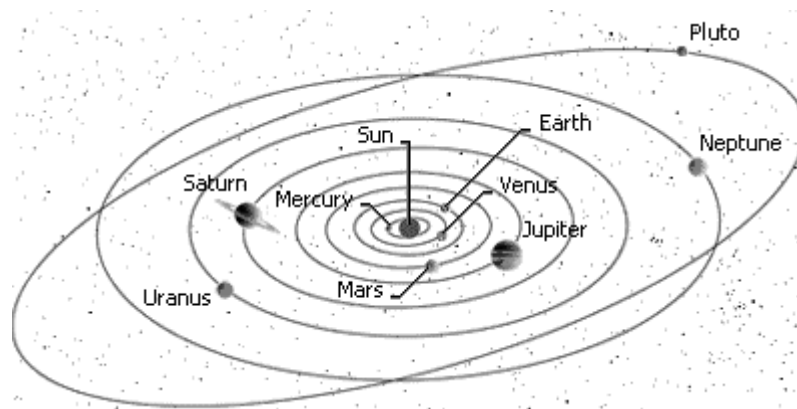


Le système solaire



Le système solaire	1
Mercure	2
Vénus	7
Terre	10
Lune	14
Mars	17
Les ceintures d' Astéroïdes	24
Jupiter	29
Saturne	35
Uranus	38
Neptune	42
Pluton	44

MERCURE



Historique, Géographie et conditions de vie

Les Familles

Les Malais, la caste dirigeante

Mercure est la planète la plus proche du Soleil, et soumise à un rayonnement intense. La population de Mercure est souterraine, entre la surface brûlante et le noyau de magma incandescent. Les mercuriens sont donc soumis à deux sources de chaleur intense, qui rend leur vie sous terre très pénible. C'est également en rapport avec les conditions politiques et économiques très dures qui y règnent que l'on connaît Mercure comme " les enfers".

HISTORIQUE, GEOGRAPHIE ET CONDITIONS DE VIE

Historique

En 2062, l'humanité se préparait à quitter la Lune pour se répandre dans le système solaire. Mercure fut colonisée en vue de fournir les matériaux, surtout les métaux, nécessaires à une telle entreprise.

La colonisation de Mercure a été organisée par l'UPE (Union des Pays Emergents), vestige d'une organisation terrienne preapocalyptique, qui regroupait des originaires d'Indonésie, des Philippines, d'Inde, de Malaisie et d'autres nations de l'Asie du Sud-Est. Cette organisation a été entièrement transférée sur Mercure lors de sa colonisation ; il est presque admis que les autres pouvoirs sélènes, las des prétentions autocratiques de l'UPE, l'aient chassé de la Lune sous ce prétexte.

Les dynasties indonésiennes et philippines ont pris le contrôle de Mercure presque immédiatement après sa colonisation, puis se sont ensuite lentement fondues dans la dynastie Marcos-Sokherna. L'organisation de cette famille est détaillée plus loin.

Les ouvriers et mineurs, véritables colons de Mercure, proviennent en forte proportion des pays latino-américains.

Depuis l'occupation de l'espace orbital mercurien par la 1ere flotte USF en 2144, Mercure est asservie aux intérêts USF et ne peut commercer que par l'Interstate Free-Trade Agency (IFTA) avec le reste de Sol.

Geographie

Le principal problème d'une colonisation permanente de Mercure est l'exposition à la chaleur, provenant d'une part du magma, duquel le minerai est extrait et donc auprès duquel travaillent les colons, d'autre part du rayonnement solaire qui interdit toute colonisation de la surface.

Seule la nuit mercurienne peut apporter la fraîcheur nécessaire à la survie humaine. C'est pourquoi les villes sont axées autour de puits, fermes le jour et ouvertes à la tombée de la nuit, par lequel le froid de l'espace parvient jusqu'aux systèmes de climatisation. Ces puits servent également de point de chargement du minerai et de ports spatiaux.

La chaleur intense du magma impose un refroidissement régulier des installations, donc une alternance jour/nuit stable. C'est pourquoi les puits mercuriens sont situés à l'équateur de la planète. Les pôles, avec leur jour et leur nuit d'un mois et demi chacun, hébergent des résidences d'hiver ou d'été très coûteuses à destination de la classe dirigeante et d'éventuels touristes.

Le jour et la nuit durent chacun vingt-huit heures à l'équateur. Les puits ne sont pas ouverts durant la journée, c'est pourquoi les vaisseaux spatiaux doivent attendre dans l'ombre de la planète que la nuit tombe sur un puits donné pour y accéder.

Conditions de vie

Tout visiteur des installations mercuriennes est d'abord frappé par l'air fortement vicié, la chaleur insupportable et la surpopulation phénoménale des tunnels. L'air et l'eau doivent être importés à prix élevé des fermes orbitales de Venus, ce qui impose un recyclage à outrance de ces ressources, ainsi qu'une hygiène quasi inexistante. Parce que la nourriture est importée à haut prix, la sous-nutrition et la soif sont chroniques.

La population mercurienne vit entassée dans des galeries minières, à proximité immédiate des installations industrielles. Les autorités n'ont pas prévu de zones d'habitations ni même de système sanitaire, d'une part par économie, d'autre part pour rabaisser le niveau de vie des colons autant que faire se peut.

Cette dernière considération est un élément central de la politique des Marcos-Sokherna, qui l'utilise pour mieux asseoir son autorité.

La population vit dans une proximité et une absence d'intimité telle que la notion même de famille y est devenue négligeable. Les mercuriens dorment à même le sol, à côté d'usines tournant en permanence et à moins d'un mètre des camions industriels qui transportent le minerai.

Les mercuriens n'ont virtuellement pas d'objets personnels, d'une part à cause de leur misère extrême, d'autre part parce que la notion de propriété individuelle est remplacée par celle de propriété commune.

En effet, contrairement aux amas humains qui peuplent les Downtowns de la Terre, les mercuriens ont développé dans leur enfer permanent une société organisée et un profond sentiment de solidarité. Les colons de provenance latino-américaine ont diffusé la religion chrétienne parmi la population, qui y puise son espoir et son désir de vie en commun.

La plupart des colons sont analphabètes et n'ont pas d'autre ambition que de supporter leurs peines et de survivre. Le rêve de tous est de quitter cet enfer, mais c'est une chose irréaliste lorsque qu'on ne peut même gagner assez d'air pour respirer.

Ceux des mercuriens qui ont plus de ressources que les autres sont rapidement intégrés dans une des nombreuses Familles.

LES FAMILLES

Introduction

Les Familles sont des organisations à caractère clanique, dans lesquelles entrent les individus doués ou déterminés ; il n'y a pas vraiment de critère de recrutement, car dès lors qu'un individu se différencie en quoi que ce soit de la masse, il y vient presque naturellement.

Une Famille gère la société des colons de laquelle elle est issue : elle arbitre les conflits, gère la distribution d'eau et de nourriture de manière équitable, maintient l'ordre à la manière d'une police locale. Ceci ne signifie pas qu'elle collabore avec les autorités, bien au contraire.

En luttant contre la désagrégation sociale, elle évite une mainmise totale des dirigeants sur des colons abrutis par la faim et l'ignorance, et constitue une résistance grandissante à la misère.

Les Familles sont en effet organisées entre elles dans une union sacrée contre l'oppression, sur le plan économique comme militaire. Cette union ne dépend pas d'une instance de coordination centrale, et ne suit pas non plus d'agenda déterminé. Les autorités ne peuvent donc pas entraver ce mouvement ni parer à ses actions isolées, improvisées et discrètes.

Influences sociales des Familles

Une Famille existe d'abord pour améliorer le bien-être de la communauté dont sont issus ses membres. Cela implique d'abord une activité permanente **d'écoute et de conseil** auprès de chaque membre de la communauté. De cette manière, les mercuriens ont pris l'habitude de se concerter et de pas agir impulsivement, en définitive de maintenir leur esprit en état de marche.

Un membre d'une Famille renvoie souvent des problèmes qui lui sont confiés à un prêtre car, quand bien même les prêtres sont tenus à la neutralité, ils travaillent de fait en étroite collaboration avec les Familles.

Les Familles gèrent ensuite des **faveurs** qui leurs sont adressées, un peu à la mode des familles du crime organisé sur la Terre du XXème siècle. Si une personne demande une faveur à une Famille, elle s'engage à exécuter une autre faveur pour elle. Par exemple un ouvrier devra dérober un outil de l'usine où il est employé, en échange d'un médicament (nécessairement rare) que la Famille va organiser pour son enfant.

La gestion des faveurs est la ressource principale des Familles. Avec ce système, elle se garantit la collaboration tacite des individus (tous ont travaillé au moins une fois pour une Famille), diffuse son pouvoir et constitue ses forces.

La gestion des faveurs peut aller jusqu'à des chaînes très complexes et entendues. Il n'est pas rare qu'un individu, par toute une chaîne de faveurs croisées, soit assassiné à une extrémité de l'équateur parce qu'à l'autre extrémité quelqu'un voulait offrir une ration supplémentaire de nourriture à sa promesse.

Influence économique des Familles

Les Familles, au-delà de la gestion du quotidien, travaillent à se constituer des moyens d'action supplémentaires. Presque chaque Famille s'est creusé une salle secrète, servant d'entrepôt, de cache ou d'atelier clandestin, principalement utilisés pour relâcher l'étreinte des autorités sur la population.

Ainsi, des petites serres clandestines fournissent des plantes médicinales ou des réserves stratégiques de nourriture, qui sauvent des vies tous les jours. Des salles de réunion clandestines servent à mettre au point des coups complexes, des salles de classes instruisent les membres des Familles, les rendant plus efficaces. Enfin, quelques ateliers fabriquent des armes (la version 0,6g de l'AK47) et des munitions pour tenir les autorités en échec.

Influence militaire des Familles

Les Familles exercent en effet une guérilla impitoyable sur les autorités. Les Familles mercuriennes sont suffisamment bien informées sur leur situation pour savoir que leur planète ne

pourra jamais devenir indépendante, tant ses produits sont nécessaires à l'USF. Le soulèvement général n'est donc pas à leur ordre du jour, au contraire même.

Néanmoins, pour survivre, les Familles ont besoin d'une marge de manœuvre que des interventions répétées des autorités peuvent gravement compromettre. Aussi, chaque fois que cela est possible, les patrouilles de police sont attaquées et dépouillées par les Familles, faisant que la police n'ose plus s'aventurer dans les longs couloirs bondés de Mercure.

La police recrute de plus ses membres parmi la population locale. Un policier vit, en comparaison des ouvriers, dans un luxe incroyable, loge dans un dortoir et bien nourri. C'est une aspiration légitime d'un ouvrier que de devenir policier, et une Famille est prête à l'aider à cette fin, en échange de services futurs. Ainsi, les Familles sont très bien informées sur les activités et les plans de la police.

Bien sûr, seule une petite partie des policiers sont aidés par les Familles. La plupart des policiers sont choisis parmi les ouvriers pour leur neutralité vis-à-vis des familles, voire même pour leur désir de collaboration avec les autorités ; ne perdons pas de vue que dans ce contexte de misère extrême, la loyauté s'achète souvent pour, littéralement, une bouchée de pain.

Contacts des Familles avec l'extérieur

De nombreux objets, outils et médicaments ne peuvent être dérobés des entrepôts et usines des autorités, et doivent donc être acquis par les Familles à des étrangers. Le plus généralement, il s'agit des équipages des cargos et vaisseaux spatiaux qui viennent chercher le minerai. Ces membres d'équipage comptent d'ailleurs sur ce commerce illégal pour améliorer leur ordinaire, et ne viennent pas innocemment fréquenter les tripots de la zone portuaire.

La monnaie d'échange peut être des objets et outils dérobés par les Familles, mais le plus souvent reste dans le domaine de la prostitution et des narcotiques.

Les Mercuriens de l'étranger

Parfois, lorsque la loyauté et le potentiel d'un membre de la Famille sont suffisants, il peut être envoyé hors de Mercure, dans une des nombreuses colonies du système solaire. Sa mission consiste alors à approvisionner sa Famille d'objets ou d'informations. Fréquemment, cette loyauté dure une vie entière, et peut être reprise par les descendants de l'agent.

L'élue est généralement inclut dans un équipage de vaisseau par un capitaine véreux, et s'engage à le servir jusqu'à destination. Quand bien même, le coût d'une telle opération est tel que plusieurs Familles doivent s'allier pour le payer, et le capitaine du vaisseau y fait une très bonne affaire.

Il y a à ce jour moins d'une centaine d'agents de Familles mercuriennes repartis dans le système solaire. Ils travaillent généralement pour la pègre locale, en plus d'un emploi régulier, et vivent avec joie dans un dénuement extrême qui leur est bien plus agréable que leur vie mercurienne. La pègre locale transmet leurs "paquets" aux équipages qui se rendent sur Mercure et leur renvoie les nouvelles instructions de leurs Familles.

LES MALAIS, LA CASTE DIRIGEANTE

Les "Malais" comme on les désigne dans l'ensemble du système solaire règnent sur Mercure comme sur un enfer.

Ils se distinguent d'abord du point de vue ethnographique : tandis que les Mercuriens sont en grande majorité d'origine latino-américaine et parlent espagnol, les "Malais" sont issus de dynasties

indonésiennes et philippines, et parlent le javanais. Leur appellation vient du sobriquet qu'on leur donnait sur la Lune avant leur expulsion.

Les membres de cette caste sont tous parents, et la nouvelle génération est d'ailleurs lourdement frappée des dommages de la consanguinité. Jusqu'en 2144, cette caste a profité du marché favorable produit par la colonisation de Jupiter et Saturne, et exploitait Mercure pour son enrichissement personnel. De cette première époque datent les palais somptueux des pôles, entre lesquels la caste migre tous les mois et demi.

Depuis 2144, date où l'USF a mis la main sur les fermes vénusiennes et a positionné sa 1ère Flotte dans l'orbite de Mercure, les Malais ont également perdu leur indépendance. Ils doivent maintenant acheter l'air, l'eau et la nourriture des fermes vénusiennes à l'Interstate Free-Trade Agency (IFTA), à des prix marginalement favorables. Leur profit est devenu symbolique, et sert à maintenir un niveau de vie bien plus modeste.

Comme ils ne peuvent influencer sur les prix de l'IFTA tant sur leurs importations que sur l'exportation de minerai, les Malais tentent de gagner sur les quantités produites en exerçant une lourde pression sur les ouvriers mercuriens, ainsi qu'en réduisant toujours plus leurs importations.

La mainmise de l'USF en 2144 a provoqué le départ des Malais les plus doués, enfin libérés de leur carcan politico-familial. D'aucuns se sont rendus sur Callisto, une colonie dédiée à la recherche et au savoir, la plupart se sont fondus dans la masse grouillante de Métropolis.

Les Malais restants sont plus ou moins incapables, farouches nostalgiques d'une époque d'opulence et divisés par de sordides conflits de famille et d'intérêts, auxquels on dit que la Federal Intelligence Organisation (FIO) de l'USF ne serait pas étrangère.

