

CTHULHU RISING



PAR

JOHN OSSOWAY

INTRODUCTION

« Nous sommes en 2271. Le futur est un endroit sombre et dangereux. L'Espace est la nouvelle frontière et l'humanité a quitté la Terre afin d'exploiter la Galaxie pour son propre profit. Cela fait environ un siècle et demi que la Fédération de la Terre Unifiée a commencé à coloniser le système solaire et plus loin encore...

Des millions de colons, employés aussi bien par la Fédération que par les nombreuses mégacorporations, vivent sur des mondes situés à des années lumières de la Terre. Des vaisseaux d'exploration financés par les corporations s'enfoncent toujours plus profondément dans l'espace. Ce n'est qu'une question de temps avant que l'un de ces vaisseaux ne tombe sur un bâtiment lointain, étranger, un mausolée cosmique des Grands Anciens. Mais qui peut dire que cela ne s'est pas déjà produit ?

Dans Cthulhu Rising Les joueurs incarnent des Investigateurs du Futur. Ces individus éclairés et souvent malchanceux sont au courant de la véritable nature de l'univers. Qu'ils soient des fous ou des héros, ils se lancent au combat contre les Grands Anciens et jusqu'aux étoiles elles-mêmes. A l'origine, le jeu été conçu pour incarner des militaires et plus particulièrement des membres du Corps des Marines Coloniaux, mais j'ai étendu le spectre des possibilités afin d'inclure des informations permettant aux Gardiens de créer également des investigateurs civils. »

INFORMATIONS LÉGALES

Cthulhu Rising est un supplément de John Ossoway, édité en monographie chez Chaosium

Le présent document est @ John Ossoway

Traduction française : De Marigny

Merci à John Ossoway et à son équipe de nous avoir autorisé à traduire et publier le fruit de leur labeur. Les informations que vous trouverez dans cette section de TOC sont des traductions du site original anglais.

Tout n'est pas encore (et ne sera pas forcément) traduit, donc nous vous invitons à le consulter : www.cthulhuring.co.uk



www.tentacules.net

REMERCIEMENTS

« *Cthulhu Rising* - Jeux de Rôle d'Horreur situé dans un futur sombre - a été conçu pour la première fois en 1999 comme une campagne alternative pour l'Appel de *Cthulhu*.

L'Appel de *Cthulhu* (R) est une marque déposée de Chaosium Inc. pour son jeu de rôle d'Horreurs & merveilles. Visitez le site Web de Chaosium

H.P. Lovecraft et ses contemporains - ils savent ce qui attend dans les espaces sombres entre les étoiles...

Tous ceux qui ont jamais écrit des scénarios/suppléments pour l'appel de *Cthulhu* - votre influence se ressent ici quelque part.

Hugo Foscolo et la discontinuité de Foscolo sont tirés du roman *Starworld* de Harry Harrison.

Les influences sur le style du 23ème siècle incluent les écritures de Philip K. Dick (et les films tirés de ses livres, tels que *Minority Report*, *Blade Runner*) et de Harry Harrison.

Le style général de la Terre et des mondes colonisés au 23ème siècle ont également été beaucoup inspirés par les films de la saga *Alien*, particulièrement le deuxième film, *Aliens*. Le futur y est vu comme un endroit sombre et dangereux, où l'espace extra-atmosphérique est la nouvelle frontière, et l'humanité dans son ignorance a délaissé la Terre pour exploiter la Galaxie à ses propres fins. Je m'en suis inspiré en ce qui concerne la technologie et les organisations présentes dans les films, pour le Manuel Technique des Marines Coloniaux et le script écrit par William Gibson pour *Alien 3* qui avait été rejeté.

Certaines des compétences d'équipement et des personnages ont été inspirées des règles originelles du jeu *Traveller* de GDW, et de *Cthulhu Fin des Temps*, du Dr. Michael C. LaBossiere.

Les cartes stellaires sont intégrées avec l'aimable permission de Richard Powell, créateur du site Web *Atlas of the Universe*.

Les systèmes stellaires et les planètes (sans compter le nôtre) ont été générés en utilisant deux logiciels :

1. The Star Program : Star est un générateur de système stellaire pour les Gardiens d'univers de Science-Fiction. Star a été développé par Aina Rasolomalala. Visitez le site Web d'Aina Rasolomalala.

2. AstroSynthesis : C'est un superbe système de génération de cartes stellaires pour les joueurs de science-fiction, les auteurs et mordus de l'espace. Visitez le site Web de NBOS, créateurs d'AstroSynthesis.

Enfin mais certainement pas pour finir, merci à tous mes amis qui ont aidé et continuent à aider pour l'évolution continue de ce jeu, par leurs tests et leurs suggestions : Stu Blackburn, Ste Barton, Ste Mills, Roy Hughes, Paul Winstanley, Graham Raynes, Andy Edwards, Zane Gulliford, Mike Smith. »

J. Ossoway

INTRODUCTION.....	2
INFORMATIONS LÉGALES.....	2
REMERCIEMENTS.....	3
HISTORIQUE.....	5
LE 21ÈME SIÈCLE.....	5
LE 22ÈME SIÈCLE.....	7
LE 23ÈME SIÈCLE.....	10
UN PEU D'ASTRONOMIE.....	12
LES ÉTOILES.....	12
ASTRO-CARTOGRAPHIE.....	12
LES PLANÈTES.....	12
VIE & MORT DANS LES COLONIES.....	15
LES COLONIES.....	15
LA VIE AU 23ÈME SIÈCLE.....	17
MÉTA NATIONS & CORPORATIONS.....	19
ÉTATS NATIONS.....	19
LES CORPORATIONS.....	23
LA FÉDÉRATION DE LA TERRE UNIFIÉE.....	25
LE MYTHE.....	27
ENTITÉS DU MYTHE.....	27
LIEUX DU MYTHE.....	28
ÉVÉNEMENTS DU MYTHE.....	29
ORGANISATIONS DU MYTHE.....	30

HISTORIQUE

LE 21ÈME SIÈCLE

Ce siècle vit la carte politique de la Terre se modifier radicalement, avec l'émergence de nouvelles superpuissances pour contrer la domination mondiale des États Unis. Les États-Unis eux-mêmes évoluèrent, s'unifiant à l'Amérique Centrale pour former les Amériques-Unies, en réponse direct au climat économique mouvant. L'humanité se lance également dans sa première tentative de colonisation du système solaire, mais le vrai départ du Vritable Age Spatiale devra attendre l'aube du 22ème siècle.

L'évènement le plus important du 21ème siècle fut sans doute la création de la Fédération de la Terre Unifiée.

2026 : signature des Accords de Jérusalem

Un coup d'état militaire en Israël renverse le gouvernement autoritaire de l'époque, amenant à la fin de la Cinquième Guerre du Moyen Orient. Les Nations Unies agissent pour établir un traité de paix entre Israël et les états Arabes.

La Bande de Gaza occupée par Israël devient la nation Nouvelle Palestine tandis que Jérusalem devient une cité état indépendante gouvernée à la fois par Israël et la Nouvelle Palestine. Les casques bleus des Nations Unies sont déployés dans Jérusalem pour une période indéfinie.

Bien que les organisations terroristes poursuivent une campagne bien moins marquée au Moyen Orient, la première véritable paix entre Israël et la région environnante commence.

2029 : formation de la Fédération Européenne ; dissolution définitive de l'OTAN

Le soutien implacable des USA à Israël au cours de la Cinquième Guerre du Moyen Orient amène l'alliance de l'OTAN à s'effiloche. Ceci ouvre la voie à la création de la Fédération Européenne par les états membres de l'Union Européenne.

La Fédération Européenne est un super-état Fédéral regroupant plus de 40 pays s'étendant de l'Islande à la Mer Caspienne. En plus des états membres évidents, elle inclue les Balkans, la Biélorussie, la Moldavie et l'Ukraine, ainsi que les états caucasiens d'Arménie, l'Azerbaïdjan et la Géorgie. L'intégration de la Turquie offre à la Fédération Européenne une frontière directe avec le turbulent Moyen Orient.

