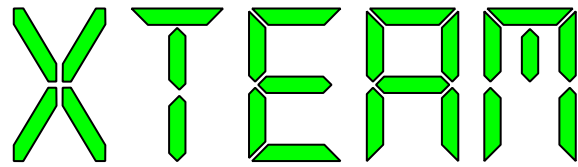




XTEAM

UNIVERS



## INTRODUCTION

Et voici donc la troisième partie du manuel XTeam, le **Manuel Univers!**

Ce manuel contient des informations qui pourraient servir autant au Maître du Jeu (pour construire ses scénarios, architecturer sa version de l'univers) qu'aux joueurs (pour élaborer des personnages et des histoires). Il sert de base de connaissance et peut être développé bien plus amplement : il ne faut pas se limiter à ce qu'on peut y lire!

Néanmoins, les informations qu'on y trouve se suffisent à elles-mêmes et posent au moins les bases de l'univers uchronique **XTeam**.

**Bon jeu !**

# SOMMAIRE

---

<b>INTRODUCTION</b> .....	<b>2</b>	1973 .....	8
<b>UCHRONOLOGIE</b> .....	<b>4</b>	1974.....	9
1942.....	4	<b>GUERRE D'OCEANIE</b> .....	<b>10</b>
1943.....	4	<b>MONDE ACTUEL</b> .....	<b>12</b>
1944 .....	4	<b>ACCES A L'INFORMATION</b> .....	<b>13</b>
1945.....	4	<b>PHONITE</b> .....	<b>14</b>
1951 .....	5	<b>LE B.I.R.D.</b> .....	<b>15</b>
1952.....	5	<b>De l'UPH au B.I.R.D.</b> .....	15
1954.....	5	<b>Officiellement</b> .....	15
1955.....	5	<b>Hiérarchie interne</b> .....	15
1961 .....	5	<b>Division Principale</b> .....	17
1962.....	6	<b>Division secondaire</b> .....	17
1964 .....	6	<b>Quartiers généraux et bases terrestres</b> .....	18
1966 .....	6	<b>POUR LES JOUEURS</b> .....	<b>20</b>
1968 .....	6	Agents du B.I.R.D.....	20
1969 .....	7	Conseils pour la création de personnage .....	20
1970.....	7	Exemples de background-types.....	20
1971 .....	8	Exemples de pseudonymes.....	21
1972 .....	8		

# UCHRONOLOGIE

L'univers XTeam diffère en plusieurs points avec notre univers. Pour pouvoir comprendre et évaluer ces différences, il est important de connaître l'historique de cette « divergence » : l'histoire avant XTeam, ou au moins son squelette. Voici donc la chronologie de quelques événements expliquant comment tout a commencé.

## 1942

- Albert Speer, un architecte allemand, est nommé par le chancelier Adolf Hitler pour prendre la place du défunt Ministre de l'Armement et de la production de guerre.
- La première mesure d'Albert Speer à ce poste est de créer une nouvelle division de recherche et développement constituée des meilleurs scientifiques allemands pour repenser la guerre. Les Architectes de guerre sont nés.

## 1943

- Un membre des Architectes, le jeune Daniel Vogler, présente au reste du groupe avec son frère aîné Ulrich Vogler les plans d'un canon hypersonique anti-aérien. Se basant sur les principes de résonance sonore découverts par Richard Wallauscheck, le canon serait capable de disloquer des avions lourds en vol jusqu'à 14 kilomètres d'altitude. Produite en grande quantité, cette arme pourrait munir l'Allemagne nazie de défenses anti-aériennes très efficaces.
- L'arme est presque unanimement déclarée non-viable par le reste Architectes. Le canon hypersonique est également jugé non-rentable financièrement par Albert Speer ce qui décrédibilise les frères Vogler au sein des Architectes.

## 1944

- Albert Speer quitte sa fonction de Ministre de l'armement et le groupe des Architectes est dissous. Les scientifiques qui composaient ce groupe sont répartis dans d'autres divisions de recherche. Daniel Vogler, poursuivi par le fantôme de son projet raté, ne parvient pas à retrouver du travail.
- Ulrich Vogler décède d'une pneumonie, faute de soins appropriés. Daniel Vogler décide de rejoindre les Etats-Unis et entreprend un voyage vers la Suisse d'où il planifie son exfiltration.

## 1945

- Fin de la Seconde Guerre Mondiale. Daniel Vogler parvient à rejoindre les Etats-Unis grâce à l'opération Paperclip.
- Parallèlement, plusieurs autres ex-Architectes sont récupérés par le Département 7 du NKGB soviétique.

## 1951

- Daniel Vogler poursuit ses recherches grâce aux fonds de développement américains et invente le système de sonar HELS (*Hypersonic Echo-Location System*). Les premiers tests se révélant concluants, cette technologie devient immédiatement rivale de la technologie RADAR.

## 1952

- Connaissant un engouement plus fort que la technologie RADAR, le système HELS prend le pas. La portée d'un sonar HELS dépasse les 800km à l'époque et génère moins d'artefacts qu'un RADAR.
- Le département 7 rend à la République Démocratique Allemande la plupart des scientifiques récupérés à la fin de la guerre. Kristian Wess, un des ex-Architectes, décide cependant de rester en URSS et continue à travailler pour le NKGB.

## 1954

- La popularisation du transistor et l'amélioration de la miniaturisation permet d'installer les premiers systèmes HELS embarqués à bord d'unités terrestres et navales. Ces derniers ont une fonction passive, leur permettant de localiser des cibles sans aucune émission de signal en analysant les sons reçus, et une fonction active pouvant porter jusqu'à 1100 km de rayon.
- La technologie HELS se transmet rapidement aux états membres de l'OTAN, qui commencent eux-mêmes à développer leurs variations du système.
- Daniel Vogler continue à améliorer le système HELS, en cherchant notamment à réduire sa consommation énergétique et son encombrement.

## 1955

- Début de la Guerre du Viêt Nam, opposant la République Démocratique du Viêt Nam au Nord, soutenue par la Chine et le bloc de l'Est, et le Front de National de Libération du Sud, soutenu par les Etats-Unis et plusieurs de ses alliés.

## 1961

- Présageant de l'importance stratégique des missiles balistiques dans la prochaine guerre, Kristian Wess soumet au conseil des ministres de l'URSS un projet de bouclier antimissile basé sur les plans du canon hypersonique Vogler de 1943. Le projet est validé et le développement du bouclier hypersonique commence.
- La technologie HELS se révèle inutile lors de la guerre du Viet Nam. Le développement de canons hypersoniques portatifs est abandonné à cause de leur trop faible capacité d'action par rapport à leur coût et encombrement.
- John Fitzgerald Kennedy annonce devant le Congrès que les Etats-Unis ne suivront pas les soviétiques dans la course à l'espace, préférant se concentrer sur d'autres projets plus « tangibles » et « concrets ».

## 1962

- Durant la crise des missiles de Cuba, la supériorité des HELS marque une différence notable entre les Etats Unis et l'URSS. Les deux premiers navires de la classe Leahy, équipés d'HELS, préviennent l'arrivée des embarcations soviétiques et mettent un terme rapide à la crise.
- Suite à ce désamorçage-éclair de la situation, les Etats-Unis imposent au gouvernement cubain un démantèlement immédiat des missiles nucléaires SS4 et des rampes de lancement associées.
- La CIA en profite pour mener une seconde opération similaire à la baie des cochons, le débarquement de Batabano, cette fois couronnée de succès : Le président cubain Fidel Castro et son gouvernement sont renversés et remplacés par une instance fantoche menée par Miró Cardona.