La production de Mercure n'est plus gérée par les Malais depuis 2144, mais par des administrateurs USF. Ceux-ci sont secondés dans leur tâche par tout un peuple de mercenaires et d'aventuriers, qui s'occupent de la police, du trafic spatial et de la bonne marche des usines.

VENUS



Généralités

Une ferme vénusienne

GENERALITES

Les conditions atmosphériques qui règnent sur Venus en rendent toute colonisation humaine impossible. Pourtant, un important effort de colonisation a été entrepris dès le départ sur ce secteur.

Economie et cycle de matieres

L'atmosphère de Venus est en effet riche de dioxyde de carbone, dont l'humanité a besoin pour croître et prospérer.

D'immenses fermes orbitales convertissent le dioxyde de carbone de l'atmosphère vénusienne en oxygène par photosynthèse, et exportent le carbone sous forme de produits agricoles. Pendant le premier siècle de la présence humaine dans l'espace, Venus a fourni la quasi-totalité de l'oxygène et de la nourriture.

L'oxygene

L'oxygène était utilisé sur la Lune pour produire de l'eau (avec de l'hydrogène en provenance de Jupiter) et de l'air (avec de l'azote de Jupiter et de Saturne).

La colonisation des systèmes planétaires plus éloignés du soleil, et surtout la terraformation de Mars, ont considérablement réduit la demande en oxygène. Depuis la guerre, il est devenu difficile pour ce protectorat récent de l'USF d'acquiescer de l'azote et de l'hydrogène. Le peu qui est extrait de l'atmosphère vénusienne est directement utilisé, sous forme d'air et d'eau, pour la production agricole.

Les produits agricoles

L'autre produit d'exportation de Venus, la nourriture, a par contre toujours une cote élevée. Le carbone est difficile à traiter sous forme non gazeuse dans l'espace, aussi les fermes vénusiennes ont un avantage certain sur ce marché très demandeur.

Ce carbone (sous forme de nourriture) est surtout utilisé pour la croissance des colonies, qui par ailleurs subviennent à leur besoin courant de manière autarcique. Les colonies qui misent donc sur la croissance démographique (notamment les nations asiatiques de Jupiter) sont des clients permanents des fermes vénusiennes.

Geographie

Lorsqu'on parle de fermes orbitales, c'est surtout en référence aux premières fermes, bâties à proximité immédiate des stations d'extraction atmosphérique. Comme ces dernières sont géostationnaires, les premières fermes étaient soumises à l'alternance de jours et de nuits, obstacle à la productivité maximum. Les fermes ont depuis quitté l'orbite de Venus et sont devenues des stations spatiales.

Sur l'orbite basse de Venus se trouvent toujours d'énormes installations d'extraction et des raffineries de gaz atmosphériques, certaines au-delà de l'obsolescence.

Cupidon, capitale et le centre logistique de ce système, est située à la limite de l'orbite haute, entre les fermes et les usines d'extraction.

L'emigration

Les fermes sont fécondes, et bien que de nouvelles fermes se bâtissent continuellement la population excédentaire doit partir.

Ce sont malheureusement les individus les plus doués, qui auront goûté sur Cupidon aux charmes de la vie urbaine ou qui ne supportent plus un univers trop étroit intellectuellement, qui partent en premier. Ceux qui veulent quitter Venus peuvent être embauchés par l'USF sur Terre ou sur Mercure, être enrôlé dans l'armée USF, ou bien se rendre dans la zone de débordement de Mars. Pour ces derniers, ils s'arrêteront le plus souvent à Metropolis, séduits et ruinés par cette ville monstrueuse.

Beaucoup des vénusiens moins ambitieux, mais tenus au départ par la pression démographique, se font payer leur voyage par des nations avides de leur savoir-faire. Ils iront alors fonder une ferme spatiale sur un satellite de Jupiter, Saturne ou Uranus, et continueront là-bas leur vie de fermier.

UNE FERME VENUSIENNE

Une ferme se présente comme un grand rectangle mince, d'environ dix hectares de surface (500x200 mètres). Le côté exposé au soleil ne comporte que des plantes, et un quart se trouve toujours dans l'ombre d'un panneau mobile, qui flotte détaché de la station.

Le côté dans l'ombre permanente contient les installations industrielles (pompes à eau et à air, recyclage, réservoirs), portuaires (préparation des containers, docks) et urbaines (résidence et aménités pour une trentaine de personnes).

Les fermes, autrefois propriété des Corporations à l'époque lunaire, ont été données à leurs exploitants lors de l'évacuation de 2143. L'USF et l'IFTA n'ont pas modifié cet état de choses, puisque dans une optique toute libérale la rentabilité et la maintenance de ces stations sont proches de l'optimum.

Répartition des rôles

L'organisation des fermes vénusiennes est proche des Grandes Fermes de l'époque pré-industrielle. Le fermier est propriétaire de la ferme et son chef incontesté. Il s'appuie sur sa famille, qui exécute les fonctions d'encadrement (planification, décision etc.) et a haute compétence (réparations, maintenance des installations etc.).

Le fermier coordonne l'ensemble mais surtout s'occupe des relations extérieures de la ferme. La vente de la production, l'achat de gaz et de matériel sont sous sa responsabilité, ainsi que l'orientation de la production en fonction du marché. À ce titre, le fermier est souvent sur Cupidon pour affaires et

pour prendre part au marché. Il y est accompagné de son héritier, qui tout en étant son secrétaire est également son apprenti.

Le fermier et sa famille représentent une dizaine de personnes. La vingtaine de personnels supplémentaires regroupe des ouvriers agricoles ou des mécaniciens auxiliaires. La condition de ceux-ci est variable, mais reste peu enviable. Si ce sont des humains issus du Downtown des villes USF, ce sont pratiquement des esclaves. Si ce sont des émigrants mercuriens, ils sont mieux traités, mais aspirent néanmoins à un meilleur avenir pour eux ou leurs descendants.

Conditions de vie

La ferme vit en vase clos la plus grande partie de l'année. Les journées sont remplies de tâches répétitives et de nouveaux problèmes, car la maintenance des installations est complexe. Pour maintenir leur rendement, les fermes sont généralement sous-équipées en main-d'œuvre, et chacun est tenu de travailler dur. Les activités sociales ou éducatives ont la portion congrue dans ce contexte.

À la clôture de chaque trimestre, après que les grosses livraisons sont parties, les familles fermières se réunissent entre elles ou sur Cupidon dans de grandes fêtes. Alors que les jeunes se réjouissent et fêtent, leurs parents organisent les mariages ou s'échangent des services.

Pendant ce temps, un membre de la famille reste à la ferme et supervise les travailleurs et la production. C'est une période plus difficile que le reste du temps pour les travailleurs, qui doivent par leur travail pallier l'absence du fermier et de sa famille.

En contrepartie d'une lourde charge de travail, les fermes vénusiennes offrent l'avantage d'une nourriture riche et variée, tout comme un air pur et de l'eau en abondance. Ce sont de plus des refuges tout à fait convenables pour l'individu en fuite ou désireux de se faire oublier.

TERRE



Les villes souterraines USF
L'armée et le système politique USF
Les Urmen

LES VILLES SOUTERRAINES USF

Les Etats-Unis ont mis en place un gouvernement terrien unifié, s'inspirant des Nations Unies qu'elles hébergeaient auparavant, en créant l'United Space Federation (USF) en 2038.

La civilisation de l'USF est fondée sur l'idée de la propriété du capital ; tous les moyens de production sont détenus par une ploutocratie blanche raciste (New Confederation) ; les humains de race blanche n'en faisant pas partie, les "petits blancs" représentent les cadres et l'armée de métier de ce système. Les non-blancs sont ravalés à un état d'esclavage et n'ont aucun moyen de révolte, étant dépendants des blancs pour leur survie.

La population américaine est concentrée sur le sud-ouest des USA ; la capitale des USA est d'ailleurs devenue Atlanta, Washington D.C. étant rasée et inhabitable.

Les villes souterraines

Les centres d'habitation sont le plus souvent souterrains et fortifiés. Ils se constituent de deux étages, généralement de forme circulaire.

Le premier étage, celui qui est le plus proche de la surface, héberge en son noyau le **Uptown**, quartier petit blanc. La périphérie du premier étage héberge les usines, les casernes et les entrepôts. Les deux zones sont séparées par une ceinture de jardins publics.

Uptown est souvent une réplique en béton des petites villes du sud des Etats-Unis. Elle héberge une classe moyenne insouciant, dont beaucoup de membres sous-estiment la misère de l'étage inférieur. On entend souvent "sans nous, ces négros n'existeraient pas". Cette société est sans doute la mieux nourrie et la mieux satisfaite du système solaire. Elle se trouve dans un état de décadence larvée, consommant nombre de stupéfiants et d'alcool et pratiquant secrètement mais intensément l'adultère.

Le second étage est le quartier d'habitation des non-blancs, appelé **Downtown**. 20 mètres de roche le séparent du premier étage ; il y est relié par plusieurs puits, un par quartier, menant directement en zone industrielle. Cet étage est entièrement surveillé et dirigé à distance.

Downtown est cloisonné en quartier reliés par quelques portes coulissantes. En cas d'émeute ou de retard au travail, un quartier est séparé des autres et soumis aux gaz lacrymogènes ou autres gaz appropriés. C'est un lieu sombre et très sale, où s'entassent dans des conditions d'anarchie les non-blancs.

La nourriture est distribuée avant et après le travail ; seuls ceux qui travaillent peuvent être nourris.

Les enfants de moins de quatre ans montent avec leur mère et sont placés dans une crèche pendant son travail. A la crèche, ils sont éduqués à la soumission, la dépendance et l'obéissance. A

partir de quatre ans, tout enfant est également mis au travail, dans une ambiance moins contraignante que pour les adultes. Lorsque l'enfant montre du zèle ou des qualités, il suit un parcours spécial, comprenant moins de travail et un peu d'enseignement, pour devenir domestique ou soldat.

Il existe un système de bons points attribués à chaque non-blanc qui n'aurait pas été sélectionné durant l'enfance. Aider la police à réprimer les émeutes, dénoncer les contestataires, ramener définitivement au premier étage ceux qui ne peuvent plus monter et travailler avec un zèle permanent rapporte des bons points. Deux de pareilles actions suffisent pour être promu soldat. Remplir l'une d'elles suffit généralement pour être lynché par ses congénères.

Stations orbitales et usines robotisées

L'USF a fait ériger deux stations orbitales, Georgia et Virginia, comme astroports de grande capacité. Ces stations hébergent chacune plus de deux mille personnes, petits blancs et troupes, et servent principalement comme rupture de charge entre la Terre et l'espace.

Une grande partie des ressources de l'USF est investie dans l'armement et le complexe militaro-industriel, en grande partie dans les usines robotisées jusqu'en 2154.

A l'image des mines-cite russes, ces centres de production fortifiés sont localisés à proximité immédiate des minerais. Sur plus de cent ans, ces dernières contribuèrent à faire de l'USF une grande puissance militaire terrestre, puis permirent d'accumuler du matériel en vue de la conquête spatiale. Elles furent toutes détruites en 2154 par des commandos-suicides nippons. Nul doute que sans cette intervention, l'USF aurait pu matériellement asseoir sa suprématie sur le système solaire.

L'ARMEE ET LE SYSTEME POLITIQUE USF

Système politique

Bien que très fortement centralisé et hiérarchisé, le système terrien se veut d'inspiration "démocratique-libérale".

Economiquement, les transactions et l'évaluation du capital se fait sur la base d'une monnaie, le Dollar, qui est l'unique instrument de mesure, mais ne peut pas mesurer : il ne se définit par rapport à aucune autre monnaie sérieuse, son émission et sa valorisation sont absolument arbitraires. Concrètement, la production est planifiée par l'Interstate Free-Trade Agency (IFTA), qui délègue l'exécution du plan aux Board of Administrators des entreprises.

Le Président de l'USF est désigné par l'Assemblée des Nations Libres, dans laquelle siègent les représentants des différentes nations terriennes. Le président des USA est constitutionnellement le vice-président de l'USF et dispose, autant dans le vote présidentiel que dans le fonctionnement quotidien de l'USF, d'un droit de veto.

Le président des Etats-Unis est élu au suffrage indirect censitaire par la population blanche. Il existe quasiment un Grand Electeur par propriétaire New Confederate.



Emblème de l'United Space Federation

L'armée de l'USF joue un rôle politique fondamental, bien qu'elle ne soit citée dans aucun texte constitutionnel. Elle a deux composantes :

TROUPES REGULIERES

Les troupes régulières de l'USF sont composées des races terriennes non-blanches et utilisées en permanence, dans des opérations extrêmement coûteuses en vies humaines.

Elles sont sous-équipées, mal ravitaillées et leurs blessés servent souvent au don d'organes et de sang. Elles sont lâches, déloyales, très débrouillardes et mettent une mauvaise volonté évidente à combattre. Leurs officiers sont soit très ambitieux, et déconnectés de la réalité, ou proches de leurs hommes, et maintenu dans la loyauté par un implant de torture télécommandée.

ARMEES CONFEDEREES

Les Armées Confédérées, sont des troupes d'élite équipées et entraînées par les propriétaires New Confederate.

Elles ont deux composantes : les flottes confédérées et les Space Marines.

Les flottes confédérées constituent tous les bâtiments de combat de l'USFN ; il y a généralement un bâtiment par famille de propriétaires, et il en porte souvent le nom.

Les Space Marines sont la partie terrestre des Armées confédérées. Ces unités sont considérées comme très puissante mais mal dirigées. Toutes ces unités ont trop peu souvent connu le feu et compensent par une hyperssophistication du matériel.

Les Space Marines ont un esprit de corps très développé, d'un chauvinisme extrême. Ils pratiquent le culturisme en dehors de leur temps de formation et prennent pour ce faire de nombreuses aides médicales comme les stéroïdes.

Véritablement colossaux, ils sont très intimidants pour les habitants du système solaire, qui pèsent moins de la moitié de leur poids. Passant leur vie enfermés dans l'espace avec leurs camarades, ils sont notoirement homosexuels, bien que ce soit interdit par leur règlement militaire.

Leurs officiers sont issus du rang, ont un très bon sens du terrain et veulent passer pour de vieux briscards. L'expérience montre néanmoins qu'une lourde bureaucratie de la part du commandement entrave le bon fonctionnement de ces unités précieuses.

LES URMEN

Certains survivants de l'Apocalypse que la "civilisation" n'a pas atteinte ou a fait fuir se sont rassemblés en tribus nomades, parcourant la Terre de l'hiver nucléaire à la recherche des dépouilles gelées.

Victimes d'une anthropophagie exclusive et du virus Darwin Booster, leurs descendants ont muté en Urmen, grands humains carnivores aux traits bestiaux, couverts d'une fourrure naturelle. Leurs ongles sont plus massifs et plus durs et représentent des armes naturelles redoutables, ainsi que leurs crocs. Leur horloge biologique est retournée à l'animalité : ils copulent à partir de seize ans, une fois par an, vers la fin mai.

