et des incinérateurs. Les criminels qui atterrissent dans les usines sont de nouveau identifiés par un prélèvement ADN sur leur cerveau, puis la tête est prise en échange d'une récompense pour leur capture. Le cerveau finit soit brûlé dans l'incinérateur soit recyclé dans l'industrie pharmaceutique.

Bien que le sort des criminels soit relativement cruel,

puisque les châtiments aboutissent toujours sur la mort, le manque d'organisation des Hunters-warriors et le faible pourcentage de leurs arrestations sont tel que dans l'ensemble, la décharge pourrait bien être une sorte de "paradis pour assassins."

Une borne

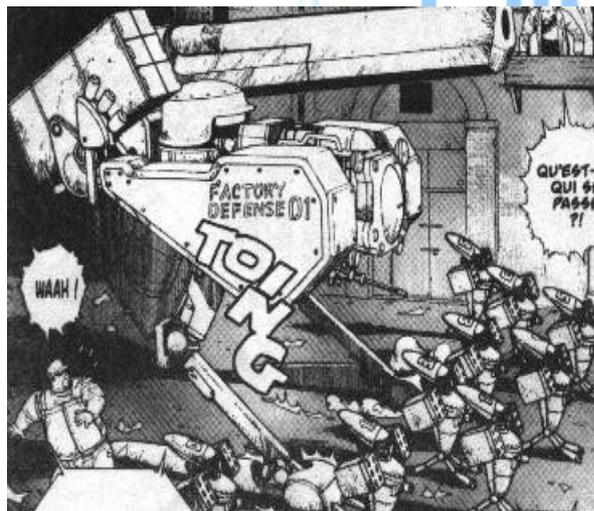


Borne d'observation des têtes recherchées.

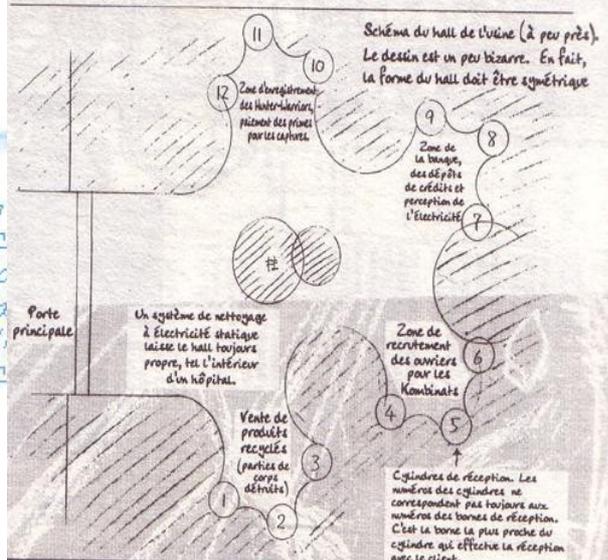


Les robots de défense

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Seul le hall d'entrée est accessible aux humains.

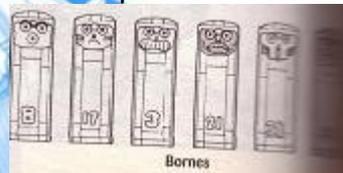


## Bornes

Anciens humains débarrassés des parties inutiles de leur corps, les bornes sont des unités robotisées mi autonomes, servant aux traitements des informations. On pourrait penser qu'elles ont été créées pour travailler dans les usines mais leur origine remonte à beaucoup plus loint. Leur fonction première est d'explorer le système solaire, la technique consistait à modifier un robot en y insérant un

cerveau et des parties de corps (technique inverse de celle des cyborgs. c'est aussi un outil de traduction de l'échelle.

C'est melchizedech qui fixe les normes des bornes et contrôle leur construction ; Aujourd'hui seul le mib en fabrique encore mais certains racontent que des bornes compatibles sont fabriqué en secret sur vénus et jupiter.

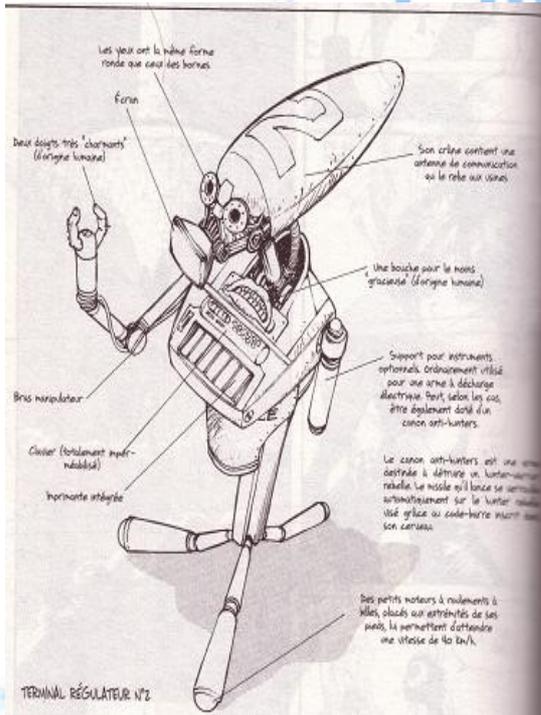


## Les bornes des usines

Les bornes sont des unités cybernétisées élaborées pour remplir diverses tâches dans les usines, leur cerveau est totalement conditionnée et dépourvu de sentiments désirs ou volonté. néanmoins un reste de personnalité subsiste chez celle chargées de relations publiques, certaines bénéficient même d'un semblant d'autonomie sans pour autant ce détacher du réseau underground de melchizedek

## Les terminaux régulateurs

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Les règles du MotorBall sont basiques : pas d'utilisation de projectiles, de dérapant, pas de retour en arrière à contre-sens sur un circuit, pas de consommation de booster ; sous peine de disqualification ou de pénalité (surtout en secondes.

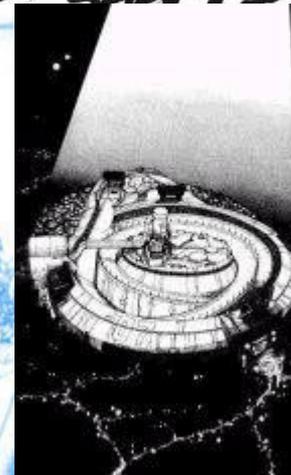
Les circuits sont variés, et ont tous des obstacles différents. Les chutes sont très fréquentes. Un départ lancé de league majeure.



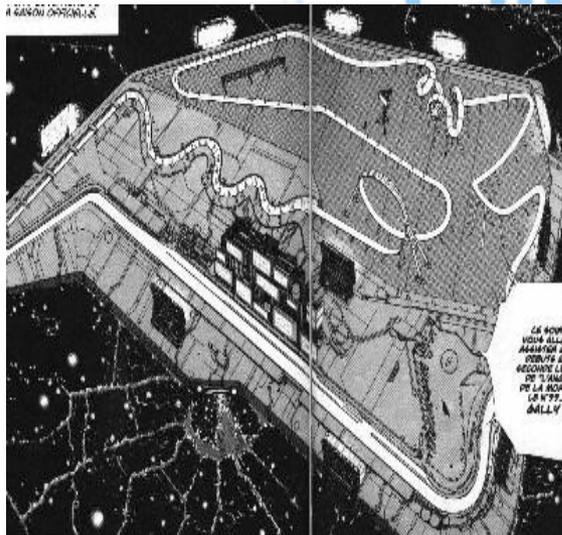
Ce sont les unités robotisées qui évoluent à l'extérieur des usines pour appliquer la loi de Zalem et veiller à la sécurité de Kuzutetsu. Elles occupent des positions précises comme un croisement de routes. C'est une sorte de police de proximité. Elle enregistre les plaintes et les réclamations, identifie les criminels. Lorsque c'est le cas ils l'inscrivent dans la liste des têtes recherchées. Si le criminel reste inconnu il ne font pas d'enquête sauf s'il est de catégorie A. Ils ne sont pas habilités pour faire eux même les arrestations, cependant pour les crimes de catégorie A, ils dirigent eux même de façon active les Hunters sur la pistes des criminels.

## 6- LE MOTORBALL

Ce sport est d'une violence inouïe mais il déchaîne les passions. Il consiste, à faire des courses à la vitesse du son, les pieds sur des sortes rollers futuristes dans un circuit jalonné d'obstacles mortels. Des équipes de cyborgs s'affrontent en tentant de parvenir jusqu'à la ligne d'arrivée avec le motorball, une balle en acier ovoïde. Le MotorBall comprend 4 ligues, chacune avec leur champion.