## 1964

- Lors d'une recherche sur le SQUID, plusieurs chercheurs américains des Laboratoires de recherche Ford démontrent que plusieurs métaux, notamment l'acier, réagissent aux ondes hypersoniques sous certaines conditions et subissent alors des déformations importantes malgré une très faible puissance d'émission hypersonique. Après plusieurs tests et calibrages, ils réussissent à placer une plaque d'acier dans un état de vibration continue, produisant un chant léger, avec une simple pile de neuf volts et ce pendant plusieurs heures. Le potentiel d'une telle découverte est alors insoupçonné.

## 1966

- Grâce aux renseignements fournis par les équipes d'intelligence soviétiques sur les vibrations hypersoniques, Kristian Wess met au point l'Iskra, un éclateur hypersonique permettant de disloquer et détruire en vol des missiles semblables aux PGM-11 Redstone. Malheureusement, son calibrage doit se faire manuellement en fonction du type de missile à détruire ce qui nécessite un énorme effort d'acquisition d'informations, difficilement réalisable en cas d'attaque nucléaire réelle. Le projet est donc mis de côté, mais Wess espère obtenir d'autres résultats avec les vibrations hypersoniques nouvellement découvertes.
- L'armée américaine effectue les premiers vols d'essais du SR-71 Blackbird hors de l'atmosphère terrestre. En l'absence d'oxygène pour propager le son, la technologie HELS se trouve inutile.
- Des alternatives à l'HELS pour les vols hors-atmosphère commencent à être recherchées, et certains membres du génie scientifique américain proposent de reprendre la technologie RADAR telle qu'elle avait été abandonnée 10 ans auparavant pour en reprendre le développement.
- Le secrétaire à la défense des Etats-Unis, Robert McNamara, prend la décision de reprendre le développement du RADAR tout en poursuivant celui du HELS, en mettant de côté l'amélioration des sciences informatiques et électroniques pour le moment.
- Daniel Vogler met un terme au développement du HELS malgré les ordres de McNamara pour se concentrer sur une nouvelle instance de cette technologie, le XHS, qui fonctionnerait même en l'absence d'oxygène.

## 1968

- Kristian Wess et son équipe perfectionnent la technique de la vibration hypersonique, lui ayant trouvé une utilité : une feuille d'acier suffisamment fine peut être placée dans un tel état de vibration hypersonique qu'elle devient capable de trancher à travers des matériaux plus solides qu'elle.
- Se basant sur ce principe, l'équipe de Wess met au point la *Penyechachka* (пение Шашка), le premier sabre hypersonique à usage militaire potentiel. Deux inconvénients caractérisent cependant ce "prototype" : un tel état de vibration fragilise la lame ce qui la détruit immédiatement en cas d'impact contre un matériau trop solide, et les vibrations subies par le sabre le chargent très rapidement en électricité statique. Cette charge statique passive oblige le porteur à mettre la lame au contact avec le sol de façon régulière afin de la décharger et d'éviter de subir un violent foudroiement d'énergie lors d'une manipulation.
- Le Ministre de la défense nationale soviétique Andreï Gretchko approuve et soutient le projet en honorant Kristian Wess d'une décoration, la Médaille du Travail Distingué. Gretchko lance également la production de sabres courts basés sur le même principe, les dagues-éclair (искра кинжал / *Iskra Kinzal*), pour équiper les unités Spetsnaz GRU.

## 1969

- Les services de renseignement des Etats-Unis découvrent l'existence de la technologie *Penyechachka* et prennent conscience de l'adéquation d'une telle technologie avec les problèmes de déploiement rencontrés dans la guerre du Viêt Nam. "Défricher la jungle" prendrait une toute autre définition avec des escouades de marines armés de lames-éclair.
- La détente semblant progresser et le traité de non-prolifération nucléaire de 1968 annonçant une progression lente vers un monde sans missiles, la plupart des chercheurs attribués au développement de technologies de guidage et de propulsion voient leur affection changer du jour en lendemain pour le développement de lames hypersoniques semblables à celles des soviétiques.
- Les recherches de Daniel Vogler portent leur fruit et permettent la création du XHS (pour *eXtended Hypersonic System*), dont la portée maximale supposée dépasserait les quinze mille kilomètres.
- Daniel Vogler décède des suites d'un cancer avant la finalisation du prototype. L'un des chercheurs qui était sous sa direction à ce moment prend sa succession.

## 1970

- Les premiers tests du XHS sont effectués dans le pacifique nord, près de l'archipel d'Hawaï. Ces derniers présentent un très grand nombre d'artefacts autour du continent australien, au début pris pour des erreurs de calibrage du XHS.
- Finalement et après plusieurs essais, les techniciens en viennent à la conclusion que soit la technologie XHS est inefficace, soit quelque chose d'inconnu se trouve en Australie : un continent assez délaissé par la guerre bipolaire en cours, surtout pendant la détente, le terrain océanien ne présentant d'intérêt stratégique pour aucunes des deux superpuissances.
- Après une ultime vérification des prototypes du XHS, plusieurs U2 équipés de HELS sont envoyés survoler le continent Australien aux zones d'artefact : à plus courte distance, les HELS montrent le même type de singularité, et permettent d'obtenir plus d'informations sur le phénomène : la cause de ces artefacts se trouverait en profondeur, plusieurs centaines de mètres sous la surface.
- Plusieurs équipes sont envoyées en reconnaissance dans un premier temps, afin de sécuriser une des zones de singularité au cœur du territoire australien, pour dans un second temps y envoyer une équipe de forage et faire des recherches approfondies.

- Les Etats-Unis, avec l'aide de scientifiques venus d'autres états membres de l'OTAN, mettent au point une technologie similaire à celle employée dans les sabres hypersoniques soviétiques : la technologie HFB, pour "*Hypersonic Fusion Beam*". Ils n'utilisent cependant pas la vibration hypersonique pour améliorer une lame de métal, procédé jugé encore trop instable, mais une propriété des ondes hypersoniques pour chauffer une tige de métal à blanc très rapidement. Ces lames HBS ne génèrent donc pas d'électricité statique et sont moins fragiles que leurs contreparties soviétiques (elles appelées lames hypersoniques par abus de langage), mais ont une force de pénétration largement inférieure et consomment beaucoup plus d'énergie.
- Quelques régiments d'infanteries actifs au Viêt Nam sont équipés d'armes HFB à titre expérimental, mais ces dernières n'ont finalement pas l'impact espéré.

## 1971

- Les Etats-Unis obtiennent de l'état Australien la permission d'enquêter sur leurs sols. La CIA lance l'opération *Artifact Check* ou *A-check*, pour aller enquêter sur le sol australien et y déployer une base militaire de fortune le temps de la vérification, voire du forage si les singularités se confirment.
- Les singularités se confirment et une installation de forage est déployée.
- Le projet ARPANET voit enfin le jour, mettant en réseau plusieurs ordinateurs universitaires du continent américain. Le réseau est cependant rapidement désactivé pour cause d'instabilité et afin d'en reprendre le développement.

## 1972

- Les forages entrepris dans l'opération *A-Check* remontent du sol plusieurs minerais de wolframite d'une forme inconnue, contenant une proportion anormalement élevée d'oxyde de tungstène. Les premiers tests effectués sur place montrent qu'il s'agit bien de l'origine des artefacts. Ce matériau, réagissant aux ondes hypersoniques en renvoyant et amplifiant et les sons reçus dans des proportions aléatoires, est nommé « *phonite* » par l'équipe de recherche sur place. Plusieurs échantillons sont renvoyés aux Etats-Unis, et le gouvernement envoie d'avantage d'hommes sur place. Un détachement militaire est également envoyé pour sécuriser
- Les échanges entre les Etats-Unis et l'Australie sont découverts par les soviétiques, qui rallient l'Indonésie à leurs forces avec le soutien du PKI et du gouvernement communiste de Soekarno. Plusieurs bases de déploiement sont installées en Indonésie par les soviétiques pour constituer un point d'action près du continent Australien.