La Guerre Commerciale de 2017 avait déjà brouillé l'Amérique et l'Europe. Les évènements qui eurent lieu lors de la Cinquième Guerre du Moyen Orient poussèrent le Royaume Uni et d'autres anciennes nations membres de l'OTAN à se joindre à la Fédération Européenne, bien qu'ils n'acceptent pas totalement sa politique. Ceci met un point d'arrêt à la 'relation spéciale' qui existait depuis la seconde guerre mondiale entre les Amériques et le Royaume-Uni.

2031 : découverte de la fusion nucléaire

L'avènement d'une énergie peu chère, propre et

virtuellement sans limite modifie la donne des jeux de pouvoir sur Terre. Les pays qui précédemment s'étaient enrichis uniquement grâce à leur monopole sur les réserves de carburant fossile se trouvent face à la possibilité de faire banqueroute.

Au cours des décades suivantes il existe une période de transition, étant donné que l'économie mondialisée et les infrastructures évoluent. En 2043, la plupart des besoins en énergie du monde seront couverts par l'apport de la fusion. Des guerres régionales sont disputées autour de la diminution des réserves de pétrole. L'ONU décrète une interdiction de la combustion des carburants fossiles et lance un projet de recyclage obligatoire de TOUS les déchets plastiques, alors que les réserves restantes sont destinées à servir à la réalisation de plastiques, PVCs et UPVCs.

2033 : création de la Sainte République Islamique

L'unification Iran/Irak voie la création de la Sainte République Islamique, dont la capitale est Téhéran.

2057 : établissement d'une colonie lunaire

22 Avril : 'Armstrong', première Colonie Lunaire permanente établie par la récente Administration Spatiale des Nations Unies (ASNU). C'est à l'origine une mission conjointe Américaine, Européenne et Japonaise. La population initiale compte 112 personnes.

En l'absence de tout accord légalement établi régissant l'exploitation minière de la Lune, les grandes corporations revendiquent des régions lunaires proches des endroits où les sélénologues estiment que des ports commerciaux puissent être viables.

2059 : émergence du commerce dans l'espace

Le puissant groupe japonais Motokatsu-Kyono commence avec succès l'exploitation minière de l'hélium-3 dans le cratère lunaire Petavius sur la face cachée de la Lune. Il déclenche une vague d'intérêts économiques concernant la Lune. Pendant 10 années, au moins une douzaine d'affaires commerciales concernent des matières minières abondantes dans la croûte lunaire et peu présentes sur Terre. Elles portent sur l'hélium-3, qui est le carburant idéal pour les réacteurs à fusion, le gallium, qui a remplacé le silicium dans la fabrication des puces électroniques, le chrome, l'aluminium, l'acier, l'oxygène, le gravidium et le titane super-dur.

2061 : l'homme marche sur Mars

4 juillet : le vaisseau spatial Aries de l'ASNU atterrit sur Mars avec un équipage international de quatre personnes. Au moyen d'une propulsion innovante utilisant la fusion le voyage vers Mars a duré moins de 2 mois.

2071

La station martienne accueille 51 personnes. La colonie lunaire Armstrong possède alors une population approchant les 400 membres. Avec une douzaine de bases minières commerciales déployées à la surface de la Lune, la population totale est proche de 1000 personnes.

John Ossoway célèbre son 100ème anniversaire dans le sud de l'Espagne avec sa famille.

2074 : Crise Lunaire

Une dispute concernant les droits d'exploitation minière de l'eau entre les corporations rivales Motokatsu-Kyono et Ceres Metals s'envenime jusqu'à devenir le premier conflit armé dans l'espace. L'eau gelée fournit la Colonie Lunaire en eau potable, oxygène et hydrogène pour le carburant des fusées. "C'est plus rentable que la poussière d'or", déclare Marius Gilmozzi, ingénieur en chef à la Colonie Armstrong. "Celui qui contrôle l'eau contrôle la Lune".

Motokatsu-Kyono blâme Ceres Metals pour la "bombe logicielle" qui a causé des ravages dans son quartier général de Tokyo. L'entreprise LA menace de "représailles" si ses suspicions sont confirmées. Les deux corporations commencent l'évacuation du personnel non-essentiel de leurs sites miniers.

En réaction à la possibilité d'un conflit armé sur la Lune, les prix de l'hélium-3 commencent à grimper sur Terre. L'hélium-3 est rare sur Terre mais relativement commun à la surface de la Lune.

L'ONU tente de négocier un règlement pacifique à la Crise Lunaire. Une petite équipe de casques bleus et d'inspecteurs de l'ONU est détachée à la Colonie Armstrong pour renforcer la paix.

2084 : fondation des Amériques Unies

Les Amériques Unies sont créées. Elles englobent les USA, le Canada, le Mexique et l'Amérique Centrale.

Le 23 novembre, la Banque Mondiale annonce sa faillite. L'économie internationale s'effondre, provoquant des troubles civils à travers le monde entier. Des émeutes et des pillages se font jour dans les plus grandes citées tout autour du globe.

2085 : sommet de la Terre Unifiée. Les Nations Unies deviennent la Fédération de la Terre Unifiée

1er janvier 2085 à Genève : 'Sommet de la Terre Unifiée' organisé par l'Australie, la Chine, la Fédération Européenne, le Japon, la Nouvelle Zélande, la République Russe, l'Afrique du Sud, et les Amériques Unies.

Les nations qui assistent au sommet proposent que la Constitution des Nations Unies soit radicalement ratifiée. Ces propositions ont pour effet de dissoudre l'actuel ONU, le remplaçant par la Fédération de la Terre Unifiée, un conglomérat économique et politique réalisé dans le but d'unir les nations de la Terre en préparation de la colonisation de la planète Mars et du reste du système solaire.

Ce mouvement déclenche plusieurs conflits (les Guerres d'Unification 2085-2102), principalement alimentés par les nations qui refusent de faire parti de la récente Fédération de la Terre Unifiée. La FTU ratifie un traité concernant les Forces Armées de la Fédération de la Terre Unifiée, une force de combat cohésive destinée à arrêter les guerres présentes et futures, au moyen de troupes et d'équipements fournis par tous les états membres, placés sous un commandement général unique comprenant les officiers les plus haut gradés de toutes les nations. Les plus grosses armées faisant parti des Forces Armées de la Terre Unie (FATU) incluent l'EuroCorps, l'AmériCorps, le ChinaCorps (bientôt renommé AsiaCorps après la création du Consortium Chinois) et des troupes venant d'Inde et d'Amérique Latine.

2086 : formation du Consortium Chinois

Formation du Consortium Chinois composé de la Chine, du Consortium Indonésien, du Vietnam, du Cambodge et (avec des réticences) de la Corée du Nord. Beaucoup d'observateurs estiment que ce regroupement est une réponse à la création des Amériques Unies deux ans auparavant.

2087 : guerre sud-américaine

Une alliance effroyablement puissante entre les Forces Armées Révolutionnaires de Colombie (FARC), et l'Armée de Libération Nationale (ALN) menace de faire pencher irrémédiablement l'équilibre des forces en faveur des barons de la drogue. A la demande du gouvernement colombien, les Amériques Unies augmentent leur présence militaire dans le pays.

Quand les guérillas Marxistes attaquent l'ambassade des AU à Bogota, tuant l'ambassadeur Américain et 33 de ses employés, les Amériques Unies se lance dans une sale guerre, envoyant des soldats pour lutter aux côtés des troupes colombiennes contre les guérillas, qui contrôlent la plupart des production de cocaïne et d'héroïne de la région.

2091 : Antarctique-Gate

Quand une entreprise des Amériques Unies s'avère mener secrètement des recherches pétrolières dans la Réserve Naturelle de l'Antarctique, cela conduit à un scandale très important à Washington, dénommé par la suite 'Antarctique-Gate'. Une enquête de la FTU révèle des preuves de corruption aux plus hauts niveaux du gouvernement des Amériques Unies. La Présidence Anderson est désorganisée, car bon nombre des plus importants membres de l'équipe sont impliqués.

LE 22ÈME SIÈCLE

Ce siècle voit le début du véritable Age Spatial, avec en premier l'invention de la propulsion sans réaction, puis de la propulsion par bond. A la fin de ce siècle, l'humanité a réalisé des merveilles incroyables, dont la colonisation du système solaire, mais a aussi conservé ses habitudes belliqueuses, en particulier lors des tirs nucléaires de la Guerre Civile Russe et de la Guerre de Tau Ceti.