# BACKGROUND DE ZALEM RPG

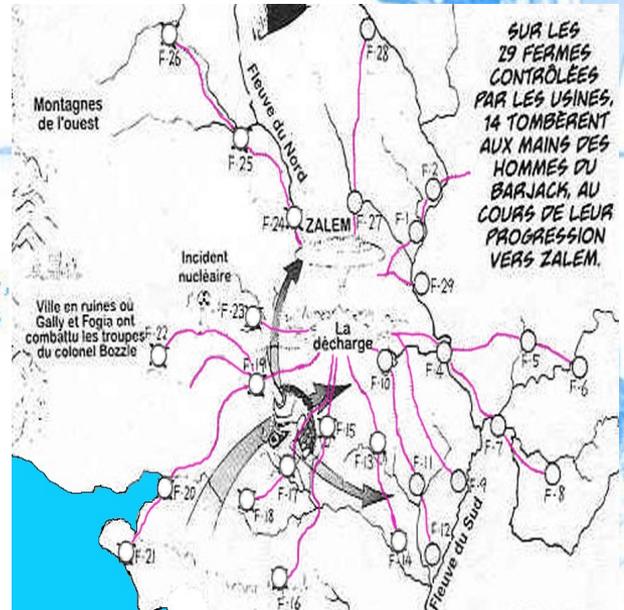
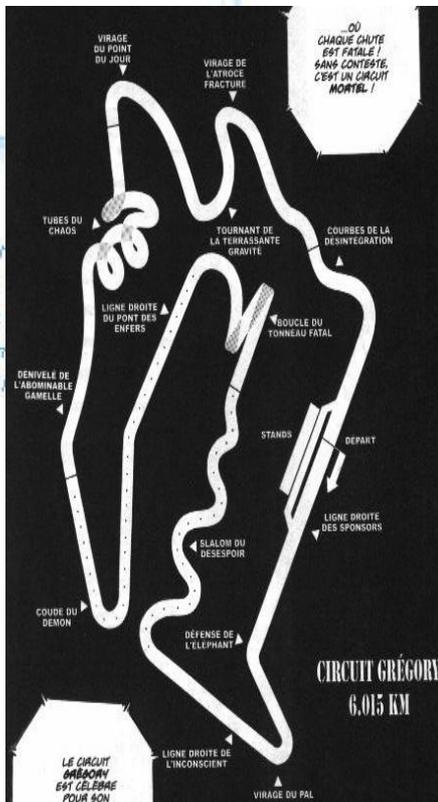


## L'OUTLAND

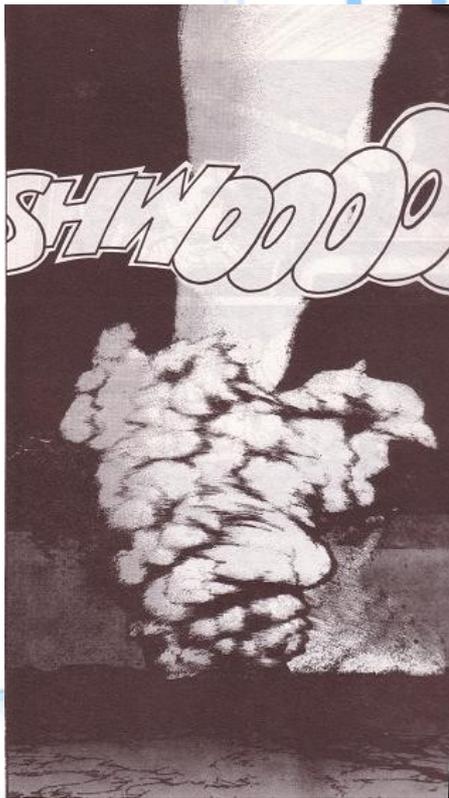
C'est un grand désert, dont seul les bords ont été explorés. Ils sont assez inhospitaliers, mais quelques petits villages de tribales y ont pris naissance. Beaucoup de bandits se cachent là pour être loin des Hunter Warriors. Cependant, en raison du manque de nourriture, de la déshydratation, de l'absence d'abri, de lieux de cyber-réparation et d'entretien, de la chaleur extrême, et des bandes de nomades qui recherchent nourriture et eau, la probabilité de survie est de 3%, y compris pour les nomades.

Zalem possède des mines dans les Territoires extérieurs. Des trains à moteurs nucléaires fortement blindés et armés font des trajets toutes les heures entre les mines et les bâtiments de réception du minerai. Un groupe de bandits bien entraînés et motivés pourrait enlever un train et capturer son contenu.

Le Mont Dorad est le plus haut de la région à 2700 mètres. De nombreuses tornades sillonnent ce désert sans fin.



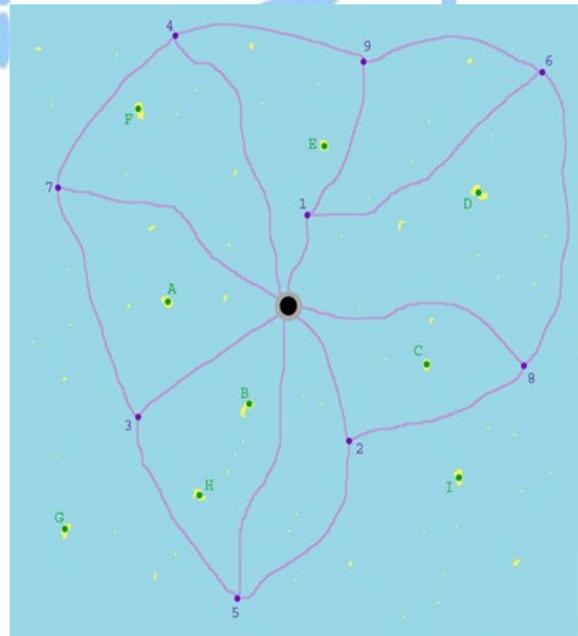
# BACKGROUND DE ZALEM RPG



an dieu,  
accepter les choses que je ne peux changer,  
courage de changer celles que je peux changer,  
sagesse de faire entre les uns et les autres  
différence  
-C Aurèle

**GURAT**

Plan de l'archipel de Mar Mundo où Gurat est située



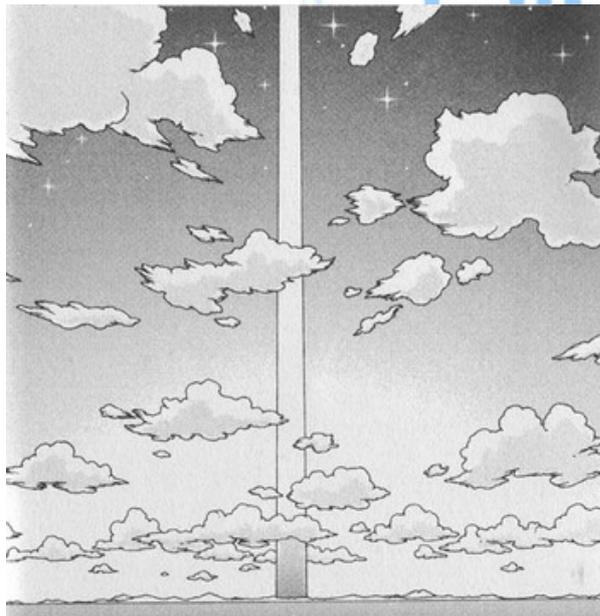
## I- DESCRIPTION DE L'ARCHIPEL

Gurat est la cité située à l'opposée de Kuzutetsu et Zalem.

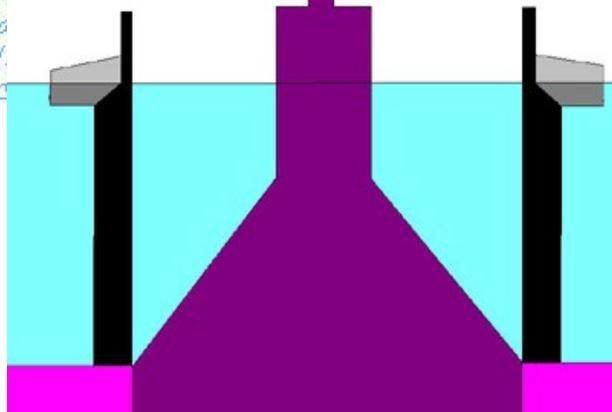
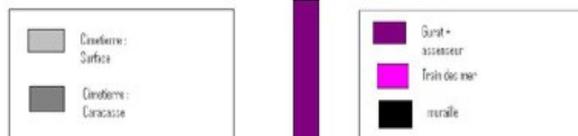
Elle est située dans l'Océan Indien dans un archipel d'îles.  
De la même façon elle est composée de deux villes.

*L'ascenseur orbital.*

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Cimetière et Gurat (en coupe)



## II- CIMETIÈRE

La première immergée est cimetière elle est au dessus de l'eau grâce à des amoncellements d'épaves, il peut arriver

qu'il y ait des éboulements qui provoquent de multiples morts.  
Cimetière entoure l'ascenseur orbital qui plonge sous l'océan vers Gurat

La vie dans cimetière est dure mais l'accès à Gurat n'est pas banni contrairement à Zalem.

Cette ville est un port gigantesque d'où arrive des produits issues des îles de l'archipel.

*Cimetière et Gurat de haut*



## III- DESCRIPTION DE GURAT

Gurat est une ville sous marine, ses habitants sont moins misérables que ceux de Cimetière, mais l'accès libre permet la mixité de la population.

Elle a accès direct à l'ascenseur orbital.

7 Trains partent à travers l'Océan vers 9 fermes sous marines pour récolter le fruit des cultures ou des recherches minières.

De l'eau et de l'air sont envoyés par l'ascenseur orbital vers Zig un immense astroport qui alimente toutes les colonies du système solaire.

Les marchands et les exploitants sont plus puissant que les scientifiques dans cette ville. Nombre d'entre eux sont très riches.

L'unité de mesure du lieu est Zymptom qui équivaut à 16,3 cm de même son échelle de temps remonte aux premières découvertes de Christophe Colomb donc leur

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



calendrier se situe vers l'an 1025

## L'archipel



Il est situé en hauteur par rapport au niveau de l'Océan ce qui provoque une immense chute dans l'Océan des mers la hauteur est quasiment similaire à celle entre la terre et Zalem. La chute d'eau autour de l'archipel évite l'arrivée des curieux et forme ainsi une défense. L'eau est pompée de l'Océan par Gurat puis rejeté sur l'Archipel. Il existe un phénomène que l'on appelle The Great Disconnection partageant en deux parties Marmundo.