## 1973

- Comprenant que les américains exploitent en Australie un matériau secret et apparemment d'importance stratégique, Les soviétiques amorcent des déploiements militaires près des côtes australiennes, dans la mer de Timor, la mer d'Arafura et le golfe de Carpentarie. Ces mouvements sont vus d'un mauvais œil par les américains, ce qui met fin à la Détente et jette un froid sur les relations diplomatiques entre l'URSS et les Etats-Unis.
- Ce conflit s'amorçant avec un certain secret du côté des américains, plusieurs détachements factices de la CIA et de la Navy sont créés pour y rattacher les unités déjà présentes en Australie afin de disposer d'une plus grande marge de manœuvre publique en cas d'incident.



## 1974

- L'US Navy place plusieurs croiseurs au sud de la Papouasie et répartit des tueurs de sous-marins équipés de systèmes hybrides XHS/HELS au nord des côtes australiennes afin de connaître les positions ennemies. Les ondes renvoyées par les filons de phonite polluent les systèmes HELS / XHS et plusieurs généraux de la Navy craignent de ne pouvoir répliquer efficacement en cas d'offensive soviétique. Au sol, les GI placent plusieurs bases militaires autour des points de forage et des zones d'artefacts les plus importantes.
- Les unités navales américaines reçoivent pour ordre de n'utiliser leurs systèmes de détection hypersoniques qu'en mode passif, afin de diminuer la quantité des échos inutiles liés à la phonite australienne.
- Un des croiseurs, l'USS-Boston, émet des ondes XHS involontaires à la suite d'une avarie. Retransmettant de faux échos au reste de la flotte, les tueurs de sous-marin croient à un signal d'approche soviétique et commencent le déploiement de contre-mesures.
- La marine soviétique, bien qu'en sous-nombre et ne disposant que d'un seul croiseur, le Kirov, décide de profiter de ce chaos pour lancer l'offensive navale. Pendant et après la bataille, de nombreux chasseurs MiG viennent sécuriser l'espace aérien Nord-Australien en vue d'un débarquement et de parachutages en masse des Spetsnaz.
- Cette série d'offensives marque le début de la Guerre d'Océanie.

# GUERRE D'OCEANIE

La « Guerre d'Océanie » est un évènement majeur du XXe siècle. Conflit survenu durant la guerre froide, il permet une avancée brusque de nombreux domaines technologiques, mais constitue également un désastre humain tant au niveau des pertes civiles que des militaires.

La géopolitique durant cette période, devient un fouillis inextricable et bancal dans lequel chaque gouvernement tente de convaincre les autres, et un peu de se convaincre lui-même, que lancer les missiles ne servirait à rien. C'est peut-être pour cette raison, mais aussi parce qu'à peu près chaque nation développée avait des hommes sur le terrain, qu'aucun tir nucléaire ne fut enregistré durant la Guerre d'Océanie.

Egalement parfois appelé la Guerre du Chaos ou parfois sous le nom de Troisième Guerre Mondiale (*bien qu'à l'époque, on se faisait une toute autre idée de la potentielle future troisième guerre mondiale*), ce conflit s'étend de 1974 à 1986. Voici plusieurs des éléments principaux survenus durant cette période :

- En 1976, un membre de la *Task Force Bravo* de l'armée royale Britannique, Henry Crow, obtient l'autorisation de ses supérieurs de se retirer du front avec son unité après deux ans de présence. Il crée alors à l'aide de plusieurs contacts en haut rang une sous-division de l'armée des nations unies, **l'unité de préservation humanitaire** (*Humanitarian Preservation Unit*) dont le rôle est de soutenir la population australienne et les forces locales alliées. A l'époque, seulement huit membres composent cette unité.
- **1979** : Le soutien apporté par l'UPH aux opérations militaires a permis d'épargner plusieurs centaines de vies, et la population locale a pu être totalement rapatriée vers des sites sûrs. De plus en plus de membres viennent rejoindre l'UPH, toujours au commandement d'Henry Crow, tandis que cette organisation apporte une aide humanitaire aux membres du bloc de l'est comme aux membres du bloc ouest. Malgré cela, les soviétiques voient d'un très mauvais œil l'UPH, craignant qu'il s'agisse d'une unité d'espions profitant de la faiblesse d'un soldat blessé pour obtenir des renseignements.

Tôt dans l'année, le président américain Jimmy Carter s'ingère dans la politique afghane en signant la première directive pour aider les islamistes opposés au régime communiste alors en place. En multipliant les fronts, les américains espèrent venir à bout plus rapidement de l'URSS.

Le 24 décembre, l'armée de l'air soviétique se déploie en Afghanistan et marque le début de la Guerre d'Afghanistan.

- **1980** : ARPANET meurt définitivement et donne naissance à NATNET, un réseau de communication utilisé par l'OTAN comprenant deux couches : la couche militaire à accès restreint, et la couche civile publique pour la communication simplifiée. Ce réseau est par la suite largement utilisé par les forces de l'OTAN durant la Guerre d'Océanie, pour remplacer les communications radio classique facilement interceptées.
- **1981** : « Bataille des cinq raids » : Durant une opération de routine, un détachement de blindés américains subit un bombardement localisé des Chinois lors d'une tentative de récupération d'un site de forage. L'UPH intervient alors pour secourir les blessés, et subit une prise en tenaille de la part d'une unité de Spetsnaz GRU qui les attendait. Obligés de se terrer dans le site de forage en attendant les renforts, ils essuient quatre raids armés successifs et plus de huit frappes aériennes sur une durée de trois jours, les assiégeants dans l'installation. Ces raids font une dizaine de morts au sein de l'UPH et plus d'une trentaine de blessés, tandis qu'à l'extérieur les forces de l'OTAN continue à tenter d'approcher le point stratégique.

Finalement, les forces soviétiques et chinoises se retirent face à l'afflux d'unités de l'OTAN venus secourir les membres de l'UPH piégés. Ces derniers sortent en improbables héros de ces « attentats ». Malgré ces évènements et sur les ordres d'Henry Crow, les membres de l'UPH continuent de porter secours à tous les militaires, quel que soit leur nationalité ou leur bord : mais aux civils la priorité.

- **1982** : L'UPH s'agrandit grâce à bon nombre de volontaires et de déserteurs de toutes nations, venant grossir leurs rangs. Cette unité prend peu à peu son autonomie, disposant maintenant de ses propres forces armées de protection et moyens : à l'image de la Légion Etrangère Française, n'importe qui peut rejoindre cette organisation sous une fausse identité.

Henry Crow en crée alors une sous-division secrète, les *Peace Knights*. Cette division, constituée des plus anciens membres de l'UPH et des meilleurs soldats de l'unité, tous de confiance, sont chargés par Crow de capturer, sécuriser et ramener les ressources de phonite déjà extraites puis à détruire les sites d'extraction afin de précipiter la fin de la guerre et de se constituer une réserve de phonite hors d'atteinte des grandes puissances. Cette mission est secrète et aucun membre des PK n'a le droit de la révéler. Cette division compte une douzaine de membres, et reçoit directement ses ordres de Crow.