2101 : la Discontinuité de Foscolo

le physicien Européen Hugo Foscolo découvre ce qui sera connu comme la 'Discontinuité de Foscolo'. Reposant sur la Théorie du Champs de Point Zéro, la Discontinuité de Foscolo revisite radicalement la théorie de la Relativité d'Einstein et la physique de la gravité.

Les découvertes étonnantes de Hugo Foscolo résultent dans le développement de la propulsion sans réaction, qui permet des voyages rapides et peu coûteux à l'intérieur du système solaire. La première mission sur Mars d'un vaisseau équipé de la propulsion SR de Foscolo a pris moins de 17 jours.

2102 : 100 ans de politique

Cette année là, la carte politique de la Terre a changée à jamais au tournant du 21ème siècle. Cinq blocs distincts ont émergés comme étant les grands acteurs du Gouvernement Fédéral de la Terre Unifiée : les Amériques Unies (USA, Mexique et Amérique Centrale) ; le Consortium Chinois (Chine, Asie du Sud Est) ; la Fédération Européenne (Europe et les états ayant quitté la Russie) ; le Japon ; la République Russe.

La Fédération de la Terre Unifiée comprend maintenant presque toutes les nations de la Terre. Le Conseil de Sécurité (CSFTU) comporte des représentants du Consortium Chinois, des Amériques Unies, de la Fédération Européenne, de la Russie et du Japon.

2106 : début de la terra-formation de Mars

La calotte glacière martienne est détruite par des propulseurs de masse orbitaux. Des mers apparaissent sur Mars.

2107 : la colonisation de Mars

Viking City, la première colonie civilisée martienne, est achevée à Solis Planum, l'ancien site d'atterrissage de Viking. La population de départ compte 936 personnes.

Avec une population approchant rapidement les 10 milliards, les émeutes liées à la disponibilité de la nourriture dans différents pays, la biosphère contaminée par la combustion des carburants fossiles et l'usage du salissant pouvoir nucléaire (i.e. fission), la colonisation du système solaire est envisagée comme la clef de la régénération et l'unification de la Terre.

2108 : développement des Communications FTL et de la technologie du champ suspenseur

Des scientifiques d'un laboratoire de Taiwan réussissent à transmettre des informations plus vite que la lumière. Calculées comme allant à 3,26 années lumières en un jour terrestre, des communications quasi-instantannées sont rendues possibles avec l'embryon de colonie sur Mars.

En développant une hypothèse des recherches sur la

'Discontinuité de Foscolo, le premier générateur de champs-suspenseur fonctionnel est activé à San Francisco. Ceci rend possible les champs de gravité artificiels dans les vaisseaux spatiaux.

2112 : évolution de l'Homme

Un article publié dans le Journal de Médecine de Nouvelle Angleterre, offre la preuve de l'existence de la télépathie. La FTU établie un Comité de la Régulation Métasensorielle à partir du Comité sur les Phénomènes Psychiques, dirigé par le Sénateur Paul Fox, pour faire le point sur la situation de la télépathie.

Des recherches sont entreprises pour vérifier l'existence des télépathes. Ceci crée une panique monstre.

Hugo Foscolo meurt à l'âge de 82 ans.

2113 : développement de la Propulsion par Bond ; le Premier Exode

Un consortium de scientifiques de la Fédération Européenne et du Japon réussit à créer de la matière énergie négative en laboratoire. En développant les principes tirés de la Discontinuité de Foscolo, ils transforment le rêve des voyages spatiaux interstellaires en une réalité concrète au moyen du développement d'une technologie capable de créer un 'trou de vers' temporaire dans l'espace normal. Ces trous de vers artificiels permettent le transport de matière à travers une région extra-dimensionnelle surnommée 'Espace-F'.

La physique dans l'espace-F fonctionne différemment de celle de l'espace normal, permettant à un vaisseau spatial de voyager à travers de grandes distances pendant des durées de temps relativement courtes.

2115 : vol du Foscolo

Utilisant une Moteur Stellaire Foscolo (Moteur-F), le vaisseau spatial 'Foscolo' de l'ASFTU réalise le premier vol interstellaire vers Alpha Centauri en créant un trou de vers artificiel entre deux points de l'espace normal. Allant à une distance de 4,39 années lumières de la Terre, le Foscolo fait le trajet en seulement une semaine terrestre.

La découverte d'une planète similaire à la Terre orbitant autour de Alpha Centauri A engage ce qui est maintenant appelé la première vague de colonisation interstellaire depuis le Soleil (ou 'Premier Exode'), où des milliers de personnes désiraient s'échapper des troubles sur Terre pour aller à la nouvelle 'frontière'. L'exploration spatiale devient subitement une industrie commerciale, et plusieurs des grandes corporations terrestres commencent à financer l'exploration spatiale et l'effort de colonisation.

Les premières années de l'exploration de l'espace voient une augmentation incroyable du pouvoir et de l'influence des Corporations multinationales. Elles ne se

définissent pas en termes de pays, société ou idéologie. Dans l'industrie, les affaires et dans les médias, les multinationales deviennent de plus en plus puissantes et visibles.

2116 : une mission coloniale de l'ASFTU atterrit sur Titan, la plus grande des lunes de Saturne.

Les images renvoyées montrent les rivages d'un océan de méthane liquide à travers un brouillard orange photochimique. L'océan est un brouet de sorcière de molécules favorables à l'apparition de la vie mais à une température à vous glacer le sang de 178 °C. Ce sont des conditions idéales pour une opération de terra-formation à long terme. La base de la colonie initiale, une fois établie, présente une population de 246 personnes.

2120 : Une colonie s'établit sur la lune Europe.

2128 : la super grippe universelle H2 Alpha Bolivienne

Apparition de la super grippe Bolivienne H2 Alpha qui se propage à travers l'Amérique Centrale et du Sud sur Terre. La H2 Alpha Bolivienne, surnommée le "Fléau de la Stérilité", devient rapidement universelle. La Terre est mise en quarantaine par la FAFTU dans l'intention de stopper le fléau avant qu'il ne s'étende aux colonies naissantes distantes.

Avec le temps le H2 Alpha Bolivien est tenu en respect grâce à un vaccin développé par une firme japonaise Zen Medical, mais il a fait 114,3 millions de victimes. Environ un milliard de personnes deviennent stériles à cause des effets secondaires de ce fléau.

2134 : développement du vaccin Fécondité 5

Une percée scientifique de Zen Medical permet de réparer les dommages causés par le Fléau de la Stérilité au niveau génétique. Avec le retour de la fertilité, la Terre connaît une explosion mineure de la population.

2135 : consolidation

Tous les systèmes stellaires situés à moins de 12 années lumières de la Terre ont été explorés et leurs planètes mises sous surveillance. Des colonies ou des opérations de terra-formation ont été mise en place dans chaque système. A partir de ce moment le programme d'exploration spatiale et de colonisation est unifié sous le drapeau des Colonies Fédérales.

La cupidité, comme toujours, pousse cette alliance à se briser, quand les Amériques Unies et le Consortium Chinois lancent leur propres programmes de colonisation, en dehors des Systèmes Principaux. Ils sont rapidement suivis de la Fédération Européenne, la République Russe et le Japon. La majorité des colonies sont partiellement financées par les puissantes corporations multinationales, sans qui le pouvoir colonial ne pourrait pas opérer.

2138 : Guerre de Tau Ceti

L'unité de la Fédération de la Terre Unifiée est menacée quand une rupture diplomatique entre les AU et le Consortium Chinois, causé par un désaccord sur les droits souverains du système de l'étoile Tau Ceti, s'emballé en conflit armé.

Avec une guerre interstellaire prolongée considérée comme étant économiquement inacceptable par les

deux parties, les combats sont essentiellement confinés au système stellaire Tau Ceti, plus particulièrement les jungles et les marécages de la planète Aranbol. Les forces de l'EuroCorps représentent la plus grande part de la force de la FAFTU assignée à escorter tous les vaisseaux militaires des AU et du Consortium Chinois dans le Système Solaire.