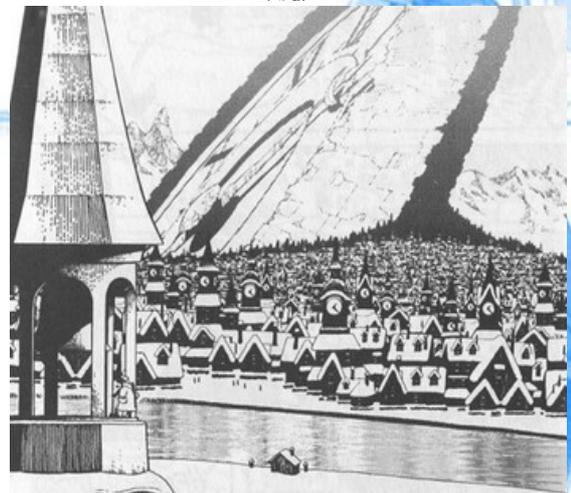
Il est composé de plusieurs îles seulement 7 sont exploitées par Cimetière directement, et forment un anneau protecteur tout autour de Cimetière les autres sont dirigés par les chevaliers, des pirates, ou des farfelus mégalomanes.

Il existe aussi une île artificielle dédié au divertissement et aux vacances Anachronia



Les îles les plus connues sont celles de la perle et Ybur On a aussi un royaume important regroupant plusieurs îles celui de l'Énorme, dont fait partie Salpilar, ainsi que Château Zondac une île citadelle repère des Démons Knight.

## Ybur



Ybur est la plus grosse de toutes les îles et villes il y a une immense pendule nommé "l'horloge spatiale" planté au beau milieu de l'île très montagneuse il n'est pas rare qu'il y neige. On raconte que cette pendule serait tombé du ciel un jour, mais nul ne sait pourquoi. Mais depuis une étrange maladie (Nilnil Disease) semble toucher certains de ses habitants, ils sont rongés sans qu'ils souffrent pour autant puis finissent par disparaître.

## Zondac

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Île citadelle repère des Démons Knight. C'est ici qu'ils effectuent leur entraînement de base.

## *Les Dieux*

Magna Primero : Premier chevalier il fut entouré de 12 chevaliers autour de lui. Comparable à la légende du Roi Arthur.

Geometricom : dieu des sciences

Shigash Ugal : Dieu du Métal

Tagmec : Chevalier de la Mort.

## **IV- LA SCIENCE**

La science est aussi importante que leur Homologue Zalemiens bien que celle ci ne soit pas une obsession il existe notamment une école célèbre la Zig Academy formant les meilleurs scientifiques du coin, tous bon scientifique doit aussi passé par un vestige le labyrinthe de la connaissance une sorte de grotte bibliothèque. Voici quelques unes de ces sciences et technologies

### *Champs d'énergies*

Gurat est à l'origine de la technologie des champs de force et des champs gravitationnels. Si Zalem connaît bien ces technologies, les scientifiques de Gurat, soucieux d'améliorer leur maîtrise sur l'eau poussèrent les théories plus loin et mirent au point des systèmes capable de canaliser l'eau dans des champ énergétique aussi bien que de diriger l'eau à souhait par les systèmes à induction gravitique.

### *Hologrammes*

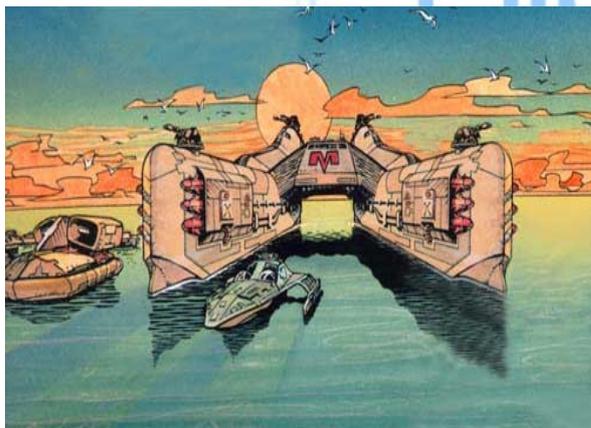
Elle est aussi très avancées sur la technologie des transmissions holographiques, permettant à une personne non présente dans un lieu d'être tout de même présent dans un lieu de façon virtuelle.



### *La marine marchande*

Il possède des navires de guerre très performant  
La Maritime 1

# BACKGROUND DE ZALEM RPG

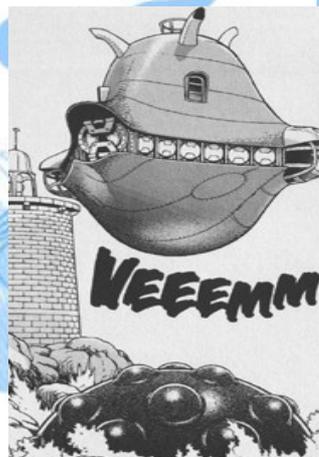
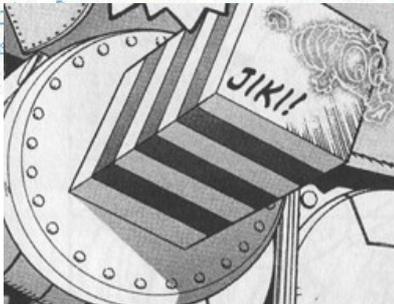


Skyjet



## L'électromagnétisme

Science en plein essor sur cette partie de la terre le condition particulière de Gurat permet de mettre à son apogée cette science qui consiste à utiliser l'énergie des aimant pour faire marcher des véhicules ou des armes.



## L'industrie de l'eau

Gurat est une zone qui fournit de l'eau et des nourritures à Zig. Des machines créatrices d'eau s'emploie à créer cette eau et à l'envoyer par l'ascenseur.

Néanmoins l'eau plate est un bien précieux et la cause de luttes de pouvoir.

## Technologie de décodage du Langage animal

Ils l'ont fait ils ont découvert le secret des langages des animaux et ils ont un traducteur instantané de ce qu'ils disent. Il n'est donc pas rare de voir un chat parler.

## V- LES CHEVALIERS

Les Aqua Knight et les démons Knight sont là pour organiser le maintien de l'ordre dans l'archipel bien que son efficacité soit limitée à cause de l'éparpillement des îles et îlots. Ils reçoivent en échange de leur adoubement par Melchizedek un des îlots ou îles pour la gouverner et y faire régner la justice.

Ils sont régies par le code de l'honneur bien que cela n'empêche pas certains de ce fourvoyer du côté obscur. Ils peuvent protéger un lieu avec leur propre Karma et Aura de ce fait s'ils meurent le lieu s'effondre sur Lui même. Ils ont une capacité à appréhender de Karma plus évolué que vers Kuzutetsu de ce fait il n'est pas rare qu'ils soient capable de faire des choses incroyables avec.

Les Démon et Aqua Knight font parti d'une seule et même classe la seule chose les séparant étant les moyens de parvenir à leur fin en respectant leurs vœux et donc

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



l'interprétation de leurs vœux est différente.

L'armure

Elle se compose de plusieurs éléments indispensables :

Branchies Dorsale : indispensable pour une respiration sous marine.

Joins des articulations : permet d'avoir une armure totalement étanche.

Le gant : Un des points vitaux de l'Armure

Le Hublot de face : Le plus important point vital de l'armure  
Ouverture Ventrale : Permet de sortir de l'armure.

*Les règles*

Il existe un code de la chevalerie tout tourne autour de ce code que l'on est des mauvaises ou bonnes intentions.

Iras tu combattre l'injustice ?

Je jure de poursuivre l'injustice par Monts et par Vaux, sur mer et dans les sombres repaires.

Que feras tu à tes ennemis ?

Je jure de les vaincre loyalement, et dans la défaite les honorer.

Pour vaincre ses ennemi, il faut être un Guerrier. Le seras tu ?

Je jure de me battre sans peur, et de ne reculer que pour revenir défaire l'ennemi de la Justice.

La force n'est rien sans la raison. Es tu un Sage ?

Je jure de rejeter la perfide dague du mensonge, et de brandir fièrement la masse de la vérité.

Le Sage qui se détourne de Melchizedek s'éloigne de la justice. Seras tu un sage parmi les combattants pour mener à bien ta mission ?

Je jure d'honorer Melchizedek, car c'est par lui seul que triomphera la justice

Qui seront tes maîtres ?

Je jure de servir les faibles, et tout ceux que le l'Injustice menace, comme s'ils étaient nés de ma chair.

Quelle seras la Loi qui te gouvernera?

Le Code et les lois des Justes que je jure de respecter, ma parole que j'honorerai quel qu'en soit le prix.

Te voici à présent Aqua Knight (ou Démon Knight). Que Melchizedek te maudisse à jamais si tu manques à ton serment, et que Zig chante ta louange à jamais si tu l'honores. A présent, va ! Pourfend l'injustice ou qu'il se trouve, et ne laisse pas ton bras faiblir.

## ZALEM

### 1- DÉFINITION

Zalem est le centre du monde. Zalem est un microcosme insensible au monde extérieur, gouverné par un super ordinateur : Melchizedek. Cet ordinateur est en place depuis que Zalem existe (c'est à dire 200 ans), c'est lui qui régule leur vie.

