

L'univers

Cet index aborde la plupart des sujets concernant la vie courante et la société du système solaire.

L'univers	1
L'époque	2
Architecture	3
Armement individuel	6
Communications	6
Les corporations	8
Criminalité	11
Démographie et conditions sanitaires	12
Droit, Politique et Religion	13
L'EID Emetteur Individuel de Dossier	14
Dossier : l'équipement et les objets du quotidien	18
Bagages	19
Equipements technologiques	21
Liste d'équipements courants	24
Evolution génétique	25
Forces armées	26
Flottes spatiales	35
Règles de combat spatial	43
Informatique et Robotique	45
Monnaie et Propriété	46
Sociologie	48
Travail et Industrie	49
Le voyage	51

L'EPOQUE

Nous sommes en 2163. L'homme a colonisé le système solaire jusqu'à Pluton. La Troisième Guerre Mondiale a eu lieu en juin 2009, causant la mort de 7.6 milliards d'humains et un changement climatique irréversible sur Terre.

Le système solaire (usuellement dénommé "Sol") a connu une période de guerre (Première Guerre Solaire, PGS) de 2143 à 2161, dans laquelle se sont télescopées insurrections, guerres d'indépendances, luttes pour le contrôle des voies de transit et guerres de supériorité stratégique.

Chaque système planétaire s'est replié sur soi durant cette période, ignorant progressivement ce qui se passait dans Sol. La période actuelle est teintée d'une forte suspicion, chaque Etat s'estimant trop affaibli par la guerre pour révéler sa situation à des ennemis potentiels : il s'agit donc d'un monde politiquement comparable à la fois aux années 1820-1850, aux années 1950 et aux années 1990.

Il s'agit d'un monde en transition vers la Quatrième Vague ; pour rappel, d'après la classification établie par Alvin et Heidi Toffler dans "La Troisième Vague", nous pouvons à la fin du 20ème siècle distinguer trois formes de civilisations : la civilisation contrôlant l'agriculture et l'environnement (Première Vague : époque de la Révolution Française), la civilisation contrôlant les moyens de production industriels (Deuxième Vague : époque de la Seconde Guerre Mondiale) et la civilisation contrôlant la transmission de l'information et du savoir (Troisième Vague : époque actuelle).

Ce monde est en plein dans la troisième vague, ce qui implique qu'un grand nombre de services et de production sont faits sur mesure. Alors que beaucoup d'informations sont disponibles, les gens ne soupçonnent pas leur existence.

Ce monde évolue vers la Quatrième Vague (définie cette fois par l'auteur) : la maîtrise de l'intelligence humaine, de l'être humain même. Ceci se fait généralement par voie génétique, mais un cerveau artificiel a également été élaboré (Alter Spiritus)

Ce monde est très industriel et pourtant, on y manque de tout : dans l'espace, l'homme doit fabriquer des éléments qui sont naturels sur Terre : l'air, l'eau, l'espace habitable. La croissance rapide de la population et les grandes distances entre colonies ralentissent le développement de l'industrie et du niveau de vie.

Les nations viennent également de consacrer une grande partie de leurs ressources à mener la guerre, et les dépenses militaires sont encore importantes.

ARCHITECTURE

Les habitants du système solaire vivent dans un environnement urbain complexe, qu'il convient de décrire précisément, dans les questions d'architecture, d'urbanisme, de circulation et de détails quotidiens.

TYPES D'ARCHITECTURE

Les colonies sont des systèmes autarciques et isolés, et ont développé des architectures originales dépendant de leur culture, de leur histoire et des matériaux disponibles. On distingue habituellement l'architecture "traditionnelle", l'architecture "structurelle" et l'architecture "spatiale".

L'architecture traditionnelle

Cette architecture concerne l'essentiel des bâtiments et espaces des colonies, elle se caractérise par l'usage intensif de matériaux bruts, provenant le plus souvent du site même où la colonie est établie. Grâce à la découpe au laser, les bâtisseurs des colonies ont ciselé des rues et des bâtiments troglodytes dans la roche pure, et taillé des blocs massifs pour la construction de bâtiments supplémentaires.

Cette technique de construction rapide et peu coûteuse a fait peu de cas de l'esthétique et des détails pratiques. Ainsi, de nombreuses canalisations sont taillées à même la roche, et plusieurs étages d'égouts creusés sur le tard sillonnent les fondements de la ville. Tuyaux et câbles sont apparents dans de nombreux bâtiments,

Au-dessus de ces villes babyloniennes, un vaste dôme de verre soutenu par une armature en acier sépare l'atmosphère pressurisée de la colonie, du vide spatial.

L'architecture structurelle

Cette architecture est issue d'architectes plus audacieux, provenant parfois des chantiers navals, et se base sur la modularité et l'interchangeabilité des éléments constitutifs des bâtiments.

Elle est issue des installations industrielles et militaires, lorsque le remaniement des chaînes de production ou le remplacement de matériel obsolète les chassait des villes massives de l'architecture traditionnelle. Parfois qualifiée d'architecture du "prêt-à-monter", fondée sur des structures de métal dynamiques et des parois interchangeables, elle rend néanmoins d'innombrables services, et permet également plus de libertés esthétiques.

L'architecture spatiale

Cette architecture n'englobe que les stations spatiales et la poignée de vaisseaux de luxe qui sillonnent le système solaire. Sur ces structures, une très grande liberté a été confiée aux architectes, car ces bâtiments ont également une fonction de représentation, où l'esthétique est primordiale.

Les corporations étant situées dans des stations spatiales ou sur des corps célestes à très faible gravité, elles sont les bénéficiaires quasi exclusives de ce type d'architecture.

PORTES, SAS ET PASSAGES

Les portes représentent un aspect méconnu mais essentiel de toute installation spatiale. Elles recouvrent plusieurs rôles : pouvoir restreindre l'accès à des zones déterminées, et également pouvoir isoler des zones en état de décompression explosive.

Niveaux d'accès

Chaque habitant d'une installation spatiale est doté d'un EID, passe magnétique implanté dans le corps, réglant son déplacement dans l'installation et l'accès à divers appareils et services ; lorsqu'une personne passe une porte, son EID est lu par un Traqueur. C'est par l'EID que la circulation des personnes est réglementée, et, à cet effet, plusieurs niveaux ont été définis :

Le **niveau 0** concerne les mineurs, et englobe les zones communes de la colonie.

Le **niveau 1** est une extension du niveau 0 aux zones communes réservées aux adultes. Comme la plupart des adultes ont des niveaux d'accès supérieurs, cette catégorie concerne surtout les personnes externes à la colonie.

Le **niveau 1bis** est une extension du niveau 1 aux zones de travail particulières au porteur de l'EID. C'est le plus répandu.

Le **niveau 2** permet aux techniciens l'accès aux locaux techniques et aux appareillages des zones communes.

Le **niveau 3** englobe les zones sensibles, c'est-à-dire les sas avec l'extérieur et les centres de communication, de distribution d'air, d'énergie, d'eau et de nourriture, ainsi que les serres hydroponiques. Le niveau 3 concerne les techniciens spécialisés, les membres des services de secours, (pompiers, secours spatiaux, ambulanciers, médecins), la police et les membres des forces armées.

Le **niveau 4** concerne les zones confidentielles (centres de recherche, installations militaires, centres informatiques, archives administratives et judiciaires). Chaque institution est en mesure de créer ses propres zones de niveau 4, et de déterminer qui a droit d'y accéder. Les services de secours et les forces armées peuvent donner à certaines de leurs unités l'accès à un niveau 4 déterminé en cas d'urgence. Note : le conapt de chaque citoyen est une zone 4 pour lui et ceux auxquels il donne ce privilège.

Le **niveau 5** concerne des zones inaccessibles aux zones de secours et aux forces armées, même en cas d'urgence. Ceci revient à considérer que l'intégrité de ces zones est au moins aussi importante que la survie de la colonie elle-même. Seul le gouvernement est en mesure d'attribuer ces zones et de désigner ceux qui y ont accès.

Accès simultanés sur une porte

Plusieurs facteurs font que lorsqu'une personne passe une porte séparant deux niveaux, plusieurs personnes non autorisées peuvent passer avec elle :

- La plupart des portes des installations spatiales se referment en cas de décompression explosive ; pour pouvoir remplir cette fonction, les portes sont lourdes de plusieurs couches de métal et sont actionnées par un moteur. Ceci fait que l'ouverture et la fermeture des portes sont lentes, de l'ordre de plusieurs secondes ; seules les fermetures d'urgence sont très rapides.
- Les différences de taille dues aux différents environnements gravitationnels dans lesquels évolue l'humanité font que les portes doivent pouvoir assurer le passage d'un humain de 2 mètres de haut, même si la plupart des habitants de colonies mesurent dans les 1,30 mètres. Les portes sont donc hautes et larges.
-

Comment, des lors, remédier à l'intrusion de personnes non autorisées ?

Les portes menant aux enceintes de niveau 1bis ou moindre sont ouvertes en permanence. Lorsqu'une personne non autorisée passe cette porte, un message est diffusé sur les haut-parleurs l'environnant pour l'informer de son infraction. Si le contrevenant persévère dans sa faute (c'est-à-dire, s'il ne rebrousse pas chemin dans les cinq secondes suivant le message), le responsable de la zone en question ou des agents de sécurité sont alertés, et un message sonore suit le contrevenant en permanence jusqu'à la fin de l'incident.

Les portes menant aux niveaux 2 et 3 sont fermées en permanence. Un lecteur d'empreinte palmaire permet d'actionner leur ouverture. Si un EID non autorisé est détecté à proximité immédiate de la personne autorisée, la porte ne s'ouvre pas, à moins que la personne autorisée n'active l'ouverture d'urgence sur le lecteur d'empreinte. L'ouverture d'urgence informe toutes les patrouilles de sécurité situées à proximité de la porte, et l'une d'entre elles est chargée d'aller inspecter l'urgence. Le même principe est employé pour l'accès aux conapts personnels.

Les portes menant à des niveaux 4 soit sont gardées, soit ne permettent l'accès qu'à une personne à la fois (tourniquet, sas rotatif etc.). Souvent, un code, un badge ou un scan rétinien permettent un contrôle supplémentaire avant l'entrée dans l'enceinte.

Les emplacements d'enceintes de niveau 5 sont généralement secrets, leur accès peut être dissimulé, et plusieurs contrôles redondants peuvent s'additionner au contrôle EID.

Zones particulières

Chaque conapt a un accès gratuit à l'air. L'eau et l'électricité sont payantes. Chaque conapt est doté d'un œil électronique permettant d'observer qui est à sa porte et de le faire faire lors de son absence par le concierge ou par distance au moyen du réseau. Dans la grande majorité des conapts, on trouve également un terminal d'ordinateur relié au réseau.

Les zones agricoles sont généralement à accès restreint (niveau 3), pour éviter le pillage des récoltes et parce que l'atmosphère contient plus de 5% de CO₂. Elles se présentent généralement sous forme d'immenses serres où poussent par hydroponie les plantes nourricières et industrielles.

Leur taille permet à la criminalité organisée de faire pousser discrètement des plantes narcotiques.

ARMEMENT INDIVIDUEL

Il existe dans le système solaire de nombreux types d'armes individuelles, du fait de la production en petite série et des multiples conflits successifs qu'a connu l'humanité. Les plus répandues sont indiquées ici.

LE FACTEUR D'ECHELLE

L'humanité comportant maintenant des races de taille significativement différentes, les armes reflètent la taille de leurs créateurs. Deux normes de gravité sont retenues : 1g pour les habitants de la Terre et de Titan (Saturne), 0,6g pour le reste de l'humanité.

Ces coefficients sont indiqués sur les fiches techniques. Pour des raisons de simplification, nous considérerons la même échelle de dommage pour toutes les races.

Pour les humains à 1g, les humains à 0,6g sont aussi grands que des enfants de 10 ans, leurs armes ressemblent à des jouets. Pour les humains à 1g, la manipulation de ces armes est pénible (petite gâchette, pas d'appui confortable) : difficulté +20%.

Pour les humains à 0,6g, les armes des 1g sont surdimensionnées. Certaines armes sont même reconstruites en armes de soutien d'infanterie (La AK47 est plus une mitrailleuse lourde qu'une arme individuelle, le FAMAS III-B un lance-roquettes). Difficulté +20%.

GESTION DES DOMMAGES

Pour des raisons industrielles, les armes à feu sont encore utilisées, malgré les grands risques que cela entraîne. Les balles supersoniques, déjà connues dans les années 2000, ont la particularité d'émettre une onde de choc après impact, susceptible d'arrêter le cœur.

Pour donner une petite chance aux joueurs, l'impact d'une munition supersonique se solde par la perte du membre touché (donc la mort si le tronc ou la tête sont touchés) et une incapacitation complète pendant les deux rounds qui suivent l'impact.

La cadence de tir (Tirs/Rounds) est la cadence maximale de l'arme. Toute arme automatique peut également tirer une rafale de trois coups et en coup par coup.

COMMUNICATIONS

COMMUNICATEURS

Tout colon est équipé d'un écouteur-microphone ou "communicateur", communément appelé "commo". Pour rester en communication avec la colonie, chaque colon porte un commo.

Nota : il n'existe pas d'écoute systématique des communications ; seuls sont enregistrés et conservés les relevés des communications.

VISIO

Il existe un modèle de commo avec lunette intégrée, appelé "visio". Cet équipement se présente sous la forme d'un écran à cristaux liquides rabattable en face d'un œil. Connecté au réseau informatique de la colonie, il affiche un certain nombre d'informations transmises par un opérateur.

En effet, l'absence de clavier impose à l'utilisateur de correspondre oralement avec un ordinateur. Ce matériel est standard pour les équipes de maintenance, de maintien de l'ordre ou de cadres pour la durée de leur mission.

Des bornes visiophoniques sont disponibles pour ceux qui sont dépourvus de visio ; elles sont utilisées pour des démarches officielles ou pour contacter un porteur de visio.

LONGUES DISTANCES

Il existe un système radio pour les communications interplanétaires, transmettant la voix et, pour les communications importantes, l'image. Il est surtout utilisé pour communiquer avec les vaisseaux spatiaux.

LES CORPORATIONS

Les Corporations sont des institutions économiques autonomes, dont la structure est mixte entre l'institution étatique et l'entreprise.

STRUCTURE

Toute corporation a à sa tête un Directoire, comprenant la Technostructure (organe exécutif) et le Conseil d'Administration (organe législatif).

Ces corporations n'appartiennent à personne et leur capital n'est pas coté. Elles sont dirigées par le Directoire, qui se renouvelle en interne, d'une manière souvent secrète. Leurs membres ont souvent eu des parents eux-mêmes dans le Directoire et ont été destinés très tôt à entrer dans ce système. Il est très rare que quelqu'un soit devenu membre du Directoire par ses propres moyens.

Le but d'une Corporation n'est pas de dégager des bénéfices mais de survivre et de se développer.

Tout comme l'état dépend pour sa survie de ses contribuables, la Corporation dépend de ses clients pour sa survie. C'est pourquoi une corporation est souvent un monopole, spécialisé dans son domaine d'activité stratégique. L'idée est de concentrer les meilleurs éléments du système solaire pour créer une économie d'échelle qualitative et des synergies internes.

En cela, la corporation se rapproche des guildes moyenâgeuses, pouvant délivrer des licences et répartissant les compétences.

Alors que, par ce système, il ne peut exister d'autres entreprises privées que les corporations, les entreprises publiques sont très répandues et représentent même une concurrence.