Ils vivent des cadavres gelés parsemés sur la Terre dévastée, et pourchassent parfois des groupes trop éloignés de leur base. Leur esprit est frustré : en termes de jeu, ils ont 1D+1 en Intellect et 1D en connaissances. Leur langage est simpliste, et ils ne maîtrisent plus des concepts avancés comme la

foi ou le progrès. Ils communiquent en outre par un système encore primitif de phéromones, et sont à même de humer chez tout être humain la peur, le désir ou la faim.

La plupart des meutes ont perdu l'usage des outils. Seul l'usage de la massue est encore existant, dans les tribus les plus avancées. Il est fréquent qu'ils dévorent les cadavres de leur propre meute et qu'ils s'attaquent mutuellement lorsqu'ils ont faim.

Les Space Marines les pourchassent dans le cadre d'exercices ou de manœuvres. Des safaris sur eux sont également organisés par les petits blancs des villes.

LUNE



Historique
Développement
La Guerre Solaire

HISTORIQUE

Le début de la civilisation spatiale

La base internationale Alpha a été établie en 2008 pour construire une infrastructure agricole et résidentielle destinée à une centaine de personnes.

Devant l'évolution de la situation politique mondiale, la direction d'Alpha décida de poursuivre la construction de la base industrielle préalable au projet, pour être en mesure de construire une capacité bien plus vaste par la suite.

Ce calcul devait être payant, dans la mesure où il permettait à Alpha, actuellement habitée par une cinquantaine de personnes d'héberger 200 personnes. Au courant des projets des nations avancées, Alpha fit des miracles pour établir une base industrielle robotisée et assurer la survie de l'espèce humaine dans l'espace.

Il y eut un grand choc culturel lorsque des usines autoreproductrices arrivèrent de Terre avec 500 personnes, pour préparer la venue de... 2 000 000 autres!

En effet, ceux qui arrivèrent de Terre étaient brutaux, aguerris, cannibales depuis peu, avaient survécu la catastrophe parce qu'ils faisaient partie de ceux qui l'avaient provoqué, et prirent le contrôle immédiat de la station.

Conspiration

Les rescapés avouaient dès leur arrivée qu'ils avaient dû trahir leurs proches, voire contribuer à leur exclusion, pour être sélectionné pour le départ. Aussitôt après, leur conscience libérée, ils l'oublièrent.

Ainsi, on évacuait ceux qui savaient le mieux survivre, au mépris même de leur humanité. Le personnel de la base, qui avait fait le sacrifice de la vie terrestre pour l'avenir de l'homme, et qui avaient bien d'autres principes prirent ces gens en horreur. Il mit en place une conspiration ou au moins une communauté secrète, dont encore à l'heure actuelle on ne connaît ni le nom, ni les motifs ni les moyens.

Il apparaît que cette conspiration s'est diffusée dans l'espace avec l'humanité, et vise à dénoncer l'hypocrisie des autorités en charge de la morale.

On attribue à cette conspiration, souvent à tort, nombre d'échecs génétiques et de scandales politiques et religieux. Il semble, d'après certains analystes, que son action est aujourd'hui

philosophique, ne joue que sur les grands nombres et donc bien difficile à cerner pour les polices politiques.

DEVELOPPEMENT

La majeure partie des rescapés furent mis en sommeil dès leur décollage de la Terre, certains pour se réveiller sur Mars six ans plus tard !

Pour ceux qui restèrent actifs, les premières années sur la Lune furent un cauchemar continu, où, tourmentés par la faim, les gens s'auto-mutilaient pour survivre et travaillaient 18 heures par jour pour construire des serres et toute une industrie.

Le niveau industriel de la Lune était passé de zéro à celui du Japon de 1990 en six ans, au double trois ans après. Cette période fut l'âge d'or des Corporations, qui connurent la même croissance quasi organique que les capacités industrielles. Durant ces années, l'humanité était virtuellement sous le contrôle des Corporations, gérée comme un ensemble de fourmilières.

Les accords de la station Alpha

La fin des années 2050 vit enfin une satisfaction croissante de tous les besoins matériels de la population. Depuis l'évacuation de la Terre, la science et l'industrie avaient pu mûrir et la complexité de la vie dans l'espace avait été maîtrisée. L'humanité était prête à s'étendre dans le système solaire, et sans être jamais révélée, une fébrilité considérable s'était emparée des colons de la Lune. Sur Mars, la fin de la terraformation était proche, et une première répartition des terres arables et constructibles était en cours.

Mais sur la Lune, les affaires humaines étaient encore soumises à la gestion intéressée des Corporations, et ce mouvement libérateur fermenta en oppositions d'ordre nationaliste. D'aucuns ne supportèrent plus la mainmise des Corporations sur leur existence et partirent fonder leur exploitation de minerai dans le cadre du programme "De Beers" de peuplement de la ceinture d'astéroïdes, pour bientôt se retrouver dans une servitude pire encore.

La maîtrise devenue routinière des installations industrielles de la Lune ne pouvant plus justifier l'hégémonie des Corporations, celles-ci commencèrent à se concurrencer entre elles. Ce n'est que lorsque cette compétition commença à prendre des traits nationalistes que les Corporations se rendirent compte qu'elles risquaient de perdre leur intégrité si elles devaient rester sur la Lune.

Afin de désamorcer toute évolution néfaste, les représentants des Corporations et des différentes nationalités se rassemblèrent pour effectuer une répartition de la colonisation et des zones d'influence au sein du système solaire. Ces accords furent arrangés pour éviter autant que possible toute situation conflictuelle, le souvenir de l'Apocalypse étant encore très présent. C'est ainsi que naquirent les flottes corporatistes et européennes, sensées garantir un équilibre également militaire susceptible de conforter la stabilité de la situation.

La Lune, forge de la colonisation

Des la conclusion de ces accords, l'industrie sélène produisit tout ce qui était nécessaire à la colonisation du système solaire. Bientôt, Mercure et Venus eurent atteint leur autonomie économique, et tirèrent grand parti du mouvement colonisateur.

Comme les colonies s'établirent à travers le système solaire, la Lune se dépeupla lentement.

LA GUERRE SOLAIRE

Lorsque s'approcha le spectre d'un conflit avec la Terre, la Lune n'était déjà plus qu'une des nombreuses colonies humaines du système solaire, et l'émigration avait pratiquement cessé. La Lune était cependant encore le siège des institutions corporatistes et nationalistes, les Européens au premier rang.

L'arrivée des combattants russes sur la Lune après l'évacuation d'Arkhangelsk menaça considérablement la cohésion de l'ensemble. Telle était d'ailleurs le but des Corporations, qui avaient alors achevé le transfert de leurs capacités industrielles de la Lune vers Saturne (Titan), et qui tenaient maintenant à affaiblir les Européens.

Comme prévu, les combattants russes ne voulurent pas se soumettre au travail une fois arrivés sur la Lune ; les insurrections violentes qui ravagèrent la Lune de 2138 à 2143 fit hâter le départ de la plupart des installations lourdes des Européens.

L'assaut de l'USF, attendu par tous en 2150-2155, surprit européens et corporatistes par sa précocité et son ampleur. Les forces européennes qui devaient mater les insurrections aidèrent à l'évacuation précipitée de la Lune, et laissèrent les mutins aux bons soins de l'ennemi.

La plupart des mutins, dotés par les Européens de quelques charges nucléaires, parvinrent eux-mêmes à évacuer sur des transports américains capturés avant de sacrifier les installations de la Lune.

Certaines colonies sélènes d'importance mineure tombèrent néanmoins aux mains de l'USF, qui, vexés d'avoir débuté leur conquête par une nouvelle défaite stratégique, les réduisit aussitôt en esclavage afin de reconstruire les chantiers navals. Ce furent 500 000 personnes environ qui durent connaître ce sort funeste.

Travaillant mal, mus par une mauvaise volonté évidente et également à cause des radiations mortelles, ces malheureux semblent condamnés à long terme. Aujourd'hui, en dehors des nouvelles installations industrielles USF, la Lune est un lieu dévasté, parcouru parfois par des groupements en piteux état, à la recherche de containers de ravitaillement parmi les décombres radioactifs.

MARS



- Historique
- L'Armée Secrète
- Circulation
- Cycle de matières
- Zones à connaître
- Races indigènes
- Deimos, le satellite pénitenciaire

Siège de l'aristocratie européenne, Mars n'a été qu'une étape pour la colonisation de Sol. Mars est une place économique et financière majeure, hébergeant la Bourse d'Echange (Troc) et la Bourse des Valeurs (Capitaux). C'est un centre d'expression et d'échange d'informations important. Métropolis, la capitale aux 32 millions d'âmes, est en outre connue pour son atmosphère parfois vieillote (reproductions de monuments européens), la puissance de ses marchands, la qualité de ses universités et sa faiblesse militaire.

La description de Mars se confond avec celle de sa capitale, Métropolis, le reste de la planète n'étant qu'un vaste désert. Le cœur de Métropolis est construit dans un cratère circulaire de 80 Km de diamètre ; à 60 Km à l'ouest de son centre se trouve l'Océan.

Cette ville a dès le départ été construite à cheval entre la surface et les grottes artificielles des poches d'eau. Le niveau du sol est difficilement visible, entre la base des gratte-ciel géants et l'entrée des puits d'habitation. La ville repose sur un système de pilotis naturels et artificiels, traversant les cavernes bouleversées par l'extraction tectonique. Ces pilotis sont renforcés en permanence, mais devant l'ampleur de la tâche à peine ceux qui menacent de rompre peuvent être traités.

Métropolis est une ville réellement tridimensionnelle, dans la mesure où ses "centres" se répartissent non sur un plan mais dans un espace : la zone d'affaires est ainsi située dans le quartier (au sens géométrique) sud-ouest de la ville, mais uniquement entre les étages 150 à 230 !

Il est donc délicat de tracer un plan de la ville, puisqu'il faut représenter un volume et non une surface. Ceci fait que les Métropolitains sont rapidement perdus lorsqu'ils sortent de leur zone. Même l'administration de la ville a renoncé à vouloir gérer les affaires municipales, se diluant sur plusieurs zones. Chaque zone est aujourd'hui gérée par son propre conseil municipal ; ceci a également des raisons historiques, puisque à chaque zone correspondait un groupe de résistance.



Emblème et devise de Métropolis : "La fortune sourit à nos premiers efforts"

HISTORIQUE

Oméga

La colonisation de Mars débuta avec la construction de la base Omega par les Etats-Unis en 2008. Prévue pour être autosuffisante en 2012, elle était ravitaillée par la Terre à intervalle régulier. La TGM interrompit le ravitaillement de la base ; la centaine de scientifiques de cette colonie moururent de faim en 2021, convaincus d'avoir été les derniers éléments de l'Humanité.

Terraformation

La seconde vague de colonisation martienne eut lieu à partir de 2024, où arrivèrent directement de la Terre des usines autoreproductrices, sensées préparer les infrastructures de survie pour un afflux massif de rescapés. Les premiers éléments humains arrivés avec le matériel découvrirent qu'en 13 ans de captivité sur Mars, l'équipe Oméga avait entièrement cartographié la surface et le sous-sol martien, mettant en évidence d'importantes poches d'eau souterraines.

Les colons avaient tenté d'accéder à cette eau et, dépourvus de matériel adapté, avaient en conséquence développé une technique d'extraction par mouvement tectonique provoqué ; bien qu'ayant eu un impact marginal sur l'évolution d'Oméga car trop tardive, cette technique fut un véritable miracle pour les survivants de la Terre.

Il fut en conséquence envisagé de ne pas attribuer les ressources productives à la construction d'une base standard, mais d'assécher une poche d'eau et d'y faire vivre les colons. Il devint possible d'entreprendre la terraformation de Mars, c'est-à-dire la création d'une atmosphère respirable.

Il fut construit un terraformeur par poche d'eau ; le plus important, le T-66, rassembla autour de lui le plus de colons et de moyens ; Métropolis commençait à vivre et à grandir, démesurément. Dès lors, l'histoire de Mars se confond avec celle de Métropolis,

Le terraformation dura une trentaine d'années et s'arrêta en 2062 faute d'eau et d'azote. Mars est depuis lors une planète semi-aride, avec un océan peu profond occupant 20% de sa surface et déjà pollué.

Construction et croissance

Dans les années 2050-2080, la ville connut une période de croissance vertigineuse et anarchique, tout à la mesure de sa croissance démographique démesurée. A la fin des années 2080, la complexité de l'ensemble freina considérablement la croissance de l'ensemble, qui échappa à toute coordination. Dès lors, ce sont les petites structures (commerces, associations de citoyens, administrations, Corporations) qui ont achevé la construction de la ville, au sein des grands bâtiments.

Les conditions de vie particulièrement difficiles et la démission de toutes les institutions coordinatrices et régulatrices amenèrent la population dans un état d'anarchie individualiste, qui devait bientôt déboucher sur une sorte de guerre civile. La Première Guerre Solaire fut l'exutoire de la population métropolitaine, qui devint définitivement maîtresse du terrain.

La guerre modifia profondément la ville, mais développa un esprit et une culture spécifiquement Métropolitaine, fait de débrouillardise, de fatalisme ironique et d'une forme très libre d'expression et d'humour. Depuis la guerre, le citoyen s'est vraiment intégré à son environnement, qui lui devenu bien plus supportable.

De nos jours, la ville est gérée, tant bien que mal, par les Conseils de Zone ; il existe un Conseil Municipal, rassemblant les représentants des Conseils de Zone.

L'ARMÉE SECRÈTE

L'unité de Mars est garantie par l'Armée Secrète de Maxim Vilo. Cette structure secrète veille au respect d'un équilibre des pouvoirs au sein de Métropolis ; son idéologie reste largement anarchiste-martiale, ce qui lui permet une certaine imperméabilité aux influences des affaires.

L'objectif principal de l'Armée Secrète est de contrôler toutes les ressources nécessaires et mobilisables pour la défense de Métropolis : ressources financières, humaines, matérielles. Ce contrôle passe surtout par le recensement systématique de ces ressources, puisque cette armée a *de facto* la capacité de les mobiliser.

L'Armée Secrète est notamment chargée de surveiller la droiture fiscale des entreprises indépendantes, et recourt à une vaste gamme de moyens coercitifs pour faire respecter la loi fiscale.

L'Armée Secrète gère un fichier occulte des citoyens de Métropolis, qui se retrouve souvent dans les mains des procureurs en cas de procès. L'existence de ce fichier incite beaucoup de gens à coopérer ou à pratiquer la délation, dans l'intérêt de l'AS.

L'Armée Secrète tient aussi à jour les plans de Métropolis, avec notamment le plan détaillé des passages secrets.

L'AS est composée de résistants de la guerre et de recrues de toutes les classes sociales. Le processus de sélection est surtout idéologique, et très rigoureux ; on reproche d'ailleurs souvent aux soldats de l'AS leur dogmatisme.

Après une formation militaire, les recrues sont immédiatement mises au service actif, consistant à la collecte d'information. Ceci constitue un test permanent et une formation continue, permettant de maintenir les éléments en état d'alerte et en bon fonctionnement.