Au départ elle était reliée à la surface de la terre, mais des guerres de colonisation sur d'autres planètes cassèrent ce lien. Depuis elle tient grâce à l'attraction lunaire. Ceci crée un équilibre entre la pesanteur et la force centrifuge créé par la rotation de la planète, cela maintient le système entier stationnaire et "flottant".

### 2- EUGÉNISME



Le but de Zalem est de réussir à créer un humain supérieur par la sélection génétique. Lorsque que le jeune est en passe de devenir adulte, il subit une batterie d'examen physiques et psychologiques afin de déterminer s'il a de la valeur et ensuite on lui applique sur le front la marque de Zalem et son cerveau est remplacé par une puce contenant une réplique exacte de son cerveau pouvant être remplacé.

Le projet GENE : Genetic Engineering Nurture

Extraintelligence (projet d'ingénierie génétique pour la conception d'un être supra intelligent).

Lors de la rupture entre zalem et le reste du monde ce projet c'est mis en place visant à faire par le biais de l'orgue d'ADN de Zalem des personnes à l'intelligence supérieure.

Zalem fut utilisé comme un simulateur sans danger par peur de voir émerger un génie dangereux.

4 personnes parmi elles jusqu'à maintenant ont subi l'ascension pour aller jusque vers Jérusalem.

L'initiation des zalemien se fait à 19 ans.

Les zalemien sont créés à partir de la machine mère, il n'y a donc aucun lien de sang entre les parents et les enfants, Cette famille la c c u (équipe en charge de l'éducation ou child care unit), comporte deux parents un mâle l'autre femelle C C M (child care manager ou manager de l'éducation de l'enfant)

### 3- DÉFENSE

Abaddon

Zalem est défendu par un champs de protection et possède un système de tir longue portée. Abaddon contrôle les ondes scalaires qui lui permettent de toucher une cible où qu'elle se trouve et quelque soit les moyens physiques utilisés grâce à des bobines de Tesla dans les Barz. Et sur les douze câbles la reliant à la décharge, des cercles munis de terrible pointes dévalent les câbles (permettent l'envoi des marchandises et de la technologie).

Zalem a une présence à l'extérieur, il s'agit d'un réseau : Tuned, dépendant du bureau du G.I.B de Zalem. Les agents Tuned ont droit à une assistance depuis le centre, des multiples gadgets, des armes sophistiquées.

# BACKGROUND DE ZALEM RPG

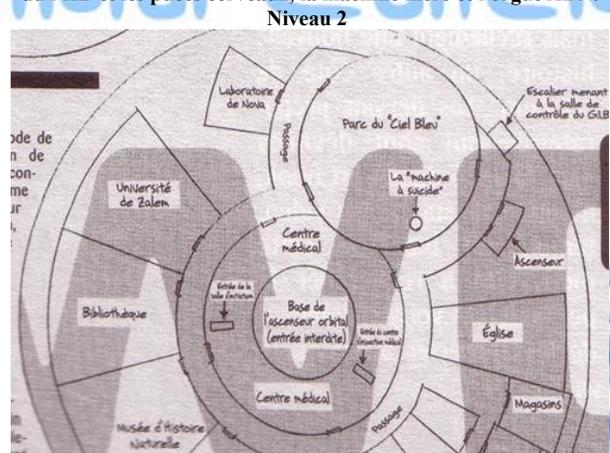


La seule présence de Zalem dans la décharge sont les 11 usines et des a la salle d'initiation, les usines automatiques fabriquant les machines bornes secondés par des régulateurs . Ces machines sont bardées de missiles, de lasers, et d'armes automatiques, et sont seulement utilisées pour imposer les lois dans la décharge quand les chasseurs de primes échouent.

Les Barz sont les trois excoissance qui se trouvent dans la partie inférieure de zalem. Elle contiennent des bobines de tesla générant un champs magnétique qui protège les environs de zalem. Les trois bobines peuvent générer les ondes scalaires c'est l'arme la plus puissante de zalem (abadon).

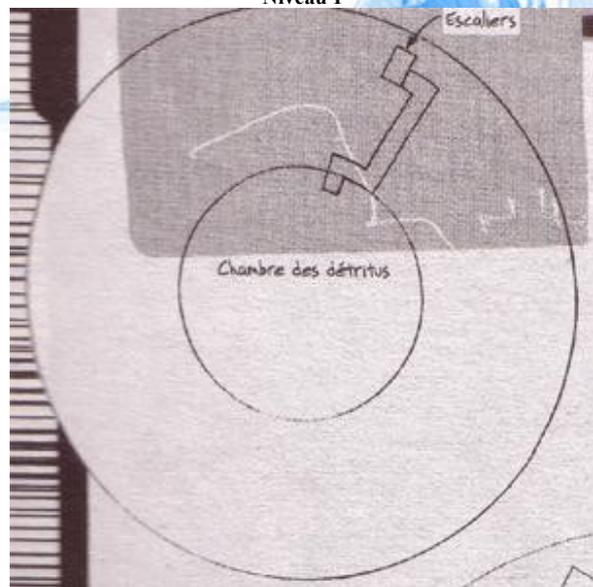


Niveau 3



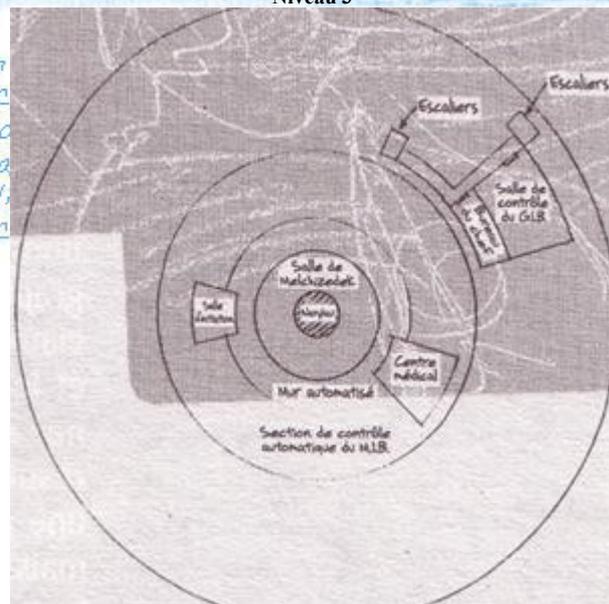
C'est dans ce secteur que les citoyens de zalem vivent, encouragés à participer à des activités sportives et scientifique (Mathématiques et philosophie).

Niveau 1



## ← L'ASCENSEUR ORBITAL

C'est une tour énorme de un 1,6 km de diamètre et des centaines de kilomètres de hauteur, qui va bien au delà de l'atmosphère de la planète et jusqu'à l'orbite. Au-dessus de cette tour se trouve un contre-poids, ou peut-être une autre ville dans l'espace.



C'est le secteur du MIB (Médical Inspection Bureau). C'est une zone automatisée où aucun citoyen n'est autorisé à pénétrer. C'est là qu'il y

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



On l'appelle aussi l'échelle de Jacob, il est formé de nanotubes en carbone par lequel passent les câbles. Le générateur électrique de cet ascenseur alimente la cité de zalem et les usines. Il sert à envoyer les cerveaux des citoyens passés en initiation.

Le Skyhook est le point de jonction entre l'anneau et l'ascenseur.

## 5- L'ARSENAL TUNED

### Tuned :

Androïde de combat fabriqué ou recruté à partir de données de combats des plus forts combattants (dont Gally). Ils sont chargés de missions spéciales sur terre qu'aucunes bornes ne peut faire.

Voici quelques unes des armes qui assurent la puissance de Zalem à travers le monde.

### Imageur à Ultrasons (assistée par l'ordinateur central):

Des transducteurs se trouvant dans la gorge émettent une impulsion ultrasonique. L'écho de cette onde est transformé en signal vidéo avec une fréquence de 60 images/secondes. Ce procédé fournit ainsi des images de l'extérieur, mais aussi de l'intérieur des objets.

### Système de soutien logistique Gabriel:

Vaisseau sans équipage guidé à distance, le Gabriel est le lien entre Zalem et ses agents Tuned. Il est équipé de nombreux détecteurs et d'un canon laser de haute précision. Il sert également de transport afin d'acheminer le matériel et les armes en provenance de Zalem aux agents en surface.

### Canon à solénoïde

C'est un canon à accélération électromagnétique. Il peut tirer un projectile perforant de 20mm à une vitesse de 5km/s. L'importante énergie requise pour tirer la cartouche est fournie par le rayon laser depuis Gabriel. Cette unité peut flotter en suspension, fournit une assistance à la visée et absorbe le phénomène de recul.

### Sonde-cloporte

Cette sonde en forme de cloporte est équipée de multiples détecteurs. Elle se déplace au sol et sonde le terrain pour localiser les mines et les pièges. Elle est incapable de recueillir des données sans être reliée aux ordinateurs de Zalem.

### Arachno-Bombe

Il s'agit d'une bombe insectoïde pouvant être programmée pour exploser, être commandée à distance, ou utilisée pour d'autres applications tactiques.

### Guêpe missile

Il s'agit d'une guêpe cybernétique explosive très précise, capable de discriminer parmi les cibles potentielles.

### Luciole

La luciole déclenche un jaillissement sphérique de plasma qui dure 5s avant de s'éteindre. On l'utilise pour dégager un passage ou lors d'un corps à corps. La luciole peut aussi créer un champ ECM pendant une durée illimitée.

### Insecte Laser

Il convertit les communications Tuned en Laser, il peut aussi être utilisé pour créer un champ ECM.