- **1983** : « Incident des Defenders » : La guerre est un terrain d'essai parfait pour les technologies expérimentales. Les premiers chars américains autonomes, pilotés informatiquement par une intelligence artificielle embarquée, auraient permis d'après l'unité de recherche du gouvernement de « gagner un temps de manœuvre non-négligeable sur les blindés ennemis ». Les chars polyvalents « Defenders M71 » furent en effet plus réactifs que les blindés pilotés manuellement : aussitôt activés, les trois prototypes se débarrassèrent de toute présence humaine dans le kilomètre à la ronde. Ils arpentèrent ensuite le champ de bataille librement, semant le chaos et la destruction jusqu'à tomber à court de munitions. Ils furent alors détruits par une frappe aérienne américaine.

Ce même jour, des accords furent signés en urgence par l'ONU pour classer les IA dans la catégorie des armes de destruction massive, au même titre que les armes biologiques ou nucléaires. Leur utilisation et leur développement fut officiellement interdit, même à titre expérimental.

- **1985** : Grâce à « l'effet FlySwatter », c'est-à-dire le soutien massif procuré aux moudjahidines dans la Guerre d'Afghanistan par les américains par la fourniture de lance-missiles antiaériens portatifs FS160 aux rebelles, les soviétiques se retirent d'Afghanistan. L'armée soviétique n'a pas pu s'adapter efficacement à la contre-guérilla afghane, et la perestroïka russe a échoué par manque de moyen.

Epuisée de combattre sur deux fronts à la fois et essoufflée économiquement comme militairement parlant, l'URSS s'effondre.

Pendant ce temps, l'UPH qui compte désormais plusieurs centaines de membres a pris le contrôle d'une bonne partie du territoire stratégique australien. Le conseil de l'OTAN, à l'origine inquiet, fait finalement confiance à Crow et à son unité pour la protection du territoire et des hommes.

- **1986** : La dernière unité de l'armée rouge se retire d'Australie, ce qui signe officiellement la fin de la Guerre d'Océanie. Tous les sites d'extraction sont sous contrôle de l'UPH. C'est cette dernière qui, par son impartialité supposée, est chargée de répartir équitablement le quota de phonite alloué aux nations sortantes du conflit.

A la fin de la guerre, le territoire Australien est dévasté. La plupart des villes sont détruites et les côtes sont ravagées.

Après avoir réparti « l'intégralité des ressources phoniques » (c'est-à-dire la quantité de phonite qui ne se trouvait pas dans les entrepôts cachés de l'UPH, soit une proportion tout à fait ridicule de la phonite terrestre) aux différents états membres des nations unies, l'UPH (et les *Peace Knights*) est officiellement dissoute. Henry Crow meurt d'une mort naturelle et est enterré avec les honneurs par un cortège constitué d'officiels de l'ONU, chacun lui rendant hommage par un discours solennel lors d'une grande cérémonie. En réalité, le cercueil est vide et ni Henry Crow ni l'UPH ne sont morts : voir « B.I.R.D. ».

Fin de NATNET, qui donne naissance à Worldnet, un réseau mondial permettant à chacun de se connecter à d'autres à l'aide d'un modem téléphonique et d'un code d'entrée. Grâce aux PUF (*Protocoles d'Utilisation Facilitée ou Easy-Use Protocols (EUP)*), largement utilisés par l'armée durant la guerre, la population s'accoutume rapidement aux technologies informatiques et le monde subit une transition fluide vers le numérique.

# MONDE ACTUEL

---

Aujourd'hui, en 2005, la plupart des technologies expérimentales lors de la Guerre d'Océanie sont d'usage courant dans le civil comme dans le militaire.

Le secteur informatique a connu un essor important après la guerre grâce au développement des PUF, donnant un accès facilité aux appareils informatiques à la population mondiale. Les PUF, mis au point durant la guerre, constituent une suite élaborée de protocoles permettant aux machines d'interpréter facilement et rapidement une demande formulée par un utilisateur. Ces derniers sont mis à jours régulièrement pour suivre les usages et les modes, si bien que la technologie est plus présente que jamais dans la société.

WorldNet se développe peu à peu, bien que son usage ne se cantonne généralement qu'aux activités de recherche et d'étude : le réseau téléphonique est largement plus adapté pour tout ce qui appartient au domaine de la communication, le réseau WorldNet ne servant que lorsqu'il est nécessaire de stocker des données persistantes. En plus de ce dernier, certaines entreprises mettent à disposition du monde ou d'un pays leur réseau public qui constitue parfois une encyclopédie, une bibliothèque, un catalogue d'achat ou plus rarement une plate-forme d'échange. La vitesse de transfert réseau y est souvent supérieure à celle de WorldNet, par raison de proximité.

Aucun développement d'IA n'a vu le jour ou repris depuis 1983, le fantôme de « l'incident des Defenders » étant encore bien présent dans la conscience collective et toute recherche sur le sujet étant *officiellement* interdite. Pour des raisons éthiques, bon nombre de travaux et d'activités qui auraient pu être automatisées sont finalement gérées par des humains : cependant, il est convenu qu'une machine à l'automatisme simple et limité (comme le bras robotisé d'une chaîne de montage industrielle) ne posera pas de problème. L'industrie n'est donc pas particulièrement paralysée par ce phénomène.

Les avancées de l'électronique permises par la guerre ont notamment marqué le domaine de l'automobile, qui a vu nombre de ses composants autrefois mécaniques devenir électroniques. Malgré cela, les moteurs électriques ne sont pas toujours aussi performants que leurs contreparties à essence ou au diesel : leur implémentation est donc encore marginale.

Les plus grandes avancées survenues dans les 30 dernières années appartiennent en réalité au domaine de la médecine. Nombre de composés chimiques aux applications médicales furent découverts et inventés durant la Guerre Froide, et le XXe siècle vit le développement des Neutrogènes, agents biologiques chimiquement neutres capables de reconstruire un organisme endommagé. Ces derniers permirent de marquer plusieurs avancées importantes dans la lutte contre le cancer. C'est également grâce à eux qu'il devint possible de stabiliser une greffe avec une efficacité presque totale, permettant ainsi l'émergence de nouvelles sciences comme celle de la cybernétique appliquée à l'humain. Egalement, d'autres sciences plus marginales comme l'hypnose ou la psychiatrie ont connu une évolution rapide lors de la période d'après-guerre, probablement à cause des traumatismes marqués par cette dernière. Aujourd'hui, les sciences de l'esprit sont au moins aussi développées et respectées que les sciences du corps.

Durant la Guerre Froide, la Russie parvint à envoyer plusieurs hommes en orbite et faillit réussir l'exploit d'un vol habité en direction de la Lune. Mais devant le gouffre financier que cela représentait à une époque où les missiles balistiques intercontinentaux étaient déjà au point, le programme fut progressivement abandonné. Les américains, ne voyant aucun potentiel dans l'exploration spatiale, ne s'y risquèrent jamais. Malgré cela, aujourd'hui, plusieurs satellites utilitaires gravitent autour de la terre à tout instant. Ils servent pour la plupart à la prévision météorologique ou à la communication.

# ACCES A L'INFORMATION

---

Dans les zones urbanisées et civilisées, un citoyen moyen a plusieurs moyens d'accéder aux informations qu'il recherche.

- **WorldNet**

Le moyen le plus simple d'obtenir des informations n'est pas forcément le plus rapide, le plus complet ni le plus économique. La plupart des compagnies téléphoniques surtaxent les communications avec WorldNet pour pousser les utilisateurs à préférer le RPI propriétaire qu'ils leur proposent. Les atouts principaux du WorldNet sont son accessibilité universelle et sa polyvalence : on peut presque tout y trouver.