Les corporations ont, lors des accords de Téthys, abandonné tout lien avec une structure ethnique ou un gouvernement particulier. Etant constitutionnellement au-dessus des nations, les corporations sont sensées ne faire aucune discrimination à l'encontre de quelque nation que ce soit, y compris vis-à-vis des organisations hors-la-loi.

A ce titre, tout cadre d'une corporation se voit attribué exclusivement la nationalité propre à cette corporation ; il renonce donc à sa nationalité d'origine. Les cadres dénationalisés sont en fait "achetés" par la corporation à l'état par l'intermédiaire de la Chambre de Compensation des Corporations. Par cette Chambre de Compensation sont également traités les versements d'impôts, taxes et versements assimilés (ITVA).

Les litiges entre particuliers, Etats et corporations sont réglés par la Cour du Commerce solaire, qui semble être inefficace dans l'application de ses décisions. Il a donc été rendu possible, par cette même cour, à toute corporation d'empiéter sur le domaine de compétence des autres, dans le but de créer une possibilité de concurrence pouvant être dissuasive.

Dans cette perspective, il arrive donc aux corporations de développer des compétences dans de nouveaux domaines et de sous-traiter leur réalisation à des structures étatiques ou coloniales. Le développement des compétences concurrentes a déclenché une véritable guerre du renseignement, dont les organisations criminelles de haute technologie (crime "Hi-Tech") profitent largement. A noter que les sociétés multiplanétaires américaines commencent à concurrencer les corporations par sociétés-écran interposées et sont très actives dans le renseignement économique.

MOYENS

Le siège d'une corporation, souvent sis à Métropolis, n'est que la partie émergée de l'iceberg. La corporation mène nombre de ses activités grâce à des réseaux mal identifiables, pour désinformer ses ennemis et contourner les lois. La matière première des entreprises, l'information, passe par des chemins tortueux mais rapides, à tel point que souvent les sites de production reçoivent l'ordre de lancer la fabrication avant le feu vert administratif.

Les liens entre Etats et corporations sont à la fois étroits, dans la mesure où il existe une dépendance réciproque, et concurrentiels dans la mesure où une corporation est un pouvoir politique à part entière et autonome.

La réalité des rapports entre Etats et corporations est mal connue ; il demeure néanmoins un lien historique et culturel entre une corporation et un peuple, aussi peut-on voir des corporations servir ouvertement la cause d'un Etat, en violation des accords de Thétys.

Bien que cela soit fortement démenti, les corporations semblent avoir largement recours aux organisations criminelles et pirates, pour contourner des obstacles juridiques ou dans une perspective concurrentielle.

Il n'existe pas de comptabilité consolidée des corporations, seulement des liasses fiscales limitées aux implantations locales. Ainsi, on ne peut savoir exactement quelle est la puissance d'une corporation et quel usage est fait de ses moyens. Ainsi, il est maintenant notoire que les corporations ont toutes des structures secrètes, que ce soient des armées privées, des traités passés avec des armées nationales, des stocks spéculatifs secrets et des stations spatiales dissimulées dans l'alloplan (toute portion du système solaire qui n'appartient pas au disque formé par la rotation des planètes).

Au point de vue de l'information publique, les corporations à ne pas être impliqués dans toute action politique ou accident ; à cet effet, la collaboration des corporations de diffusion d'information est efficace et impartiale (tout est tu, même lorsque cela est à l'avantage d'une corporation).

CORPORATIONS ET POPULATIONS

Les corporations sont peu appréciées par les populations, ainsi que par les militaires vétérans de la PGS. La collaboration d'un responsable politique avec des corporations est extrêmement mal vue, dans la mesure où la peur est très grande de voir des ressources communautaires y partir sans contrepartie.

La structure très complexe de l'économie ne contribue pas à la tolérance des populations ; généralement, lorsqu'un individu devient membre d'une corporation, il est rejeté par son entourage, parce qu'il se situe en dehors du quotidien communautaire de la colonie.

Il existe dans l'inconscient collectif des populations une peur profonde de l'esclavage pratiqué au lendemain de la troisième guerre mondiale par les ancêtres des corporations.

Il est mal vu que ce soit une corporation qui prenne en charge l'éducation, la formation et la recherche. L'éducation et la culture sont donc des préoccupations majeures des parents et des organisations religieuses, qui y consacrent tous deux beaucoup de ressources. Cette atmosphère contraignante rebute nombre de jeunes, qui sont alors d'autant plus attirés par le marketing scolaire de la corporation De Benedetti.

Toute formation poussée, niveau maîtrise et supérieur est payante. Si l'étudiant n'a pas les moyens de suivre cette formation, il peut demander une bourse auprès d'une commission locale ou coloniale, qui décide si ces études peuvent servir la communauté. Devant le côté "terre-à-terre" des compétences utiles à la communauté, nombre d'étudiants doués préfèrent signer un contrat avec la

corporation de Benedetti, qui prend alors en charge les coûts de formation contre l'engagement par l'élève de travailler un certain temps ou définitivement pour une Corporation donnée.

CRIMINALITE

La criminalité indigène est estimée structurelle au système, notamment causée par la volonté des colons de se constituer des sécurités matérielles, aussi essaie-t-on de stabiliser son importance au sein des colonies.

La criminalité indigène est souvent considérée comme une institution à part entière, ayant établi un code de conduite à l'encontre de l'Administration Centrale et des colons. Entre autres est donnée la possibilité aux clients de payer en capital-travail via des faux codes de produits, ce qui permet à l'Administration de surveiller les flux de ressources des colons passant au crime et d'identifier les individus extrêmes.

Le crime indigène doit payer un loyer pour son activité et ses locaux, tous situées dans les quartiers chauds. Les relations entre Administration et crime indigène sont fondées sur la coopération, l'Administration ayant souvent aidé certains parrains à construire leur organisation, dans un souci de stabilité.

Les forces de police sont le contrepoids obligé de l'Administration dans sa relation avec le crime, aussi tout contrevenant aux lois, quelle que soit sa position, est impitoyablement pourchassé et puni, souvent envoyés dans la Prison Sørensen-Lugano sur Deimos\Mars.

Pour garder cette rente de situation, le crime indigène cherche à réduire l'influence des organisations clandestines extérieures au sein de la colonie. Le crime indigène aide ainsi les douanes dans la traque de la criminalité extérieure. De ce fait, les douaniers sont souvent corrompus pour doubler le crime indigène.

Les agents du crime solaire, qu'il soit pirate ou jovien-asiatique, sont bien plus discrets, déterminés et dangereux que les criminels locaux. Leur action est profondément déstabilisatrice pour la colonie et concerne surtout la sphère productive.

DEMOGRAPHIE ET CONDITIONS SANITAIRES

DEMOGRAPHIE

La fécondité est élevée dans la plupart des systèmes, de l'ordre de 3 à 4 enfants/femme. Entre 40 et 50% de la population est âgée de plus de 20 ans, ce qui témoigne de la vitalité démographique, puisque l'espérance de vie moyenne est de 89 ans pour les hommes et 95 ans pour les femmes.

Le taux de mortalité infantile est néanmoins de l'ordre de 25%, ce qui atteste des nombreux problèmes médicaux causés par les problèmes de gravité et d'approvisionnement.

Il est à noter que 12% des nouveau-nés viables présentent des troubles médicaux graves (malformations, débilité, leucémie etc.). Malgré la pression des religions monothéistes, ceux de ces nouveau-nés qui ne pourront jamais servir la communauté sont systématiquement "euthanasiés".

Néanmoins, dans le cas des maladies graves comme la leucémie, la prolongation de la vie est tentée aussi longtemps que possible.

CONDITIONS SANITAIRES

Les conditions sanitaires sont relativement précaires, en premier lieu à cause du recyclage imparfait de l'eau et de l'air. La malnutrition est étonnamment faible, la pénurie de certains aliments étant compensée par des ersatz synthétiques, dont l'usage n'est jamais assez prolongé (satisfaction tardive de la demande) pour être vraiment nocive.

Les protéines animales sont fournies sous forme de viande synthétique contenant du lait et de l'œuf traité. La viande animale est rare et chère, généralement d'un goût fort puisqu'il s'agit d'animaux morts de vieillesse ou de perte de rendement productif.

La nourriture la plus courante est faite de légumes et féculents et de pains traités, ces derniers contenant tous les nutriments de base. La viande synthétique est consommée hebdomadairement.

DROGUES

L'usage du tabac et assimilés est interdit en raison du recyclage de l'air. Dans les systèmes non clos comme Métropolis, l'usage du tabac est permis mais onéreux. Les plantations de tabac dans la ceinture d'astéroïdes sont réputées et approvisionnent surtout les pirates. Il en est de même pour la marijuana et assimilées, dont l'usage se rattache à la consommation de tabac.

La cocaïne est difficile d'emploi dans les faibles gravités, aussi est-elle surtout prisée à Métropolis. Les feuilles de coca sont dans certaines colonies utilisées comme coupe-faim. L'héroïne et ses dérivées sont aisément détectables au sein des colonies par ses effets, aussi les trouvent-on surtout à Métropolis.

Extasy et autres drogues en comprimés sont les plus répandues et les plus aisément transportables dans les colonies, mais leur usage se limite aux adolescents ; en effet, le risque de décompression élevée dissuade d'être hors d'état de réagir, et l'épreuve du sas lors de la conscription est tout à fait instructive en la matière.

PROTHESES

Les sciences prothétiques se sont développées durant le siècle dernier sur la Lune, profitant des répercussions de la recherche robotique. La fabrication des prothèses est prioritaire et leur attribution ne fait l'objet d'aucune discrimination. Même les miséreux s'en voient dotés, car eux aussi peuvent être utiles en cas de nécessité.

Néanmoins, malgré les prouesses technologiques réalisées, les prothèses sont d'un port hautement inconfortable et douloureux, entraînant souvent en corollaire une accoutumance aux opiacées.

DROIT, POLITIQUE ET RELIGION

VIE POLITIQUE

La vie politique des colonies est assez calme, puisque les enjeux sont surtout économiques ; les responsabilités et les honneurs sont bien plus importants au sein de la sphère productive. Il existe un large consensus populaire sur le système politique actuel. Les personnes ambitieuses ont tôt fait de joindre les forces armées ou de partir à Métropolis, fuyant l'immobilisme bien-pensant des colonies.

FOI ET SUPERSTITION

Du point de vue religieux, les recompositions ethniques dues à la PGS ont entraîné une résurgence d'un nouveau mouvement religieux souvent réactionnaire et nationaliste, qui ne concerne pourtant qu'une infime partie de la population. Chrétiens ou Islamiques, ces mouvements ne semblent pas avoir grand rapport avec le dogme originel et sont dénoncés comme tels par les dépositaires de ces religions, basés dans le vieux quartier de Métropolis. Faute d'avoir pu entretenir les rites et ne pouvant faire référence à des lieux saints, les deux religions monothéistes chrétiennes et islamiques se sont quasiment éteintes.

La grande partie de l'opinion croit d'une manière diffuse à une divinité unique, couramment dénommée Dieu ou Providence.

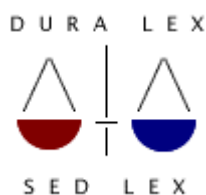
La superstition est très répandue, pouvant être considérée comme une compensation dans un monde très technique et déterministe. Sont surtout appréciés les arts divinatoires, le zodiaque et les talismans. A ce titre, il existe un certain nombre de présages annonciateurs de malheur ou bonheur que même les navigateurs militaires respectent.

JUSTICE

Du point de vue politique, la majeure partie des systèmes est gérée par une Administration Centrale, garantissant l'état de droit et le respect d'une Constitution. N'ayant pas les moyens d'entretenir un système juridique, les questions de droit et litiges sont sous-traitées à la Corporation Sørensen-Lugano.

Cette dernière dépend pour son fonctionnement d'une caisse commune entre systèmes, instituée par le Traité de Téthys. Elle est un des meilleurs exemples du système corporatiste, concentrant les compétences juridiques pour garantir une expertise. Cette Corporation exécute scrupuleusement la loi votée par l'organe législatif de chaque Colonie, permettant une réelle indépendance entre le pouvoir politique et la justice. La liberté qu'a chaque système de dénoncer son contrat avec elle la dissuade de commettre des abus.

Il est à noter que pour les affaires concernant le pouvoir en place, les litiges sont jugés par un Comité des Sages désigné par l'organe législatif.



Emblème de la Corporation Sørensen-Lugano

L'EID EMETTEUR INDIVIDUEL DE DOSSIER

Tout personnage évoluant dans les systèmes organisés du système solaire possède un Emetteur Individuel de Dossier pour pouvoir consommer et se déplacer.

DEFINITION ET ASPECTS MEDICAUX

L'Emetteur Individuel de Dossier est un implant bioélectronique placé dans le corps de chaque membre d'une colonie ou d'un système organisé. Il sert uniquement à identifier celui qui le porte.

L'EID est utilisé comme carte de retrait bancaire, comme carte d'identité et comme laissez-passer.

L'EID a un rôle informatif, toute action devant être validée par lecture de l'empreinte palmaire. On ne peut par exemple pas retirer un repas sans confirmer par empreinte palmaire.

L'EID est implanté à la place du dernier disque cervical par micro neurochirurgie robotisée, opération complexe qui nécessite le matériel d'un centre hospitalier important. Cet implant bioélectronique est implanté après la puberté, au dix-huitième anniversaire. Les deux semaines suivant l'opération sont très douloureuses ; le taux de pertes de cette opération est inférieur à 0,03%.

Cet implant est doté d'un processus de croissance biologique, basé sur l'extrapolation des relevés de croissance qui ont eu lieu au cours de l'adolescence. L'EID achève sa phase de croissance 4 ans après son implantation ; il est alors parfaitement intégré à la colonne vertébrale et quasiment inamovible. Le taux de rejet est quasi nul ; tout rejet amène au mieux à la paralysie totale, plus généralement à la mort.

Ainsi, on ne peut réaliser qu'une seule implantation par sujet pour toute la durée de sa vie. Les essais d'implantation sur des sujets de plus de 30 ans sont généralement infructueux.

L'EID se présente sous la forme d'un disque gélatineux au cœur duquel se trouve une mince pastille de silicone gravé. L'EID ne nécessite aucune énergie pour fonctionner, il se contente de constituer une réponse aux ondes des Traqueurs. La mort d'un porteur n'a donc pas de conséquences pour l'EID, qui continue à émettre.

FONCTIONNEMENT

L'EID est un indicateur passif : il renvoie un signal électromagnétique à des ondes de même nature. Seul le plomb et quelques matériaux hautement radioactifs peuvent brouiller ce signal.

Les Lecteurs d'EID ou "Traqueurs", appareils de détection, sont placés partout où une prestation de service peut avoir lieu et partout où il peut y avoir limitation de passage.

Ces appareils sont relativement fragiles et onéreux, c'est pourquoi ils ne sont pas installés dans toute la colonie, hormis dans certains systèmes totalitaires.

Les Traqueurs se présentent sous la forme d'un boîtier cubique de 10 cm³, reliés à un détecteur directionnel et à une plaque de détection de 20 cm². Ils peuvent lire les EID dans un rayon de 10m autour de la plaque. Les boîtiers sont installés dans les plafonds ou les murs, le plus souvent protégés par un léger blindage (acier 1mm).