2140 : fin du conflit ; création de l'ACI et du CIC

Le Traité Viking de 2140, signé sur la Colonie de Mars amène la conclusion de la guerre après deux années de combats. L'accord de paix est parrainé par les autres Pouvoirs Coloniaux et pratiquement tous les protagonistes s'avèrent très heureux de cet aboutissement car ils sont tous les deux économiquement affaiblis par la guerre pour protester. Aranbol est mise sous tutelle d'une garnison de la FAFTU, tandis que le système stellaire est colonisé par les deux parties.

La Guerre de Tau Ceti a également révélé que la FTU n'est pas équipée pour faire la police et gouverner le nombre grandissant de colonies et les voies de navigation au-delà des Mondes Centraux. La Loi Coloniale de 2140 places les Colonies Extérieures sous le contrôle de la récente Autorité Coloniale Interstellaire (ACI). Elle est appuyée par la Force de Sécurité Coloniale (ColSec). Les officiers de la ColSec sont aux garnisons des mondes colonisés ce que sont les forces privées autorisées à agir comme une police. En plus de cette nouvelle force de police interstellaire, une nouvelle arme de la FAFTU a été créée : le Corps des Marines Coloniaux. Force de déploiement interstellaire rapide, le CMC a été désigné pour être capable de se mobiliser rapidement pour résoudre des problèmes militaires et d'être garant de la paix dans les colonies.

Afin de réguler les échanges commerciaux interstellaires, l'OMC est étendu et remodelé pour créer la Commission Interstellaire du Commerce (CIC). Tout membre des vols commerciaux doit être détenteur d'une licence CIC.

2146 : fondation de Psi Corps

La Loi de Sécurité Interne établit l'agence quasi gouvernementale appelée 'PsiCorps', extension de l'ARM (Autorité de Régulation Métasensorielle).

Les avancées dans la technologie de l'énergie solaire résultent dans le développement des petites latitudes du monde. Le Bloc Centre Afrique est établi.

Une bombe posée par des terroristes de Terre Indépendante tue 87 colons dans la Viking City de Mars. Mise en place de la garnison de la FAFTU (Armée de la Terre Unifiée de Mars - MarsCorps).

Les trois entreprises opérant sur Titan et aux alentours des lunes de Saturne se combinent pour former le Collectif Commercial de Titan (CCT) pour le trentième anniversaire de la colonisation Titan (alimentant une reprise de la rumeur indiquant que la colonisation de Titan était le résultat de la compétition entre trois investisseurs fortunés).

2147 : Dissolution de Microsoft Corp par son président Tabitha Gates.

La plus grande compagnie montée suite à la

dissolution est 'Artificial Life Incorporated'. Cette compagnie est le fer de lance des recherches en intelligence artificielle.

2148 : Intelligence Artificielle

Artificial Life Incorporated dévoile 'Adam' – le premier ordinateur conscient jamais conçu. La Nouvelle Église Chrétienne Confédérée des Amériques Unies, une des religions prenant une influence grandissante au cours du 22ème siècle, dénonce Adam comme un blasphème.

2149 : Mars prospère

La population de Mars commence à grandir très rapidement, affichant une augmentation de la terraformation et la construction de nouvelles et plus grandes pyramides coloniales (tous les grands bâtiments de Mars sont en forme de pyramide, considéré comme les meilleures défenses contre les difficiles conditions météorologiques Martiennes). Des vaisseaux Cargo transportant de la glace depuis la ceinture d'astéroïde et le système Jovien arrivent hebdomadairement sur Mars.

Fondation de Consolidated Aerospace à Viking City sur Mars. Début de la construction du Chantier Naval Orbital de Mars.

2166-96 : le Deuxième Exode

Avec les progrès dans la technologie de la propulsion spatiale raccourcissant les voyages interstellaires constamment, et la population de la Terre croissant à nouveau, une seconde vague d'expansion coloniale commence. Vers la fin de cette période, l'espace situé hors des Systèmes Centraux est scindé en 5 'bras' distincts, irradiant à partir du Soleil, chacun colonisé par une des cinq Puissances Coloniales importantes. Sous le contrôle de l'ACI, chaque bras est dominé par une région ethnique distincte de la Terre, financé par les entreprises provenant de ces régions.

Cette zone de l'espace est connue sous le nom de 'Colonies Extérieures' et s'étend à partir des bords des Mondes Centraux jusqu'à une distance de 20 années lumières à partir du Soleil, incorporant 45 systèmes solaires sous surveillance.

La plupart des vaisseaux spatiaux sont totalement automatisés à la fin de cette période, utilisant des systèmes informatiques contemporains, en particulier le système d'exploitation Matriarch développé par Artificial Life Incorporated. Les vaisseaux spatiaux ne nécessitent qu'une petite équipe humaine pour régir des opérations telles que l'insertion en orbite ou des réparations en vol.

2196 : conflit de la Mer d'Aral

Le volume décroissant des terres d'Asie Centrale à l'intérieur de la Mer d'Aral déclenche un conflit entre la Russie et ses voisins le Kazakhstan et l'Ouzbékistan. La baisse du niveau de la mer a pour cause les dérivations des rivières de l'URSS qui alimentent la mer, laissant des zones arides, emplies de poussières de sel qui ont ensuite

pollué de grandes régions du Kazakhstan et de l'Ouzbékistan.

2197 : Guerre Civile Russe

Le Conflit de la Mer d'Aral, couplé à l'effondrement des cours de la pomme de terre et du blé Russe mène à des émeutes à St. Petersburg. Le gouvernement Russe déclare qu'à cause du déclin économique il ne peut plus payer ses troupes situées dans la région Volga-Oural et dans les colonies extérieures. Comme conséquence directe à cette action, le Général Poborski, chef de la région militaire Volga-Oural, s'auto-proclame gouverneur militaire de cette région, prenant 70% des forces armées sous son commandement. Sa première décision est de bloquer tous les revenus des taxes envoyés à Moscou, provoquant la chute complète de la fragile économie Russe.

Pendant des jours, les troupes du gouvernement se confrontent aux rebelles et des combats féroces sont rapportés dans et autour de la ville de Lékaterinbourg. Vers la fin de la première semaine de combat, lorsque les forces gouvernementales obtiennent le soutien du Consortium Chinois, la guerre civile devient nucléaire quand le Général Poborski ordonne des tirs contre les bases aérospatiales entourant Moscou. Cinq bases sont détruites au moyen du lancement de missiles tactiques nucléaires spatiaux. Des dizaines de milliers de personnes périssent dans et autour de ces bases.

Le Premier Ministre Zakharov ordonne immédiatement une escalade dans l'usage des armes nucléaires stratégiques. 14 STGBMs sont lancés d'un vaisseau en orbite sur des cibles militaires rebelles dans la Volga-Oural. Le décompte des morts est estimé à un maximum de 250 000 personnes, 80 000km² étant contaminés par les retombées radioactives.

Le CSFTU se rassemble en session extraordinaire. Un cessez-le-feu est mis en place, principalement à cause du risque d'un tir nucléaire sur Moscou par le Général Leonov, le commandant de la Région militaire Est de la Russie.

Des éléments de l'EuroCorps et de l'AsiaCorps de la FAFU atterrissent dans la Volga-Oural et à Moscou, pour faire partie d'une force de stabilisation afin d'assurer le maintien du cessez-le-feu.

2199 : création de la Nouvelle République Démocratique Russe (NRDR)

Suite à la désintégration de la Fédération Russe après la guerre civile, les états satellites de la Russie deviennent tous indépendants, et la Russie se relève de deux années de tourments politiques et économiques en devenant la Nouvelle République Démocratique Russe (NRDR). Alexei Leonov, alors général de la région de l'Est de la Russie, devient le nouveau premier Président de cette nation, lorsque son Nouveau Parti Démocratique Russe (NPDR) atteint le pouvoir populaire dans la FTU après les élections.

LE 29ÈME SIÈCLE

Ce siècle voit l'humanité continuer à coloniser l'espace. Il voit également le développement des technologies d'IA avec la première génération d'androïdes commercialement viables.