### Munitions HV :

balles perforantes à haute vitesse. Le sabot plastique qui recouvre la balle se détache pour augmenter la pénétration.

### Arme électromagnétique scalaire

#### "Abaddon"

Super arme défensive de Zalem (contrôlée par Melchizedek). Il manipule les ondes scalaires afin de frapper des cibles distantes avec une puissance impressionnante ne pouvant être détournée par des moyens physiques.

#### Aile solide

Utilisant la même technologie scalaire que l'Abaddon, l'onde provoquée par ce système crée un effet Hutchinson permettant à l'agent Tuned de voler, mais aussi de servir de bouclier contre les projectiles de faible calibre. L'aile solide peut également détruire une unité située dans un rayon de 20 mètres.

Pour conclure je dirais qu'avec un tel arsenal rien d'étonnant que Zalem soit toute puissante.

## L'ESPACE ET L'ÉCHELLE

### I- JÉRU

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



## -Définition

C'est le contre-poids, une ville dans l'espace. Elle crée un équilibre entre la pesanteur et la force centrifuge créé par la rotation de la planète, cela maintient le système entier stationnaire et "flottant" de Zalem. C'est là que l'on trouve le Melchizedek et tout les ambassadeurs des planètes alentour. C'est aussi d'ici que l'on peut partir de la terre.



Voici le signe des diplomates de l'Échelle

## -Politique

Les habitants de Jérusalem et les colonies terrestres (Leviathan, Zig) sont adeptes de l'unanimité, une nanomachine, le peacekeeper leur est directement installée dans le cerveau en réseaux direct avec Melchizedek qui les surveille. A moins d'un accident ou d'un meurtre la mort n'existe pas grâce aux progrès de la nanotechnologie, ainsi la vie n'a plus la même valeur, la mort est même précieuse pour beaucoup qui la risquent dans des combats au ZOT ou dans les chambres de combat. Ce phénomène est appelé le Malthusianisme, il rend de ce fait tout acte de procréation criminel. Il n'est pas rare de trouver des orphelins qui sont envoyés dans des orphelinats puis dans les chambres de combat. La vie d'un enfant ne vaut rien ils sont même exterminés seuls les plus combattifs survivent à toutes ces épreuves.

## -Protection

Il existe deux groupes de protection de l'échelle.

Le New Order qui agit dans le système solaire  
Et l'admin police qui agit à l'intérieur des colonies terrestres.

## 2-Onion Frame

Onion frame n'est pas relié à Jérusalem pour des raisons de sécurité, elle fut construite à la fin de la guerre du Terraforming pour accueillir les délégations de l'échelle l'organisations chargée de maintenir la paix à travers le système solaire.

C'est aussi ici que ce tient le ZOT tournois étant organisé tous les 10 ans, l'astroport.

## 3-Le Léviathan

### -Définition

C'est un des 5 vaisseaux interplanétaires, conçu à l'origine pour parcourir des distances interstellaires. Mais le traité qui suivit les Guerres de terraforming le priva de son système de propulsion, si bien qu'actuellement lui et sa colonie stagnent discrètement derrière la face cachée de la lune. Il est équipé d'un réacteur à antimatière. Sur les 5 vaisseaux c'est le seul encore en état. Il est administré par l'échelle qui lui interdit le départ, il sert actuellement de colonie.

### -Les chambres de combat

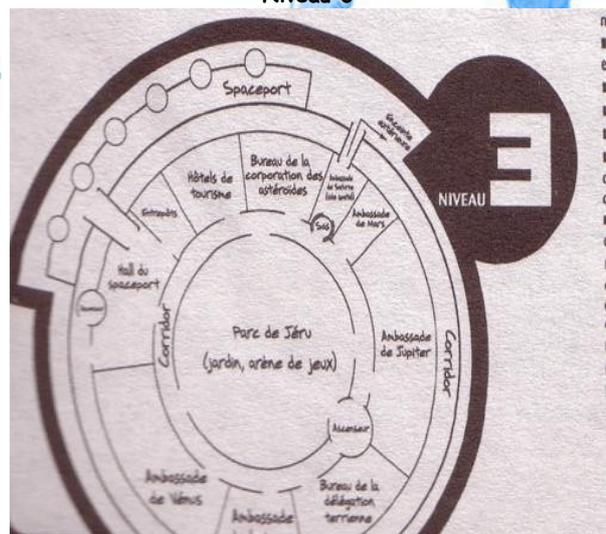
C'est ici qu'il y a des chambres de combats, 26 (A-Z) au total avec 3 bannières chacune. Le gagnant étant celui qui remporte les bannières des autres troupes. On y envoie même les orphelins leur droit à la vie n'étant pas reconnu.

### -Politique

Les voyages intersidéraux étant interdit l'assemblée du Léviathan se trouve dans la tête du vaisseau. La population du Léviathan vit dans Hobbes city (tomas Hobbes 1588-1679 philosophe et théoricien politique anglais son oeuvre le Léviathan (1651)).

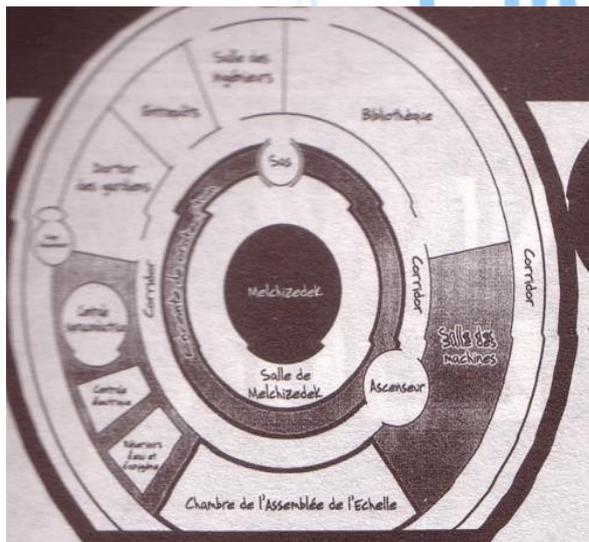
Il y a une chaîne de télé commune à tous Combat TV chaîne de l'échelle quelques feuilletons passent même.

## Niveau 3

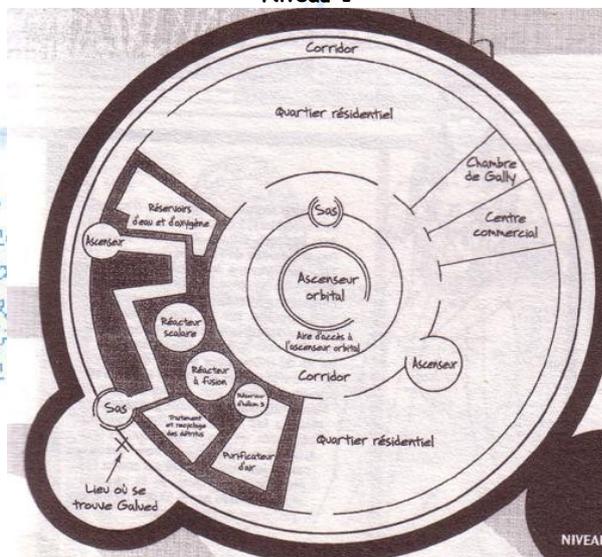


## Niveau 2

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Niveau 1



## 2- MARS

### 1-Définition

Révolution sidérale 687 j/ans - révolution martienne : 24h40  
- Température moyenne -58 degrés(entre -27 et -143). Il n'y a pas de champ magnétique sur mars , les boussoles sont

donc inutilisables, on se repère grâce aux satellites qui envoient des signaux électriques.

La surface est recouverte d'une voûte céleste à 80% la surface est donc respirable.

Il y a 2 satellites Phobos (25km diamètre, 5900km de mars, révolution en 7h39, ressources charbon) et Deimos (13km de diamètre, 20000km de mars, révolution en 30 jours et 18 h, ressources charbon).

### 2-Economie

Les sous sols regorgent de glace. Des exploitations ont été mises en place pour la fonte de cette glace(Pole Nord). Les ressources nécessaires à une atmosphère viable, c'est à dire l'oxygène et le gaz carbonique sont aussi dans les strates , des exploitations se charge de les mettre en forme gazeuse (vallée Marineris).

L'hélium3 fournit l'énergie nécessaire à la production électrique. Il est importé de Jupiter.

Les fermes agricoles de Mars

Elles sont toutes construite sur le même standard. Elles sont implantées sur des cratère naturel.

Les terres et les secteurs habitables se trouvent à l'extérieur du dôme pressurisé et hermétiquement fermé.

Les réservoirs d'air et d'eau, le site de retraitement des déchet et les centrales électriques se trouvent à l'extérieur du dôme.

Dans les plus grands cratères il y a des secteurs habitables. Les fermes importent de l'air de l'eau et de l'électricité et exportent leurs produits. Le groupe miroir de Soleter satellite artificiel de Mars fournit un ensoleillement proche de celui de la terre mais que sur quelques milliers de km.

### 3-Politique

Il n'y a pas de différences sociales sur mars , nombreux sont les habitants qui partent travailler hors de la planète sur des astéroïdes.

Il y a une monarchie absolue le "Maître de Mars" mais se sont les épouses qui gouvernent plus que lui. Chaque régions sont gouvernées par un seigneur.

Le peuple martien est très fier et très combatif. Depuis la défaite de la Grande Guerre certains ont un caractère très servile d'autres s'enferment dans la religion ou la drogue.