Traqueur pour niveaux 1,2 et 3



Traqueur pour niveaux 4 et 5

Les Traqueurs sont reliés au réseau informatique de la colonie ; l'ordinateur central de la colonie suit chaque citoyen en temps réel. L'**Ordinateur Central (OC)** attribue à chaque identité un dossier complet, contenant les données administratives, bancaires et médicales du citoyen.

Ce dossier se compose

- d'un fichier en **hardware** non réinscriptible, constitué lors de l'implantation et contenant l'identité, le code génétique et la parenté du citoyen.
- d'un fichier "**bancaire**" réinscriptible, reflétant le capital-travail du citoyen ainsi que les options de gestion qu'il a retenues. (Seul le Centre de Gestion du Capital peut agir sur ce fichier.). Seuls le citoyen lui-même et les comptables de la colonie peuvent accéder à ces données.
- d'un fichier **médical** réinscriptible, contenant les check-up historiques du citoyen et son dossier médical. (Seul le Centre Médico-Sanitaire peut écrire sur ce dossier). Ont accès à ce dossier le citoyen lui-même, les agents médico-sanitaires, la police et les pompiers.
- d'un fichier de **circulation**, indiquant les zones dans lesquelles le citoyen a le droit d'accéder. Ce fichier n'est modifiable que par la police, consultable par cette dernière et par le citoyen.

Tous ces fichiers et les données qu'ils contiennent ne peuvent être effacés ; il y a donc une mention indiquant qu'une donnée est périmée, mais aucune donnée ne disparaît.

Toute institution, comme la justice ou la douane, désirant accéder à ces données doit en demander l'autorisation à l'organisation habilitée à la consulter. La plupart des accès sont limités mais disponibles en quelques minutes. Un examen plus approfondi du dossier individuel doit être cautionné administrativement, et cela peut prendre jusqu'à 36h.

Les Traqueurs sont également construits dans les véhicules. Les vaisseaux de transports de passagers d'une taille importante sont dotés d'un propre Ordinateur Central, qui renouvelle ses données à chaque escale.

Le point faible du système réside dans le réseau informatique et l'ordinateur central. Alors que ce dernier, véritable cerveau de la colonie, est inattaquable sur tous les points de vue, le réseau est souvent mis à mal par les radiations solaires, différentes infections informatiques et destruction matérielles.

ASPECTS CULTURELS

La technique de l'EID a été mise en place dès le début de l'ère solaire, pour pouvoir localiser chaque colon et également pour réguler la distribution de nourriture.

Au début, il ne s'agissait que de bracelets, puis d'implants sous-cutanés. Devant l'importance de la fraude, surtout dans la distribution de nourriture, il a été décidé de mettre l'EID dans un endroit sensible du corps humain, où toute tentative de fraude se solde par la mort.

L'EID est généralement considéré comme une sécurité, permettant de retrouver rapidement tout individu disparu. Ceci était précieux lorsque les décompressions accidentelles dévastaient les

colonies, enfermant des colons sous les décombres ou les expulsant loin de tout secours. Aujourd'hui, on le considère comme une police efficace, prévenant les agressions directes.

Il n'existe pas de dérogations à ce système, au sein des systèmes organisés. L'EID est souvent dénoncé par certains groupes politiques comme une entrave aux libertés individuelles et politiques.

L'EID est le plus souvent vécu comme la marque d'appartenance à la colonie. Jusqu'à l'âge de dix-huit ans, le citoyen est doté d'un passe magnétique, d'un fonctionnement analogue à l'EID. Ce passe est souvent implanté dans le corps, sous la peau ou dans le système digestif.

Ce passe permet d'appliquer de nombreuses restrictions aux mineurs, notamment dans l'accessibilité de certaines zones et la circulation ; ainsi, il est possible de localiser un enfant absent au cours.

Dans certains systèmes particulièrement restrictifs, l'EID est utilisé pour dissuader les adolescents de certaines pratiques, notamment dans la fréquentation du sexe opposé. (Deux EID de deux personnes de sexes différents, dont au moins une est mineure, distants de moins de 20 cm, déclenchent une action informative de l'Ordinateur Central vis-à-vis de la police dans les systèmes restrictifs).

Le fait d'être implanté à dix-huit ans, à la majorité, a amené l'implantation à devenir une sorte de rituel de passage ; par l'implantation, le colon a accès bien plus de zones et d'informations, mais est surtout reconnu comme faisant parti du monde adulte.

EID ET CRIMINALITE

Ce système de contrôle est un frein important pour les activités criminelles et permet la collaboration du crime local avec les autorités.

La pègre solaire et les services de renseignements étrangers sont également contraints de jouer la règle du jeu ; pour des interventions sérieuses, ces illégaux préfèrent saboter localement le réseau, voire détruire simplement quelques Traqueurs sur site (ce qui permet de travailler sur le réseau).

Les restrictions les plus pénibles pour ce genre d'individus sont les restrictions à la circulation ; celles-ci peuvent être contournées en contrefaisant ou en utilisant les connexions de la police à l'**Ordinateur Central (OC)**. Celles-ci sont accessibles à des hackers entraînés ; c'est cette capacité de contrefaçon qui a valu le surnom de "hi-tech" à la pègre solaire.

Il existe des interventions osées pour tenter de modifier des fichiers-identités de base au sein de l'OC de certaines colonies, mais c'est généralement une opération vaine.

Il apparaît très risqué de corrompre un opérateur de l'OC ou un haut fonctionnaire, car un double jeu est très probable.

Il est également vain de vouloir modifier le montant de son capital-travail une fois dans la colonie, car le centre de Gestion du Capital recalcule ses positions à chaque transaction et débusque la moindre irrégularité. Un approvisionnement en capital-travail par l'extérieur est possible mais repérable.

Ce qu'on ne peut pas faire :

- venir à la colonie sur un vaisseau dont l'OC contient de fausses informations. Une journée avant l'accostage du vaisseau, la colonie reçoit de sa dernière escale les données d'EID de chaque passager.

- Envoyer l'EID d'un défunt par voie postale à un futur immigrant : la présence de l'EID dans une zone de fret ou sa disparition de la colonie entraînerait une mesure policière.

UTILISER L'EID DANS LE JEU

Par l'EID, on synthétise toutes les ressources policières et juridiques qui sont déjà utilisées de nos jours pour retracer les activités des suspects. Avec l'EID, l'impunité des actions criminelles disparaît, et avec elle la tentation et la facilité de l'action brutale.

En ce qui concerne la surveillance policière, ce système est moins totalitaire qu'il n'y paraît : il est rare que la police consacre son temps à suivre un citoyen en particulier ; il faut vraiment qu'une enquête soit ouverte pour que l'on retrace le parcours d'un individu. Néanmoins, les tentatives d'infractions aux permis de circulations sont enregistrées dans le fichier "circulation", et dans certains cas l'Ordinateur Central peut lancer une action informative à la police.

Ne faites pas devenir vos PJ paranoïaques en insistant sur la présence de l'EID : ils sont sensés avoir grandi avec ce système et ne connaissent à vrai dire pas d'autre mode de vie. Il est donc plus vraisemblable que vos PJ déclarent : "Nous n'avons pas le droit d'être ici" plutôt que : "Nos EID vont nous moucher". En outre, ce dispositif vise à simplifier la plupart des tâches quotidiennes et transactions, ce qui libère du temps et de l'attention au profit du scénario.

La police est très souvent impartiale dans l'utilisation de l'EID, sa première priorité étant la préservation de la paix civile pour éviter des accidents graves comme la décompression ou la perte d'air. S'il y a un "Grand Méchant" dans votre scénario, il y a peu de chances pour qu'il ait accès au réseau de détection. Les systèmes totalitaires échappent à la règle, mais là les PJ seront prévenus...

Il existe des Traqueurs portatifs utilisés par l'armée pour localiser les ennemis, notamment au sein des structures métalliques où les détecteurs de métaux sont inefficaces.

Certains corps d'élite dont les Space Marines se font retirer l'EID ou n'ont pas subi d'implantation, quitte à devoir porter un badge magnétique au retour de mission.

DOSSIER : L'EQUIPEMENT ET LES OBJETS DU QUOTIDIEN

GESTION DE L'ENCOMBREMENT

Tout équipement est défini par son volume, exprime en **blocs** (1 bloc = 10x10x10 centimètres), et par sa **masse**, exprimée en Kg

Comme référence : **1 bloc d'eau = 1 Kg**

Limite : Un humain peut porter sans gêne 1/4 de son poids, soit pour un humain **1g : FORx2**, pour un humain **0,6g : FOR**.

Règle optionnelle : le poids des bagages varie selon la gravité de l'environnement (un humain 1g dans un monde 0,6g peut porter le **double** de masse, un humain 0,6g dans un monde 1g ne peut plus porter que la **moitié** de la masse).

MATIERES COURAMMENT UTILISEES

Les matières organiques comme le bois et le papier sont très rares et chères. Elles sont surtout utilisées dans le vieux quartier de Métropolis.

Sont également rares les matières issues de la pétrochimie, comme les plastiques, les carburants, nombre de produits d'entretien et de cosmétiques. Les molécules carbonées complexes utilisées pour la matière plastique sont réalisées dans les complexes pétrochimiques de Titan, où l'on transforme le méthane atmosphérique. Ces molécules sont utilisées pour certains produits chimiques industriels et pharmaceutiques. Il serait en conséquence extrêmement coûteux de fabriquer un cocktail Molotov... Le Kevlar est absolument hors de prix et n'est porté que par les très hautes personnalités.

Les molécules complexes utilisant comme base la silice et non le carbone, les silicones, sont au contraire très utilisées. Parmi les principales applications, citons les articulations artificielles, tous les éléments d'étanchéité, tous les conduits souples et tous les produits déformables. Tous ces produits sont difficilement inflammables et offrent une bonne résistance au froid.

TEXTILES ET VETEMENTS

Du point de vue vestimentaire, la toile est le tissu le plus utilisé en raison de sa production commode. La laine et la soie sont des tissus de grand luxe.

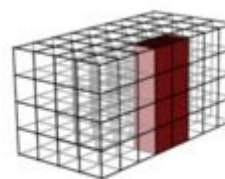
Dans les colonies, pour établir une protection supplémentaire contre la décompression, il existe des justaucorps en silicone, épousant entièrement le corps pour ne laisser libre que les mains et le visage. Ils sont portés généralement en sous-vêtements. Ils servent à limiter les effets d'une décompression brusque, en attendant que les systèmes de secours soient effectifs. Un usage prolongé en pression faible est vivement déconseillé.

La majeure partie des colons est également dotée de gants et d'un masque en silicone, s'appliquant autour des parties libres en cas de décompression. Le masque possède un embout pour se connecter aux distributeurs d'oxygène qui sont libérés dans ces situations.

BAGAGES

MALLE

	Blocs	m	lxLxh
	128	4	4x8x4
Bloc de commande	-2	2	
Module de pressurisation	-2	4	
Radio, transpondeur et balise	-2	2	
Générateur portable	-2	4	
	120	16	



■ Ensemble de commande

Une malle suffit à contenir toutes les possessions d'un colon au cours de sa vie et, intermédiaire entre le meuble et le bagage, il est l'incarnation de son mode de vie.

Ses dimensions sont standardisées dans tout le système solaire, de manière à pouvoir utiliser la même malle quel que soit le secteur, le vaisseau ou la colonie où l'on se trouve.

En cas de dépressurisation, une malle fermée gonfle ses joints pneumatiques et protège ainsi son contenu du vide. Toute malle est équipée d'un transpondeur indiquant son propriétaire, et d'une balise activée en cas de dépressurisation, afin de pouvoir être récupérée plus tard.

La serrure de la malle, à commande électronique, peut être commandée à distance grâce à un dispositif radio incorporé.

HAVRESAC 0,6 G

	Blocs	m	LxLxh
	30	2	3x2x5
Module de recyclage d'air	-2	2	
Bombonne d'air	-2	2	
Générateur portable	-2	4	
	24	10	



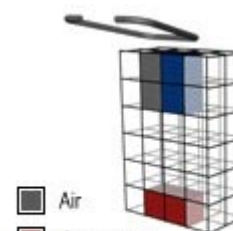
■ Air
■ Générateur
■ Recyclage d'air

Ce bagage de grande capacité a été originellement conçu pour les forces armées, et se trouve donc doté de dispositifs permettant de survivre dans l'espace.

Le générateur et le module de recyclage d'air ont une autonomie de 7 jours. De par sa polyvalence, le havresac fait partie de l'équipement standard pour toute mission en dehors de la colonie.

HAVRESAC 1 G

	Blocs	m	LxLxh
	48	2	4x2x6
Module de recyclage d'air	-2	2	
Bombonne d'air	-2	2	
Générateur portable	-2	4	
	42	10	



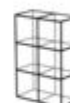
■ Air
■ Générateur
■ Recyclage d'air

MALLETTTE

	Blocs	m	lxLxh
Mallette	6	1	3x2x1

SAC A DOS

	Blocs	lxLxh
Sac à dos 0,6g	6	2x1x3



	Blocs	lxLxh
Sac à dos 1g	12	3x1x4

GENERATEUR PORTABLE

Le générateur portable peut alimenter en énergie simultanément un exosquelette de combat en mouvement sous haute gravité, les systèmes de survie, une radio plus un autre appareil électronique pendant 7 jours.

Un générateur peut alimenter une malle et sa balise pendant plus de trois ans.



MODULE DE RECYCLAGE D'AIR

Ce module convertit le dioxyde de carbone en oxygène et en carbone par électrochimie.

La réaction est auto-entretenu sans perte de composants chimiques. Ce module peut donc fonctionner indéfiniment, sous réserve de vider le réceptacle à carbone chaque semaine.



EQUIPEMENTS TECHNOLOGIQUES

ORDINATEUR PORTABLE ONOSENDAI



L'ordinateur conçu par la Corporation OnoSendai est d'une grande versatilité pour les colonies, mais coûteux en raison de séries de production courtes et complexes.

Un CD-R tient lieu de disque dur, autonomie de 4 heures.

MODULE COM



Le module com permet de communiquer avec le réseau informatique de sa colonie par commande vocale, et d'utiliser ainsi les informations et logiciels qui s'y trouvent (messagerie, agenda, visioconférence...)

Sans réseau, l'objet est toutefois inutile.

JUMELLES A VISION NOCTURNE



Les jumelles à vision nocturnes sont essentielles à la survie en dehors des colonies, car les satellites, en plus de leur propre période nocturne, se retrouvent régulièrement dans l'ombre de la planète qu'elles orbitent. **Portée** : 4 Km

TELESCOPE ELECTRONIQUE



Parce que le meilleur radar peut être trompé, des télescopes puissants ont été développés pour pouvoir observer l'orbite d'un corps céleste depuis sa surface. **Portée** : 1500 Km

RADIO



La radio spatiale émet des signaux assez forts pour être captés à plus de 10 UA de distance.

Le modèle courant peut procéder à un cryptage bas niveau, protégeant l'information d'usagers normaux, mais non de spécialistes.

BOITE A OUTILS



Extrêmement polyvalente sur le plan mécanique, électrique et électronique, cette boîte à outils appartient au matériel standard des équipes techniques.

Pouvant de plus opérer en apesanteur, elle fait également partie du matériel de bord des vaisseaux spatiaux.

TROUSSE A OUTILS, ELECTRONIQUE



Cette trousse regroupe les outils les plus communs à l'entretien des équipements électroniques des colonies.

TROUSSE A OUTILS, MECANIQUE



Originellement développée pour les techniciens de combat, cette trousse sert surtout utile à des petites interventions de mécanique fine, comme la serrurerie ou l'armurerie.