2201 : Traité de Réduction des Armes Stratégiques

Dans un but de prévention de l'usage des armes stratégiques nucléaires par les pouvoirs coloniaux contre les mondes coloniaux, le Traité de Réduction des Armes Stratégiques de 2201 interdit que des têtes nucléaires de plus de 100 kilotonnes soient embarquées sur des vaisseaux spatiaux.

2213 : Début des activités pirates dans les Territoires de la Bordure Extérieure.

2219 : premier usage commercial de la technologie androïde

Al Inc développe sa première génération d'androïdes commerciaux – des machines humanoïdes utilisant les derniers logiciels d'intelligence. Après que la FTU vote la Loi Robotique de 2172, les androïdes sont toujours programmés pour des buts non militaires, comme le pilotage, la conduite, l'assistance logistique, ou comme personnel médical. Leurs capacités sont délibérément limitées par les fameuses 3 lois de la robotique d'Asimov. Au cours de la décennie suivante, Al Inc fournit des licences à plusieurs corporations, leur permettant de développer et de produire leurs propres modèles.

2238 : attaque des pirates de l'espace dans le système Solaire

Un cargo de gravidium, l'élément 126, est arraisonné par des pirates de l'espace alors qu'il est en route pour la Terre à partir de la ceinture d'astéroïde. Le crime porte la marque indubitable du pilote spatial renégat du Consortium Chinois Kim Chung Song et de sa féroce bande de rebelles taïkonautes (le terme du Consortium Chinois pour désigner les astronautes). Les cargaisons volées sont évaluées par la société de Navigation Spatiale Lloyd entre 9 et 10 milliards E\$. Jusqu'à présent ses activités ont été confinées aux Territoires de la Bordure Extérieure ainsi que le reste des activités de piraterie.

2243 : capture de Kim Chung Song

Le pirate de l'espace Kim Chung Song est capturé suite à une terrifiante bataille de 36 heures sur et sous la surface de Deimos, la seconde lune de Mars. La confrontation se déroule dans le labyrinthe de tubes de lave qui crible la lune, et engage plus de 500 soldats du MarsCorps.

Des troupes Fédérales, combattant pour la plupart dans des conditions de vide, souffrent de lourdes pertes avant de coincer Kim Chung Song et 34 membres de ses cohortes. Ils sont placés à la Colonie Viking pour être envoyés sur Terre pour leur jugement.

2244 : jugement de Kim Chung Song

Il est condamné à l'emprisonnement à vie sur la Colonie Pénitentiaire de Hadès, dans le système stellaire de Wolf 359.

2249 : la Guerre des Mercenaires

Des mercenaires rivaux des AU et du Consortium Chinois se heurtent sur Pax dans le système stellaire de Pax Caprica, bien que les deux aient loués leurs services à Cenargo Corporation pour protéger les colonies des activités de piraterie. Les deux forces sont rapidement révoquées, mais les combats sur Pax augmentent, obligeant les forces privées de Cenargo à s'impliquer.

La Guerre des Mercenaires de Pax est finalement amenée à se terminer avec la signature de la Charte des Mercenaires sur Caprica. La Charte, formulée par l'ICA, définit un code auquel toutes les unités de mercenaires et leurs employeurs sont tenus d'adhérer. Tous les signataires de la Charte, ce qui inclut la plupart des organisations qui ont soit fourni soit employé des troupes mercenaires, s'engagent à ne pas louer les services d'unités qui ne se soumettent pas aux termes du code.

2250 : commencement de la Peste Ngano

Causé par des microbes aéroportés dans l'atmosphère de 58 Eridani II ('Ngano', un monde couvert de jungle du système stellaire de 58 Eridani, situé dans le bras colonisé du Consortium Chinois), la Peste Ngano est une maladie virale hautement contagieuse qui provoque d'intenses hallucinations et des délires paranoïaques aiguës à ceux qui y sont exposés. Les victimes infectées sont considérées comme 'folles' du fait de l'état psychopathe malsain induit au cours des étapes suivantes de la peste.

La peste paralyse rapidement la colonie (elle a une période d'incubation d'environ 4 semaines) et les transporteurs infectent rapidement les colonies des systèmes du voisinage. Des navires avec des personnels infectés arrivent dans des systèmes stellaires mais sont aussitôt interceptés et mis en quarantaine. 1,2 millions de colons tombent, victimes de la Peste Ngano avant que sa propagation ne soit contrôlée par l'ICA et l'ITC.

Dans le sillage de la peste, de nouvelles lois prennent effet, rendant illégal l'entrée de tout vaisseau interstellaire dans les Mondes Centraux sans être d'abord passé par une quarantaine de l'ITC. Il devient également habituel pour tout vaisseau autorisé par l'ITC de posséder un Exo Androïde à bord.

2257 : Sédition Coloniale

Déjà avant la Guerre Civile Russe, un nombre grandissant de colons habitant les mondes des Territoires de la Bordure Extérieure (ces systèmes stellaires situés à environ 20 années lumières de la Terre) avaient commencé une pétition pour le Gouvernement Fédéral de la Terre par les voies officielles afin d'obtenir une plus grande autonomie face aux lois de la Terre.

L'ICA, avec le soutien total du Gouvernement Fédéral de la Terre, est loyalement anti-séparatiste. Les troubles grandissent et sur plusieurs des mondes extérieurs dans le bras des Amériques Unies des troupes de ColSec se

heurtent aux contestataires. Les séparatistes coloniaux situés dans ce que l'on appelle le Nuage d'Hercule déclarent leur indépendance envers la Terre. Dans un grand nombre de garnisons de ColSec et d'entreprises, nombre de ceux qui sont nés et ont grandi dans les colonies désertent pour rejoindre les séparatistes.

L'UEFSC organise une réunion de crise. Un détachement spécial des CMC est envoyé depuis le Soleil pour mater la rébellion et asseoir les lois Fédérales de la Terre. La première cible est Kitridge Point, dans le système stellaire de 12 Ophuci.

En dépit des contretemps initiaux dus à une opposition rebelle plus forte qu'attendue, les troupes CMC sont capables de mettre en déroute les forces séparatistes sur Kitridge Point. Le ressentiment contre l'occupation militaire de la part de la population reste élevée et le CMC est désigné pour une guerre prolongée et sale de guérilla.

2258-2260 : les Guerres Coloniales

Le nouvel an 2257-58 apporte les nouvelles des nombreuses colonies refusant l'ordre venant de la Fédération de la Terre. Un groupe de systèmes stellaires au plus profond du bras colonisé de l'Europe et du Consortium Chinois met en scène une série de coups vifs et sanguinaires contre les installations locales de l'ICA. Sur la colonie Pei Pei, située dans le système stellaire d'Alpha Mensae, des combattants rebelles mènent un raid sur le complexe de l'ICA, capturant de nombreux otages.

Des milices armées, jointes par des forces ayant quitté ColSec, augmentent rapidement les effectifs des garnisons locales. Les colonies s'autoproclament Coalition des Mondes Limitrophes Eurasiens (CMLE). Les responsables de la CMLE refusent de signer un traité leur garantissant une autonomie substantielle – réclamant une reconnaissance et une indépendance totale.

Un raid lancé par la Division de Commando du Peuple, sur la colonie Pei Pei, réussit à libérer la majorité

des otages de l'ICA détenus par les rebelles. Au même moment, l'état d'urgence est proclamé par la FTU dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Le CMC, soutenu par la FEFTU (Force Expéditionnaire de la Fédération de la Terre Unifiée) reçoit l'ordre d'arrêter l'insurrection. La loi martiale est imposée aux Territoires de la Bordure Extérieure.

Trois années d'agitation économique et de guerre militaire menées par la FTU contre les rebelles voient des actions combattantes du CMC et de la FEFTU se dérouler sur une douzaine de systèmes stellaires. Quelques colonies rebelles capitulent rapidement avec peu de pertes humaines. D'autres, comme Ixion et Beta Hydrae, subissent des campagnes sanglantes, provoquant des milliers de morts.