### 4-Guerre civile

4 groupes se font la guerre depuis la fin de la guerre du

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



terraforming pour le pouvoir de Mars :

- L'armée républicaine de Mars : financée par Vénus qui veut réunifier Mars et l'affilié à Vénus.
- Le front de libération : financée par Jupiter dans le même but que Vénus.
- L'Armée Royale : monarchie constitutionnelle mise en place par l'échelle. Malgré son échec ses activités se poursuivent.
- Le nouveau 3ème Reich : Il se nomme lui même l'Ultime bataillon. Son but étant de dominer Mars puis l'univers pour y faire revivre le 3ème Reich.

## 5-L'architecture et moyen de transports

### -Les Habitations

Construites sur le modèle "Pueblo mexicain", en brique avec un sol peint. Pour les portes et les fenêtres on utilise de vieux morceaux de vaisseaux.

Il fait très sec à l'intérieur des Dômes . On ne peut pas faire de feu à l'intérieur.

### -Les habitations des villes

Les constructions sont en béton avec des métaux divers les allées sont recouvertes d'un toit transparent.

IL y a un réseau routier et autoroutier reliant les citées aux fermes. Il est emprunté par des camions transporteur pressurisés. La route finit toujours par être recouverte de sable. Il y a des signaux indicateur le long de la route. Le moyen le plus sûr étant le train souterrain qui relie le space port d'Olympus Mons à toutes les régions martienne. La circulation aérienne est très dure.

Il y a un ascenseur orbital pour les voyages spatiaux car l'atmosphère ne permet pas le décollage. Ce voyage dépend de la corporation des Astéroïdes. Les voyages Mars-Terre s'effectuent avec des vaisseaux interstellaire à fusion nucléaire.

L'économie de Mars ne permet pas la construction de vaisseaux car l'industrie est très en retard.



## 6-Lieux importants

-La citadelle de Mars est une véritable forteresse. Elle abrite en son centre la gigantesque tour de contrôle de Soleter qui culmine à plus d'un kilomètre. Les murs recouverts de laiton massif lui donnent un aspect doré. Naturellement l'édifice est parfaitement pressurisé et excepté les ornements, les bâtiments ainsi que les équipements sont dignes d'une station spatiale.

-Le visage de Mars est un immense rocher exprimant un visage sur laquelle est ancrée la citadelle. Il mesure 2.3km de large sur 2.6km de long.

-Olympus Mons : Position 18.24 de latitude nord 133.06 de longitude. Hauteur 27000m , base 600km. Le sommet du mont se termine par une caldeira de 65km de diamètre , où se trouve le plus grand spaceport de Mars. Là, un train souterrain, à un train souterrain à grande vitesse supersonique emporte les voyageurs vers la citadelle en 3h.

-Le dôme park : C'est le lieu où l'on fait des compétitions martiales.

-La vallée du Panzer Kunst : On rencontre de nombreuses épaves de vaisseaux spatiaux . Cette vallée fut transformée pour devenir un endroit habitable. Mais après la guerre et l'abolition du panzer kunst , la vallée fut bombardée et presque tous ses habitants tués. Le village est en ruine avec une souche d'arbre brûlée. On peut trouver des ossements humains et des pièces cyborgs. L'architecture ressemble à celle des fermes martiennes. Proche il y a le mont Ascreaus Mons qui appartient à la chaîne de Tharsis.

-Le cirque est le vaisseau de tournée du cirque, laissant leur vaisseau-mère en orbite autour de la planète. Ce vaisseaux

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



se compose d'une cabine en forme de lampe d'une longueur de 200 mètres , surmontée d'un ballon dirigeable de plus de 500 mètres de diamètre. Ce ballon flotte dans l'atmosphère grâce à un propulseur à technologie scalaire.

## Les Marsiens

A 100 % cyborgs ce sont de fiers combattants et des défenseurs des enfants depuis les lois Mathusianiste pour les exterminer. Leur peuple est néanmoins constamment en guerre civile depuis la guerre du terraforming qui opposa Jupiter à Vénus.

## 1-Voici l'organisation du Panzer Kunst:

Il existe plusieurs branche du Panzer Kunst :

A-La section Shneider elle a ses quartiers dans la vallée du Panzer Kunst le Grunthal On l'appelle le Pur Panzer Kunst il disparaît avec l'atomisation de la Vallée. Mais certains racontent que certains auraient survécût. Son art est basé sur les mouvements physiques.

B-La Section Mauser basé sur le maniement des armes.

-Une d'élite le Kammer Fraü :troupe d'élite de femmes ayant reçu un enseignement et un entraînement spécifique.  
-Une secrète d'espionnage le Kammer Gruppe : Organisation secrète détaché du panzer pour faire des actions criminelles

## 2-Hiérarchie

-Tous les praticiens sont des Kunstler.  
-Au sein du Panzer-Kunst voici la hiérarchie :  
Shreter (débutant)  
Rearingh(pratiquant)  
Gezele(pratiquant confirmé)  
Höher Krieger (Premier disciple)  
Meister(maître)  
Adept (adepte)  
Eld meister (grand maître).

-Les meilleurs combattants connaissent le Seinerweisen : technique individuelle ne pouvant être apprise ceux qui l'ont sont les meilleurs techniciens.

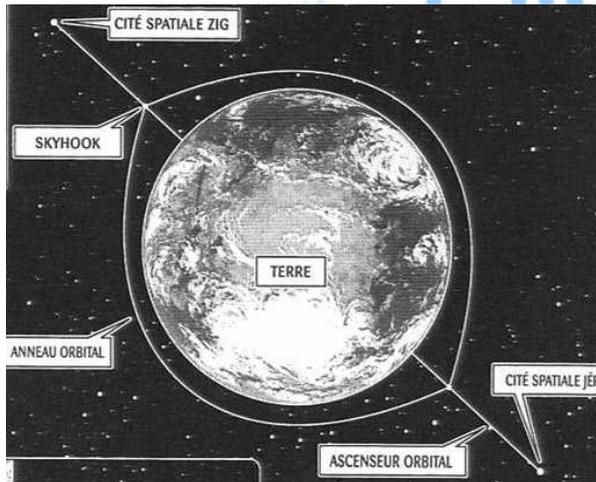
## 3- ZIG ET LA LUNE

*Un dieu, donnez moi la sénérité  
Accepter les choses que je ne peux changer,  
Courage de changer celles que je peux changer,  
Sagesse de faire entre les uns et les autres  
différence"  
-C Aurèle*

Elle se trouve à l'opposé de Jérusalem sur l'anneau orbital. Elle draine l'oxygène et l'eau de mer de la Terre pour redistribuer aux colonies. On y accède par la ville de Gurat. La Lune est la première colonie de la reconquête spatiale elle fait partie de la confédération terrestre avec aussi le vaisseau spatial léviathan et Jérusalem.

Ils sont sous le contrôle du peacemaker.

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Les Zigiens



un dieu, a  
accepter  
courage a  
sagesse de faire entre les unes et les autres  
différence  
c Aurèle

Les Luniens



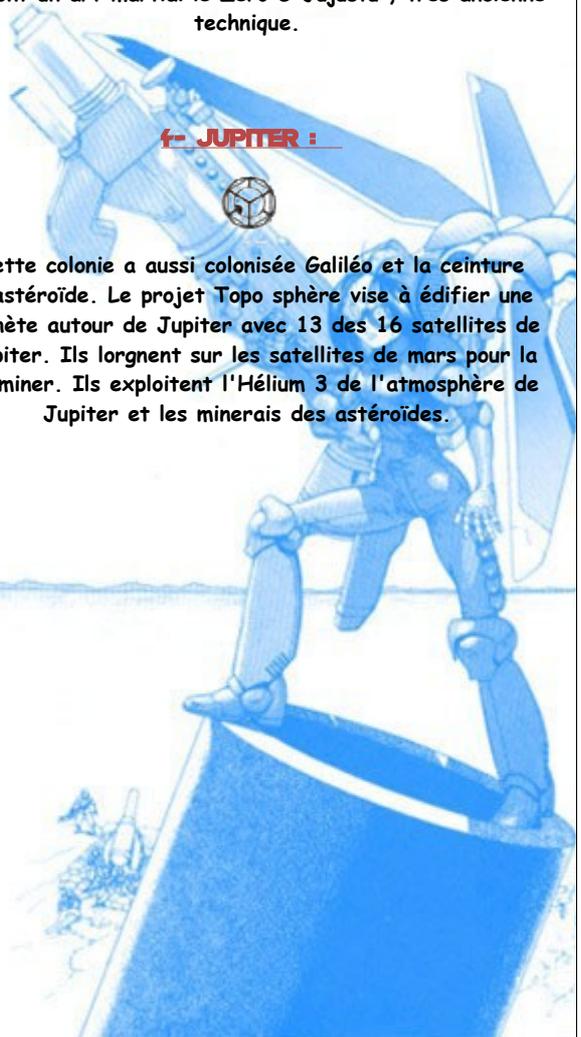
Il existe une autre race qui a évolué étant plus longiligne ce sont les luniens, colon de la lune.  
La faible gravité existant sur cet astre, donne une

silhouette fine et longiligne qu'accentue leur tenue collante. La lune possède un gouvernement indépendant et autonome. Ils sont très calme, ils apprécient la musique et la poésie. Ils ont un art martial le Zéro G Jujustu, très ancienne technique.