- **Les RPI**

Les Réseaux Publics d'Information sont mis à disposition des citoyens par le gouvernement, la commune ou l'état concerné. Si certains RPI sont nationaux, c'est-à-dire disponible dans tout l'état ou le pays, il existe également des RPI propres à la ville, gérés dans ce cas par la mairie. L'accès à ces derniers se fait soit par le réseau téléphonique, soit directement en se branchant dans une bibliothèque ou dans un bâtiment public. Pour obtenir une information détaillée rapidement ou effectuer des recherches spécifiques, les RPI sont intéressants : pour des informations plus poussées, détaillées ou pour élargir son champ de recherche, il faut cependant parfois préférer les bibliothèques classiques.

- **Les bibliothèques**

Nous avons la chance de vivre à une époque où chaque ville, même petite, compte au moins une bibliothèque. L'accès à la plupart de ces dernières est gratuit, et elles permettent également de se connecter à un RPI en réseau câblé ou d'emprunter un ordinateur. Bien qu'il existe certaines chaînes de bibliothèques privées de par le monde, qui disposent de leur propre réseau privé d'informations (fonctionnant en interne et donc bien plus rapide qu'un réseau public), il est rare qu'un citoyen ait à déboursé quoi que ce soit pour accéder à des informations.

- **Les encyclopédies digitales**

Si un personnage veut pouvoir avoir sur lui l'équivalent d'une dizaine de pages d'information, mais n'a pas la place d'emporter un livre, il peut embarquer sur lui une encyclopédie digitale. Sous la forme d'une carte mémoire indélébile, dont la capacité peut varier et que le personnage peut se procurer dans n'importe quelle petite librairie ou en grande surface, le personnage aura accès aux informations demandées grâce à un PDA ou à un PC. Ces dernières sont parfois très générales, parfois très spécifiques : tout dépend des endroits où on les a achetées suivant l'utilisation qu'on voulait en faire. Si ces dernières sont normalement disponibles sur des cartes mémoires, il en existe aussi sur minidisque, mieux illustrées et plus détaillées, et on peut même parfois trouver (certes à des prix exorbitants) des encyclopédies universelles sur bloc-mémoires.

# PHONITE

---

Le wolframite est un minéral commun, présent en grandes quantités dans la croûte terrestre. Il contient une proportion d'oxyde de tungstène toujours inférieure à 80%. On trouve cependant parfois dans les sols de certains continents un minéral très similaire, la phonite, contenant des proportions d'oxyde de tungstène comprises entre 86% et 99% : dans ce dernier cas, le minéral est semblable à de l'oxyde de tungstène presque pur, bien que non raffiné, contenant quelques inclusions d'autres minéraux ou métaux.

La phonite a de particulier qu'elle réagit particulièrement bien aux ondes hypersoniques, c'est-à-dire qu'elle les reflète et les amplifie à différentes échelles en fonction de son degré de pureté. En fonction de la pureté du minéral, les ondes sont reflétées différemment et peuvent parfois conduire à une vibration du matériau. C'est également le cas d'autres métaux ou minéraux métalliques, comme l'acier : mais aucun matériau ne le fait mieux et plus précisément que la phonite. Il est nécessaire pour pouvoir obtenir un champ de vibration hypersonique stable de disposer d'une lame de phonite raffinée dans laquelle ont été inclus une proportion précise éléments non-réactifs aux ondes hypersoniques, comme de l'or. Au vu du coup très élevé de ce matériau, on préfère généralement le chamberer dans l'acier pour obtenir un état de vibration certes imparfait, mais moins onéreux. Les sabres hypersoniques modernes sont conçus de cette manière.

Les principales ressources terrestres de phonite se trouvent dans le sol Australien : ou plutôt se trouvaient puisque ces ressources furent intégralement extraites au cours de la Guerre d'Océanie et après. La très grande détectabilité de ce minéral par les systèmes XHS permit d'évaluer rapidement et précisément les réserves planétaires de phonite : qui se révélèrent en fait très maigres. Sur une centaine de kg présents dans la croûte terrestre, moins de cinq kilogrammes peuvent en réalité être extraits : le reste se trouvant bien trop profond. La somme des exploitations Australiennes permirent de récupérer quelques 4,56 kg de phonite, puis une centaine de grammes de phonite furent trouvés par la suite au Nouveau-Mexique ainsi que quelques milligrammes de par le monde. Le B.I.R.D. dispose de la quasi-totalité de cette ressource, en secret, et en prive dès que possible les états parvenant à s'en procurer d'une manière ou d'une autre.

La raison est simple : en dehors des potentielles capacités destructives inconnues de ce minéral, l'une de ses applications découverte en 1998 pourrait ouvrir tout un champ de recherche dans le domaine des armes expérimentales. Soumis à un courant électrique dont l'intensité dépasse les 230 kilo-ampères lors d'une vibration hypersonique stable, une feuille de phonite raffinée chauffe jusqu'à atteindre un état plasmique presque immédiatement. Rapidement après avoir atteint cet état, la phonite éclate dans un éclair violacé pour libérer une onde de choc de 18 TJ/kg, constituant l'explosif le plus violent et le plus puissant jamais créé ou découvert par l'humanité. Afin d'éviter que toutes sortes d'expériences soient menées sur ce matériau, la conservation de phonite qui était tolérée par le B.I.R.D. auparavant fut désormais empêchée par ce dernier après cette découverte.

# LE B.I.R.D.

## DE L'UPH AU B.I.R.D.

A la fin de la guerre, l'UPH connaît une épuration de ses rangs pour n'y garder que les plus fidèles, les plus compétents, les plus dévoués. Cette petite base d'agents reste sous la direction d'Henry Crow et a à sa disposition un vaste réseau de contacts et de moyens, récupérés durant la guerre. A partir de cette base, Crow forme le *Bureau of Investigation, Research and Defense*, en établissant les bases de sa hiérarchie et de son principe de fonctionnement. Il rédige alors également la charte de conduite des agents, Le premier quartier général du B.I.R.D. est alors une plate-forme pétrolière désaffectée puis réaffectée sous une fausse couverture de société sans histoires.

Opérant depuis ce centre de commandement, le B.I.R.D. ne compte alors que deux groupes d'intervention ainsi qu'une dizaine de véhicules. Commence alors une vaste opération de recrutement sur plusieurs années, qui permettront la croissance des rangs du B.I.R.D. et l'affectation de nouveaux quartiers généraux de par le monde jusqu'à ce jour, où le B.I.R.D. continue plus lentement son expansion.