2260 : l'Accord du Premier Mai

Avec les pertes qui augmentent des deux côtés en seulement quelques semaines, le soutien du public pour la guerre a faibli au cours des mois. Lorsqu'une mission suicide de la CMLE réussit à paralyser une flotte de la FTU en orbite autour de la colonie Zenaeri (dans Beta Hydrae) avec de grandes pertes en vies humaines, des voix au sein du gouvernement de la FTU commencent à appeler à un cessez-le-feu négocié avec les rebelles.

Le 1er mai 2260, en partie grâce à l'intervention de l'Eglise Chrismatique, un cessez-le-feu difficile (l'Accord du Premier Mai) est établi avec les deux poches de rébellion.

Subissant le blocus du CMC, les séparatistes des Amériques Unies s'autoproclament l'Alliance des Mondes Libres. La colonie d'Ernesto située dans le système stellaire 18 Scorpius est le siège de leur pouvoir. Ixion (Mu Herculis) est occupé par le CMC, mais n'est jamais complètement pacifié.

Une DMZ de 1 parsec est établie par le CMC entre les espaces de la CMLE et de la FTU.

2271 : MAINTENANT

UN PEU D'ASTRONOMIE

LES ÉTOILES

: : LES DIFFÉRENTS TYPES : :

Les types d'étoiles se rangent par variété de types spectraux, utilisant les codes O B A F G K M. Ces lettres indiquent par ordre décroissant la température des étoiles (une astuce mnémotechnique pour se rappeler cette séquence est « Oh, Be A Fine Girl, Kiss Me »).

TYPE : COULEUR

- O : bleu
- B : bleu
- A : bleu
- F : blanche
- G : jaune
- K : orange
- M : rouge

Le type spectral des étoiles est généralement désigné par une classification décimale (allant de 0 à 9). Ainsi une étoile de type F1 est à un centième entre F et G. Toutes les étoiles sont classées de cette manière à l'exception des naines blanches, qui n'ont pas de classification décimale.

TAILLE : TYPE

Ia	Supergéantes brillantes
Ib	Supergéantes
II	Géantes brillantes
III	Géantes
IV	Sous-géantes
V	Étoiles de la Séquence Principale
VI	Sous-naines
VII	Naines blanches

: : PHÉNOMÈNES GALACTIQUES : :

Trous noirs : une étoile effondrée qui possède un champ gravitationnel si fort que même la lumière ne peut s'en échapper.

Tempête ionique : quantité importante de radiations électromagnétiques.

Nébuleuse : nuages de poussières.

Pulsar : il produit d'importantes ondes de gravité.

Faibles spatiales : un trou de vers qui connecte un système stellaire à un autre situé très loin dans la galaxie.

Quasars : les Quasars émettent de puissantes ondes radio.

ASTRO-CARTOGRAPHIE

Les cartes stellaires en 3D suivantes montrent notre portion de la Galaxie de la Voie Lactée à des distances toujours croissantes, partant de 12,5 années lumières du Soleil. Un vaisseau spatial moyen équipé d'un F-propulseur pour les voyages interstellaires peut parcourir une distance de 1 parsec (3,26 années lumière) en seulement une petite semaine terrestre standard.

12,5 ANNEES LUMIERES DU SOLEIL :

Nombre de systèmes stellaires à moins de 12,5 années lumières = 24. Un vaisseau utilisant la dernière technologie de F-propulseur peut atteindre la limite de cet espace depuis la Terre en moins de 4 semaines (Temps Terrestre Standard).

20 ANNEES LUMIERES DU SOLEIL :

Nombre de systèmes stellaires à moins de 20 années lumières = 79. Un vaisseau utilisant la dernière technologie de F-propulseur peut atteindre la limite de cet espace depuis la Terre en moins de 6 semaines (Temps Terrestre Standard).

50 ANNEES LUMIERES DU SOLEIL :

Nombre de systèmes stellaires à moins de 50 années lumières = 133. Un vaisseau utilisant la dernière technologie de F-propulseur peut atteindre la limite de cet espace depuis la Terre en moins de 15 semaines (Temps Terrestre Standard).

LES PLANÈTES

: : LES DIFFÉRENTS TYPES : :

ARIDE : Un monde avec un environnement hospitalier mais avec moins de 20% d'eau liquide. (Exemple : Dune)

NAINE BRUNE : Une immense géante gazeuse juste à la limite de la masse critique requise pour devenir une petite étoile.

CARBONÉE : Une ceinture d'astéroïdes composée principalement de composés carbonés. Ces planétoïdes peuvent être employés pour fabriquer du pétrole ou des matières synthétiques. Ils sont d'une couleur brun foncé.

CAILLOU : Un petit monde privé d'air de moins de 1000 kilomètres de diamètre.

DÉSERT : Une planète avec une atmosphère mais sans eau liquide. (Exemple : Mars)

NOYAU ÉTEINT : Une planète qui a générée une atmosphère mais qui n'a jamais accumulé assez de masse

pour devenir un géante gazeuse. (Exemple : Triton)

GÉANTE GAZEUSE : Une planète massive avec une atmosphère d'hydrogène et d'hélium. (Exemple : Jupiter)

GLACIERE : une planète avec une atmosphère et des terrains de recouverts glace épaisse.

BRILLANTE : Une planète avec un très important effet de serre. (Exemple : Venus)

BOULE DE GLACE : Une boule plate de gaz gelés. (Exemple : Pluton)

GLACIALE : Une ceinture d'astéroïdes composée principalement de boules de glace sales formées d'eau, d'ammoniaque et de méthane gelés. Ils pourraient être employés comme source de carburant d'hydrogène. Ils ont des couleurs variant du blanc lumineux au noir mat, selon les impuretés mélangées à la glace.

JUNGLE : Un monde avec un environnement hospitalier entièrement couvert par des jungles et des marais.

NICKEL-FER : Une ceinture d'astéroïdes composée principalement de nickel et de fer. Ces planétoïdes riches en minerais sont typiquement d'un gris neutre.

OCÉANE : Un monde avec un environnement hospitalier avec plus de 90% d'eau liquide.

POST-EDEN : Un monde qui a une histoire de la vie, mais qui a depuis développé un grand effet de serre. (Exemple : la Terre dans des millénaires)

PRÉ-EDEN : Une planète qui présente les préalables à la vie, et sur laquelle la vie évoluera si on lui donne assez de temps, modifiant l'atmosphère de vapeur de méthane et d'eau à celle d'azote et d'oxygène. (Exemple : La Terre il y a des millénaires)

ANNULAIRE : Une ceinture d'astéroïdes satellisée autour d'une planète. (Exemple : Anneaux de Saturne)

ROCHEUSE : Une boule plate de roche sans atmosphère appréciable. (Exemple : Mercure)

STEPPE : Un monde avec un environnement hospitalier et entre 30 et 50% d'eau liquide.

PIERREUSE : Une ceinture d'astéroïdes comportant principalement des composés de silicium. Ces planétoïdes sont de couleur gris-clair ou brun-clair.

TERRIENNE : Un monde avec un environnement hospitalier et une atmosphère d'oxygène. (Exemple : la Terre)

TOUNDRA : Un monde avec un environnement hospitalier, une grande partie de l'eau est prisonnière du gel de surface. Les Toundra peuvent être décrites comme des planètes arides et froides.

: : CARACTÉRISTIQUES INHABITUELLES : :

Contaminants atmosphériques : l'atmosphère est polluée par divers gaz ou poussière.

Vortex climatique : la planète possède un vortex stationnaire, comme un cyclone permanent.

Couverture nuageuse : la planète a une couverture nuageuse permanente au-dessus de la totalité de sa surface ; il pleut probablement la majeure partie du temps.

Atmosphère corrosive : un mélange concentré de gaz qui crée un environnement corrosif, exigeant l'utilisation d'un costume protecteur.

Inclinaison Axiale Extrême : l'axe de la planète est plus incliné vers le plan de l'écliptique que la Terre. Il y aura des variations extrêmes de saisons, avec des températures très froides en hiver et une chaleur accablante en été.

Volcanisme extrême : la croûte planétaire est instable soit parce que la planète est encore jeune ou soit à cause d'un facteur gravitationnel tel qu'une lune surdimensionnée.

Humidité élevé : (seulement pour les mondes avec de l'eau) l'humidité importante à des températures élevées peut s'avérer inconfortable et parfois dangereuse - c'est comme vivre dans un bain d'eau bouillante.