TROUSSE SANITAIRE

La trousse sanitaire contient les produits hygiéniques courants et les médicaments nécessaires ont une vie saine dans les environnements hostiles ou pollués de l'espace.



TROUSSE MEDICALE



La trousse médicale contient le nécessaire de premiers secours pour un groupe de plus de dix personnes, ainsi que les moyens minimums pour procéder à des opérations chirurgicales de petite envergure.

LISTE D'EQUIPEMENTS COURANTS

ARMES

	Volume	Masse
<u>0,6 g</u>		
SplitGun démonté + 2 chargeurs	1	1
Pistolet d'ordonnance 0,6g	2	1,5
Aspic Manchot	2	2
AK 47	5	6
SG-40	8	8
Fusil magnétique	6	8
I2	10	12
<u>1 g</u>		
Colt 11z démonté + 3 chargeurs	2	2
FAMAS III-B	6	7
M27	7	7

EQUIPEMENT

	Volume	Masse
Trousse sanitaire	1	0,5
Costume de rechange + chaussures	6	3
Sous-vêtements, par jour	1	0,5
Ration de nourriture, par jour	1	1
Ration d'eau, par jour	1	1
Ration d'air, par jour (bombe)	2	4
ModulCom	1	0,5
Trousse médicale	2	2
Ordinateur	6	3
Trousse à outils, mécanique	3	3
Trousse à outils, électronique	2	2
Boite à outils	24	15
Radio	20	15
Câble fin métallique, 50m	1	2
Recyclage d'air	2	4
Générateur portable	2	4
Module énergétique solaire	4	8
Jumelles à vision nocturne	3	4
Télescope électronique	6	10

EVOLUTION GENETIQUE

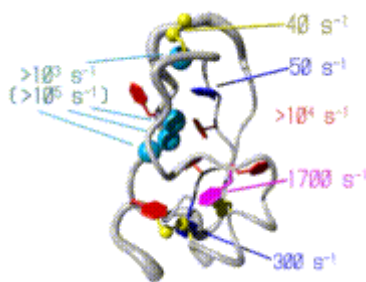
Au cours des années 2000, une partie de l'aristocratie terrienne procréa au moyen de la "purification génétique" : les ADN de l'ovule et du spermatozoïde sont "nettoyés" des gènes à risque, afin d'éviter toute maladie génétique mais aussi afin de procurer aux enfants qui en seraient issus une grande santé, et une espérance de vie accrue.

Les éléments de cette génération d'être génétiquement forts fut dénommés Sapians par leurs parents, désirant donner l'illusion que leurs enfants étaient également plus intelligents que la moyenne.

Une molécule à structure virale employée dans le processus de purification génétique muta en 2007 ; le virus DB (pour "Darwin Booster") qui en résulta devait être un événement unique dans l'histoire de l'humanité et de l'évolution des espèces.

Auparavant, chaque génération humaine, comme chaque génération animale, était un peu mieux adaptée à son environnement, mais cette micromutation de l'espèce était imperceptible. Le virus DB changea dramatiquement cette donnée en amplifiant le phénomène d'adaptation. Ainsi purent naître, au sein de l'humanité extraterrestre, de nouvelles races.

Globalement, l'humain pouvait donc s'adapter en quelques générations, voire en une seule, à un nouvel environnement, à l'instar des insectes.



Molécule du Darwin Booster

Ceci explique comment l'humanité a pu se développer dans des mondes si différents de la Terre. Ainsi, les habitants de Mars, qui a un tiers de la gravité terrestre, ont 1/3 de la masse des terriens de l'USF, qui leurs apparaissent ainsi comme de véritables brutes.

Le virus DB ne semble pas modifier l'hérédité génétique non concernée par l'adaptation au milieu. Mettons par exemple que pour survivre dans un environnement particulier, la génération qui va naître a besoin d'une peau bleue. Si cette génération change d'endroit de vie, et que ce dernier n'influe pas sur la couleur de la peau mais sur le nombre de doigts, on aura alors des polydactyles bleus, ce qui représente donc une race à part entière, à cheval entre la nouvelle race des "bleus" et la nouvelle race des "polydactyles".

On le voit, l'humanité se subdivise donc ainsi en une myriade de races distinctes. Les races véritablement nouvelles sont néanmoins celles qui sont soumises à des environnements extrêmes : Niva des colonies surpressurisées ou Paltevs des vaisseaux spatiaux.

(On soumet les S3 à un univers volontairement très complexe, pour provoquer une augmentation de l'intelligence de leurs enfants).

FORCES ARMEES

DEFENDRE LA COLONIE

Les colonies n'ont pas les moyens d'entretenir des défenses très élaborées, et sont surtout protégées par l'équilibre militaire entre puissances. Leur hantise est de perdre le contrôle de leur population et de susciter ainsi une opération d'ingérence humanitaire de l'USF. Leur activité diplomatique est leur meilleure défense, et leurs marges de manœuvre sont étroites.

En tant que forces armées, les colonies recourent surtout à la conscription, dans l'espoir de pouvoir retenir tout envahisseur assez longtemps pour que ses ennemis interviennent. Les plus riches des systèmes disposent d'intercepteurs pour mener une défense active de leurs voies d'approvisionnement, les plus pauvres sont dotés de systèmes DCA pouvant les protéger d'une attaque pirate.

Les colonies utilisent en outre volontiers des missions de renseignement ou de sabotage pour garantir leurs intérêts.

On compte dans les systèmes industrialisés 1 militaire et 1 policier pour 200 habitants. L'armée d'une colonie de 2 millions d'âmes compte donc 10.000 militaires, soit deux régiments d'armée et un régiment de marine.

ORGANISATION DES FORCES ARMEES

La structure des armées va en s'affinant avec la technologie. L'action militaire est, dans l'espace, le fait de petites unités bien gérées et équipées. La complexité du champ de bataille fait que les grandes unités se cantonnent à un rôle d'approvisionnement et de répartition du soutien tactique. Les grandes manœuvres tactiques sont opérationnellement impossibles à effectuer tant la complexité est grande.

Les petites unités sont puissamment armées et peuvent recourir à une gamme très vaste de matériels, ce qui ramène le combat entre escouades ou escadrons à une véritable joute, où toute doctrine doit être proscrite au profit d'une improvisation continue.

Les hommes sont formés à une gamme très vaste de missions, et y sont aidés par un matériel dont l'usage est standardisé et souvent assisté par ordinateur ou par un opérateur à l'arrière. Devant le grand nombre d'armes autonomes, les interventions de soldats sont d'ailleurs surtout déclenchées dans des situations très délicates ou complexes.

En résumé, les troupes coloniales sont donc tenues à un travail d'orfèvre, et s'en voient confiés les moyens.

Les opérations conjointes entre marine, armée, police et autres forces sont courantes.

Soldat et escouade

1 - SOLDAT

Le soldat d'un système avec une technologie standard est équipé de :

un exosquelette ou scaphandre

un fusil d'assaut + munitions

un générateur à fusion portable

un communicateur militaire

Une paire de jumelles IR (infrarouge)

patches antidécompression

2 - ESCOUADE

L'escouade est la composante de base des forces armées coloniales.

Structure

L'escouade compte généralement dix hommes : huit hommes de troupe dont un sergent, un adjudant et un technicien polyvalent.

C'est un élément unitaire, qui a à lui tout seul une efficacité très limitée. Elles ont une autonomie opérationnelle d'une journée, voire deux pour les forces spéciales.

Toute escouade dépend d'un peloton, sans lequel elle n'a aucune efficacité.

L'équipement attribué à un peloton peut comporter au choix :

- des modules complémentaires aux armes : lance-grenades, laser, lance-flammes etc.
- Une arme lourde : mitrailleuse, lance-missiles, lance-roquettes, etc.
- des équipements spéciaux : lance-grappin, fumigènes, véhicule, détecteurs ou lecteurs d'EID, ordinateur, caméra automobile etc.

Composantes

Le **technicien** se charge de l'assistance mécanique et sanitaire aux hommes de troupe durant le combat. En effet, il est habituel que les armures exosquelettiques soient percées, bloquées ou tombent en panne durant le combat ; les combattants n'ont pas les moyens d'assister leurs camarades de manière utile : il leur faudrait pour cela lâcher leur arme et s'équiper d'outils, et souvent quitter une position couverte.

Un technicien, non-combattant, est alors nécessaire pour intervenir avec promptitude et efficacité. Ses interventions se font souvent en première ligne, et il bien entendu une cible privilégiée pour l'ennemi.

C'est pourquoi il est généralement mieux protégé que les combattants. Ce point pourrait nous sembler surprenant, mais doit être lu au travers de deux autres considérations :

- Il coûte plus cher à former et à équiper qu'un soldat.
- Contrairement au soldat, sa disparition mettrait directement en danger les neuf personnes qui dépendent de lui.

Le technicien est également chargé des fonctions du génie et des sapeurs : ouvrir des passages, saboter des installations et mettre des pièges en place.

Généralement, le technicien a reçu en sus une formation de secouriste avancé ou au moins d'infirmier. Il n'est généralement pas mêlé au combat et ne porte d'ailleurs qu'une arme de poing, voire pas d'arme du tout. Sa protection sur le terrain est assurée par les combattants.

Certaines tactiques ont d'ailleurs été développées autour du technicien, qui peut alors servir d'appât ou de leurre.

L'**adjudant** dirige l'escouade ; il est assisté dans sa tâche par un caporal désigné entre les hommes de troupe. En cas d'incapacitation, le sergent prend le commandement, puis le caporal le plus âgé.

Si sa capacité de réaction est grande, la capacité de décision de l'adjudant est limitée : il doit attendre les instructions de son lieutenant pour agir. Néanmoins, la proximité de la situation confère à l'adjudant débrouillardise et clairvoyance, et ceci a plus d'une fois sauvé la mise à leurs supérieurs.

L'adjudant est l'œil et la bouche de ses soldats : il est le seul de l'escouade à transmettre les informations au lieutenant, et le seul à en recevoir. Véritable central de communication, il porte un relais-radio pour faire la liaison avec ses hommes et son supérieur, et porte en outre généralement un visio pour faciliter la gestion des communications.

ESCADRON

L'escadron est la première unité autonome des armées coloniales. Compte tenu de la complexité des mondes urbanisés que sont les colonies, l'escadron est l'unité qui a la meilleure perception de son environnement de sa situation et de ses capacités, et donc qui a l'action la plus efficace.

Structure

Un escadron se compose de 4 escouades standard et d'une escouade de champ. Cette dernière comporte le lieutenant de l'escadron, l'adjudant-chef qui l'assiste, un radio, un opérateur radar et six hommes de troupes, dont un sergent.

Un escadron est donc composé de 50 personnes en moyenne.

L'escadron est la première unité à pouvoir passer commande d'équipements de compagnie ou de bataillon.

L'autonomie de cette unité est faible, de l'ordre de quatre jours. L'autonomie décisionnelle est faible : alors que l'adjudant-chef est sensé diriger les hommes, laissant toute latitude au lieutenant pour élaborer ses tactiques, la complexité du combat amène l'officier à réfléchir à court terme à la situation, donc à élaborer une tactique réactive.

Bien qu'ainsi un tandem "action-réaction" se forme entre l'officier et son aide, et que cela ait montré à de nombreuses reprises son efficacité, il manque à l'escadron le recul pour être créatif et garder l'initiative.

L'escadron est donc une unité opérationnellement efficace, mais dénuée d'initiative.

Composantes

L'opérateur radar collecte les informations du champ de bataille : position des éléments de l'escadron, positions ennemies et amies aux alentours, etc. Il travaille souvent avec l'adjudant-chef, et donne sur demande des informations complémentaires aux adjudants d'escouade.

Le radio est chargé des contacts avec la compagnie, et notamment des demandes de soutien tactique. Il est le mieux au courant de la situation du champ de bataille, et en fait généralement qu'une synthèse au lieutenant.

Les six hommes de troupe sont sensés protéger la direction de l'escadron, cible privilégiée pour l'ennemi ; néanmoins, ils sont souvent utilisés comme réserve et pour agir en marge du combat : transporter les matériels dans la zone d'engagement, trouver un véhicule, s'occuper des blessés graves, etc.

COMPAGNIE

La compagnie est l'unité la plus autonome des armées coloniales ; elle est la première unité à recevoir une mission complète à remplir, comme tenir un quartier, un bâtiment principal ou investir une station radar.

Structure

La compagnie se compose de trois escadrons standard, d'un escadron de choc, dotée d'équipements d'assaut (véhicules, missiles, roquettes, artillerie ou autres) et d'une escouade de compagnie, comportant un capitaine, quatre majors, un technicien radio, un médecin et trois hommes de troupes. Une compagnie est donc composée de 170 personnes en moyenne.

Un transporteur spatial, de type Stavrodyne (voire "Flottes Stellaires") est généralement mis à la disposition d'une compagnie en cas d'intervention stratégique. En outre, une compagnie est dotée de deux drones destinés à l'observation et occasionnellement au transport des blessés.

L'autonomie d'une compagnie du point de vue matériel atteint trois semaines de combat. Son autonomie décisionnelle est la meilleure de toutes les unités coloniales. Le capitaine a une grande latitude pour mener ses opérations.

La compagnie est la première unité à être nommément dotée d'un PC (**Poste de Commandement**). Celui-ci est couramment mobile, monté à bord d'un VBL (**Véhicule Blindé Léger**). Ce PC est équipé d'une antenne de communication satellite et d'une station fixe informatique, permettant de gérer le réseau d'information composé des caméras fixes, embarquées et automobiles, des radars, capteurs et satellites et autres sources.

Composantes

Les trois hommes de troupe sont généralement des conscrits en formation d'officier, la sécurité du PC étant généralement assurée par une escouade prélevée sur un escadron. Les élèves officiers sont en effet précieux au PC car gérant les affaires courantes comme l'approvisionnement, laissant plus de liberté au capitaine et son équipe pour comprendre et innover.

Le **médecin** prépare les blessés graves pour le voyage aéroporté, et remet les autres en forme pour le combat ou autre usage si incapacitation. Il s'occupe également de diverses tâches annexes comme l'autopsie préliminaire des cadavres, si un nouveau type d'arme est employé, et le prélèvement des organes pour transplantation si les conditions matérielles le permettent.

Le **technicien radio** s'occupe de la maintenance des équipements de communication, sans lesquels la compagnie est condamnée, et plus généralement de la maintenance des éléments électroniques.

Chaque **major de compagnie** a une spécialisation permettant à la compagnie d'être autonome et réactive rapidement. Les spécialisations généralement répandues sont : cryptage et décryptage, analyse tactique, logistique, interprétariat/connaissance de l'ennemi et de l'environnement, renseignement et enfin actions spéciales : propagande, désinformation etc.

Le **capitaine** a la tâche la plus délicate, qui est de mener à la victoire. Son travail est réellement créatif, dans la mesure où il joue souvent un jeu avec le capitaine ennemi.

Le capitaine a une influence capitale sur l'ensemble de la compagnie ; l'importance de ce rôle fait qu'un **capitaine de réserve** suit souvent les opérations à distance afin de pouvoir remplacer immédiatement le capitaine opérationnel en cas de défaillance. Ce "Shadow Captain" est inconnu du

capitaine opérationnel et se trouve souvent parmi les élèves officiers, notamment dans les missions expéditionnaires. Son activation est déclenchée sur ordre du colonel de bataillon.