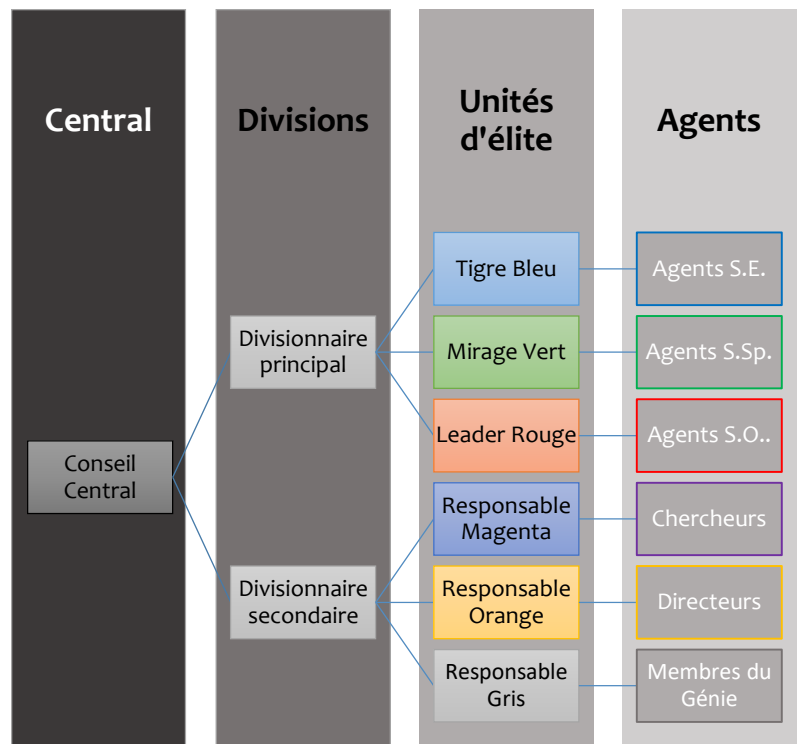
## OFFICIELLEMENT

Officiellement, le B.I.R.D. n'existe nulle part : pas même dans le plus secret des rapports de la C.I.A.. Par conséquent, les personnages (et les agents en général) ne sont pas censés se faire passer pour des agents officiels du B.I.R.D. durant leurs missions, l'organisation se devant de rester secrète. Ils se font alors généralement passer pour des agents de n'importe quelle autre organisation gouvernementale suivant le pays, usurpant l'identité qui les arrange le plus pour leur mission lorsqu'ils en ont le besoin.

## HIERARCHIE INTERNE

La hiérarchie est très importante au sein du B.I.R.D. : aucune insubordination n'est jamais tolérée. Accéder aux strates supérieures est complexe et nécessite des contacts, de la patience, et de la ruse.

- **Conseil Central** (8 membres)  
*Le conseil central représente la tête de décision et de coordination du B.I.R.D.. Toutes les décisions à grande échelle sont prises par ce conseil, qui se réunit au moins une fois par mois. Siège à ce conseil le Divisionnaire Général, chargé de coordonner les deux divisionnaires et de rapporter leurs observations, de faire entendre leur voix au conseil. S'y trouvent également les responsables des six Quartiers Généraux principaux. Enfin, le Capitaine Central, coordinateur de tous les autres membres du conseil, y siège également. Sa décision prévaut sur les autres : en cas de vote, sa voix vaut triple. Son identité est gardée secrète jusqu'à ce qu'il quitte le poste. Le premier Capitaine Central était Henry Crow.*



- **Divisionnaire principal**

Le rôle du divisionnaire principal est de coordonner ses trois subordonnés : Tigre bleu, Mirage et Leader Rouge. Ce poste voit une nouvelle tête apparaître tous les 6 à 7 ans environ : C'est généralement le temps qu'il faut pour que le divisionnaire principal change de poste. Son travail est extrêmement éprouvant : Les trois sections principales sont censées travailler ensemble, mais se trouvent en fait souvent rivales et se tirent dans les pattes. Les hauts gradés sont souvent les moins dociles, et les plus aigris. Le divisionnaire principal dit combien d'hommes seront employés pour chaque mission, quels doivent être leurs grades et section. C'est ensuite Tigre Bleu (pour la section exécutive), Mirage (pour la section spéciale) et Leader Rouge (pour la section opérative) qui choisissent qui sera assigné à ce poste.

- **Divisionnaire secondaire**

Le divisionnaire secondaire, comme son équivalent principal, coordonne les responsables Magenta, Orange et Gris. Son rôle est cependant très différent : aucun homme de ces trois sections ne partant jamais en mission, il n'a pas à les coordonner ou à faire des équipes composées des trois. Il est simplement le chef des trois unités à la fois : responsable de leurs dysfonctionnements, et chargé de régler les problèmes de l'une comme de l'autre. Son travail est presque tranquille : Les responsables respectifs de ces sections gèrent généralement déjà les problèmes à leur niveau, et peu de ces derniers remontent jusqu'au divisionnaire secondaire. C'est généralement le divisionnaire secondaire qui vise le poste de prochain divisionnaire général, le divisionnaire principal étant bien trop occupé pour avoir de l'ambition.

- **Tigre Bleu**

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, Tigre Bleu n'est pas forcément l'homme le plus respecté de la section exécutive. C'est bien lui qui la dirige, mais presque toutes les panthères sous ses ordres convoitent son poste. Son nom est bien trouvé : son rôle principal est de montrer les dents. C'est lui qui décide des hommes qu'il envoie sur le terrain suivant les compositions données par le DP, et donc, c'est indirectement lui qui décide qui montera en grade ou non. La croyance populaire veut qu'il se serve de son pouvoir pour faire disparaître les panthères trop proches de son trône en les envoyant en mission-suicide avec leur cadet. Parfois, ces dernières s'en sortent avec brio : et l'une d'elle vole son poste.

- **Mirage**

Son rôle est homologué à celui de Tigre Bleu et de Leader Rouge. Cependant, il est lui éminemment respecté par toute la section spéciale, de par ses talents et ses techniques alliant le meilleur des deux autres sections. L'Iris le plus proche de Mirage, celui qui lui succèdera certainement, est comme un conseiller auprès de lui : les deux entretiennent toujours un rapport élève-professeur, et parfois même une relation d'échange mutuel. Mirage ne cherche pas le conflit et un halo émane de lui : il semble imbattable. On dit qu'il a une influence certaine auprès du DP et auprès des membres des autres sections.

- **Leader Rouge**

La section opérative est marquée par une hiérarchie et une logique de commandement très présente. Ici, ceux qui ont le pouvoir sur vous sont ceux dont le grade vous est supérieur, et les promotions ne s'obtiennent pas facilement. Leader Rouge est habituellement réfléchi, calculateur. Parfois froid et inhumain. C'est celui qui sait tout, ou qui peut tout savoir : inutile donc de lui cacher quoi que ce soit. Il est régulièrement en conflit avec Tigre Bleu, et peine lui aussi à coordonner ses hommes : si ces derniers ne peuvent refuser un ordre direct, ils peuvent néanmoins y mettre toute leur mauvaise volonté.



## DIVISION PRINCIPALE

La division Principale du B.I.R.D. est séparée en trois sections distinctes :

- **Exécutive** : Aussi appelée Section Bleue ou SXC, la section exécutive regroupe les agents aux compétences tactiques et pratiques. Ils sont parfois vus comme la « force brute » du B.I.R.D., bien que leur efficacité et leur discrétion soient largement supérieures à celle d'une armée de terre ou de forces spéciales conventionnelles. Ils sont entraînés pour réagir rapidement, conduire une équipe, prendre les meilleures décisions et être prêts à passer à l'action à tout moment. La section exécutive est dirigée par Tigre Bleu, et la hiérarchie y fait moins que la réputation.
- **Opérative** : Aussi appelée Section Rouge ou SOP. Les agents de cette section servent au soutien de mission sur et hors du terrain. Le mot « soutien » est injustement réducteur puisque le travail qu'ils fournissent est tout aussi nécessaire et utile que celui des membres de la SIN. C'est grâce à eux que peut être établi un réseau de contact, qu'une approche discrète peut être menée par le piratage, l'espionnage, l'usurpation d'identité ou le sabotage. La section opérative est dirigée par Leader Rouge, et la hiérarchie y est forte et marquée : le grade fait tout.
- **Spéciale** : Aussi appelée Section verte ou SSP. Beaucoup moins nombreux en proportion que les agents des deux autres sections, les agents de la SSP associent le meilleur des techniques d'infiltration et d'intervention : la polyvalence est leur atout. Ils sont souvent envoyés en groupe réduits sur le terrain, pour la reconnaissance ou lors d'opérations extrêmement difficiles. Le côté élitiste de cette section se traduit par un ordre interne dirigé par Mirage, meilleur agent de la section dont les autres membres sont en quelque les « disciples ». L'humilité, la patience, le dévouement sont leurs valeurs clefs.