CIRCULATION

Compte-tenu du prix prohibitif de l'espace et du système économique, il n'existe pratiquement pas de véhicules personnels à Métropolis ; la plupart des véhicules appartiennent aux petites entreprises familiales et aux flottes de location.

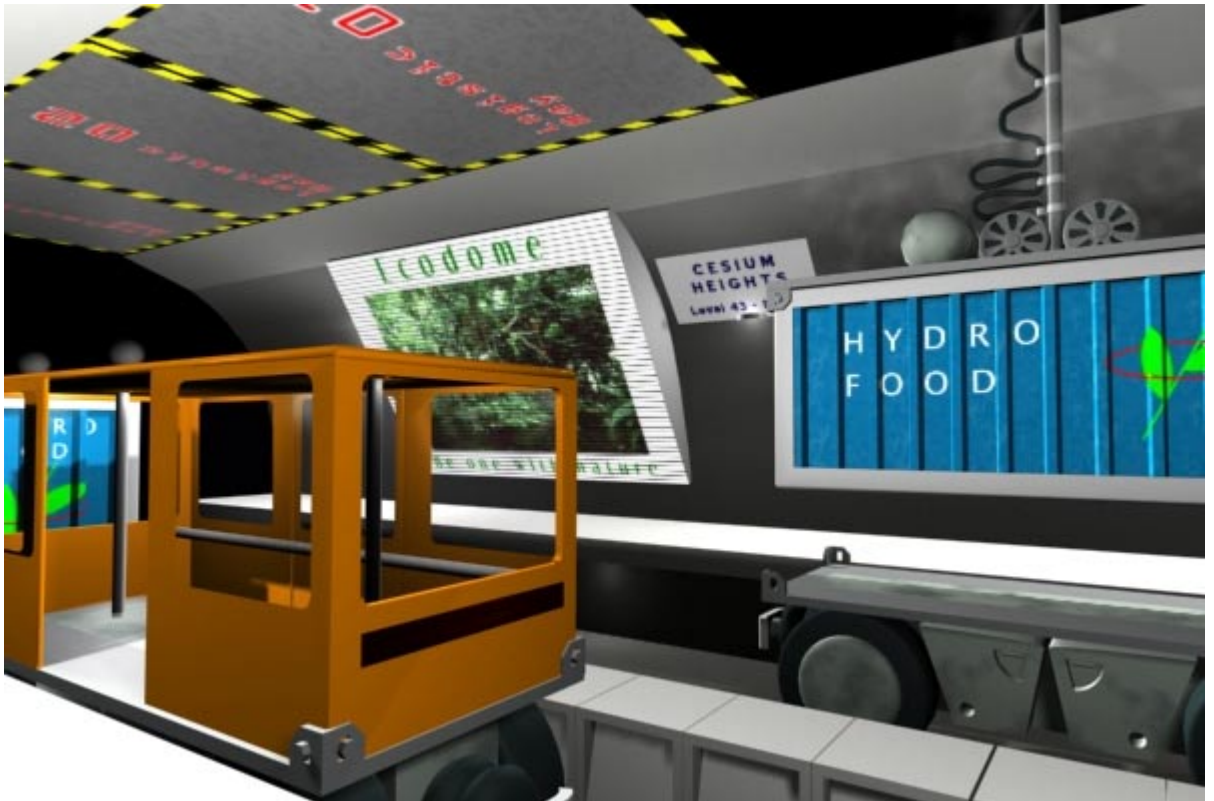
Le manque de place ne permet pas non plus de garer un véhicule : soit celui-ci est en train de rouler, soit il est en réparation (express).

La circulation s'effectue sur des pistes droites érigées entre gratte-ciel et via des monte-charge. Les véhicules transportent leur cargaison d'un terminal logistique de gratte-ciel à l'autre. En effet, les véhicules ne peuvent pas, hormis exception notable (grands hôtels), accéder directement à un gratte-ciel.

Il existe en outre un système ferroviaire, basé sur le même principe, reliant les gratte-ciel entre eux. Il existe de plus dans chaque gratte-ciel un réseau de transport interne automatisé ou robotisé, basé sur des containers. Le transport de personnes y est également possible, via des containers aménagés.

Pour des longues distances, les cargaisons sont acheminées par avion-hélicoptère d'un toit-aérodrome à l'autre.

Le système de taxi est basé sur les petits avions triplaces communément appelés Dart-Taxi ; ces engins très rapides et maniables sont très prisés par les gens pressés, malgré le taux alarmant d'accidents de circulation.



Le système de transport urbain mixte de Metropolis

CYCLE DE MATIERES

Compte-tenu de la complexité de la ville, il est simplement irréalisable d'évacuer les déchets produits par les Métropolitains. La grande majorité des déchets sont recyclés dans chaque zone, les rebuts organiques allant à l'agriculture ou à l'industrie agroalimentaire, les rebuts synthétiques étant discrètement enterrés dans les catacombes ou brûlés.

Le carburant de la grande majorité des véhicules est l'hydrogène, dont la combustion dégage de la vapeur d'eau ; l'utilisation de ce carburant contribue à la terraformation de Mars et se trouve donc encouragée par les pouvoirs publics.

Bien qu'il existe de nombreuses forêts sur Mars, le bois reste une matière extrêmement rare, ainsi que bien évidemment le papier.

ZONES A CONNAITRE

T-66

T-66 est situé exactement au centre du cratère de Métropolis. Le terraformeur, aujourd'hui hors d'usage, se présente comme un cône tronqué de métal rouillé, de 2 Km de haut et d'une base de 3.5 Km de diamètre. L'ensemble se poursuit sous le niveau du sol par un réseau de grandes salles

bétonnées et par un puits de 50 m de diamètre, encombré d'une myriade de monte-charge et échelles de cordes.

Ce bâtiment, par endroits hautement radioactif ou toxique, héberge la composante "séculaire" du peuple Carmy (Carmys Jaunes) et une foule d'installations artisanales recyclant les objets en métal. La population estimée de ces lieux est estimée à 1,5 millions de personnes.

Cet endroit sert également d'artère principale avec les Catacombes.

Catacombes

L'ancienne poche d'eau souterraine sur laquelle s'est construite Métropolis est un ellipsoïde d'approximativement 100 Km de diamètre et 20 Km de haut. L'eau a formé un réseau de grottes et tunnels, que les perturbations tectoniques ont déformé.

Ces lieux largement déserts hébergent les Carmys Blancs, nyctalopes, qui seuls connaissent 30% de ce monde souterrain (le restant n'a pas été exploré avec succès).

Ils vivent en court-circuitant les réseaux d'énergie et de recyclage de Métropolis, et grâce à la rétribution de leur activité d'entretien.

En effet, les Carmys Blancs sont chargés des travaux de soutènement des pilotis de Métropolis. Pour chaque pilotis, ils récupèrent des matériaux de construction après le passage des ingénieurs pour leurs propres besoins.

Les Carmys Blancs n'hésitent pas à égarer les humains pour leur soutirer rançon ou faveur. Le nombre de Carmys Blancs n'est pas estimable, même par l'AS.

Vieux Quartier

Ce quartier a été construit entre Métropolis et l'Océan par les puissances européennes. Il héberge la grande partie de l'élite politique et économique de Métropolis. Construit sur le modèle des villes occidentales, il comporte des bâtiments très bas (5 à 10 étages) et spacieux, accessibles par un réseau de rues situées au niveau du sol.

Ce quartier semble désert et ennuyeux lorsqu'on arrive de Métropolis, et est dépourvu de nombreuses installations comme les terminaux de transport. On y trouve des lieux de cultes magnifiques et des boutiques de luxe comme les librairies.

Market Garden

Dans cette zone se situent la Bourse des Echanges et la Bourse du Commerce, ainsi que les sièges sociaux de la grande majorité des Corporations.

La place des affaires de Métropolis est une ruche en effervescence perpétuelle ; les locaux sont optimisés et en conséquence occupés 24h sur 24.

Les terminaux de transports et toutes les voies de circulation sont en permanence bondés de travailleurs du tertiaire et des Corporations. Les voies aériennes sont également saturées de Dart-Taxis, ce qui débouche sur de nombreux accidents graves.

Zaniwul

Centre artistique de Métropolis, renommé pour son caractère "typique". Il se situe dans une des toutes premières zones d'habitations ouvrières de Métropolis, qu'elle occupe maintenant entièrement.

C'est incontestablement le centre artistique du système solaire, donc de l'humanité. Il existe plusieurs niveaux de production et d'échanges d'art : le mécénat, la revente d'œuvres des colonies, la satisfaction des commandes, les activités "créatives" des Corporations, et également la production musicale et cinématographique.

C'est un important centre de brassage de populations, et un haut lieu de la jeunesse.

RACES INDIGENES

Carmys

Sur Mars, les différentes mutations dues à la radioactivité et à la toxicité sur des résidents de certaines zones ont conduit à la constitution de nouvelles races humaines, appelées Carmys.

Ces races constituent des castes à part de la société Métropolitaine, et ont définitivement abandonné l'espoir d'être à nouveau intégrées dans l'humanité. Ce sont, dans leur essence même et à jamais, des Intouchables.

On distingue les Carmys Rouges, (mutations toxiques), qui constituent l'essentiel des équipes d'entretien des canalisations et conduits, les Carmys Jaunes (mutations radioactives), travaillant dans les centrales énergétiques et les Carmys Blancs, vivant dans les catacombes.

Shaïms Nabar

La grande partie des habitants de Mars sont répartis autour de l'Océan et des vents humides qui en partent. La face opposée de Mars est un désert aride, où ne vivent que quelques ermites, quelques industries et surtout une race de nomades appelés Shaïms Nabar. Ces créatures ont deux chromosomes de plus par cellule, apparemment d'origine reptilienne. Ces créatures sans passé ont été créées par l'USF pour attaquer Métropolis par les Catacombes. Des profondeurs de Mars, les Shaïms Nabar ont gardé le goût de la fraîcheur et du silence.

Refoulés par les Carmys Blancs, mal dirigés par l'USF, les Shaïms Nabar ont déserté dès le premier mois d'engagement, pour se réfugier dans les nombreuses cavernes et les fameux canyons de Mars.

La durée de vie de ces créatures n'excède pas dix ans ; ceci est compensé par le fait que le cerveau de l'embryon est copié sur celui de la mère : le nouveau-né naît avec un cerveau pré-formé, ce qui lui permet d'atteindre l'âge mental d'un enfant de 10 ans dès son premier anniversaire.

Les Shaïms Nabar savent qu'ils sont d'origine artificielle, et d'une espérance de vie dérisoire ; en conséquence, ils attachent une grande importance à la transmission du savoir et se gardent bien de suivre les "modes" intellectuelles. Ils vivent une quête continuelle de la Vérité, à travers les générations.

DEIMOS, LE SATELLITE PENITENCIAIRE

Les criminels dangereux ou influents ne peuvent être efficacement emprisonnés au sein d'une colonie normale. Pour cette raison, la Corporation Sørensen-Lugano a aménagée une prison de haute sécurité sur Deimos, un des deux satellites de Mars.

Sécurité intérieure

Les compartiments de détention sont enterrés dans le corps du satellite. Chaque compartiment héberge 200 prisonniers appartenant au même niveau de sécurité, et est géré indépendamment des autres. Selon le niveau de sécurité du compartiment, 20 à 30 Gardes y sont stationnés en permanence.

Les 34 compartiments occupés de Deimos sont répartis en étoile autour de l'unique puits central qui mène à la surface, et ne communiquent pas entre eux. Chaque compartiment peut être rapidement isolé des autres en cas d'évasion ou d'insurrection.

L'embouchure du puits à la surface, CheckPoint V, est une installation blindée hérissée de DCA. Elle est reliée à l'astroport de Deimos, assez distant, par un long tunnel souterrain.

Sécurité extérieure

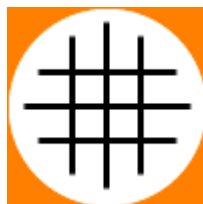
L'installation pénitentiaire de Deimos doit non seulement surveiller les détenus, mais également empêcher toute aide à l'évasion venant de l'extérieur.

En effet, certains des détenus ont une influence considérable, au point que des raids de grande ampleur ont déjà été organisés pour les délivrer -tous ayant abouti à l'échec-.

Néanmoins, des raids plus puissants encore sont toujours à redouter. A cet effet, trois croiseurs de classe "Monolith" ont été prélevés sur l'Armada Corporatiste pour servir à plein temps aux Gardes de Deimos.

Les Gardes de Deimos ne sont donc pas de simples gardiens de prison, mais des militaires, organisés en deux bataillons autonomes de 800 personnes chacun.

En plus d'une formation militaire standard, les Gardes sont formés aux arts martiaux et au combat naval. Cette formation coûteuse fait des Gardes de Deimos une pépinière de mercenaires, qui serviront plus tard dans les armées privées corporatistes ou dans les forces armées européennes.



Emblème des Gardes de Deimos

LES CEINTURES D'ASTÉROÏDES



Ceinture d'astéroïdes

Carte de la Ceinture d'Astéroïdes

Commerces de Havre Cuivre

Ceinture de Kuiper

Histoire et description des Paltlevs

Les facultés des Paltlevs

Ceinture d'astéroïdes

Située entre Mars et Jupiter, la ceinture d'astéroïdes héberge la plupart des [pirates et flibustiers](#) de Sol, ainsi que de très nombreuses exploitations minières indépendantes, familiales et misérables. De nombreux déserteurs de la PGS y ont trouvé refuge.

Véritable Far-West, sa réputation est pourtant exagérée : ce sont surtout des petites familles très pauvres qui trouvent la force d'y habiter.

La colonie la plus importante de cette région est Havre Cuivre, lieu de rencontre et d'échanges entre mineurs, point de rendez-vous des pirates.