Le poste de capitaine est à très haut risque, puisque toute l'opération est sous sa responsabilité ; il n'est pas rare de voir des capitaines dénoncés comme particulièrement sanguinaires ou malhabiles se faire punir au retour par les familles des subordonnés, surtout des décédés, et ce parfois jusqu'à la mort.

BATAILLON

Cette structure est la plus grande employée pour des opérations extérieures à la colonie. Elle coordonne, plus qu'elle ne dirige, les quatre compagnies qui la composent, et représente surtout les moyens stratégiques et logistiques mis à disposition des compagnies.

Structure

En dehors des quatre compagnies qu'elle encadre, le bataillon se résume à une compagnie de bataillon, composée d'un escadron de commandement, d'un peloton logistique, un escadron médical et un escadron de protection. Le bataillon regroupe donc un millier de personnes, ce qui représente un dixième des forces d'une colonie de 2 millions de personnes.

La **compagnie de bataillon** est stationnée dans un bâtiment en retrait des lignes sur surface et dans un navire de guerre type frégate ou corvette en cas d'intervention stratégique. Son autonomie matérielle est de deux mois, assez pour venir à bout d'un conflit d'importance limitée.

Du point de vue décisionnel, le bataillon dépend souvent d'autorités supérieures, militaires ou politiques, désireuses d'influer sur le combat ou ses objectifs. Cette structure tampon porte donc un rôle décisionnel limité ; la direction du bataillon se fait concrètement par un débat entre les quatre capitaines et le colonel de bataillon, où ce dernier possède un rôle directeur.

Composantes

Lorsque l'action le permet, en début ou en fin d'engagement, le colonel coordonne la mise en place de ses unités et le soutien tactique. Une fois le conflit engagé, le colonel suit la situation, dirige le soutien tactique et gère l'approvisionnement. Son rôle est discret mais néanmoins essentiel : il a un recul suffisant pour informer les capitaines des évolutions profondes de la situation. Il mène en outre tout le travail pénible et obscur mais vital de l'approvisionnement et de l'entretien.

Ce poste est systématiquement occupé par un ancien capitaine, et représente en fait pour ce dernier une véritable récompense. Néanmoins, la distance du combat exaspère la plupart des plus doués, et ce sont généralement les moins combattifs ou les plus disciplinés que l'on retrouve à cette fonction.

L'**état-major** est dirigé par une escouade de bataillon, une escouade de transmission, une escouade informatique et une escouade de services.

- La **centrale de commandement**, est composée du colonel, de son aide de camp (généralement un adjudant), de quatre capitaines de liaison (appelés "Second Shadow Captains"), de deux lieutenants-colonels de renseignement, deux capitaines de l'action spéciale et parfois d'un officier politique ou représentant du gouvernement.

- L'**escouade de transmission** est composée d'un adjudant de transmission, de huit opérateurs et d'un technicien. Sa fonction est de maintenir les communications, notamment les communications cryptées.

- L'**escouade informatique** est composée d'un adjudant, de trois opérateurs, de trois programmeurs et de trois techniciens. Cette unité veille à maintenir le réseau informatique entre l'arrière et le front en état de marche et à aider les soldats dans l'usage du matériel avancé.

- L'**escouade de services** est rattachée à l'état-major et se charge des tâches subalternes comme le secrétariat et le service.

L'**escadron de protection** est un escadron standard, souvent employé comme réserve. Le **peloton médical** comprend 3 médecins généralistes, 6 chirurgiens, 4 manipulateurs de robots médicaux, deux pharmaciens, deux anesthésistes et 25 infirmiers polyvalents. Le **peloton logistique** comprend 3 planificateurs, 6 pilotes et copilotes, 12 chargeurs, 5 mécaniciens, 3 magasiniers, un intendant et une escouade de protection.

Comme nous pouvons le constater, il existe une réserve importante à l'échelle du bataillon, ce qui permet de renforcer ou de remplacer les compagnies les plus exposées.

REGIMENT

Régiment

La plupart des colonies ne peuvent entretenir que deux régiments de l'armée et un régiment de marine.

Ces unités sont l'équivalent des armées des nations préapocalyptiques, et sont donc destinées aux manœuvres de grande envergure. Elles sont généralement constituées de quatre bataillons et d'une compagnie de coordination, soit 4200 personnes environ.

Ces unités sont dirigées par un général de régiment, au sein d'une compagnie de coordination d'une structure comparable à la compagnie de bataillon.

Devant l'ampleur des événements qui appelleraient l'usage d'une telle structure, de nombreuses unités logistiques et apparentées viendraient de la société civile se placer sous la tutelle du régiment, sans compter les unités de police et autres unités spéciales. Ces unités auxiliaires sont placées sous le commandement d'une **cellule de crise**, faisant partie du **Quartier Général**.

Régiment de marine, Marine

La marine des colonies suit une organisation similaire à celle de l'armée, avec les spécificités suivantes :

- Chaque bâtiment de type frégate ou corvette représente une compagnie.
- Chaque flotte est composée de trois vaisseaux et leurs vaisseaux d'accompagnements, ce qui représente un bataillon.
- Les troupes de fusiliers sont obligatoirement en exosquelette, et sont les premières à être équipées en armement individuel laser lorsque cet équipement est disponible..

Une marine coloniale typique est composée de deux flottes d'alloplan, d'une flotte légère chargée du contrôle des voies spatiales, de l'escorte et de la protection astroportuaire et d'un bataillon de fusiliers.

Le bataillon de fusiliers n'est jamais entièrement rassemblé, puisqu'une compagnie est affectée à la protection des installations astroportuaires, une compagnie est embarquée sur chaque flotte et la dernière compagnie est généralement l'unité d'élite du système, et se trouve soit en entraînement soit en mission.

Spécificités nationales

Le Japon Solaire n'a que des unités de marine et son unité de prédilection est non la compagnie mais le bataillon, qui s'en trouve ainsi amené à jouer un rôle plus actif.

L'USF dote ses escadrons d'élite de trois transports de troupes.
Les caméras automobiles italiennes sont armées d'un fusil d'assaut intégré.
Le VBL de PC de compagnie allemand est armé d'équipement offensif.

CONSCRIPTION

La conscription est obligatoire et dure généralement 18 mois.

Elle a lieu après le baccalauréat pour les soldats et après les études supérieures pour les élèves officiers.

Les conscrits représentent l'essentiel des hommes de troupe, les soldats de métier ayant au minimum le grade de sergent ou de technicien.

Il y a donc

7 conscrits dans une escouade, soit 70%

33 conscrits dans un escadron, soit 66%

135 conscrits dans une compagnie, soit 64%

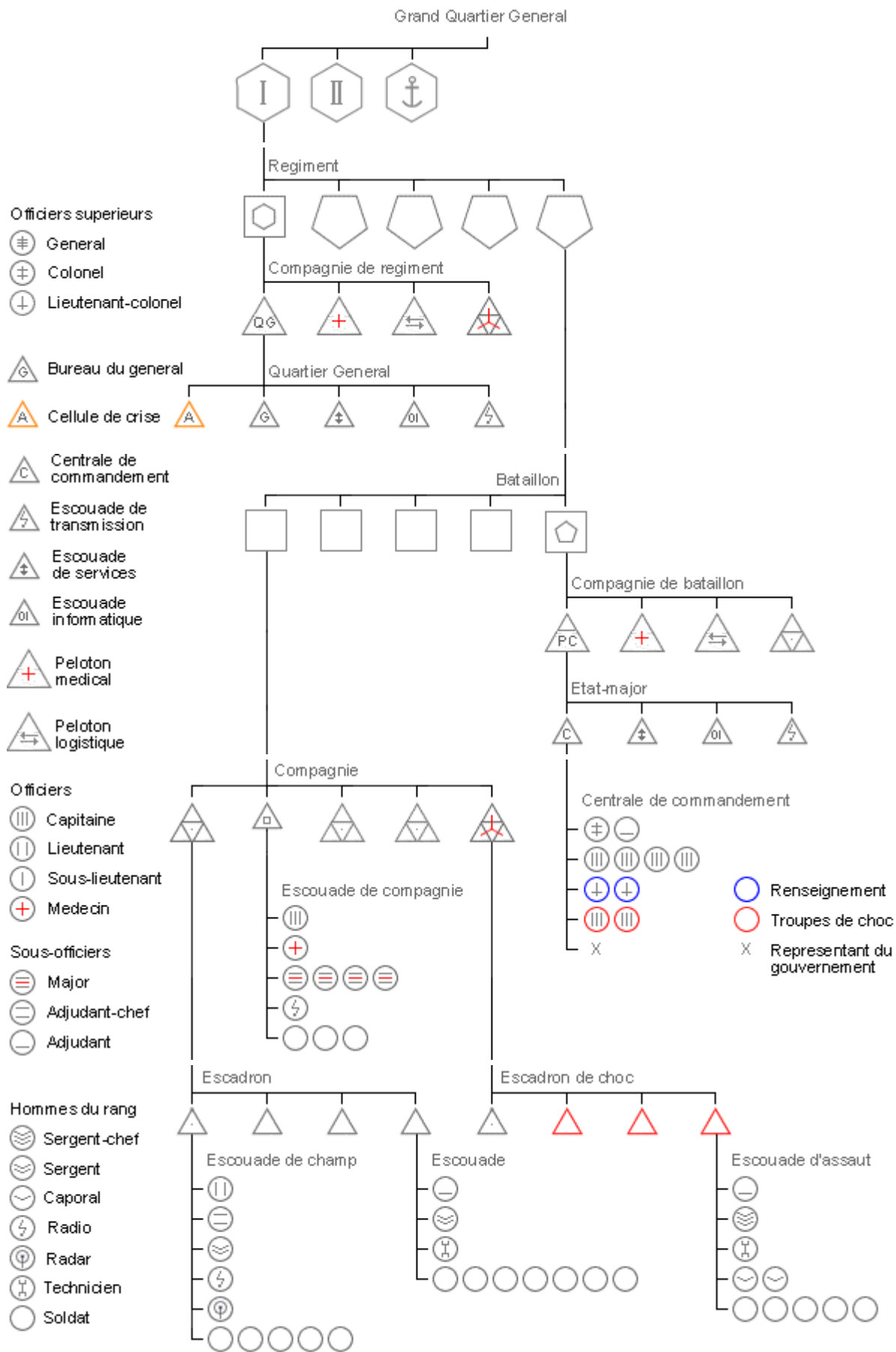
573 conscrits dans un bataillon, soit 51%

En résumé, les conscrits représentent 50% des effectifs opérationnels de l'armée, et aussi plus de 85% des pertes.

Les réservistes représentent pour une colonie de 2 millions de personnes environ 5000 personnes, que l'on utilise surtout comme réserve et comme troupe de surveillance du territoire.

Les réservistes forment un régiment à part, de même structure qu'un régiment d'active.

DIAGRAMME RECAPITULATIF



NOTES AU MJ

Pensez que selon le monde d'où ils viennent, les belligérants peuvent avoir de grandes différences physiques, ce qui empêche par exemple de pouvoir prendre les exosquelettes des ennemis. Ceci a aussi son influence sur le combat au corps à corps.

Puisqu'une escouade opère rarement seule, les PJ seront pour la plupart directement confrontés à un escadron, s'ils représentent la seule menace du secteur.

Pensez qu'un soldat passe la plupart de son temps à se protéger, à changer de place et à couvrir ses camarades, et que le temps effectivement consacré à combattre l'ennemi est bien plus faible que ne le montrent les films et romans de guerre. Trois morts ennemies par soldat est un résultat excellent pour la journée d'une escouade.

Généralement les pertes sont égales de part et d'autre ; une proportion de 20% de pertes amies pour 35% de pertes ennemies est considérable. Sauf ordre exprès, une unité se retire généralement du combat lorsque ses pertes sont supérieures à celles de l'ennemi et atteignent le tiers de l'effectif initial.

Pensez également que les blessés occupent une large attention de la part des combattants. Il est très pénible pour un soldat de voir un camarade blessé exposé au feu. Le secours apporté à un blessé prend du temps et de l'énergie.

La peur que chacun ressent lors du combat rapproche les hommes entre eux, surtout dans l'espace ou la solitude du soldat au milieu du combat est immense. Il ne faut pas s'imaginer que les meilleurs soldats sont ceux qui n'éprouvent rien et qui sont obsédés par le combat : une personne pareille ne voudrait pas se retrouver avec des gens comme lui, car il sait qu'en cas de péril il serait condamné.

Ne pardonnez pas à vos joueurs toute bravoure inutile et toute mauvaise protection ; ce serait leur donner une dangereuse confiance en soi, qui ne pourra que leur nuire à l'avenir. Ils doivent comprendre qu'il est extrêmement dangereux pour un PJ conscrit d'être confronté à des soldats entraînés et coordonnés.

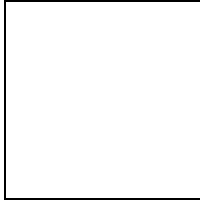
La mort d'un combattant est toujours explicable, à vous d'être de bonne foi.

La victoire du combat est d'abord de rester vivant, et ceci devrait être la préoccupation première des PJ ; une telle approche devrait souder le joueur à son PJ et contribuer à doter ce dernier d'une approche plus "sentimentale" des choses.

Gérez bien l'ennemi : c'est une tâche difficile pour une seule personne, mais payante. Prenez le temps de décider de l'action ennemie ; si vous avez l'expérience des wargames, vous savez que la gestion d'un combat est quasiment un jeu à part. Informez vos joueurs que cette partie du jeu peut prendre du temps, et dites-leur que votre scénario attendra.

FLOTTES SPATIALES

FLOTTE USF



La seconde puissance spacionavale dépend surtout des chantiers navals sélènes depuis qu'en 2154, des commandos-suicides de la marine nippone ont détruit les usines robotisées terriennes par voie nucléaire.

La stratégie navale de l'USF est de maintenir une possibilité d'intervention à l'échelle du système solaire, afin de pouvoir occuper en premier toute colonie déstabilisée. On parle souvent, y compris à l'USF même, de "stratégie-vautour".

A cette fin, il existe quatre flottes fédérées réparties dans Sol.

La Ière Flotte occupe l'espace de Mercure au système terrien, et regroupe les navires les plus anciens. Sa mission est surtout dissuasive, ses capacités d'interventions sont très limitées.

La IIème Flotte rôde dans la ceinture d'astéroïdes, prête à intervenir sur Métropolis. Elle compte 17 destroyers, 24 corvettes et 50 transports de troupes, plus 210 vaisseaux divers dont 90 de ravitaillement. Elle est souvent l'objet de raids pirate meurtriers.

La IIIème Flotte, basée entre Saturne et Jupiter, compte 34 destroyers, 54 corvettes 43 transports de troupes et 170 vaisseaux divers, dont 110 vaisseaux de ravitaillement et 30 bombardiers orbitaux. Elle utilise Miranda comme port de relâche, où est également basé un régiment entier de Space Marines, disposant pour son usage propre de 5 corvettes.

La IVème Flotte est la plus mal connue, étant basée à Pluton. Il semble qu'elle ne compte que 3 destroyers et 2 vaisseaux capitaux non identifiés ; son rôle est indéterminé.