## DIVISION SECONDAIRE

Tout comme la division principale, la Division Secondaire du B.I.R.D. est séparée en trois sections distinctes.

- **Orange** : La section Orange regroupe tous les employés de toutes les entreprises-écran du B.I.R.D.. La plupart d'entre eux ne savent même pas qu'ils travaillent pour le B.I.R.D., et pensent être employés par une énième société de textile, d'agro-alimentaire, de téléphonie ou d'électronique localisée dans un pays quelconque. C'est le Responsable Orange qui choisit qui est affecté à la direction de quelle entreprise, mais également quelles sociétés acquérir ou fusionner. Les Directeurs, responsables de ces entreprises, sont au nombre d'une dizaine et sont souvent d'ancien PDG de sociétés connues et dont l'expérience est très appréciée : c'est en fait le principal critère de recrutement de Directeurs du B.I.R.D..
- **Magenta** : Aussi appelée Section Scientifique ou section R&D, la section Magenta est le moteur technologique du B.I.R.D.. Ses membres ne sont que très rarement au contact des membres de la Division Principale, mais travaillent parfois de pair avec ceux de la section Grise. Leur rôle est de mettre au point de nouvelles technologies ou armes pour les agents de la Division principale, ou tout simplement pour le B.I.R.D. de façon plus générale. Ils sont pour la plupart stationnés dans certains Q.G. du B.I.R.D. (Principalement Dying Star, Vampire Keep et la Maison Liose), ces derniers s'apparentant à des centres de recherche. Le Responsable Magenta, qui gère toute la section Magenta, prend ses ordres du Divisionnaire secondaire mais peut parfois recevoir des commandes de la part du Responsable Gris.
- **Grise** : Aussi appelée Section Logistique ou Génie, c'est la section secondaire la plus proche des sections principales. En effet, les membres de la section grise sont chargés du déploiement des unités et moyens du B.I.R.D.. Ce sont également ceux qui sont chargés de la maintenance, tant des structures que des véhicules et des armements. Lorsque la section Magenta met au point un prototype d'arme, elle transmet les plans à la section Grise qui en fait la production. Certains membres du génie logistique sont parfois envoyés sur le terrain, d'autres sont en déplacement constant entre les bases opérationnelles et une partie est stationnée à *Aves Ninho*, lieu de production principal des équipements et armements du B.I.R.D..

## QUARTIERS GENERAUX ET BASES TERRESTRES

Le B.I.R.D. dispose d'au moins 6 Quartiers Généraux connus de ses agents. Voici une brève description de chacun.

1. **« Dying Star », Pacifique (-18.17, -162.91)**

Le Q.G. de Dying Star n'est pas une base « terrestre » à proprement parler : Il s'agit en réalité d'une plateforme de forage pétrolier offshore désaffectée. Une des sociétés écran du B.I.R.D. en fit alors acquisition. C'est le premier et finalement un des plus grands Q.G. dont dispose le B.I.R.D.. Les unités stationnées à Dying Star sont principalement des chercheurs de la section Magenta et quelques agents de la section opérative, ainsi que quelques scientifiques.

2. **« Aw Aku », Jakarta (-6.15, 106.80)**

C'est au sein du Aw Aku Building, en plein centre-ville, que sont stationnés des agents des sections Oranges, Rouges, Bleues et Grises. Ce building appartient à une société de télécommunication indépendante totalement fictive, et semble tout à fait normal de l'intérieur comme de l'extérieur. Quelques employés tout à fait extérieurs au B.I.R.D. y travaillent également, certains étages hébergeant également d'autres entreprises indépendantes. Une partie du bâtiment est même réservée aux logements de fonction pour les agents stationnés. A noter que ce bâtiment n'a pas été spécifiquement construit par le B.I.R.D. : il a simplement été racheté et très peu de travaux y ont été faits, c'est pourquoi il ne contient pas de chambre de recherche ou n'est pas spécialement prévu pour le déploiement d'unités lourdes.

3. **« Vampire Keep », Nouvelle Orléans (29.94, -90.06)**

Le Q.G. installé en Nouvelle-Orléans s'appelait autrefois simplement le Complexe NOLA, jusqu'à ce que la responsable actuelle prenne son poste. A son arrivée sur les lieux, sa première phrase fut « Si j'étais un vampire, c'est ici que je me cacherais ». Le complexe fut renommé par la suite. Il s'agit effectivement d'un gigantesque réseau souterrain de tunnels, salles, hangars et réserves sur une dizaine d'étages : le second plus grand centre de recherche du B.I.R.D.. Un peu moins de la moitié des agents de la section Magenta sont stationnés ici. Le Vampire Keep est avant tout le centre principal d'archivage du B.I.R.D.. Il comprend notamment 30 tours de serveurs, et cinq étages dédiés à l'archivage papier. Les entrées et sorties du Q.G. sont très peu nombreuses, et scrupuleusement surveillées. Le bâtiment de surface permettant l'accès au Q.G. est hôtel factice. La plupart voire la totalité des membres du B.I.R.D. affectés à Vampire Keep vivent dans des logements aménagés à l'intérieur du complexe sous-terrain.

4. **« Aves Ninho », São Paulo (-23.90, -46.74)**

En périphérie de la ville de São Paulo, au Brésil, se trouve le Nid. Il s'agit du centre de déploiement principal du B.I.R.D. : Une suite de hangars devant cinq pistes parallèles, permettant le décollage ou l'atterrissage de n'importe quel aéronef. A cet aéroport sont juxtaposés une dizaine d'infrastructures, et de terrains d'entraînement, le tout formant un véritable camp militaire. En effet, le Nid est le centre de formation de la section exécutive, et c'est donc ici qu'on peut retrouver la majorité des membres de la section bleue ainsi que de nombreux louveteaux en formation : mais pas seulement. La section grise y est aussi omniprésente, puisque c'est ici qu'est assemblée et produite une partie des véhicules et armes propres au B.I.R.D.. Bien entendu, la couverture officielle du Nid est suffisamment solide est bien entretenue pour que les services internes brésiliens comme leur armée ne posent trop de question.

5. **« Maison Liouse », Mulhouse (47.76, 7.36)**

Le centre d'opération principal du B.I.R.D. se trouve à Mulhouse, en France, près de la frontière Allemande. Sous la forme d'une gigantesque université se trouve ici le centre de formation des membres de la section opérative, sous couvert d'une prestigieuse école d'informatique et d'électrotechnique. En dessous de l'école sont regroupés plus d'une centaine de tours serveur du B.I.R.D., ainsi que le supercalculateur du B.I.R.D. : Chade. Les étudiants sont donc ici entraînés au piratage sur les meilleurs simulateurs, mais pas seulement : Ils suivent également des cours de chimie, d'électromécanique et en psychologie appliquée. Leur formation

militaire est achevée au Nid, auprès des membres de la section bleue. L'ambiance dans ce centre d'opération est plutôt saine, et les étudiants comme les agents qui y sont affectés ne font pas conflit.