Population Importante : cette planète est habitée par 100 millions de personnes ou plus.

Niveau élevé de radiations : ce monde a un niveau de radiation beaucoup plus haut que celui connu sur Terre. Ceci peut être dû à plusieurs facteurs : une atmosphère mince, des minerais radioactifs ou de récentes explosions d'armes nucléaires.

Marées importantes : une lune ou un soleil grand et proche produit des marées extrêmement élevées.

Lieu Sacré : le monde accueille un emplacement considéré comme sacré par une ou plusieurs religions.

Atmosphère insidieuse : l'atmosphère est semblable à une atmosphère corrosive, mais les conditions extrêmes font que les effets corrosifs peuvent vaincre toutes les mesures de protections en 2 à 12 heures.

Humidité Basse : (seulement pour un monde avec de l'eau) des températures élevées seront la cause d'un assèchement rapide des muqueuses, d'une déshydratation et par la suite d'une démence.

Orages météoritiques : la planète subit de fréquents orages météoritiques, causant souvent de grands impacts d'astéroïde ou de comète, faisant de la surface de la planète un endroit dangereux.

Microbes : des micro-organismes peu communs sont présents dans l'atmosphère. Ils pourraient causer plusieurs différents résultats, le plus commun étant la maladie.

Formes de Vie Indigènes Intelligentes : la planète possède une forme de vie sensible indigène, qui peut ou non avoir une technologie de pointe.

Formes de Vie Indigènes Semi-intelligentes : la planète a une forme de vie indigène qui n'est pas encore entièrement sensible, mais cela se rapproche et peut son développement peut se poursuivre au-delà (dinosaures, mammifères).

Aucune Inclinaison Axiale : l'axe du monde est perpendiculaire au plan de l'écliptique. Par conséquent, il n'y a aucun changement météorologique saisonnier.

Conjonction Orbitale : un corps dans le système passe suffisamment près du monde pour causer n'importe lequel des effets possibles (volcanisme extrême, tsunamis...). Une telle conjonction se produit rarement, seulement une fois par décennie ou même siècle.

Excentricité Orbitale : la planète a une orbite erratique, un tel monde combinerait le résultat d'une inclinaison axiale extrême et d'un volcanisme extrême avec de grandes variations de température.

Formes de Vie Primitives : ce monde accueille les formes de vie indigènes primitives (amphibiens, fougères, polypes, plantes...).

Proto-Organismes : ce monde accueille des formes de vie indigènes très simples (champignons, algues, bactéries).

Restes d'une Civilisation Morte : ce monde exhibe les restes d'une longue civilisation disparue (ruines de villes...).

Ruines Récentes de Ville : la surface de ce monde porte les cicatrices d'un conflit planétaire récent.

Rotation Rétrograde : comme pour Vénus, la rotation suit un mouvement rétrograde.

Terrain Accidenté : la surface de la planète est presque entièrement couverte de montagnes et de terrains accidentés et rocheux, pratiquement sans aucune plaines plates ou collines arrondies.

Cimetière de l'Espace : il y a des restes de bataille spatiale en orbite autour ce monde.

Fort Champ Magnétique : ce monde a un champ magnétique fort, un effet qui peut avoir des conséquences dans la constitution biologique des indigènes.

Stabilisation par effet de marée : la période de

révolution de ce monde coïncide exactement avec sa période de rotation sur son axe ; ainsi, l'année est de même longueur que le jour. Par conséquent un côté du monde sera toujours tourné vers le soleil.

Climat instable : le climat subit des changements graves et imprévisibles d'année en année.

Planète instable : la planète est dramatiquement instable et elle pourrait être en danger d'exploser dans un avenir proche.

Orages Violents : il pourrait s'agir d'orages de poussière ou de sable sur des planètes arides ou désertes, une activité frontale entre des zones de climat bien définies...

Merveille de la galaxie : ce monde accueille une construction fantastique, renommée dans l'espace colonisée.

: : RESSOURCES MINÉRALES : :

Les ressources minérales d'une planète sont mesurées sur une échelle arbitraire, allant de 1 (très rare) à 100 (quantités énormes). Pour comparaison, les valeurs de la terre sont :

- MINÉRAI EN MÉTAL : 50
- MINÉRAI RADIOACTIF : 20
- MÉTAUX PRÉCIEUX : 05
- CRISTAUX : 15
- GEMMES PRÉCIEUSES : 05

: : TEMPÉRATURE : :

Température polaire : La température dans les régions polaires.

Température équatoriale : La température dans les régions équatoriales.

Aux pôles et dans l'équateur, les variations de température pendant le jour, la nuit, l'été et l'hiver sont moins importantes. Rappelez-vous également que la température minimum absolue est de -273 °C.

Notez que la température change avec des latitudes (plus froid aux pôles, plus chaud à l'équateur), l'altitude et la présence d'eau liquide (- 1 à -6 degrés en été près d'une source d'eau significative, +1 à +6 degrés en hiver).

VIE & MORT DANS LES COLONIES

LES COLONIES

2271, l'humanité a atteint les étoiles. La Fédération de la Terre Unifiée, à travers la puissante Autorité Coloniale Interstellaire (ACI), contrôle l'espace jusqu'à une distance de 20 années-lumière dans toutes les directions depuis la Terre. Au delà, l'ACI fait de son mieux pour sauvegarder la paix entre les puissances coloniales et les corporations, mais ses ressources sont limitées. L'anarchie est importante dans les Territoires de la Bordure Extérieure.

Les Colonies Fédérales de la Terre Unifiée sont distribuées en trois régions distinctes :

: : **LES SYSTÈMES CENTRAUX** : :

Toute la région de l'espace connue sous le nom de Systèmes Centraux intègre l'ensemble des systèmes stellaires situés à moins de 12,5 années-lumière de la Terre. Il y a 24 systèmes stellaires dans cette région. Le temps de trajet moyen de la Terre jusqu'au bord des Systèmes Centraux prend juste 4 Semaines Standard Terrestres. Fortement colonisées avec une densité de population élevée, beaucoup de colonies de cette région sont des mondes industriels et agricoles avancés habités par des centaines de millions de colons. Tous les mondes qui le pouvaient ont été terraformés.

: : **LES COLONIES EXTÉRIEURES** : :

Au delà des Systèmes Centraux s'étend la région de l'espace connue sous le nom de 'Colonies Extérieures'. Comprenant 45 systèmes stellaires sous surveillance et s'étendant à partir des Systèmes Centraux jusqu'à une distance de 20 années-lumière du Soleil, les Colonies Extérieures sont nominalement régies par l'ACI. La région est divisée en 5 'bras' distincts rayonnant à partir du Soleil, chacun étant dominé par l'une des superpuissances de la Terre, en partenariat avec leurs investisseurs privés.

Le temps de trajet moyen de la Terre jusqu'au bord des Colonies Extérieures dure environ 6 semaines. Aux confins des Colonies Extérieures existent des mondes subissant toujours une terra-formation intensive, mais la plupart des mondes terrestres ont des colonies bien établies. Les densités de population sont plus faibles que dans les Systèmes Centraux.

: : **LES TERRITOIRES DE LA BORDURE EXTÉRIÈRE** : :

Toutes les colonies se trouvant entre 20 et 50 années-lumière de la Terre, ce qui correspond à l'expansion actuelle de l'humanité dans le cosmos. La plupart des colonies à cette distance en sont toujours aux stades de la colonisation et de la terra-formation. C'est un endroit sans loi où les entreprises transnationales ont plus de puissance que l'ACI ou les superpuissances de la Terre impliquées dans des programmes coloniaux.

L'humanité a exploré des centaines de mondes, et a établi des douzaines de colonies et d'avant-postes. Le

Gardien devrait se sentir libre d'ajouter, de modifier ou de changer les mondes coloniaux comme il le désire et de créer de nouveaux mondes qui conviennent à sa campagne. La section d'Astro-Cartographie montre la localisation des plus importants systèmes stellaires habités par l'humanité. Il existe des centaines de mondes faisant parti ou non de l'ACI qui ne sont pas énumérés dans ces règles.