Ceinture de Kuiper

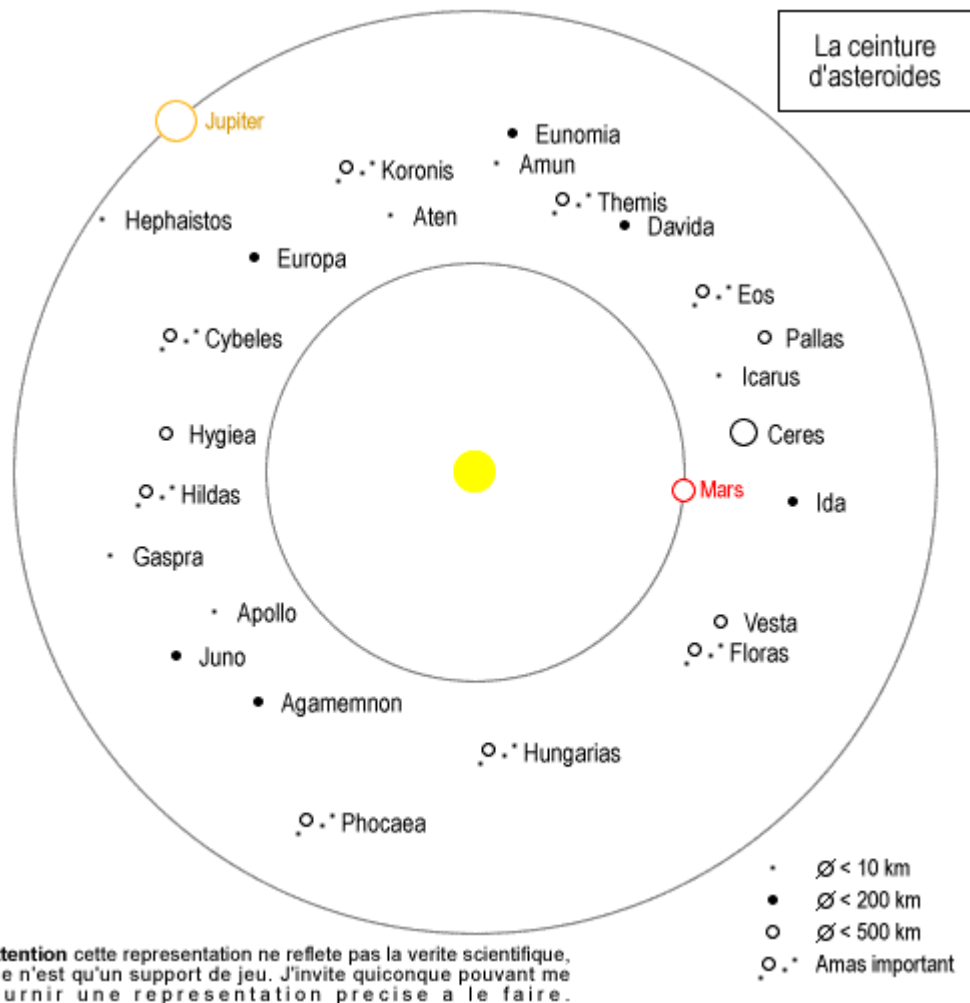
Une région s'étend au-delà de Neptune, distante de 30 à 100 UA du Soleil. Elle contient plus de 35000 objets d'un diamètre supérieur à 100 Km, et encore plus d'objets de taille inférieure. C'est une cache idéale, pour qui est prêt à s'exiler au bout du système solaire. Quelques installations humaines sont cartographiées, des endroits lugubres plongés dans des ténèbres inquiétantes.

Un peuple de mutants prétendument doté de pouvoirs psychiques, les Paltlevs, s'est établi dans cette région reculée de l'espace.

Nuage d'Oort

Au-delà de Pluton est sensé se trouver le Nuage d'Oort, immense champ d'un trillion de comètes, frontière magique entre le système solaire et l'infinité inconnue de la galaxie.

CARTE DE LA CEINTURE D'ASTÉROÏDES



COMMERCES DE HAVRE CUIVRE

Le commerce à Havre Cuivre est reparti entre plusieurs établissements désignés sous le nom de "**saloons**". Chaque saloon propose une gamme plus ou moins étendue de services, comme l'achat et la vente d'objets standards, fourniture de nourriture cuisinée et de boissons, prostituées ou des chambres d'hôtels.

Chaque saloon ne traite qu'avec ses propres bons, qu'il échange avec des anneaux de cuivre (ainsi, il se garantit une consommation minimale pour chaque anneau). Les bons permettent de fractionner l'avoire des PJ en unités plus propres à la négociation. Voir le saloon " Betty Blue "

Havre Cuivre héberge quelques autres services :

- Un ancien médecin de l'Armada corporatiste, Harvey Blissman, gère une **mission médicale** pour les mineurs. Les médicaments y sont rares et très chers, les lieux sales et exigus, le médecin vieux et alcoolique.

- La **consigne** permet aux mineurs de s'échanger des objets et des informations, en l'absence d'un service postal dans les astéroïdes. Elle est constituée d'une partie hébergeant pouvant héberger des objets, de la taille d'une grosse valise, et d'une partie destinée au courrier et aux petits paquets.

La consigne est fortement blindée, et surveillée par des pirates vieillissants qui y trouvent les moyens de subsister. Ce poste est sujet de mépris pour les pirates encore jeunes, mais bien peu d'entre eux parviendront à l'âge requis pour l'exercer. Quelques pirates y ont déposés leur butin.

Les gardes tiennent à vérifier le contenu des objets volumineux avant de les mettre en consigne : une bombe a cet endroit signifierait la fin de Havre Cuivre, sort que désirent toutes les compagnies marchandes et les marines du secteur.

- Le **hangar** est une baie non pressurisée, dans laquelle se trouvent des pièces de récupération pour véhicules spatiaux, et dans laquelle sont effectuées les réparations et modifications. Bien que certains propriétaires de navires pirates y fassent préparer des pièces et modules délicats, cet hybride entre garage et chantier naval sert essentiellement aux mineurs et a leurs appareils vétustes.

- Un **atelier de réparation** mécanique est tenu par Martial Konabe. C'est une salle fortement encombrée par des machines-outils dignes des musées et par d'innombrables carcasses d'armes, d'outils et d'appareils électroniques.

Lorsqu'il ne répare pas les objets qu'on lui amène, Martial travaille sur son stock de pièces, créant des objets uniques et inquiétants. Il produit notamment des armes puissantes et instables. Il vit dans son atelier, avec deux orphelins de huit et onze ans qui désosent les cartes électroniques et trient les pièces.

HISTOIRE ET DESCRIPTION DES PALTLEVS

L'homme a dès les débuts de l'ère spatiale constate que l'espace le changeait en sa chair même, par la perte de masse musculaire et la décalcification.

Par l'exercice et un régime alimentaire approprié, un homme peut minimiser l'incidence de l'espace sur son corps, mais ces possibilités ne sont pas accessibles aux embryons soumis à l'apesanteur durant la grossesse. Parallèlement, le virus Darwin Booster, présent dans chaque humain depuis le XXIème siècle, adapte génétiquement les générations suivantes à l'environnement de leurs parents.

L'association de ces facteurs a rendu possible l'émergence d'une nouvelle espèce humaine, dont les caractéristiques physiologiques et, partant, psychologiques sont nettement déviantes de ce que l'humanité a pu connaître par le passé.

Le syndrome de Paltlev

Les premiers cas de mutations furent considérés comme des anomalies, que l'on désignait comme atteintes du "syndrome de Paltlev", nommé d'après le médecin sélène qui étudia cette mutation. Sur le plan physiologique, les mutants présentent des similitudes avec les batraciens aquatiques :

la forme du corps est intermédiaire entre celle d'un embryon et celle d'un têtard, les yeux n'ont que des paupières atrophiées, mais sont protégés par une membrane translucide

Les membres sont déformés, à la manière de nageoires, de telle manière que les centres de gravité de chaque membre sont déplacés vers les extrémités. Par cette disposition, les mutants sont capables de mouvements en apesanteur bien plus naturels et efficaces que ceux d'humains "normaux".

La disposition de certains centres nerveux au sein du cortex cérébral diffère de celle de l'humain standard, quoi qu'aucun centre n'ait disparu.

La détresse matérielle des débuts de l'homme dans l'espace conduisit à l'euthanasie de ces mutations, considérées comme non "utiles", et plus généralement comme non viable. Certains cas furent néanmoins protégés par leurs parents, qui purent constater que ces mutants étaient tout à fait aptes intellectuellement, pouvant apprendre et communiquer au même rythme que les enfants d'humains standards.

La constitution et l'exode du peuple Paltlev

Le nombre de mutants augmenta avec l'expansion du voyage spatial, et l'on put constater une relation directe entre le syndrome de Paltlev et la gestation en apesanteur. Ce fait établi, les femmes prirent soin à partir des années 2120 de ne pas porter d'enfant durant un voyage spatial, et le nombre de nouveaux mutants chuta à un niveau proche de zéro.

Devant la pénurie de pilotes durant les années 2060 - 2140, on forma tous les Paltlevs connus à la navigation spatiale, en vue d'équiper les navires à destination des planètes lointaines comme Uranus et Neptune.

Paltlev et son équipe avaient constaté la stérilité des spécimens qui leur avaient été soumis, et l'on pensait de manière plus générale que cette espèce mutante s'éteindrait dès que les précautions préalables aux voyages se seraient répandues parmi la population. Il apparaît que, sous cette hypothèse, les humains ne se conduisirent pas de manière tout à fait correcte envers les Paltlevs, leur refusant par exemple l'inhumation post-mortem au profit de la dissection ou de la conservation, dans le formol ou par embaumement.

Ce comportement fut durement ressenti par les Paltlevs, et notamment par ceux qui s'avèrent fertiles. Dès que le premier enfant Paltlev de seconde génération naquit, une activité conspiratrice se répandit parmi la population Paltlev, oeuvrant pour se bâtir un monde à soi.

Oeuvrant de manière coordonnée, les Paltlevs détournèrent au même moment leurs vaisseaux, chargés pour la plupart de matériel de colonisation à destination des planètes lointaines, vers la **Ceinture de Kuiper**. Cet exode simultané ne fut remarqué que trop tard par les humains, qui ne purent s'y opposer.

Les Paltlevs réussirent à bâtir leur colonie sur un astéroïde de la Ceinture de Kuiper. En passant par l'alloplan, ils prirent contact avec des pirates et échangèrent la plupart de leurs vaisseaux devenus inutiles contre des biens industriels, afin d'asseoir leur autarcie.

On ne connaît pas aujourd'hui l'importance du peuple Paltlev, certains rapports citant une population affaiblie et affamée, d'autres une expansion continue dans la Ceinture de Kuiper -la réalité se situe certainement quelque part entre deux-. Il apparaît que le grand centre de population Paltlev, la Capitale, est le seul point accessible aux humains et doté d'installations portuaires.

Les Paltlevs ont néanmoins constitué des centres de population plus réduits sur les astéroïdes voisins de la Capitale, et même plus loin d'après certains observateurs. Pour se déplacer entre les astéroïdes, les Paltlevs n'utilisent pas de vaisseaux, mais se propulsent eux-mêmes à l'intérieur de bulles pressurisées qu'ils s'attachent à la taille et emportent avec eux dans leur mouvement.

LES FACULTES DES PALTLEVS

La communion onirique

D'après les observations de Dimitri Kazvini, un ethnologue d'Uranus qui leur consacra une grande partie de sa vie, les Paltlevs de première génération ont tous disparu aujourd'hui, victimes d'une courte **espérance de vie**. Celle-ci s'allonge pourtant à chaque nouvelle génération, et on peut admettre que la cinquième génération, qui naît en notre époque, va vivre 80 années.

Le fait marquant de la seconde génération et des suivantes se situe dans l'existence de **facultés parapsychiques**. En effet, à l'instar de certains animaux marins qui peuvent transmettre des charges électriques, les Paltlevs peuvent émettre des pulsations électromagnétiques calibrées sur les longueurs d'ondes cérébrales. Cette faculté - que d'aucuns attribuent comme issue des défenses naturelles du cerveau contre les radiations solaires - permet aux Paltlevs d'échanger leurs émotions et des informations rudimentaires par ces signaux, mais également d'agresser le cerveau d'un ennemi électromagnétiquement. Le Pr. Kazvini a émis l'hypothèse d'un accroissement de ces capacités à chaque nouvelle génération.

La culture et la religion des Paltlevs sont fortement imprégnées par ces facultés parapsychiques. Il apparaît notamment que lors des activités oniriques, le cerveau utilise également l'émission de signaux électromagnétiques, ce qui occasionne tout un système d'échange d'informations inconscientes lors des phases de sommeil. Les Paltlevs dorment tous en même temps, et considèrent la période de sommeil comme les humains croyants le feraient d'une messe quotidienne.

Chaque nuit influence l'ensemble de la communauté Paltlev. Si certains individus connaissent des problèmes d'ordre personnel, ceux-ci sont transmis aux autres et amplifiés durant la **communion onirique**, durant laquelle ils sont résolus. Certaines communautés isolées apparaissent ne pas pouvoir résorber tous les problèmes de par le trop faible nombre des communiants, et se rendent périodiquement en pèlerinage à la Capitale, où ils prennent part à la communion onirique, jusqu'à qu'ils se sentent mieux.

Incidentement, les Paltlevs ne parlent pas de leurs émotions, car c'est un thème qui n'appartient pas au langage parlé pour eux, tout comme les humains standards ne peuvent pas transmettre leurs expériences oniriques en détail par la parole. Un Paltlev ne pourra pas répondre à une question comme "comment ça va ?".

Les consciences collectives

Les dernières générations ressentent des présences supplémentaires lors de leur communion, comme si des fantômes se joignaient aux individus présents. L'interprétation de ce phénomène est la cause d'un schisme grandissant au sein de la nation Paltlev.

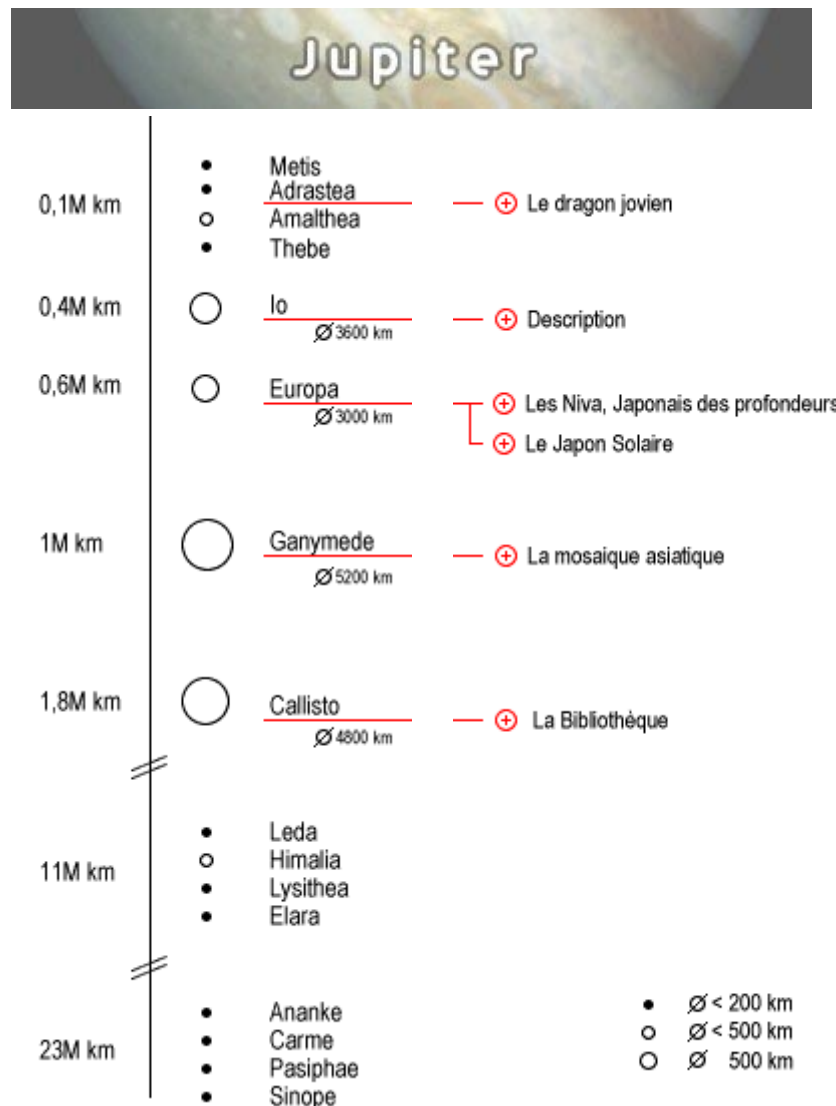
Les habitants des communautés de la périphérie croient qu'il s'agit d'êtres à part entière (selon les communautés, il s'agit d'anges, de dieux, d'entités extraterrestres, ou de l'âme des Paltlevs décédés) ; les tenants de ces croyances se désignent comme "**Mystiques**".