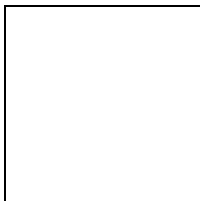
Fiches techniques correspondantes :

Destroyer classe "Kennedy"

Corvette classe "Powell"

Transport de troupes

FLOTTE JAPONAISE



Les deux corporations japonaises Kobe Steel et Matsushita Inc. sont à l'origine de la construction navale stellaire, et ont de ce fait amené le Japon Solaire au rang de puissance spacionavale majeure. Lors de la découverte de la fusion stable, les ateliers de recherche japonais avaient déjà mis au point plusieurs vaisseaux basés sur un moteur à microexplosions nucléaires successives.

Le niveau technologique japonais en matière de construction navale a donc toujours été supérieur d'une génération aux autres. La Fédération Européenne a elle-même été longtemps cliente des chantiers navals nippons pour ses navires de police, jusqu'à l'irruption de l'Armada pancorporatiste.

Cette Armada a été construite en majeure partie par les Chantiers Nippons d'Europe/Saturne, et la composante nippone était de loin la plus puissante. Axée sur la puissance de feu, la première flotte nippone était constituée de cuirassés gigantesques, de loin les plus gros navires de guerre jamais construits. Le vaisseau-amiral "Tojo", 850 mètres de long, accueillait 5700 matelots et 214 officiers, dont 17 officiers supérieurs. Chacune des trois tourelles-laser géantes pouvait atteindre l'équivalent de 3 KT (kilotonnes) de TNT en capacité de destruction combinée, la capacité de destruction d'une bordée de tous les systèmes d'armes subatomiques atteignant 12 KT.

Ces mastodontes furent mis en échec par la manœuvrabilité des destroyers de l'USF, plus élevée que celle des tourelles-laser nippones. La défaite japonaise fut impressionnante et marqua pour les autres constructeurs la fin des grands projets, au soulagement de la sphère productive.

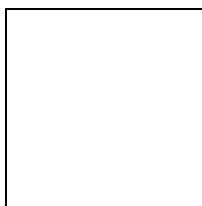
Actuellement, les principes de stratégie navale nippons sont axés sur la supériorité navale pure ; les cuirassés restent la pièce maîtresse du dispositif, mais sont accompagnés de torpilleurs et autres navires petits et maniables, destinés à immobiliser ou ralentir les destroyers de l'USF, l'ennemi désigné de la flotte.

Fiches techniques correspondantes :

Cuirassé classe "Nakigama"

Torpilleur léger classe "Niigata"

FLOTTES EUROPEENNES



La Fédération Européenne a des forces armées mixtes, dont la plus grande partie est composée de mercenaires et de conscrits divers. Quelques unités d'élite interviennent ponctuellement pour des actions décisives.

Ce schéma s'applique également au regard de la flotte européenne : la plus grande partie est constituée de bâtiments standards, achetés aux corporations et utilisés à outrance. De l'autre côté du spectre, de petites flottes nationales sont dotées d'appareils d'excellente facture et d'une grande valeur militaire, composée en vertu de principes différents et parfois complémentaires.

La Royale, flotte française



Le chantier naval français est réputé travailler avec les meilleures technologies disponibles et d'inventer les autres. La frégate française Alcyon est à la mesure de cette réputation, premier et à ce jour unique modèle de bâtiments de 4ème génération (furtivité stratégique et tactique).

Cette frégate est destinée aux opérations à long rayon d'action, et les rares exemplaires déjà opérationnels stationnent quelque part dans l'alloplan (tout espace non inscrit dans le plan de rotation des planètes), entre Uranus et la Terre.

Véritable épée de Damoclès, cet appareil peut surgir de n'importe où et causer de grands dommages sans même être apparu sur les radars. Des raisons de secret militaire et le coût exorbitant de ces prototypes empêchent l'extension de la production de ces appareils.

Fiches techniques correspondantes : Frégate d'alloplan Alcyon

Flotte allemande



La flotte allemande est axée autour de petits appareils autonomes, les navires-intercepteurs "Pfeil" opérant seuls ou en petits groupes.

Ce vaisseau ne possède qu'un armement frontal, très puissant, et doit sa protection à une vitesse et une manœuvrabilité élevée. Son maniement est complexe et se rapproche de celui des chasseurs, aussi l'équipage est réduit mais généralement bien formé.

Devant le faible coût unitaire et la grande souplesse de cet appareil, les colonies indépendantes ont passé des commandes massives auprès des industries allemandes de Titan.

Certains appareils sont tombés aux mains de pirates durant la dernière partie de la guerre, surtout par défection des équipages. Les meilleurs raids pirates sur les fabuleux dépôts de ravitaillement de l'USF dans la ceinture d'astéroïdes sont dus à cet appareil, et de nombreux duels entre "Pfeil" pirates et colons ont déjà eu lieu, qui ont vu de véritables "as" apparaître et s'affronter.

Fiche technique correspondante : Braun + Sturr "Pfeil"

Flotte scandinave

Les Scandinaves (fédération de nations à l'intérieur même de la Fédération Européenne) ont vite pris parti pour l'utilisation des torpilles, et ont conçu des petits appareils à faible rayon d'action, qu'on peut qualifier de chasseurs. Ces appareils s'abattent comme une nuée sur les bâtiments ennemis, qui se trouvent submergés par le nombre de torpilles.

Un porte-aéronefs assure le transport à long rayon d'action de ces appareils, ainsi que leur maintenance et les fonctions stratégiques (radar, état-major etc.). La bonne protection des porte-aéronefs en a fait les vaisseaux amiraux de prédilection de la Fédération Européenne.

Fiches techniques correspondantes :

Porte-aéronefs "Tromsø"

Chasseur "GreifWiggen"

AUTRES FLOTTES

Flotte allemande corporatiste

En 2144, les consortiums familiaux allemands Dasa-Benz et Deutsches VolksWerk ont récupéré ce qui a pu être sauvé des chantiers navals sélènes et l'ont installé sur Miranda (Uranus).

A l'abri des combats et malgré les remous politiques qui menèrent au repli des corporations, ces chantiers navals ont produit des centaines de cuirasses RKS (RaumKampfSchiff, cuirassé spatial) pour le compte de l'Armada corporatiste et des nations coalisées.

Ces cuirasses typiques de la 2^{de} génération, lourds, lents et promis à l'obsolescence, ont constitué la chair à canon des batailles de la Guerre Solaire. La flotte allemande corporatiste, deuxième en importance derrière la flotte japonaise, connut durant les années de guerre une attrition presque totale.

Des la seconde moitié des années 2150, les RKS étaient déjà considérés comme dépassés lorsque leur production s'effondra. Les chantiers navals de Miranda n'avaient pas renouvelé leur matériel industriel, qui datait pour certaines machines de plus de soixante ans. Depuis lors, ce qui fonctionne encore des chantiers navals produit des cargos de médiocre qualité.

Les RKS survivantes furent récupérées par la colonie de Miranda et engagées dans les incidents d'Uranus en 2162 contre la flotte russe, elle-même frappée d'obsolescence.

La colonie exsangue de Miranda, aujourd'hui protectorat USF, emploie encore une dizaine de cuirasses RKS tant bien que mal, surtout à des fins de reconnaissance avancée et de police.

Flotte russe

Ayant récupéré quelques restes de l'Armada corporatiste après les accords de Thétys, le gouvernement russe en exil s'est lancé en 2162 dans la reconquête de sa colonie Titania. L'intervention faillit relancer la guerre alors que les Allemands s'engagèrent contre les Russes. Sur intervention de l'USF, l'opération se solda par un status quo, chaque partie ayant récupéré une colonie et perdu leur flotte originelle.

Les Russes ont pris le contrôle d'installations industrielles bâties puis délaissées par la Fédération Européenne, notamment un modeste chantier naval. Celui-ci produit plusieurs modèles de transports de troupes interplanétaires armés, surtout à destination des colonies chinoises de Jupiter qui les utilisent pour une vaste gamme de missions.

Du fait de sa vulnérabilité notoire, il n'est vraiment utilisable qu'en convoi, sous escorte. Cet appareil n'intéresse pas vraiment le marché visé des colonies.

Flottes chinoises

Les dynasties chinoises possèdent des flottilles privées destinées autant à se protéger entre elles que d'un ennemi extérieur. Elles sont composées d'un matériel hétérogène guidé à partir d'un vaisseau-amiral, celui-ci généralement somptueux et surprotégé.

La capacité opérationnelle de ces flottilles ne peut pas faire illusion, néanmoins il ne faut pas négliger que de nombreuses embarcations civiles, rattachées aux dynasties, disposent d'un armement considérable. Il est toujours risqué de braver les lois marchandes et douanières de ShainZen, y compris (et surtout) pour une corvette de l'USF.

Aucun profil-type ne peut être dressé pour les éléments de ces flottilles, dont une partie est toujours en cale pressurisée pour remise à niveau ou mise au rebut, et où les dernières technologies côtoient l'armement le plus archaïque.

LES GENERATIONS DE BATIMENTS DE COMBAT

1^{ere} generation : 2060 – 2138

Les premiers bâtiments de combat du système solaire sont des reconversions des vieux vaisseaux atomiques qui ont contribué, et à l'époque contribuent encore à sauver des survivants de l'apocalypse nucléaire.

Ces appareils constituent la flotte "d'exploration" des corporations et la flotte "de police" des européens, qui s'épient l'une l'autre depuis l'établissement secret des zones d'influences.

Ces appareils ne disposent que d'un ou deux **canons-laser fixes** et d'une **propulsion atomique**, limitant leur rayon d'action à 2 UA. Ce sont donc des bâtiments à usage défensif.

Ils sont **peu maniables** et faits de compartiments communicants, soit tous pressurisés, soit tous sous vides.

Furtivité stratégique : **0 - 10%**, furtivité tactique **0 - 10%**

2nde generation : 2138 – 2155

Dès la mainmise totale de l'USF sur la planète Terre, Corporations et Européens ont mis en chantier des bâtiments dotés d'une **double propulsion atomique** et ionique, depuis longtemps utilisée sur les navires civils.

Ces bâtiments sont dotés d'un **blindage** qui ira en s'alourdissant au cours du conflit, laissant de moins en moins prise aux lasers.

L'armement est constitué de **tourelles laser** de plus en plus nombreuses et puissantes, mais face à l'inflation du blindage les **torpilles** sont introduites graduellement dans le combat.

Les bâtiments se dotent de **fusiliers**, pour effectuer ou se protéger de l'**abordage**.

Ces multiples additions font des bâtiments de seconde génération des bâtiments **lourds et lents**, mais dont le **rayon d'action augmente** régulièrement.

Furtivité stratégique : **20 - 35%**, furtivité tactique **0 - 10%**



Exemple : le cuirassé RKS

3eme generation : 2155 – aujourd'hui

Le développement des canons à particules sonne le glas des appareils de seconde génération aux alentours de 2155, et impose une nouvelle architecture de vaisseau.

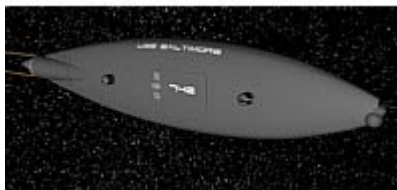
Les appareils de 3eme génération disposent d'au moins un **canon à particules** et d'un **surblindage** qui les rend invulnérables aux canons laser. Lorsque les flottes antagonistes sont toutes deux dotées d'armes à particules, la **manœuvrabilité** devient une donnée critique.

Les appareils de troisième génération ne disposent plus que de **moteurs ioniques**, seuls à même de propulser un bâtiment surblindé à grande vitesse, et ne peuvent donc plus atterrir à la surface des

corps astraux. Ils ont gardés les systèmes d'armement des générations passées, mais en proportion moindre.

Ces bâtiments sont destinés à des opérations à **long rayon d'action**, et voyagent souvent des années sans relâche. La **furtivité stratégique** joue ici un grand rôle, et influence grandement la conception de ces bâtiments.

Furtivité stratégique : **85 - 90%**, furtivité tactique **25 - 35%**



Exemple : la corvette USF "Powell"

4eme generation : 2162 – aujourd'hui

Le développement de nouveaux vaisseaux de guerre a été interrompu par la fin du conflit solaire.

Quelques projets aboutis, comme la [frégate d'alloplan française](#) et le [vaisseau-espion USF](#), s'orientent vers une furtivité stratégique et tactique, ainsi que vers une **autonomie et un rayon d'action considérable**, la plupart du temps étant passé dans l'**alloplan**.

Hormis les questions de furtivité, qui sont très déterminantes dans l'architecture de ces bâtiments, les caractéristiques opérationnelles sont comparables aux appareils de 3eme génération. Il semble que ces appareils n'aient pas de pont intérieur pour transporter des engins d'abordage.

Certains stratèges voient dans cette catégorie d'appareils la fin de la stratégie navale traditionnelle, puisque à terme les appareils ennemis ne pourront plus se détecter réciproquement...

Furtivité stratégique : **85 - 90%**, furtivité tactique **60 - 90%**

Exemple : la [frégate Alcyon](#)

L'ARMEMENT NAVAL

Armes laser

Le laser est de la lumière concentrée dans un rayon de l'épaisseur d'une mine à crayon. L'effet de ce rayon est de chauffer les surfaces qu'il rencontre, qui sont trouées lorsqu'elles sont minces.

Sur du blindage, le laser ne perce pas mais chauffe considérablement les matériaux. Ainsi, si l'autre côté du blindage est pressurisé, il se déforme et peut même exploser. Dans le cas contraire, l'arrêt brutal de l'échauffement cause un choc thermique avec le froid de l'espace, ce qui peut fendre voire éclater le blindage.

Autrefois utilisée comme arme principale, elle sert aujourd'hui à détruire les torpilles en vol et, comme sur les vaisseaux civils, à détruire les astéroïdes et autres corps se trouvant sur le chemin.

Le laser a une portée efficace de 160 kilomètres ; certaines surfaces peuvent atténuer les effets des lasers (*la fiche du vaisseau porte alors une mention spéciale à ce sujet*).

Utilisation lors de phases de combat spatial : le laser doit pouvoir toucher le vaisseau adverse ; (compétence de systèmes d'armement du tireur + bonus de visée de l'arme) opposée à (compétence

pilotage de la cible + bonus de manœuvrabilité du vaisseau).

Pour un blindage **jusqu'à 15, 1 round** suffit à produire les dommages indiqués.

Pour un blindage **entre 16 et 20, 2 rounds successifs** sont nécessaires

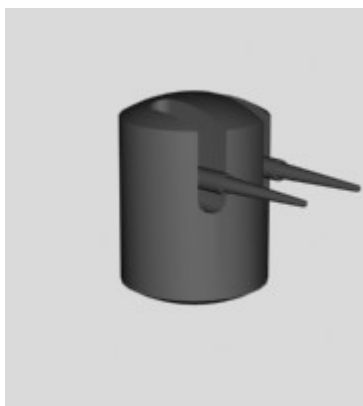
Pour un blindage **au-delà de 20, 3 rounds successifs** sont nécessaires

Un **jet de dommages réussi** détruit le blindage a un endroit donné et l'installation qui se trouve immédiatement derrière.

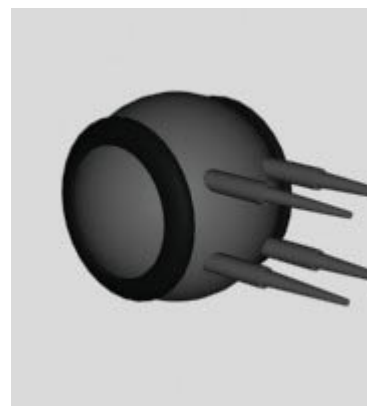
Un **échec du jet de dommages** peut juste détruire le blindage (échec a moins de 20% du seuil) ou n'avoir aucun effet.