## ← JUPITER :



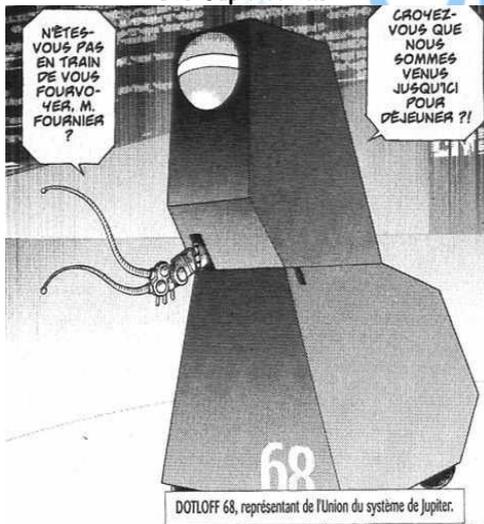
Cette colonie a aussi colonisée Galiléo et la ceinture d'astéroïde. Le projet Topo sphère vise à édifier une planète autour de Jupiter avec 13 des 16 satellites de Jupiter. Ils lorgnent sur les satellites de mars pour la terminer. Ils exploitent l'Hélium 3 de l'atmosphère de Jupiter et les minerais des astéroïdes.



# BACKGROUND DE ZALEM RPG



## Les Jupiteriens



Ce sont des humanoïdes qui n'ont conservé de leur corps originel que le système nerveux (cyborg). La naissance se fait par la matrice mécanique. La structure politique est le communisme totalitaire. Ils n'ont pas de noms, mais des numéros et des signes. Ils méprisent les humains. Ils se définissent comme l'espèce la plus évoluée.

*an dieu, donnez moi la sénérité  
accepter les choses que je ne peux changer,  
courage de charger  
sagesse de faire entre les unes et les autres  
différence*

**5- VÉNUS :**

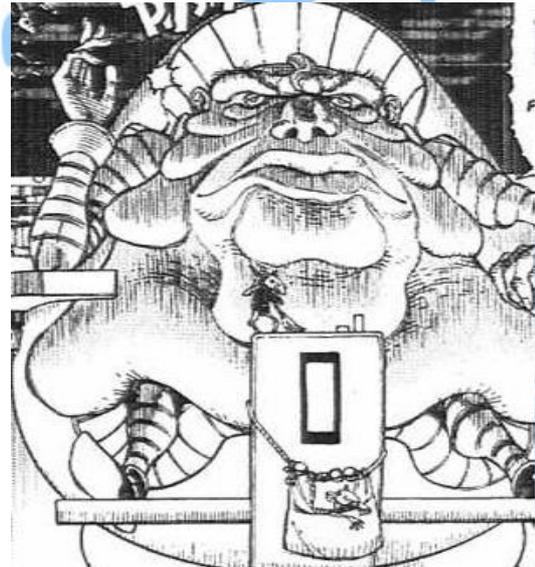


Les colonies sont en orbites autour de Vénus. Ils ont construit un énorme bouclier anti solaire qui a permis de faire chuter la température jusqu'à  $-50^{\circ}$ . La glace nécessaire à son terraforming est sur Enceladus satellite de Saturne. Et aussi convoité par Jupiter.

-Les Vénusiens

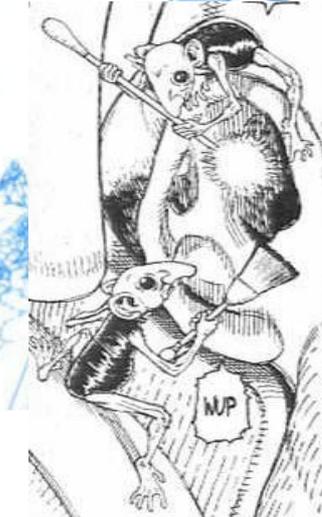
Il y a 3 espèces de vénusiens

Les dominateurs :



Ils ont subi une recombinaison génétique. Les membres inférieurs atrophiés à tel point qu'ils ne peuvent se déplacer que sur un siège tricyle. Leur système politique repose sur une démocratie parlementaire, mais en apparence car seule l'espèce dominante a le droit de vote.

Les ouvriers :



Génétiquement créée pour les tâches ouvrières légères, intelligence proche du singe.

Les combattants :

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



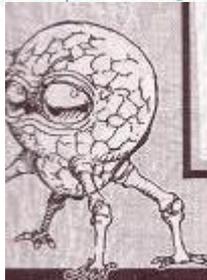
Créées pour accomplir les travaux plus lourds. Le représentant dans le tournoi d'art martiaux de l'univers. Ils sont exportés dans les autres planètes. Ils mesurent environ 3m et ils sont super musclés.

## 6- SATURNE

Planète minière peuplé d'ouvriers.

- Les saturniens .

Espèce créée par manipulations génétiques. C'est une espèce ouvrière capable de travailler dans le vide spatial de saturne. Ils se sont émancipés en bâtissant une colonie sur un satellite de saturne. Ils ont une intelligence proche d'un enfant de 10 ans ,leur société est primitive basée sur la communauté. Ils tiennent le même discours que les Jupitériens mais plus naïvement. Leur durée de vie est de 12 ans.



## AUTRES TRUCS à SAVOIR

### LEXIQUE

L'univers de Gunnm comporte des symboles éminemment

religieux et scientifiques qu'il est important de comprendre avant de commencer.

#### Ambivalence

C'est le fait d'avoir simultanément deux sentiments opposés envers un but précis.

#### Adn (acide désoxyribonucléide)

Composition (adénosine, guanine, thymine, cytosine) par des codons composée de 3 nucléides il en existe 63

#### Androïde

Il s'agit d'un humanoïde entièrement artificiel donc un robot à forme humaine certains peuvent simuler des sentiments humains.

#### Chi

Capacité d'anticiper l'action de l'adversaire et de concentrer sa puissance physique et mentale sur le point le plus approprié.

#### Clone

Personne créée à partir d'une cellule souche d'une autre personne, de ce fait elle lui ressemble trait pour trait mais son esprit est différent et sa durée de vie est très limité en général jamais plus de 30 ans.

#### Cybernétique

Science visant à créer des choses à base d'électronique et de circuit intégrés.

#### Cyborg

Un cyborg est un homme possédant un corps ou des pièces cybernétiques intégrées à leur corps originel. Ce ne sont en aucun cas des êtres artificiels car à la base ils sont nés d'une mère et d'un père.

#### Echelle de Jacob :

Échelle utilisé par les Anges pour monter au ciel et descendre. Jacob la voit dans la Genèse. Dans Gunnm il s'agit bien évidemment de l'ascenseur et l'anneau Orbital menant vers Jéru.

#### Eugénisme

Ensemble de méthode visant à améliorer le patrimoine génétique en limitant la reproduction des individus porteurs de caractères génétiques défavorables, et en favorisant, et en

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



*favorisant ceux possédant des gènes jugés favorables.*

## Force de Cariolis

*Dans un plan en rotation les trajectoires sont affectées.*

## Force de wan der walls

*Force d'attraction exercée par des électrons libres.*

## Génétique

*Science visant à manipuler le génome humain pour le modifier ou traiter des maladies, ou comprendre le fonctionnement de notre évolution.*

## GTB :

*Groupe investigation bureau ( section des enquêtes à la surface).*

## Hélium 3:

*Une forme d'Hélium. De l'Hydrogène lourd fusionné à de l'hélium 3 forme du plasma à un taux proche de 100% c'est le matériau de fusion idéal.*

## Jéru-Zalem :

*Les deux citées au dessus de Kuzutetsu l'une est spatiale l'autre dans les airs. Le nom des deux réunit est assez évocateur car il s'agit de la citée religieuse de Jérusalem.*

## Jet de plasma

*Gaz ionisé porté à haute température et propulsé à grande vitesse, utilisée pour le découpage industriel.*

## Kuzutetsu

*Ville décharge en dessous de Zalem*

## Karmatron

*Théorie selon laquelle le cerveau serait à l'origine de la destinée de la personne. Il existe deux cas soit la personne se laisse submergée par le Karmatron et disparaît sous son poids, soit elle essaye de lui faire face.*

*Pour eux le commencement de la vie n'est qu'une réaction scientifique, l'existence humaine n'est qu'une éthérisation d'informations mémorielles, l'âme n'existe pas l'esprit n'est qu'une étincelle de cellules nerveuses.*

## La peste cyborg

*Virus attaquant les circuits des cyborgs et les tuant à plus ou moins courte échéance.*

## L'Échelle

*Organisation du système solaire établit par le traité de l'Échelle, il empêche notamment aux autres nations du système d'établir des liens avec la terre et de lui fournir le moyen de se développer convenablement mais établit les relations entre les nations du système solaire.*

## Le point de Lagrange (ou point Li)

*Une des 5 positions de l'Espace où les champs de gravité de deux corps de masses substantielles et différentes se combinent pour fournir un point d'équilibre relativement à ces deux objets, à un troisième corps de masse négligeable. (Lagrange 1736-1813)*

## Melchizedek

*Dans le Manga nom de l'ordinateur central qui contrôle Jéru et Zalem.*

*Signifie "Roi de Justice" dans l'Épître au Hébreux du Nouveau Testament Melchizedek est le roi de Salem. Il est écrit il est sans père sans mère sans généalogie, ses jours n'ont pas de commencement ni de fin Il est assimilé comme le fils de dieu et demeure prêtre pour toujours.*

## MHD

*Magnétohydrodynamique, étude des charges électrisées en mouvement et sous influence de champs magnétiques ou électrique (confinement peut permettre la fusion nucléaire).*

## MIB :

*Medical inspection bureau*

## Mutant

*Être issue d'une adaptation à un milieu ou d'une manipulation génétique leur permettant de s'adapter à une situation particulière.*

## Nanotechnologie

*Science de l'infiniment petit, même dans notre monde c'est une science en devenir car elle peut permettre si on arrive à contrôler la reproduction des nanomachines, de faire des opérations que les médecins ne peuvent pas faire. Elles peuvent même cicatrifier plus rapidement de graves blessures ou ralentir la vieillesse enfin son utilité est multiple.*

## Ochor : (orchestral objective reduction) :

*Théorie de la conscience mise en avant par le professeur R.*

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



Penrose où il est question de mouvements quantiques. Dans les microtubes du cerveau qui activeraient l'état de conscience.