Les "**Citadins**", habitants de la Capitale et donc plus au contact de l'esprit scientifique, pensent qu'il s'agit de **consciences collectives**, nées du travail inconsciemment coordonné de plusieurs cerveaux, à l'image de serveurs opérant en parallèle. Ceci expliquerait pourquoi ce phénomène apparaît surtout chez des groupes isolés, donc où le groupe de cerveau est le même et communique chaque nuit, et pourquoi les consciences collectives reflètent la composition des communiants : ainsi un groupe exclusivement masculin n'a encore jamais vécu la présence d'une conscience collective féminine.

Ce phénomène, de par les conditions dans lequel il est sensé émerger, concerne surtout les communautés repliées sur elles-mêmes de la périphérie, qui s'identifient très profondément à leur "ange", et qui abordent le problème de manière dogmatique voire sectaire, surtout à l'encontre des "Citadins" qui ont une expérience moindre de ce phénomène et l'examinent avec détachement.

Cette question semble être le facteur essentiel de l'évolution du peuple Paltlev. Tout événement politique comme diplomatique concernant les Paltlevs devrait être lu à la lumière de ces considérations.

JUPITER



Ce système planétaire est l'objet d'une sourde rivalité entre les Chinois (soutenue par Mars) et le Japon, poids lourd du système. Le reste est partagé entre dynasties chinoises rivales, Perses et diverses populations résiduelles de l'Orient terrestre. La planète Jupiter en elle-même est inhabitable, hormis quelques stations de minage gazeux en orbite basse.

Io

Ce planétoïde est comparable à une boule de magma en fusion, sans cesse malmené par les marées gravitationnelles de Jupiter. Les Japonais ont développé une technique d'extraction du fer basée sur l'attraction magnétique et les mouvements gravitationnels, périlleuse mais efficace. A ce jour, seules 3 stations d'extraction ont été précipitées dans le magma par des remous gravitationnels.

ADRASTEIA, LE DRAGON JOVIEN

Historique

Lorsque les premiers colons quittèrent la Lune pour coloniser le reste du système solaire, ils se retrouvèrent seuls face à la dureté impitoyable de l'espace. Chaque convoi de colonisation avait plus de problèmes qu'il n'en pouvait résoudre, et n'avait ni le temps ni les ressources d'aider d'autres convois en difficulté.

Ainsi en 2084, un des premiers convois de colonisation de Jupiter n'hésita pas à abandonner plusieurs de ses vaisseaux pris dans le champ gravitationnel de la géante gazeuse, évitant ainsi de perdre plus de vaisseaux dans une opération de sauvetage. Ce convoi fonda la première colonie de Ganymède.

Deux vaisseaux, le "Coliseum" et le "Regata", parvinrent néanmoins à enrayer leur chute vers Jupiter et à atteindre le satellite Adrasteia. L'atterrissage fut rude et détruisit de grandes parties des vaisseaux, ainsi que la quasi-totalité de la cargaison. Abandonnées à eux-mêmes, les colons parvinrent à organiser leur survie, au prix de pertes considérables.

Pour ne pas se laisser emporter par le désespoir, les colons entreprirent de restaurer ce qu'ils purent de leur cargaison. Ils exécutèrent cette tâche avec un dévouement et une ingéniosité tels qu'ils parvinrent à mettre une véritable industrie en place. Sans apport extérieur, Adrasteia parvint à l'autarcie avant l'épuisement de ses stocks, et devint ainsi une colonie à part entière.

Pendant ce temps, Ganymède se déchirait en luttes intestines, et y perdait sa substance industrielle. La piètre planification des besoins, la mauvaise qualité de la production et un climat politique empoisonné amenèrent la colonie dans une situation précaire.

En 2091, face à la faillite imminente, les autorités de Ganymède en vinrent à organiser une expédition militaire vers Adrasteia, dans le but de la piller. Cette expédition, mal préparée et mal encadrée, se disloqua dans les marées gravitationnelles de Jupiter.

Radioguidés par les survivants du "Coliseum" et du "Regata", quelques bâtiments parvinrent à gagner Adrasteia. L'un après l'autre, ces bâtiments furent arraisonnés, et de nombreux membres d'équipage se rangèrent du côté d'Adrasteia.

Devant l'échec de l'expédition militaire, Ganymède sombra dans le désordre. Adrasteia, riche de son industrie et enfin dotée de moyens de transports, se trouva dans une position de force suffisante pour négocier des accords commerciaux très avantageux avec Ganymède.

Adrasteia noyauta les structures décisionnelles de Ganymède et vida cette colonie de son potentiel industriel pour en faire un état agricole. En quelques années, Adrasteia devint un centre industriel majeur du système jovien. La colonie se dota d'un armement défensif considérable, qui en combinaison avec les marées gravitationnelles de Jupiter en firent une forteresse inexpugnable.

Adrasteia a toujours maintenu son excellence industrielle, et apporta une part non négligeable à l'implantation des Japonais sur Europe, tout comme au développement des petites colonies et communautés sur Ganymède et dans le système jovien.

Industrie

Adrasteia ne s'est pas spécialisée dans un secteur industriel déterminé, comme l'armement naval ou les équipements coloniaux. Elle n'a simplement pas les capacités pour satisfaire de grandes lignes de production, et ne saurait concurrencer sérieusement des colonies mieux dotées en ce domaine.

Adrastea est l'industrie d'appoint pour tout le système solaire. Des lignes de production courtes et complexes peuvent y être organisées très rapidement, sur a peu près tous les domaines. La plupart des prototypes des Corporations sont fabriqués sur ce satellite, et de nombreuses inventions y voient le jour. Cela inclut également les prototypes militaires, et les équipements spéciaux, par exemple les équipements développés pour la recherche scientifique.

Il est à préciser que l'excellence d'Adrastea se situe dans la production, non dans la conception. Il n'y a pas de bureaux d'études capables de concevoir les produits complexes assemblés sur Adrastea.

On distingue **deux centres industriels** sur Adrastea, tous deux construits autour des épaves des vaisseaux colonisateurs.

La ville de **Regata** est la capitale du satellite. Elle héberge l'industrie d'appoint standard, dont les produits ne sont pas confidentiels ou sensibles, ainsi que les principaux services comme l'astroport, les hôtels et les entrepôts. On y trouve également le chantier naval, où plusieurs prototypes de vaisseaux surtout civils sont assemblés ; ici naquit le cargo Stavrodyne et ses sous-variantes.

La ville de **Coliseum** héberge les industries sensibles, comme l'armement et l'électronique. Y sont produits les objets qui procurent un avantage décisif à leur possesseur : avantage militaire pour les armes, avantage commercial pour le reste. Cette ville est en permanence sous haute sécurité, et il ne s'y trouve pratiquement que des autochtones.

Cette ville produit également des objets non sensibles lorsque le carnet de production est vide, pour rentabiliser l'infrastructure. Ainsi, les industries d'armement produisent épisodiquement des fusils-canon 1-2, produit trop complexe et à la demande trop aléatoire pour justifier une série à part entière ailleurs.

Un troisième centre d'intérêt, sans être véritablement une ville, est le **Dépôt Spécial**. Lorsque des lignes de production complexes sont mises en place pour une courte série, Adrastea produit parfois quelques exemplaires de plus de ce qui a été commandé, à ses frais et avec l'accord des commanditaires.

Ces produits d'excellente facture se retrouvent alors au Dépôt Spécial, en attente d'un acheteur éventuel. Ces produits trouvent toujours un acheteur à terme, et c'est une activité très rentable pour Adrastea. Le Dépôt Spécial se présente comme une collection de vastes entrepôts, remplis de machines et de pièces détachées qui font le bonheur d'intermédiaires industriels spécialisés dans ces affaires, de chineurs et de transporteurs spatiaux de passage.

Neutralité garantie

Adrastea ne dispose pas de matières premières, et doit tout importer, dans des conditions gravitationnelles délicates. Bien qu'invulnérable, Adrastea est dépourvue de flotte spatiale digne de ce nom, et se trouve à la merci d'un blocus naval. Pour écarter ce risque, ce satellite se maintient dans une stricte neutralité diplomatique, et produit pour toutes les nations et institutions sans discrimination.

Inversement, comme presque toutes les industries militaires font développer leurs prototypes sur Adrastea, la sécurité de cette dernière est garantie. Quiconque oserait s'attaquer à Adrastea verrait toutes les colonies s'unir contre lui.

Bien que vulnérable, Adrastea est étroitement surveillée par les grandes puissances, qui en dépendent trop directement pour ne faire confiance qu'au simple équilibre des forces. Après tout, dans la mythologie antique, Adrastea, fille de Jupiter et d'Ananke distribuait les châtiments et les récompenses...

LES NIVA, JAPONAIS DES PROFONDEURS

Les grandes colonies subaquatiques d'Europe regroupent 10 millions d'habitants que l'on nomme Niva. Elles hébergent toutes les activités tertiaires (dont la recherche), les services et la production robotisée du Japon ; c'est un monde hautement urbanisé, qui tient à vivre dans un confort élevé.

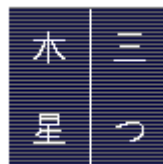
Les Japonais de la Mer, comme ils se désignent, ont une physionomie de sumo, du fait des pressions très élevées auxquelles ils sont soumis dès la naissance. Les jeunes filles sont, jusqu'à la maternité, engoncées dans une armure-corset pour des raisons culturelles et esthétiques. Après la maternité et généralement le mariage, elles se développent comme les hommes et cessent de souffrir. L'hélium atmosphérique donne aux Niva une voix très aiguë ; certains Nivas sont capables de percer le tympan d'un étranger par un chant spécial.

Les Niva sont chargés de l'aquaculture dans le monde obscur de l'Océan Primordial d'Europe. Ils élèvent plancton et krill sous la couche de glace, en y fixant des lampes spéciales. Ces organismes iront nourrir la grande variété de poissons et de crustacées cultivés dans les parcs robotisés.

Un grand nombre de lampes sont également fixées "dans la nature" afin de nourrir le krill nécessaire aux différentes variétés de cétacés recrées génétiquement et lâchés dans l'immensité de l'océan. Il existe de nombreuses et amples poches d'air, aménagées et ravitaillées, entre eau et glace afin de permettre la survie de ces cétacés.

La chasse à la baleine est un sport très apprécié et relativement dangereux, l'immense sous-marin utilisé à ces fins étant moins manœuvrable et solide que sa proie, et ne pouvant pressentir les énormes courants créés par les marées gravitationnelles de Jupiter.

Il existe des rapports selon lesquels des alevins de quasiment toutes les espèces de poissons se sont à moment ou à un autre échappés du parc pour générer des espèces mutantes dans les profondeurs de l'océan. Les rejetons des requins blancs seraient, dit-on, assez puissants pour menacer les petits submersibles qui assurent la liaison entre les colonies, les différents parcs robotisés et les communautés bouddhistes.



Emblème de la nation Niva

LE JAPON SOLAIRE

La deuxième culture japonaise, le Japon Solaire, est axée sur la vie spatiale et le culte solaire, via leur Empereur-Dieu Hoki-Hito. Il existe environ 8 millions de Japonais du Soleil, qui sont employés dans la marine impériale ou dans les gigantesques installations industrielles orbitales. Leur mode de vie est inspiré du Japon traditionnel et ponctué de célébrations religieuses. L'ordre social est immuable et codifié avec précision.

Les usines orbitales japonaises produisent nombre de navires spatiaux de Sol, mais aussi les éléments de nombreuses stations, générateurs et fermes spatiales.

Les Japonais du Soleil sont d'une physionomie sèche et brunie par l'exposition religieuse aux rayons solaires. Ils vivent du poisson de l'Océan et du riz produit dans d'immenses fermes robotisées. Contrairement aux Niva, ils sont prolifiques et on compte souvent quatre à cinq enfants par couple.

L'Empereur-Dieu est logé dans un palais à la surface d'Europe, près de l'Océan mais chauffé par le soleil. Autour du palais s'étendent d'immenses jardins, à la périphérie desquels se trouvent les écoles et temples shintoïstes.

Les conditions de vie difficiles orientent de nombreux adolescents vers la délinquance et la criminalité, ce qui alimente la Marine et les Yakusa en jeunes recrues. La criminalité est très développée, et les mafias sont quelques-unes des rares institutions qui unissent les deux aspects du Japon.

Les grandes familles du crime japonais approvisionnent les agences de renseignement et la Marine en information et organisent souvent des opérations spéciales pour le compte du gouvernement.



Emblème du Japon Solaire

GANYMEDE, LA MOSAÏQUE ASIATIQUE

Ce grand satellite, d'un diamètre double à celui de la Lune, héberge les nombreuses communautés chinoises, indiennes et asiatiques.

Son sol est riche en minerai, et de nombreuses petites exploitations minières sont réparties sur sa surface. A proximité, on trouve nombre de petites industries fabriquant des objets de la vie courante, des bijoux et porte-bonheur, ainsi que certaines pièces de haute technologie.

Les exploitations fermières sont concentrées autour des glaciers naturels ou dépendent des blocs de glace importés d'Europe ; outre les céréales et les animaux, certaines installations s'essaient à créer génétiquement de nouveaux aliments et de nouvelles saveurs.

Ce système approvisionne l'industrie japonaise en minerai rare et en produits alimentaires, en échange de poisson et de fer. Il commerce avec l'ensemble du système solaire et tire largement avantage de sa position stratégique.

Le port de ShaïnZen est composé de multiples stations orbitales, parfois imbriquées l'unes dans les autres, formant une sorte de puits jusqu'au terminal planétaire. Les nombreuses stations orbitales servent à la fois d'escale, d'entrepôts, d'usine temporaire, de lieux d'habitation et souvent de tout à la fois.

La circulation est réglementée par un système de taxation occulte, prélevé par les familles marchandes et/ou mafieuses. Plus un navire veut aller loin dans le puits, plus le prix sera élevé, mais plus la chance de faire de bonnes affaires augmente. La taxe occulte est prélevée à chaque palier par la famille à laquelle il appartient.

CALLISTO, LA BIBLIOTHEQUE

D'une taille sensiblement inférieure à Ganymède, Callisto héberge les colonies perses et de culture arabe.