6. « **Hyen Sing** », **Shanghai** (31.26, 121.37)

La tour Hyen Sing est bien plus ancienne que l'Aw Aku Building de Jakarta : elle connut plusieurs propriétaires avant d'appartenir au B.I.R.D.. La tour Hyen Sing est un des piliers « administratifs » du B.I.R.D.. C'est ici que le Conseil central se réunit, et que la plupart des responsables de la section orange travaillent. La tour est haute de quarante étages, et à son sommet se trouve un petit hélicoptère. La « tour de verre », comme certains l'appellent, est également un des plus grands émetteurs-récepteurs radio existant qui bien qu'en partie au service de la municipalité de Shanghai, sert principalement à communiquer avec d'autres agents présents dans le pays.

# POUR LES JOUEURS

La plupart du temps, un jeu de rôle se déroule grâce à des joueurs. Cette section est conçue pour ces derniers, contenant quelques informations et outils utiles, mais peut être également utilisée par le Maître du Jeu pour générer des agents du B.I.R.D. génériques.

## AGENTS DU B.I.R.D.

Le B.I.R.D. est une agence internationale secrète, prête à tout pour maintenir la paix et l'équilibre. Créée durant la Guerre d'Océanie, ce conflit qui ravagea le pacifique dans les années 80 et conduira à la chute de l'URSS, cette agence compte plusieurs milliers d'agents : dont plus des trois quart sous couverture. A ces agents se supplantent diverses structures administratives, entreprises-écran et autres supports logistiques rendant toutes les opérations du B.I.R.D. possible.

Les personnages incarnés par les joueurs sont des agents du B.I.R.D.. A leur entrée au B.I.R.D., ils ont reçu l'entraînement de base à la plupart des armes, véhicules, techniques de combat communes, ainsi que des cours élémentaires dans de nombreuses matières utiles aux agents (Diplomatie, Pilotage, Chimie, Premiers secours, Linguistique, ...).

Lors de cet entraînement, ces personnages ont juré fidélité au B.I.R.D. : rien (ou presque) ne saurait ébranler ce serment. Depuis ce jour, ils mettent leur corps et leur esprit à la disposition de leur agence, ou plutôt, au service de la paix et de l'équilibre mondial.

## CONSEILS POUR LA CREATION DE PERSONNAGE

Les personnages sont des agents recrutés par le B.I.R.D., et donc, ne peuvent pas être n'importe qui.

- S'ils ont été repérés par le B.I.R.D., c'est soit qu'une de leurs connaissances s'y trouvait déjà et a « remarqué » le personnage et l'a inconsciemment sondé en se rapprochant de lui pour l'évaluer, avant de soumettre sa candidature au B.I.R.D. ; Soit qu'ils se sont fait remarquer quelque part, par exemple en acquérant une certaine renommée ; Soit qu'ils ont été diplômés majors de promo d'une grande école prestigieuse, militaire ou non, auquel cas ils peuvent avoir été cueillis à la sortie par le service de recrutement du B.I.R.D.. Ce ne sont que des exemples, et il peut y avoir d'autres possibilités.
- Ils ont reçu une formation militaire de base à l'entrée du B.I.R.D., ce qui leur donne une forme de droiture et de respect pour la hiérarchie, même minime. Le personnage ne peut pas être un anarchiste absolu sans respect pour ses supérieurs.
- De la même manière, ils ont été évalués et testés à leur entrée au B.I.R.D. (tests psychologiques et physiques), par conséquent les joueurs feraient mieux d'éviter de cumuler les -5 en caractéristique sur leur personnage. Pour la même raison, un agent du B.I.R.D. ne peut pas être un psychopathe sanguinaire ou un cleptomane autiste avec une peur malade des armes à feu. Les joueurs doivent tenter de rester cohérent dans leur RP, et si leur personnage dispose d'un excès qui aurait pu empêcher son recrutement au B.I.R.D. en temps normal, cet excès doit être rattrapé ou comblé par une autre caractéristique du personnage qui apparaît comme quelque chose d'exceptionnel (Exemple : Le personnage a une addiction aux tranquillisants, mais est également l'un des meilleurs tireurs d'élite au monde)

## EXEMPLES DE BACKGROUND-TYPES

Voici quelques exemples de personnages-types, qui pourraient servir de source d'inspiration.

*Une ancienne militaire qui a participé à tous les conflits du monde et qui rejoint le B.I.R.D. malgré son âge avancé*

Un personnage malin et manipulateur agissant pour son propre compte, jeune et plein de ressources

Une détective perspicace et acharnée, habile pour garder les secrets comme pour les obtenir

Un jeune premier, très mesuré et moral, œuvrant pour le bien et convaincu des valeurs du B.I.R.D.

Une génie de l'informatique ou de l'électronique ayant intégré le B.I.R.D. tôt, mais sans expérience du terrain

Un ancien tireur d'élite du MI6, froid et calculateur mais redoutablement efficace, bardé d'outils et de gadgets

Une chercheuse en médecine désabusée mais bienveillante, prête à soigner n'importe qui : allié ou ennemi

Un pilote de chasse émérite, vaillant et tête brûlée, renvoyé de l'armée pour insubordination

Une psychologue mentaliste aux très nombreux talents, capable de tromper et d'imiter n'importe qui

Un journaliste sans-frontières, intrépide et courageux, aux grandes capacités d'investigation et avide de vérité

## EXEMPLES DE PSEUDONYMES

Lors des premiers scénarios, il s'est avéré que les joueurs avaient parfois du mal pour trouver un pseudonyme percutant pour leur personnage. Voici donc une liste de pseudonymes viables : bien entendu, c'est au joueur de choisir un pseudonyme en rapport avec le background ou la psychologie du personnage, puisque ce pseudonyme aura rarement été choisi par le personnage mais plutôt par son entourage ou ses supérieurs.

Les exemples de pseudonymes ci-dessous sont quasiment tous en anglais, puisque rappelez-vous nous sommes dans XTeam, et un nom en anglais c'est tout de suite plus cool. Mais bien entendu, le pseudonyme d'un personnage peut être dans n'importe quelle langue, et l'anglais n'est pas obligatoire.

Note : Cette table peut également être utilisée pour tirer un nom au sort, avec 1d100.

1d100	0	1	2	3	4
1	Zero	Falcon	Shadow	Grey	Mongoose
2	Wind	Noon	Fox	Coldman	Flick
3	Slasher	Rawhide	Charlie	Hunter	Hertz
4	Doom	Bandit	Loner	Daemon	Cancel
5	Tron	Queen	Milady	Butch	Conan
6	Marker	Steely	Damned	Six	Jet
7	Danger	Shortcut	Lucky	Eva	Player
8	Snake	Maddox	Pseud	Tank	Pearl
9	Mongoose	Scanner	Kestrel	Echo	Angel
10	Wolf	Clover	Archer	Gamma	Rider
	5	6	7	8	9
1	Badger	Nomad	Sand	Ghost	Duke
2	Reaper	Com	Loader	Load	Maniac
3	Volt	Sun	Gunner	Hall	Thunder
4	Abe	Coach	Tom	Clark	Lock
5	Hendrix	Hicks	Drake	Captain	Serpent
6	Red	Jester	Colt	Silver	Ace
7	Toundra	Spike	Glow	Buster	Bullet
8	Oracle	Phoenix	Cutter	Growl	Crash
9	Mandra	Grim	Boss	Oz	Coyote
10	Rose	Speed	Creep	Husky	Nine

Note : Ces pseudonyme constituent des exemples, les joueurs sont invités à créer leurs propres pseudonymes et non obligatoirement à les choisir dans cette liste.

Ces pseudonymes sont préférentiellement courts et au grand maximum bisyllabiques, puisque s'ils sont trop longs, ne seront pas pratiques à employer. Si un agent a pour pseudonyme « Daydreamer », il sera probablement très vite appelé « Daydream », « Day » ou « Dead », et « Icebreaker » sera rapidement appelé « Ice ».