## Terraforming:

Technologie environnementale Planétaire visant à donner artificiellement à des planètes un écosystème proche de celui de la Terre (mot inventé par le romancier de Sf Williamson en 1940).

## Virus Berserk

Virus que les colons de Mars contractent sauf s'ils sont cyborgs, ce virus les rend fou mais peu aussi les rendre plus fort.

## Virus V

Virus faisant muter vers ce que l'on appelle le vampirisme.

## Zig-Gurat

Les deux citées qui sont à l'autre bout de l'anneau orbital. Les deux réunies forment un autre mot à consonance religieuse ziggourat (édifice religieux mésopotamien en forme de pyramide à étages, dont le sommet pouvait servir à l'observation des astres, et comportait un sanctuaire).

## CYBERNÉTIQUE CYBORG

### Les cyborgs

Il est bien convenu que les cyborgs à la base sont des êtres humains contrairement aux androïdes. N'oubliez jamais que les cyborgs sont une minorité à Kuzutetsu seulement 20 % de la population. Le reste étant des humains et des mutants.

### Le visage

C'est là que sont localisés les 5 sens il peut comporter des parties charnues polymérisées ou mécanique.

### Le cerveau

C'est la pièce vitale du cyborg sans elle il n'existe pas il permet des échanges nerveux avec la colonne vertébrale. Toutes les infos passent par lui.

### La colonne vertébrale

Elle est très rare donc très chère. Seules les usines peuvent en faire.

Elle remplit la fonction de convertisseur électrique d'impulsions nerveuses.

### Les membres mécaniques

Les membres armés sont uniquement réservés au motorball. Les articulations sont en céramique.

### Le coeur

C'est un générateur de fusion nucléaire à température ambiante. Il existe aussi des moteurs hybrides qui, alliés aux machines à combustion internes permettent d'obtenir une puissance rotative instantanée.

### Les viscères

Ils sont compactés dans une unité mécanique reliée au cerveau. sert d'unité à combustion interne.

### Soft Machine

Mécanique flexible utilisée pour les organes des cyborgs.

## LA NANOTECHNOLOGIE

Le nanomètre désigne une unité de mesure infime (1nm= 10<sup>-9</sup>m soit un milliardième de mètre.

Nano en grec signifie minuscule..

Les nanomachines sont des robots de taille moléculaire formés par un assemblage de différents éléments de taille atomique, tels des bras articulés, des moteurs des roulements ect... Tractés par électricité statique, ces robots possèdent la capacité de se combiner entre eux. Leurs liaisons moléculaire deviennent alors très difficiles à casser. L'action de ces robots est déterminée d'avance par leur programmation interne. Pour les tâches qu'ils effectuent on appelle aussi ces robots les assembleurs.

Un assembleur récupère et module atomes et molécules à la vitesse de 100 unités par secondes, pour se reproduire parfaitement en 15 minutes.

Chaque copie va ensuite s'autoreproduire et le nombre d'assembleurs va ainsi croître de façon exponentielle. En 10 h, il y en aurait déjà 68 milliards et en moins d'une journée leur masse atteindrait la tonne. Une autre journée suffirait pour que cette masse dépasse celle de la terre ! Heureusement il existe des assembleurs dotés de programmes bloquant la reproductions.

### Utilité

Corps berserker  
Régénération de cerveau  
Colonne vertébrale artificielle  
Nano restaurer (immortalité)

Création d'aliments

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



développement et perfectionnement automatique de toutes machines existantes

Création nouveaux matériaux  
Fabrication d'ordinateur moléculaire  
Transformation psychochimique de planète

## LES VITESSES LUMINIQUES ET ÉNERGIES

### Sub-luminique

Les moteurs à réactions: une propulsion à réaction propulse un véhicule en projetant quelque chose (la masse de réaction) dans la direction opposée, ce qui fait avancer l'appareil. La masse de réaction peut être de trois types:

- L'hydrogène, pas cher, très encombrant.
- L'eau, coût variable, assez encombrant.
- Le Cadmium, coût élevé, peu encombrant.

La meilleure combinaison reste une masse en Cadmium avec un générateur à fusion, qui assurera une poussée importante pour une place raisonnable.

Les moteurs anti-newtonien: Ce type de réaction nécessite de l'énergie mais pas de masse de réaction. Il leur faudra évidemment beaucoup plus d'énergie qu'un moteur à réaction...

L'antigravité: Découvert peu de temps avant la guerre par les Aslin et commercialisé tout de suite après la technique de propulsion par antigravité est encore à son début et ne permet pour l'instant que de "soulever" 5t de matière inerte... quelque soit l'énergie fournie.

### Hyper-luminique

La propulsion par saut: à travers des Portes de saut, qui sont activée par une station ou par un générateur dans le vaisseau

Ces portes représentent d'énormes investissements et nécessitent des quantités d'énergie importants pour fonctionner. Elle se trouve au lieu de "densité spatiale" les plus importants... et ouvre se que l'on nomme couramment des "trou de ver" dans l'espace et transporte presque

instantanément l'appareil dans un autres système.

### Energie

Pile supraconductrice: Elles utilisent la technologie des supraconducteurs, ayant pour base une réaction chimique de base dans un système supraconducteur en Lanthanum.

Batteries: Elles produisent de l'énergie à partir d'une réaction chimique, emploient de l'oxygène et l'hydrogène liquide comme carburant et forme de l'eau. La source d'oxygène est généralement de l'eau (cycle de transformation complet qui n'a que 10% de perte d'énergie). Pour créer du carburant, il suffit de trouver de l'eau...

Panneaux solaires: dans le vide ou sur les planète elles sont utilisés le plus souvent possible, c'est particulièrement dans l'espace l'énergie la moins coûteuse et la plus "écologique". Les panneaux ne peuvent pas se déplacé à plus de 1200 km/heure...

Générateur à fusion: ils produisent de l'énergie à partir de la fusion de l'hydrogène et de l'hélium. il n'y a aucun danger de radiation et aucun besoin particulier en ravitaillement si il est utiliser en usage normal.

### La Parascience

## PSYCHOMÉTRIE

La psychométrie est une faculté qui permet de s'approprier les informations (sur son origine, son environnement et les personnes qui l'ont possédé) d'un objet en le touchant. On raconte que ceux qui maîtrise le mieux la psychométrie peuvent même accéder et assimiler aux informations physique et donc être possédé par les possesseur de l'objet jusqu'à en maîtriser leurs techniques, voire se fondre dans leurs émotions.

### Les théories

Comment la psychométrie apparaît-elle???

#### 1ère théorie

L'énergie d'une émotion produite par une personne est enregistrée par l'objet et son environnement selon la structure d'ondes électromagnétiques. Le psychométriste, par le toucher, parviendrait à modifier la structure d'ondes électromagnétiques générée par son cerveau pour entrer en

# BACKGROUND DE ZALEM RPG



phase avec celle de l'objet et ainsi ressentir l'émotion primitive.

## 2nde théorie

définition énergie scalaire :

Les ondes scalaires sont, dans un espace à 4 dimensions, de l'énergie issue de la fusion neutronique électro-magnéto-graviton. Ces ondes longitudinales sont également appelées ondes gravitationnelles.

Le cerveau envoie des ondes scalaires, l'énergie provoquée par les sentiments d'une personne se répercute alors à travers l'émission de ces ondes sur l'objet qui lui est proche. Les informations de ses sentiments seraient enregistrées sur cet objet par un potentiel de gravité quadri-dimensionnelle. Le psychométriste dont le cerveau saurait capter les ondes scalaires à un niveau supérieur à la normale, pourrait donc "décrypter" cet enregistrement contenu dans l'objet.

Si cette théorie s'avérait exacte, n'importe qui, selon certaines conditions, pourrait voir se révéler son don de psychométrie. Et tous les phénomènes dits "paranormaux" telles la prescience, la voyance, la télépathie ou encore la communication avec l'au-delà pourrait ainsi s'expliquer par

la formule : "cerveau = émission / réception d'ondes scalaires = psychométrie"

accepter les choses que je ne peux changer, courage de changer ce que je peux changer, sagesse de faire entre les uns et les autres différence.

## **VAMPIRISME** Mutation du Gène V.

Se transmet par le sang et fluide corporels une fois infecté le corps commence à subir une série de transformations la pression sanguine baisse ce qui peut aboutir à des hallucinations, troubles de conscience, poussées de fièvre, crises de folie et tétanie pendant 70 h.

Pour y poursuivre il faut pas dépasser 25 °, selon ces convictions les survivants se suicideront, certains font des crimes les autres apprennent l'art du combat pour survivre.

Ils ont la faculté de régénération mais peuvent tomber malade notamment du cancer.

Tous les mutants vampires sont "frères de sang"