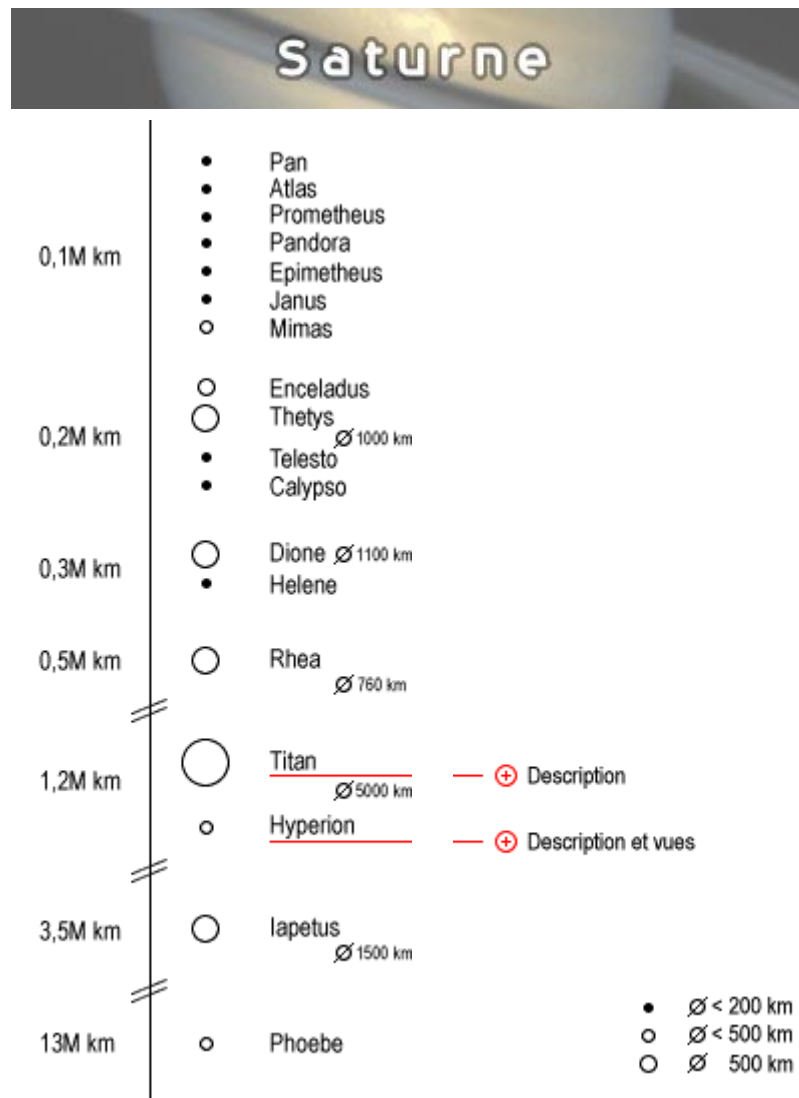
Cette planète froide et constellée de cratères est de taille légèrement inférieure à Ganymède. Autour de chaque glacier naturel se situe un dôme-jardin, où circule la majeure partie de la population durant les heures ensoleillées.

Les colonies de ce satellite sont toutes dédiées à la culture et à la science. L'activité industrielle y est très faible, et la majeure partie de la population se consacre à l'agriculture et à l'amélioration du cadre de vie.

La rhétorique, la curiosité et le mépris poli de la culture industrielle des autres colonies sont les points forts de ses habitants ; Callisto livre au système solaire des remises en causes justes mais peu suivies.

Les bibliothèques informatiques de Callisto sont réputées tant pour leur richesse que pour la mort rapide de tout lecteur jugé indigne d'en diffuser le savoir.

SATURNE



TITAN

Titan est le satellite le plus important du système solaire, d'un diamètre intermédiaire entre la Lune et Mars. Il recèle de grandes quantités d'azote et d'eau, et est bien plus proche de la Terre que Mars elle-même.

Une terraformation imparfaite

Les Corporations ont entrepris la terraformation de Titan en 2072, afin de se ménager une propre planète autonome, à l'image de Mars. Cette terraformation a été plus lente que sur Mars et interrompue avant son terme, en raison d'une reconsidération des hypothèses d'ensoleillement.

En effet, Titan est un satellite de Saturne, et se retrouve périodiquement dans son ombre : la durée de son ensoleillement de Titan est donc bien plus faible que sur la Terre. Les terraformeurs estimaient que l'atmosphère qu'ils créaient possédait une inertie thermique suffisante pour que l'ombre de Saturne ne leur porte pas préjudice.

Malheureusement, leurs calculs étaient trop optimistes : dès que Titan entre dans l'ombre de Saturne, l'atmosphère se refroidit brutalement, créant des conditions hivernales. La composition de l'atmosphère titane, à haut effet de serre, crée des conditions caniculaires dès que l'alternance jour/nuit recommence.

La période passée à l'ombre de Saturne est l'hiver ; il règne alors à la surface des températures de l'ordre de -10 à -15 degrés Celsius. L'été est la période exposée au Soleil. C'est une période riche en tempêtes, où les températures vont de 35 à 40 degrés Celsius le jour, et 20 degrés la nuit. Les périodes transitoires, le printemps et l'automne, ne durent que deux jours.

Cette alternance climatique est tolérable pour les êtres humains, qui disposent de systèmes de survie, mais non pour la faune et la flore issue de la Terre.

En outre, pour favoriser l'effet de serre et faciliter la croissance de la flore, l'atmosphère est dotée d'une concentration très élevée en gaz carbonique. Les humains nécessitent un respirateur lorsqu'ils se trouvent à l'air libre ; sans respirateur, un homme standard s'évanouit au bout de quinze minutes et, sans secours, meurt au bout de deux heures. Aucun animal n'a pu survivre hors des enclos sur Titan, à ce jour.

Recréer la vie

En effet, une institution dotée de grands moyens, le **Laboratoire Xenopaleobiologique**, travaille à modifier le génome de plusieurs espèces animales et végétales afin de les rendre aptes à la vie sur Titan.

La pierre angulaire de ces travaux sont des cellules primitives autochtones, découvertes lors de l'exploration du satellite. Ces cellules, seule forme de vie extraterrestre découverte à ce jour, sont adaptées à l'ensoleillement particulier de Titan. Les paleobiologues ont émis l'hypothèse que des formes de vie plus avancées auraient existé dans un lointain passé du satellite, et sont à la recherche d'éventuels fossiles.

Les chercheurs du Laboratoire ont réussi à produire la base d'un écosystème adapté à l'ensoleillement de Titan, une variété de cactus hybridée avec des cellules autochtones et des algues, ainsi qu'un rongeur pouvant se nourrir de cette plante.

La plante, dénommée Gulka, a été disséminée sur Titan et se répand naturellement depuis vingt ans. Une espèce de rongeur pouvant se nourrir de cette plante, le xenorat, a été produite, mais le laboratoire se refuse à laisser cette espèce dans la nature, par absence de prédateur naturel.

Le laboratoire déclare poursuivre ses travaux sur une espèce animale comestible par l'homme, mais bien des rumeurs circulent sur des expériences plus douteuses.

La Fédération Européenne

Une conséquence du déracinement des cultures lors de l'apocalypse nucléaire puis lors de la colonisation de l'espace est le repli culturel. Beaucoup de survivants tiennent à honorer la culture dont ils sont les descendants, et les Européens en sont des champions.

Après l'évacuation de la Terre sur la Lune, des nations européennes se sont recrées et regroupées en fédération. Cette fédération a longtemps été la seule opposition politique aux Corporations, et un puissant moteur du développement.

La Fédération Européenne s'était réservée le contrôle de Metropolis, mais la Guerre Solaire l'a amené sur Titan. Les nations d'origine septentrionale (Scandinaves, Anglais, Celtes, Allemands etc.) ont implantés leurs colonies au pôle nord du satellite, les nations latines (Français, Italiens, Espagnols, Suisses etc.) se sont regroupées au pôle sud.

La Fédération n'a pas de siège central, et fonctionne de manière dispersée, une "téléconférence permanente". Cette habitude est née de la guerre, où l'état-major européen, véritable nerf des Nations Coalisées, était dispersé sur différents théâtres d'opérations.

Titan héberge de nombreuses colonies n'appartenant pas à la Fédération, protectorats de cette dernière, notamment une importante colonie japonaise qui date du temps des Corporations. Ces colonies ne disposent pas de forces militaires (mais de grosses forces de police...) et paient de lourds tributs à la Fédération, sous forme fiscale mais aussi sous forme d'une aide militaire (livraison de matériel, de vaisseau, de recrues...). Le Laboratoire Xenopaleobiologique est une colonie à part entière, non membre de la Fédération Européenne, qui paie son tribut par sa recherche.

Par une politique d'alliances et de dépendances la Fédération se maintient comme puissance majeure du système de Saturne. La protection du système contre l'USF est le prétexte de cette puissance surtout militaire, le maintien de l'assise européenne sur le système son but véritable.



Emblème de la Fédération Européenne de Titan

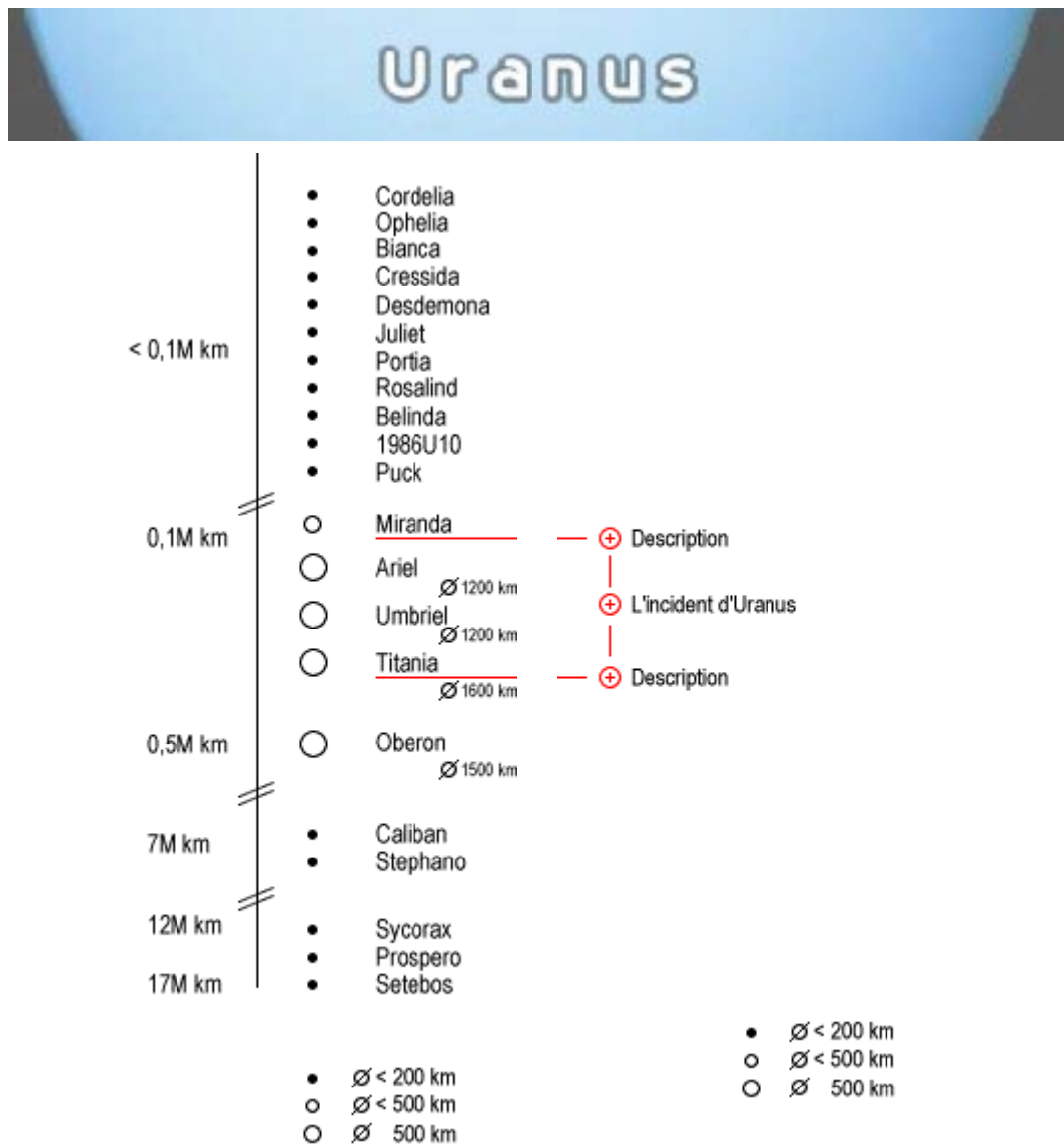
La plupart des colonies membre de la Fédération vivent dans un conservatisme culturel très rigide. Chaque nation, soucieuse de préserver sa spécificité et son intégrité, protège âprement son patrimoine culturel contre les influences extérieures. Cela donne entre autres des modes de vie assez kitsch, les Françaises avec des jupes vichy, des anglais en chapeau melon etc. Les contradictions culturelles, par exemple un vieux basque mangeant des rations spatiales (comme tout le monde) sont tues, les évoquer étant considéré comme un affront.

Pour lutter contre la sclérose intellectuelle, beaucoup d'européens fuient vers d'autres colonies (notamment vers Uranus et Neptune, terres encore vierges) ou se noient dans tout travail qui implique le contact avec l'extérieur. En cela, la technologie européenne reste tout à fait compétitive à l'échelle du système solaire.

HYPERION

Voir le livret spécial « Hyperion », avec 5 vues et 2 plans de la colonie.

URANUS



MIRANDA

Les derniers rescapés de la Terre

Dans le jeu géopolitique qui opposait Corporations et Européens, le système d'Uranus était d'une importance minime. Chaque partie se contenta de modestes travaux de colonisation sur place afin de préserver le status quo dans cette région, les Corporations sur Miranda, les Européens sur Titania.

Lorsque le saillant d'Arkhangelsk menaça de tomber, les Corporations évacuèrent les personnes qu'elles considéraient comme les plus utiles vers Miranda. Bien qu'attardée technologiquement en comparaison du reste du système solaire, cette population fut estimée apte à bâtir la colonie de Miranda ; il s'agissait pour les Corporations plus de récupérer un potentiel humain que de réaliser une action profitable.

Industrie de guerre

L'irruption soudaine de l'USF dans le jeu modifia radicalement la position de Miranda. Uranus était un système trop éloigné pour être menacé par les Européens ou par l'USF, et constitué d'une population encore loyale aux Corporations.

Les Corporations décidèrent d'en faire leur complexe militaro-industriel, ce qui correspondait de surcroît aux qualifications des colons locaux. Les Européens partirent du même principe, et détournèrent leur matériel rescapé de la Lune vers Titania.

Des lors, ces deux colonies travaillèrent conjointement à la production de matériel de guerre. En 2148, les Européens changèrent leur position sur le rôle de Titania (Cf. page [Titania](#)) et délocalisèrent les moyens de production locaux vers Miranda.