Tourelle laser simple
2D6
+25%



Tourelle laser double
3D6 +2
+20%



Tourelle laser quadruple
4D6 +1
+20%

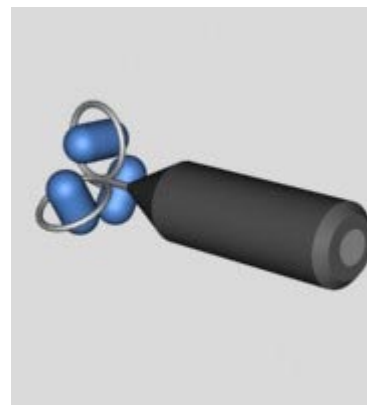
Canon a particules

Cette arme envoie des particules d'atomes a une vitesse proche de la lumière dans un faisceau conique très fin (l'embouchure du canon fait deux microns de diamètre).

Cette charge est de l'énergie cinétique pure, et a l'effet d'un boulet de canon extrêmement puissant sur toute surface qu'il rencontre. A ce titre, on ne peut le dévier ni y opposer un blindage suffisant.

Le faisceau se disperse rapidement après les trente premiers kilomètres, ce qui implique que le vaisseau l'utilisant doit se rapprocher très près de sa cible - compte-tenu des grandes vitesses dans l'espace, trente kilomètres sont une distance très courte.

Chaque tir crée une force de recul considérable, qui est normalement simultanément compensée par une courte accélération des moteurs mais néanmoins durement ressentie par l'équipage.



Dommages
Bonus de visée

Canon a particules
7D6 +2
0%

La gestion du tir se pratique de manière similaire aux armes laser (voir ci-dessus)

Un **jet de dommages réussi** détruit le blindage a l'endroit d'impact, toutes les installations sur la trajectoire du faisceau, et le blindage de l'autre cote. Le choc déstabilise le vaisseau-cible et lui donne un malus de **-50% en manœuvrabilité** durant le round de l'impact.

Un **échec du jet de dommages** peut juste détruire le blindage et déstabiliser le vaisseau-cible a **-20% de manœuvrabilité** (échec a moins de 20% du seuil) ou n'avoir aucun effet.

Torpille

La torpille transporte une charge explosive qui détonne sur le blindage de sa cible. Son rayon d'action est de 10.000 kilomètres.

Elle est autoguidée par la signature radar de sa cible, et certains modèles peuvent être téléguidés.

Les torpilles font des manœuvres d'évitement sur leur trajectoire pour éviter les lasers, les modèles plus récents ont une trajectoire erratique (bonus de 10% en manœuvrabilité)



Torpille

Dommages

6D6

Bonus de manœuvrabilité

70%

*Utilisation lors de phases de combat spatial : la torpille doit **éviter les lasers** (manœuvrabilité + bonus éventuel) **opposée à** (compétence systèmes d'armement + bonus de visée du canonnier) et **atteindre sa cible** (manœuvrabilité + bonus éventuel) **opposé à** (compétence de pilotage + bonus de manœuvrabilité de la cible).*

*Un **jet de dommages réussi** détruit le blindage et toutes les installations qui se trouvent dans un rayon de 5 mètres autour du point d'impact. Le vaisseau est déstabilisé et obtient un malus de **-50% en manœuvrabilité** durant le round de l'impact.*

*Un **échec du jet de dommages** peut juste détruire le blindage et déstabiliser le vaisseau-cible à **-20% de manœuvrabilité** (échec à moins de 20% du seuil) ou n'avoir aucun effet.*

Note : toutes les illustrations sont à l'échelle ; pour référence, la torpille fait 3m de long.

REGLES DE COMBAT SPATIAL

La gestion des combats spatiaux est une activité qui peut rapidement devenir trop complexe pour être agréable au jeu. Plusieurs méthodes existent, dont celle de gérer le combat sur un jeu de plateau (Guerrier des Etoiles est à ce propos un excellent jeu en soi et en complément pour Star Wars, dont ils partagent l'univers). La méthode exposée ci-dessous est **simple et efficace**.

QUI MENE LE COMBAT ?

Le combat spatial est géré à l'échelle d'un **round**, et ne comporte qu'une **action par acteur** (PJ ou PNJ).

Le combat implique toujours un attaquant et une cible ; tout attaquant est une cible potentielle. Les tourelles de vaisseaux spatiaux comptent comme des acteurs ont part entière, mais dans certaines conditions.

DECLARATIONS D'INTENTIONS

Le round commence par les déclarations d'intentions des joueurs, limitées à **une seule action et un seul jet par acteur**. Il y a deux types d'actions : **l'attaque** ou **l'esquive**. L'esquive vaut contre toutes les attaques sur cette même cible.

À ce stade, le MJ doit également préparer les actions des PNJ. Les intentions sont rassemblées et aboutissent sur des **attaques**. Chaque attaque comporte un **attaquant unique** et une **cible unique**.

GESTION DES ATTAQUES

Le MJ rassemble toutes les intentions, et établit la liste des attaques du round.

La nature des armes utilisées (laser, faisceau de particules) fait que les attaques sont résolues simultanément, il n'y a **pas de jet d'initiative**. Lorsque A tire sur B, B sur C et C sur A, si tous réussissent leur attaque, tous meurent à la fin du round.

Cette liste établie, chaque acteur fait son unique jet de compétence pour le round. Le MJ note les résultats, qu'il applique pour chaque attaque du round :

Pour l'**attaquant**, on additionne :

la **compétence** requise ("Pilotage" pour une arme fixe du vaisseau, l'éperonnage ou pour une torpille, "Systèmes d'armement" pour une tourelle)

le **bonus** du a l'appareil utilise (*bonus de manœuvrabilité* pour la compétence "Pilotage", *bonus de visée* pour la compétence "Systèmes d'armement")

Si la **cible** veut esquiver, on additionne :

la **compétence** "Pilotage"

le **bonus** de manœuvrabilité de l'appareil.

Les deux scores ainsi obtenus sont confrontés, et interprétés de la manière suivante

Attaque réussie, esquive ratée ou inexistante : l'attaque réussit, on passe aux jets de dommages.

Attaque réussie, esquive réussie : l'attaque échoue.

Attaque ratée : il ne se passe rien quel que soit le résultat de l'esquive.

GESTION DES DOMMAGES

A la fin de chaque attaque réussie, on détermine tout de suite les dommages subis par la cible. Tant que le round n'est pas achevé, on prendra en compte l'intention de celle-ci. Si elle a subi un dommage mortel, elle ne participe plus seulement à partir du round suivant.

Lorsque tous les dommages ont été attribués, le round s'achève.

GERER LES TOURELLES

Les tourelles font parties d'un vaisseau, et ne sont pas des acteurs comme les autres lors des combats spatiaux.

Si le pilote mène son appareil normalement, chaque tourelle peut mener une attaque et représenter une cible.

Si le pilote fait une **esquive** durant le round, les tourelles ne peuvent pas mener d'attaques ni ne représenter de cible.

Exemple : un vaisseau est doté de deux tourelles laser.

*Si le pilote ne fait pas de manœuvre d'esquive, les tourelles font chacune une attaque, et peuvent chacune subir une ou plusieurs attaques. **2 jets** sont faits pour le vaisseau.*

*Si le pilote esquive, les tourelles ne comptent plus comme acteurs du combat, et il n'y a qu'**un seul jet** pour ce vaisseau, le jet d'esquive.*

GERER LES TORPILLES

Les torpilles se trouvent dans l'espace durant deux rounds.

Durant le **premier round**, elles sont une cible et peuvent être abattues. Si la torpille est à trajectoire erratique, elle fait une esquive lors de ce round.

Durant le **second round**, la torpille ne peut plus être abattue, et fait une attaque. La cible peut tenter une esquive pour éviter la torpille. Si cette esquive réussit, la torpille recommence son cycle contre la même cible : elle peut être abattue dans le round suivant, et tente ensuite une attaque.

INFORMATIQUE ET ROBOTIQUE

INFORMATIQUE

Les réseaux informatiques, bien que souffrant d'énormes problèmes de maintenance et de résistance aux perturbations magnétiques solaires, contribuent grandement à l'efficacité de l'économie solaire. PlanetLink, bâtie originellement avec les satellites d'un réseau préapocalyptique dénommé Internet, est l'interface entre les réseaux des colonies. Les communications directes étant impraticables en raison des grandes distances entre planètes, les messages électroniques sont une forme courante d'information et de communication.

A l'inverse des consoles fixes, les ordinateurs portables sont plutôt rares, étant surtout destinés aux équipes de maintenance des équipements très complexes (antennes de communication, réacteurs, vaisseaux spatiaux, radars etc.).

Un modèle rudimentaire pour effectuer des tâches bureautique, l'ATX200, a été développé par la Corporation OnoSendai pour les administrations et notamment les enseignants. C'est un des rares objets qui est fabriqué en permanence, tant il est utile, mais la production reste insuffisante en regard de la demande.

Fondé sur la technologie du transistor, l'électronique actuelle ne permet pas pour un ordinateur individuel, de dépasser une vitesse de 6 GHz et une RAM de 1Go. Depuis une quarantaine d'années, l'évolution technologique en la matière est ainsi quasi inexistante.

Le disque laser réinscriptible (CD-R) joue à la fois le rôle de disque dur et de disquette. Capacité maximale : 200 Go.

LA ROBOTIQUE

La robotique est surtout une science attachée à la production. Une très grande partie de robots sont en fait des machines-outils perfectionnées, pouvant suivre des ordres complexes et réagir aux incidents. Malgré la grande impression que suscite le robot anthropomorphe A1, sa participation dans la réalisation industrielle est faible et il a dans ses débuts été utilisé surtout dans des buts de propagande.

Le A1 est toujours utilisé, la réalisation de la génération suivante étant considérée comme trop onéreuse par rapport aux retombées espérées pour pouvoir être initiée. Sa production est faible, compte tenu de ses applications limitées et de son coût. Il sert notamment à bord des vaisseaux spatiaux, pour réaliser la maintenance du réacteur à fusion et diverses tâches subalternes.

Il est relativement impopulaire en raison du malaise psychologique qu'il suscite, mais aussi parce que son déplacement est très imparfait. Le A1 n'est pas capable de marcher sur une surface non stable et marche très lentement lorsqu'il porte un objet, même sur une surface stable.

Les autres robots autonomes sont surtout employés à l'extérieur de la colonie et dans les zones agricoles. En vertu des trois lois d'Asimov, il n'existe pas de robot de combat.

MONNAIE ET PROPRIETE

LA MONNAIE

Comment déterminer le salaire d'un astronaute ? Depuis le début de la colonisation spatiale, le problème de la rétribution a été un frein majeur à l'instauration d'un système monétaire et, partant, d'un système marchand. Sauf exception, tous les colons ont droit aux mêmes rations, au même logement et aux mêmes activités, de même qu'ils sont tous tenus au travail : la survie dans l'environnement hostile et complexe de l'espace est à ce prix.

Tout colon est rétribué en Capital-Travail, et demeure libre d'utiliser celui-ci comme bon lui semble. Une fois les frais courants acquittés (logement, nourriture, transport), il reste une faible somme que le colon consacre à ses hobbies. Les prix des produits courants sont stables au sein d'une colonie, mais la plupart des biens manufacturés sont trop onéreux pour un seul colon.

Il n'existe pas de monnaie solaire stable à la sortie de la guerre. Le système économique est fondé sur le Capital-Travail, pour les transactions intracoloniales, et sur le quintal de blé pour les transactions inter-solaires.

TRANSACTIONS INTER-SOLAIRES

Les systèmes coloniaux ont échafaudé un système complexe de valorisation par le marché des produits (Bourse des Valeurs), ce qui fait fluctuer considérablement la valeur des capitaux libres par rapport à la sphère productive, en bénéfique comme en négatif. La gestion des stocks spéculatifs est l'objet d'un accord de cartel entre marchands.

Dans les zones d'échanges de marchandises, tout se négocie. Il est préférable d'être informé. Il existe un marché de l'information. Il existe en outre un métier de négociateur, très contraignant en termes de loyauté. Un PJ ne peut être négociateur, sauf s'il tient à avoir de GROS problèmes.

Les transporteurs indépendants (contrebandiers) peuvent faire chuter les cours avec la revente des prises pirates (commerce interlope).

PROPRIETE

La propriété individuelle est une notion très restreinte au sein de ces colonies, se cantonnant généralement aux objets et souvenirs personnels. La colonie est la maison de chaque membre, aussi est-il difficile de définir même un domicile fixe. En effet, tout colon peut être demandé sur des lieux différents, et a pour habitude de changer en une journée de domicile. Seuls déménagent ses effets personnels, rangés dans une cantine standardisée. Les conapts (appartements monopiece, Cf. l'Incal ou Le Cinquième Élément) sont eux-mêmes standardisés, ce qui rend le déménagement très aisé.

Ainsi, le colon est libre de prendre ses repas à toute heure dans n'importe quelle cantine de la Colonie. Il en est de même pour les douches, les communications, le suivi médical, etc. Toute consommation est débitée sur le capital-travail du colon, d'après les informations fournies par son Emetteur Individuel de Dossier (EID). Il n'existe pas de possibilités de crédit en temps-travail, mais les colons possèdent généralement une bonne réserve, à la fois par sécurité et parce que les moyens de le dépenser sont limités.

Comme dans le reste du système solaire, les colonies vivent dans une pénurie générale de produits manufacturés. La possession d'objets doit donc répondre à la satisfaction d'un besoin strictement personnel ; il est très mal vu de posséder quelque chose qui puisse servir à tous, comme un outil ou un moyen de déplacement. Il est généralement mal vu de monnayer un service ou une utilisation limitée d'un objet personnel ; on a néanmoins le droit de refuser de rendre ce service.

Les colons ont l'habitude de mettre leurs ressources en commun pour acquérir certains objets manufactures dans le cadre d'associations, comme les clubs de musique, d'astronomie etc.

Les moyens donnés à certaines administrations sont également surveillés dans leur usage. Les navettes de l'Administration Centrale, même lorsqu'elles convoient des hauts dignitaires ou des représentants des Corporations, servent souvent d'ambulance ou de transport léger de produits, si elle se trouve à proximité du besoin.

L'héritage existe pour les objets personnels. Le capital-travail est inaccessible et ne peut faire l'objet d'un héritage. L'orfèvrerie et la contrebande, surtout via les armes clandestines sont souvent utilisées pour contourner cette loi, ce qui inclut la criminalité dans le système social.

L'artisanat est très développé, dans la mesure où il permet de satisfaire une partie des besoins de la population et sert à l'expression personnelle. Les arts les plus répandus sont la couture et l'orfèvrerie, alliant utilité et valeur.

Il existe plusieurs marchés de l'artisanat, mais, dès lors que les heures-travail sont inaccessibles, il ne fonctionne que par troc ou échange de services, à échelle de quartier. Il héberge souvent un marché noir, essentiellement d'alcool ou de narcotiques.



Pendentif-astrolabe, très répandu dans le système solaire

SOCIOLOGIE

Quelques traits sont communs à l'ensemble des communautés humaines de l'espace.

En premier lieu, au cours de l'évacuation de la Terre, ce ne sont ni le courage ni le mérite, ni encore le charisme ou la beauté qui ont aidé les survivants, mais leur volonté et leur capacité à survivre. C'est pourquoi les survivants font peu de cas d'une certaine idée de la grandeur humaine et se révèlent bien plus opportunistes et pragmatiques que les gens du 20^{ème} siècle.