Miranda était devenue en quelques années une puissance industrielle majeure. Rassemblés autour des chantiers navals, d'immenses complexes industriels travaillaient jour et nuit à la production du matériel de guerre, produisant l'essentiel des flottes militaires et civiles de la guerre, pour les Corporations comme pour les Nations Coalisées.

La faillite

En 2155, plusieurs facteurs brisèrent cette puissance industrielle :

- Les structures industrielles vieillissaient trop vite, en raison de la production effrénée.
- Les Corporations n'investissaient plus dans l'appareil productif
- De nouveaux procédés industriels plus productifs et plus souples d'emploi se mettaient en place dans les colonies de Jupiter et de Saturne.
- Les Nations Coalisées se mirent à produire leurs propres bâtiments de guerre
- L'apparition des armes à particules rendait obsolètes les vaisseaux de guerres de Miranda

Les Corporations ne voulurent pas sauver Miranda, considérée comme un concept industriel dépassé.

La production des Corporations devait désormais avoir lieu dans des stations spatiales, plus aisées à cacher, à déplacer et à défendre. Les industries de Miranda bâtirent ces grandes stations spatiales, qui une fois achevées emportèrent avec elles ses travailleurs et son matériel industriel encore valide.

En 2156, Miranda était une friche industrielle. Quelques projets de sauvetage de cette industrie échouèrent ou furent poursuivis ailleurs (le cargo Stavrodyne surAdrastea, par exemple).

Cette colonie autrefois florissante était désormais sous-peuplée, ses colons démoralisés et mal encadrés par les vestiges de l'administration germano-russe. Les installations devinrent de plus en plus difficiles à entretenir et à pressuriser, et tombaient en désuétude faute de moyens.

Le protectorat USF

Cette condition mena directement Miranda à la confrontation avec Titania, dans ce que l'on désigne comme *l'incident d'Uranus*.

Depuis, Miranda est un protectorat USF, porté à bout de bras par l'extérieur. Les nouveaux administrateurs USF semblent améliorer la situation de manière notable ; l'USF veut faire de Miranda une colonie modèle, afin de gagner des suffrages auprès des colonies libres du système solaire.

Il est clair que de nombreuses puissances tiennent à empêcher la réalisation de cette colonie modèle, mais doivent y parvenir de manière subtile, nécessairement difficile dans un contexte pareil.

TITANIA

Une colonisation sous l'ombre de Miranda

Comme Miranda, Titania était en 2138 un simple poste avancé, préparant une colonisation hypothétique.

Ceci changea très rapidement lorsque débuta la guerre solaire. Les Européens amenèrent en 2143 des colons et du matériel de la Lune, et amorcèrent une colonisation menée tambour battant. La direction de la colonie fut confiée à des familles est-européennes, qui souffraient jusque là de ne pas avoir assez d'influence dans la Fédération Européenne.

Titania n'était pas colonisée dans le but de se suffire à elle-même, mais pour assister la production sur Miranda. On n'y construisit ni dôme ni serres, ni même d'habitations autres que provisoires.

Il apparut rapidement aux Européens qu'ils n'étaient pas en position d'égalité avec les Corporations dans le système d'Uranus, puisque ces dernières contrôlaient toute la production à partir de Miranda.

De l'autre côté, les Européens faisaient désormais partie des Nations Coalisées, et les colonies libres tenaient à produire elle-même leur armement, plutôt que de dépendre de Titania ou des Corporations pour leurs défenses. Le dispersement de l'industrie en petites unités distantes et plus flexibles avait également de nombreux avantages, stratégiques comme industriels.

Les Européens sacrifièrent donc Titania, et en 2148 cédèrent les infrastructures industrielles locales à Miranda en paiement de bâtiments de guerre.

L'indépendance

Mais Titania ne fut pas désertée : de nombreux colons et les familles est-européennes dirigeantes s'étaient attachées à cet endroit neuf et loin de la guerre, et décidèrent de rester, en dépit de conditions de vie difficiles.

La Fédération Européenne, dépourvue d'unités militaires à proximité, dut accepter cette sécession de fait. En contrepartie, Titania s'engagea à rejoindre les Nations Coalisées, et dut fournir un contingent dans la lutte contre l'USF.

Les familles est-européennes proposèrent au directoire de Miranda de leur aménager un havre de secours sur Titania, comme sécurité en cas d'attaque ennemie. Miranda, dans l'euphorie de sa croissance, accepta et livra les équipements nécessaires à cette réalisation. Par une utilisation judicieuse de ces moyens supplémentaires, Titania parvint à l'autarcie en 2154.

Depuis l'incident d'Uranus, Titania reçoit de la Fédération Européenne une aide au développement et un programme d'assistance militaire, pour faire contrepoids à la présence USF.

Cette colonie connaît encore un développement difficile, mais ses colons font montre d'une grande détermination dans l'accomplissement de cette tâche.

L'INCIDENT D'URANUS

Lorsque la crise frappa Miranda en 2156, Titania s'engagea envers les Nations Coalisées à garantir la stabilité du système d'Uranus pour la durée de la guerre. Elle approvisionna la colonie sinistrée en nourriture et l'aida à surmonter ses crises les plus graves.

Mais Miranda s'habitua aux livraisons de sa voisine, et concentra ses efforts sur des projets de relance industriels, qui échouèrent tous.

Lorsque Titania interrompit ses livraisons au sortir de la guerre, Miranda se retrouva dans une situation critique, et n'eut d'autre ressource que de déclencher une attaque contre Titania. Des documents révélés récemment indiquent une influence des services secrets USF dans cette prise de décision.

Les deux flottes, composées de vieux bâtiments déclassés livrés par les Nations Coalisées et les Corporations, s'affrontèrent durant deux jours, sans qu'un vainqueur ne se dessine.

La Fédération Européenne exigea un cessez-le-feu immédiat, et dirigea plusieurs de ses bâtiments de guerre vers Uranus comme force d'interposition. Le cessez-le feu vint presque immédiatement, aucune des deux flottes n'ayant eu les moyens de continuer le combat. La force d'interposition européenne, une fois arrivée sur les lieux, gela définitivement la situation.

Mais le problème de la famine sur Miranda n'était pas résolu pour autant, et personne ne pouvait obliger Titania à reprendre ses livraisons de nourriture.

C'est alors qu'à la surprise de tous, un convoi USF surgit de l'alloplan, chargé de nourriture pour Miranda. La situation devint rapidement critique lorsque les bâtiments européens se mirent sur une trajectoire d'interception.

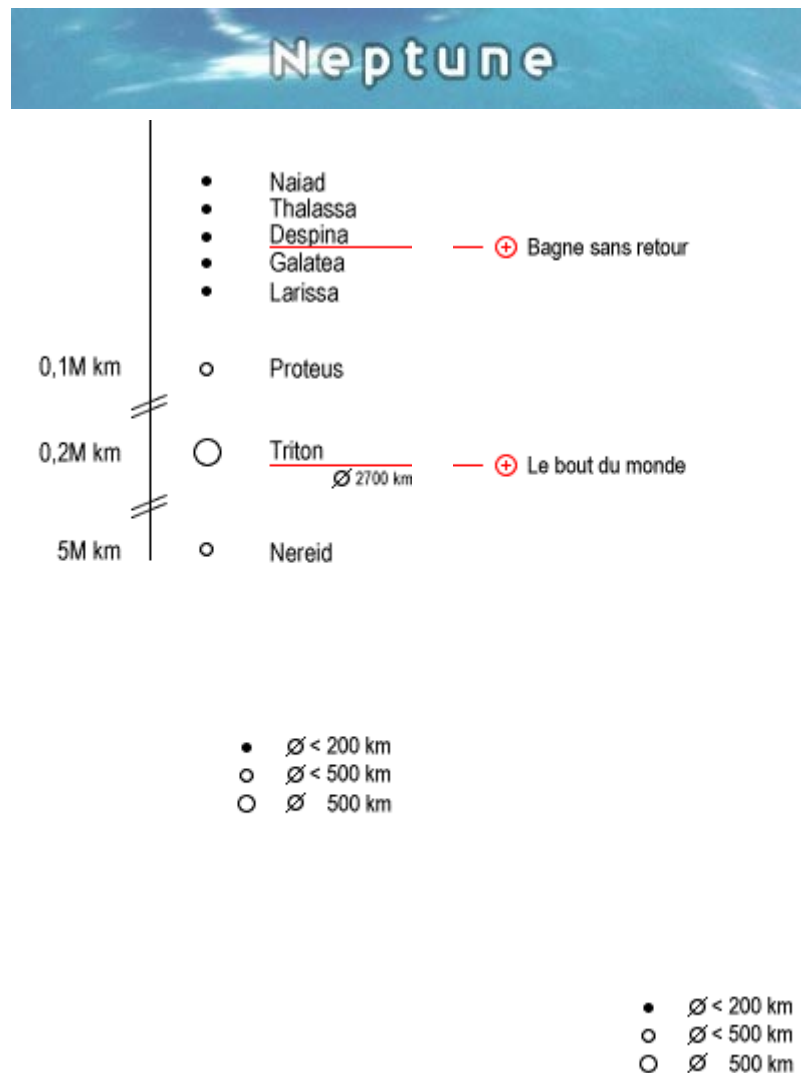
La paix nouvellement obtenue semblait déjà compromise par la bataille imminente, lorsque les vieux navires de Miranda prirent la direction du point de contact des deux flottes, en vue de s'interposer, voire de prendre parti pour l'USF.

Cet acte plaça la Fédération Européenne dans une situation défavorable, et menaçait de rendre l'USF beaucoup plus acceptable aux yeux des petites colonies : on ne pouvait décemment interdire à une colonie sa dernière chance de survie de manière aussi flagrante.

A proximité immédiate de la ligne de feu, la flotte européenne reçut l'ordre de faire halte et de laisser passer le convoi. Le convoi parvenu à destination, Miranda se proclama aussitôt protectorat de l'USF, et autorisa le positionnement des troupes USF sur son territoire.

Cet incident, qui faillit bien relancer la guerre, est non seulement considéré comme la vengeance de l'USF contre les Accords de Téthys qui lui furent défavorables, mais comme un dangereux précédent de sa nouvelle " stratégie d'ingérence ".

NEPTUNE



DESPINA, BAGNE SANS RETOUR

Les colonies n'ont pas la taille nécessaire pour entretenir et sécuriser un bague. De l'autre cote, Deimos, le satellite pénitentiaire de Mars, est une installation trop exiguë et trop sécurisée pour accueillir la foule des criminels de droit commun condamnés à plusieurs décennies de détention ou a perpétuité. L'humanité a donc renie avec la grande tradition d'exiler ses bagnards au bout du monde en ouvrant le bague de Despina.

Ceux-ci sont envoyés en sommeil cryogénique vers Despina, l'année perdue en transit étant déjà une punition en soi. Sur place, ils sont employés dans un complexe chimique vétuste et extrêmement dangereux. La plupart des bagnards succombent à la toxicité et aux radiations des les deux premières années, rares sont ceux qui ont réussi à vivre jusqu'a terme de leur détention.

Le bague est tenu par les autorités de Triton, qui dépend de l'exportation de ses produits pour sa survie. Les conditions de détention y sont donc particulièrement dures, et cela fait de Despina un bague efficace, car dissuasif.

TRITON, LE BOUT DU MONDE

Historique

Tous les projets de colonisation de Triton avant le début de la première guerre solaire ont été interrompus, faute de volontaires. Le voyage vers le système de Neptune prend plus d'un an à partir de Mars, et il n'y a pas de possibilité de secours à proximité en cas de défaillances.

Lorsque la Lune fut évacuée en catastrophe lors du début de la guerre solaire, aucune colonie ne voulut accueillir les réfugiés, une charge trop lourde compte-tenu de l'incertitude sur la suite des événements. Une expédition de colonisation de Triton fut donc improvisée afin de se débarrasser de ces réfugiés sélènes.

La colonisation de Triton fut problématique. Il s'avéra qu'à cette distance du Soleil, les générateurs photovoltaïques donnaient moins d'énergie que prévue, et il y avait trop peu de lumière pour que les fermes puissent fonctionner convenablement. Lorsqu'on dut remettre une partie de la population en sommeil cryogénique ; cela acheva de briser le moral des colons, et cela pour plusieurs années.

De par sa position, Triton devait parvenir à devenir absolument autarcique, mais elle ne pouvait surmonter son déficit structurel d'énergie. En pleine guerre, Triton ne put passer commande sur le réacteur à fusion nécessaire à son développement qu'en échange de l'ensemble de ses hommes valides.

Tandis que le réacteur à fusion était assemblé sur Triton, le contingent fut anéanti dans les combats difficiles des déserts de Mars. Maintenant que la voie vers l'autarcie était ouverte, Triton manquait de ressources humaines pour s'y engager.

Définitivement déçues des Nations Coalisées après le sacrifice de ses hommes, les autorités de Triton engagèrent des agents de la pègre Hi-Tech pour provoquer des désertions de vaisseaux vers Neptune. Ce sont surtout les équipages russes, coincés entre le mépris de leurs propres autorités et le dédain des Nations Coalisées, qui répondirent à cet appel vers la liberté. Les six croiseurs de guerre qui firent défection représentèrent la dernière vague de colonisation vers Triton, qui porta la population de cette colonie à un demi-million d'individus.

Depuis lors, il n'y a plus que des fugitifs de toute espèce qui soient prêts à s'exiler volontairement dans cette colonie exiguë et reculée.

Le bout du monde

Triton est par chance un satellite recouvert de glace, et pourvu de minerais de base en quantités suffisantes pour l'industrie. L'atmosphère de Neptune et les satellites environnants fournissent le reste des matériaux nécessaires à la survie et l'autarcie.

La colonie est enterrée sous la surface du satellite, et creuse en permanence de nouveaux espaces de vie. Les fermes sont situées à la surface, pour ajouter aux lampes le peu de lumière solaire qui parvient encore jusque là.

Le régime politique de Triton est très dur, mais toléré par la population dans ce contexte de détresse matérielle extrême. Cette colonie doit se suffire entièrement à elle-même, et doit anticiper tous les problèmes critiques pour lesquels elle ne recevra pas d'assistance de l'extérieur.

Triton est trop loin du reste du système solaire pour que des transports commerciaux dans cette direction soient rentables. Des produits chimiques semi-finis standards sont à peu près la seule marchandise que Triton puisse échanger contre les biens industriels dont elle a cruellement besoin.

Quelques vieux appareils de transport, -certains de la première génération, ages de plus de 80 ans- effectuent des rotations avec Uranus, afin de procéder à ces échanges.

La flotte militaire de Triton, composée des croiseurs qui désertèrent voila quinze ans, continue à patrouiller activement autour de Neptune. Ces bâtiments sont des vaisseaux de secours a longue portée, très utiles dans ces contrées désolées de l'espace.

PLUTON

Lieu de déportation des terriens indésirables pour l'USF. Conditions de vie pénibles, très peu d'informations en parviennent.

Plus d'informations disponibles dans la campagne introductive, scénario 1 "Vers Pluton".