UNE SOCIETE OPPRESSANTE

Du fait de la faible gravité et de la présence de l'espace, l'homme a une tendance à se retrouver en société, bien plus que sur la Terre. Les sociétés sont donc très structurées et hiérarchisées. L'idée d'évasion est d'ailleurs assez peu répandue, car l'on ne survit que très difficilement seul dans l'espace. Les mineurs indépendants de la ceinture d'astéroïdes deviennent d'ailleurs souvent fous.

Ceci n'est pas vrai pour les grands centres de population comme les communautés de Titan et de Métropolis : l'environnement humain y est particulièrement contraignant (densité de population) et ces systèmes sont terraformés, ce qui permet de se retirer à la "campagne". Il existe sur les planètes terraformées des ermites et des fermiers isolés.

La répartition des rôles entre les sexes est comparable à celle des années cinquante : il existe un stéréotype assez fort de la « femme au foyer » et de « l'homme-travailleur ». La plupart des postes sont néanmoins ouverts aux femmes, si elles désirent y accéder ; c'est le cas de rares personnes, qui subissent d'ailleurs *de facto* un statut de paria, et ont des raisons psychologiques réelles qui les y ont poussées.

LIBERTE D'EXPRESSION

La culture de masse (cinéma, télévision, journaux informatiques etc.) reproduit ce schéma social, en montrant nombre de situations "viriles " (films de guerre, d'aventure) et "sentimentales" (histoires d'amour à l'eau de rose, téléromans, feuilletons sentimentaux à rebondissement etc.)

La censure des informations est courante, mais une censure culturelle n'a pas lieu. Les films sur l'homosexualité ou d'autres tendances ne sont pas produits parce que personne ne voudrait avouer qu'il les regarde (la projection des films est publique, peu de postes de télévision existent). Néanmoins, il existe une grande liberté de ton sur les réseaux informatiques locaux, et ceci aide la police des mœurs à fichier les tendances de certains individus.

La liberté d'opinion est relativement respectée, mais quiconque attaque le gouvernement en dehors des structures légales comme le parlement ou les tribunes officielles risque, s'il représente réellement un danger, de se retrouver arrêté pour "atteinte à la sûreté de l'Etat".

TRAVAIL ET INDUSTRIE

ORGANISATION DU TRAVAIL

Les colonies ont connu plusieurs périodes critiques, durant lesquelles elles ont échafaudé un mode de fonctionnement "réactif", à la différence du modèle "accumulatif" des Corporations.

Le travail est réparti en tâches et non en heures. Toute personne est tenue de remplir sa tâche dans les délais impartis, libre à lui de s'organiser ; ceci vaut également pour les équipes de travail, chacune s'organisant en fonction de leurs intérêts et des délais.

Exception très notable, les travaux d'agrandissement de la colonie sont au contraire exactement planifiés, et constituent par ailleurs la plus forte demande en main d'œuvre.

Toute tâche a une valeur en coût unitaire, dont le coût de main-d'œuvre représente la rétribution du colon. On parle plus volontiers d'heures-travail, bien que la rétribution ne dépende pas du temps consacré à l'exécution de la tâche.

Chaque colon est tenu de pouvoir exécuter un spectre très large de tâches, pour pallier aux situations d'urgence. A cet effet, il existe une rotation assez régulière des postes, ce qui permet aussi d'éviter l'ennui et permet plusieurs approches des problèmes.

PRODUCTION INDUSTRIELLE

Les infrastructures de R&D sont très peu développées dans les colonies. Les industries de la colonie passent donc commande auprès de la Corporation concernée par le produit de l'étude et des plans nécessaires à la production. La colonie est seule responsable de la réalisation industrielle.

Les Corporations ont une structure comparable aux Guildes moyenâgeuses, dans la mesure où elles délivrent une licence de production et parfois de recherche aux sites industriels. Ce rôle normatif provient du fait que seules les Corporations peuvent entretenir des moyens de contrôle industriels, indispensables dans une industrie très complexe. Les Corporations peuvent également répartir un trop-plein de contrats sur les industries coloniales, qui sont pour ce contrat seulement sous-traitants de la Corporation.

La plupart des produits fabriqués par les industries coloniales sont des équipements destinés à l'ensemble de la colonie (serres, générateurs, épurateurs etc.), d'une facture très complexe. Les lignes de production sont très courtes (moins de dix unités généralement), car il y a d'autres besoins en attente d'être comblés. Les objets de la vie courante (rasoirs, commos, respirateurs, médicaments etc.) ne sont fabriqués que pendant les creux de production.

La production est loin d'être optimale, tant les lignes d'approvisionnement sont longues et complexes. (Si pour assembler un régulateur de fusion on détourne momentanément de l'énergie de l'extraction de minéraux, le creux de matières premières se répercutera quelques temps plus tard, bloquant la ligne de production etc.).

Les exploitations minières indépendantes de la Ceinture d'Astéroïdes fournissent souvent des approvisionnements d'urgence aux colonies. Les primes très larges ainsi obtenues permettent ainsi de maintenir rentables ce type d'exploitations.

Il existe entre les colonies et les Corporations des caisses de compensation en heures de travail, où la valeur des heures de travail de chaque sphère productive est comparée à une heure de travail-étalon. Il est ainsi possible pour un colon de passer commande auprès d'une Corporation pour un produit et de payer au moyen de son capital en heures-travail.

En raison de la gestion de la balance des paiements de la Colonie, cette commande doit être justifiée devant une commission. Si l'on ajoute la très mauvaise image provenant de la détention de matériel propre et la difficulté pour l'entreposer, on comprendra que cette démarche est rare.

Dans la plupart des cas, il s'agit de matériel médical spécifique, transmis à la communauté au décès.

LE VOYAGE

Pour comprendre plus avant les enjeux du voyage spatial, il faut se familiariser avec la notion d'Unité Astronomique (UA) : une UA correspond à la distance Terre-Soleil, soit 150 millions de kilomètres. En comptant que la plus grande distance d'une planète au soleil est de l'ordre de 40 UA, ceci permet de parler plus simplement des distances en questions.

Le moteur à fusion permet de parcourir une UA en moins d'une semaine. La vitesse de référence est celle des vaisseaux postaux, qui est de 300 km/s, permettant de parcourir une UA en 5 jours et 18 heures.

Les vaisseaux militaires sont en général plus rapides que les vaisseaux postaux, les cargos plus lents. En termes de JDR, on utilisera un multiplicateur par rapport à la vitesse des vaisseaux postaux, qui est la valeur-étalon (facteur vitesse x1).

QUESTIONS TECHNIQUES

Plateformes orbitales

Le moteur à fusion est surtout utile pour les distances interplanétaires, car il se prête mal à l'atterrissage et au décollage sur des corps célestes. C'est pour cela que la plupart des systèmes sont dotés d'une plate-forme orbitale où peuvent accoster les vaisseaux dotés de moteurs à ions (vaisseaux postaux et cargos, mais aussi vaisseaux militaires). Les vaisseaux de descente, des engins dotés de moteurs atomiques, sont chargés de faire la navette entre la plate-forme orbitale et la surface.

Les systèmes les plus démunis n'ont pas de plate-forme orbitale, et sont contraints de faire le transbordement des passagers vers le vaisseau de descente par un sas, et de transborder la cargaison au moyen d'un bras mécanique.

La plate-forme orbitale a l'avantage de pouvoir contrôler passagers et marchandises en dehors de la colonie, et donc de réduire les risques de contagion bactériologique ou parasitaire, ainsi que d'effectuer un contrôle de douane efficace.

Mécanique

Il n'existe pas de dispositif antigravitationnel à bord des vaisseaux, et hors les courtes mais puissantes phases d'accélération et de décélération, aucune gravité relative ne peut être créée.

Chaque vaisseau spatial est alimenté en énergie par un réacteur à fusion. Ce réacteur est hautement radioactif, et se trouve isolé du reste du vaisseau par un faible espace de vide spatial. Si celui-ci connaît une défaillance, des batteries permettent d'alimenter les systèmes de survie, de télécommunication et de guidage de l'appareil.

Dans le cas où une défaillance du système énergétique ou du moteur se produirait après la phase d'accélération, le vaisseau continue sur sa lancée vers sa destination, mais ses capacités de manœuvres sont réduites. En conséquence, les vents solaires peuvent le détourner de sa trajectoire. La plupart des colonies ont des appareils de secours pouvant décélérer le vaisseau et le ramener à bon port.

Téléguidage

Comme les pilotes spatiaux sont très coûteux à former, et que hormis les manœuvres à proximité des plates-formes orbitales leurs compétences ne sont pas requises, la très grande majorité des vaisseaux civils sont téléguidés. A l'instar des tours de contrôle aérien du 20ème siècle, les pilotes spatiaux dirigent les vaisseaux à l'approche ou au départ de la plate-forme où ils sont basés.

Lors du trajet interplanétaire, l'autopilote effectue les corrections de trajectoires.

VOYAGE ET CIVILISATION

Après une courte période de l'histoire terrestre où des moyens de transports planétaires très rapides avaient banalisé le voyage, celui-ci est redevenu un événement pour la civilisation du système solaire.

En contraste avec une époque où tout point du monde connu pouvait être atteint en 24 heures, la période spatiale renoue avec la tradition des voyages durant des mois et des années.

Même sur les trajets courts à l'intérieur du premier disque solaire ou d'un système planétaire, le coût du trajet fait que le voyageur reste longtemps à sa destination pour rentabiliser son déplacement. Le voyageur connaît donc, en plus du dépaysement, une longue période d'absence de sa colonie d'origine ; à son retour, le voyageur est déphasé avec sa culture d'origine, et a acquis un esprit critique plus ou moins développé. Cela fait des voyageurs des érudits en puissance.

A cela il faut ajouter que lors de trajets plus longs, le voyageur a tout le loisir et la concentration nécessaire pour se cultiver et acquérir de nouvelles compétences. Le voyage est donc aussi une période de progrès intellectuel hors de la colonie pour le voyageur.

A ce titre, les voyageurs sont souvent des voyageurs professionnels, profitant de leurs expériences, de leur culture accrue et de leur esprit critique pour jouer le rôle d'experts auprès des Corporations et des gouvernements. Leurs voyages sont alors subventionnés, et ont un objectif plus ou moins bien défini.

Les voyageurs sont généralement bien vus dans les colonies, et sont souvent invités à raconter leurs expériences, plus ou moins romancées selon les circonstances, lors de fêtes ou d'occasions spéciales.

LES LIAISONS POSTALES

Liaisons interplanétaires

Il existe des liaisons régulières entre les colonies à bord des vaisseaux postaux. Chaque colonie possède son propre service postal, mais plusieurs lignes sont opérées en coopération intercoloniale.

Les tarifs des voyages spatiaux sont très élevés et ne sont pas à la portée de la majorité des habitants du cosmos. Ce sont généralement des institutions (Colonie, Corporation) qui prennent en charge le prix d'un transport éventuel.

Le prix du voyage correspond à six mois de salaire de base par UA dans le premier disque solaire (Mercure-Venus-Terre-Mars), et à deux mois de salaire de base par UA au départ ou à destination du second disque solaire (Jupiter-Saturne-Uranus-Neptune).

Liaisons intrasytème

Les liaisons entre satellites d'un même système planétaire représentent une à deux semaines de salaire de base par trajet, ce qui favorise une utilisation beaucoup plus intensive du réseau de transport postal à l'intérieur des systèmes.

Seuls quelques-unes des colonies des systèmes planétaires ont les moyens d'entretenir des liaisons intraplanétaires. Le surcoût de cette activité est compensé par les revenus d'un trafic accru.

Fiches techniques correspondantes : Vaisseau postal téléguidé

PEAGE ET VISA

En ce qui concerne la circulation des marchandises, il faut s'acquitter d'un droit de péage à l'importation, payable sous forme d'une partie de la cargaison.

Il existe un droit d'entrée occulte sur les marchés, dont les modalités sont très variables : reconnaissance de dette, partie de la marchandise, dates fixées pour la vente, etc.

Chaque personne citoyenne d'un système organisé a un Emetteur Individuel de Dossier implanté à la place du dernier disque cervical, ce qui rend toute tentative de fraude très risquée.

La circulation et le séjour des personnes sont réglés par un système de visas ; la corruption des douaniers est notoire dans certains systèmes, ce qui permet d'entrer dans une cité sans visa. Par contre, ne pas être enregistré dans une cité est très dangereux : prison immédiate pour deux ans. Il existe des maîtres-chanteurs spécialisés dans les sans-visas : une fois pris, il est difficile (impossible) de se dégager de leur emprise.

Toute arme peut être introduite dans un système comme marchandise. Elle reçoit à cet effet un sceau-bouchon d'entrave. Toute utilisation de cette arme se traduit par une inculpation pour destruction de scellé, fausses déclarations à la douane et enfin utilisation d'arme (pire si arme militaire) dans l'intention de tuer. 20 ans de bagne dans le meilleur des cas.

LA PIRATERIE

La piraterie est une activité courante en ces périodes de pénurie structurelle. Elle se pratique surtout aux abords de la Ceinture d'Astéroïdes, où sont basés la plupart des pirates.

On peut considérer deux formes de piraterie : la première, la petite piraterie, concerne les vaisseaux en transit, la seconde, la flibuste, concerne les entrepôts et la capture de vaisseaux d'importance.

La petite piraterie

La première forme de piraterie est la plus dangereuse pour les pirates, et la moins fructueuse. A bord de vaisseaux postaux capturés ou de vaisseaux miniers, le pilote doit intercepter la trajectoire des transports (d'où l'importance d'obtenir des renseignements préalables), puis réussir à les aborder en dépit des manœuvres d'esquive de l'autopilote (seuls 60% des tentatives d'abordages réussissent).

Si l'abordage réussit, il reste aux pirates à désactiver les charges d'autodestruction de chaque container avant de l'embarquer. Comme il existe une grande variété de déclencheurs, les accidents tragiques sont courants.

Les pilotes pirates comptent parmi les meilleurs pilotes du système solaire. Les pirates d'abordages sont de très bon infiltrateurs et de très bons saboteurs.

La plupart de ces pirates sont des mineurs de la Ceinture d'Astéroïdes, qui recrutent souvent des abordeurs parmi la faune misérable de Havre Cuivre, l'unique colonie de la Ceinture d'Astéroïdes.

La flibuste

Cette activité pirate est d'une envergure beaucoup plus importante et confine à l'opération militaire. Elle est surtout le fait de déserteurs des flottes spatiales, et reste empreinte de discipline militaire. Ces organisations, à l'image des Frères de la Côte du 17ème siècle, sont hiérarchiquement plates, souvent sur base communautaire, et font preuve d'une valeur militaire indéniable.

Historiquement, la flibuste concerne les activités de piraterie organisée par des Etats, disposant donc de moyens importants ; le terme s'applique tout à fait à ces opérations d'envergure, bien qu'elles ne doivent plus rien à des considérations d'ordre politique.

Un raid de flibustier est organisé soigneusement à l'avance, impliquant des opérations d'espionnage et de renseignement dans des colonies éloignées des mois à l'avance. Le raid s'appuie sur des vaisseaux militaires capturés pour une part, sur des transports d'abordage d'autre part.

Les objectifs visés sont souvent d'importance, et leur valeur économique est connue précisément. Ce sont pour la plupart des dépôts logistiques de l'USF ou des convois de marchandises assez précieuses pour nécessiter une escorte.