Les colonies se développent à des vitesses variables, selon l'appui qu'elles reçoivent des corporations et de la biosphère du monde sur lequel elles se trouvent. Par la suite, la plupart des colonies atteignent un point où elles deviennent des investissements rentables pour la société qui l'a financée, en produisant des marchandises commerciales et, après une génération, des ouvriers habiles.

Ces ouvriers habiles font partie des populations des colonies qui croissent rapidement et les sociétés ont développées de nombreuses techniques pour les diriger avec succès. On enseigne aux colons à être actifs, disciplinés, afin de maximiser leur valeur économique et réduire les risques vitaux encourus dans les colonies. Une bonne éducation est disponible pour tous.

Par contraste, l'état désorganisé de la population de la Terre signifie qu'il y a peu de personnes aussi bien disciplinées et instruites que celles vivant dans les colonies.

: : **TYPES DE COLONIES** : :

MONDES COLONIAUX DE CLASSE UNE :

Les mondes coloniaux de classe une sont des planètes qui ressemblent à la Terre, avec des atmosphères respirables, un climat vivable et un grand potentiel pour le développement de la vie. Toutes les planètes ainsi classifiées 'Classe Une' ont rapidement été exploitées par les nations et les sociétés qui ont investi dans leur colonisation.

Toutes les colonies de Classe Une ont des fabriques de pointe, industrie lourde, et sont presque totalement autosuffisantes.

MONDES COLONIAUX DE CLASSE DEUX :

Les colonies de Classe Deux sont établies sur les mondes qui sont assez bien habitables, ou qui ont été adaptés à l'exploitation humaine par terra-formation. Une

colonie de Classe Deux a deux attributs importants : une Base de Service Spatiaux et des capacités manufacturières.

Le niveau exact de technologie disponible change avec chaque colonie, mais toutes ont au moins la capacité de fabriquer leurs propres marchandises. Elles sont autosuffisantes pour les produits les plus essentiels : nourriture, eau et atmosphère. Les colonies les plus avancées de Classe Deux, comme Arcturus IV, ont même des fabriques de pointe et une industrie lourde.

MONDES COLONIAUX DE CLASSE TROIS :

Les colonies de Classe Trois sont placées sur des mondes possédant des réserves de matières premières intéressantes, mais sur lesquelles l'implantation humaine ne serait pas souhaitable. Si l'extraction des ressources naturelles de la planète peut être rendue économiquement viable, l'investissement privé financera une mission coloniale.

Tandis que certaines ont des Bases de Service, aucune n'a de véritable capacité manufacturière. Des Stations de terra-formation sont positionnées sur des mondes avec un

potentiel mais ceci implique des décennies de travail coûteux avant que le monde ne soit véritablement habitable. Quelques colonies de Classe Trois deviendront par la suite habitables et passeront au statut de colonie de Classe Deux. Les autres resteront de Classe Trois. La population des colonies de Classe Trois est petite, comptant généralement quelques centaines à quelques milliers de personnels techniques et leurs familles, pour entretenir les machines automatisées de terra-formation/exploitation minière.

MONDES AVANT-POSTE :

Egalement appelés Systèmes Garnisons, ce sont des systèmes qui ont été fortifiés dans des buts défensifs. Les fortifications se composent de rangées de senseurs d'espace profond, pour détecter l'arrivée de vaisseaux dans le système, et d'un certain nombre de frégates de Défense Système et d'autres vaisseaux spatiaux.

Dans certains Systèmes Garnisons, il y a également des équipements militaires et scientifiques top-secret. On y trouve des essais d'armement, des recherches peu communes et des prisons haute-sécurité.

LA VIE AU 23ÈME SIÈCLE

Voici un court guide de la vie au jour le jour au 23ème siècle.

: : **COLONS** : :

L'immigration/émigration interstellaire est étroitement surveillée par l'ACI et l'ITC. Bien que des centaines de millions de gens vivent maintenant loin dans les colonies, la Terre de la fin du 23ème Siècle est toujours la patrie d'environ 10 milliards de gens et est dramatiquement surpeuplée. A ce sujet, ceux qui souhaitent vivre dans les colonies doivent demander le statut de Colon auprès de l'ACI. Ceci implique une série de vérifications rigoureuses de leur vie et des évaluations physiques, intellectuelles et psychologiques.

: : **CRIME** : :

Malgré les avancées dans la détection et la prévention du crime, ce dernier est aussi présent qu'avant le 23ème siècle. Les Base de Données Publiques Fédérales contiennent des informations uniques sur ses citoyens, ce qui permet à la police d'identifier tout suspect en quelques heures. Les procédures d'identification incluent maintenant des lectures rétiniennes, comparaison ADN, et les fausses identités sont devenus un commerce lucratif (et cher).

La petite criminalité existe toujours, mais le plus gros problème au 23ème siècle est de loin le crime organisé. En dépit des efforts intenses du FLEA et des CMC, plusieurs grands syndicats du crime ont la main-mise sur le trafic de drogues, la piraterie, la pornographie et la prostitution dans les colonies.

Le vol de données (ou 'cyber criminalité' comme on l'appelle souvent) est également très préoccupant.

: : **ÉDUCATION** : :

Dans les Systèmes Centraux, la Loi Fédérale oblige les enfants à suivre l'école jusqu'à l'âge de 18 ans. A 18 ans, un étudiant a le choix d'aller dans une Université, ou d'effectuer trois ans de Service Fédéral.

Dans les Colonies, les étudiants commencent à l'âge de 16 ans par ce qui est appelé « l'Obligation ». Cela revient à réaliser de petites tâches pour la colonie pour un maximum de 4 heures par jour.

: : **DIVERTISSEMENT** : :

Le Réseau Fédéral, ou FedNet, est un terme englobant les technologies qui sont à la base de l'environnement urbain de réseau sans fil omniprésent du 23ème siècle. FedNet fournit des divertissements sous la forme de milliers de programmes de télévision numérique et de radios, de l'information sous la forme du Web Interstellaire (WIS), l'accès aux communications pour les ComLinks Personnels etc. Tout citoyen de la Fédération de la Terre Unifiée qui

paie ses impôts possède au minimum le package de base FedNet . Des services supplémentaires peuvent être 'greffés' au moyen d'un abonnement.

: : **SERVICES FÉDÉRAUX** : :

Les étudiants qui terminent leurs études mais qui ne souhaitent pas continuer à l'université sont obligés par les Lois Fédérales et subir un Test d'Orientation Fédéral (TOF) et de réaliser un Service Fédéral de trois ans. Ceci consiste à travailler pour le Gouvernement Fédéral dans une de ses nombreuses branches, comme les Forces Armées de la Terre Unifiée, le Service de Santé Fédéral, le Réseau de Transport Fédéral, et le Ministère du Travail Fédéral. La paie n'est pas très élevée, et le choix de carrière est limité en fonction des résultats du TOF, mais à la fin du Service Fédéral l'individu a en général la possibilité de rester en poste avec un salaire plus élevé.

: : **SANTÉ** : :

Dans la dernière moitié du 23ème siècle, la médecine a progressé dans tous les domaines à des niveaux inégalés. Les taux de mortalité infantile sur les mondes de Statut Alpha sont les plus faibles jamais observés et l'espérance de vie a augmenté à un point qu'il est devenu banal pour les gens de vivre correctement jusqu'à 90 ans. Les technologies de clonage permettent maintenant aux hôpitaux de fabriquer de nouveaux organes pour les patients nécessitant des transplantations, tout en éliminant le spectre du rejet d'organe. La micro-chirurgie a atteint un point tel que la reconstruction et/ou la greffe de plusieurs membres réussit à un taux d'environ 92%.

Bien que plusieurs maladies aient été éradiquée, il en existe encore un grand nombre. Deux des plus grands responsables de mortalité au 23ème siècle sont les maladies de cœurs, lié au fait que presque 14% de la population est cliniquement obèse, et les maladies respiratoires, liées à la pollution atmosphérique.

Tous les citoyens de la Fédération ont droit aux soins gratuits grâce au Service de Santé Fédéral (SSF), bien que les listes d'attente pour les traitements et les thérapies les plus chères puissent durer 6 mois. En conséquence, des organismes de santé privés, telles que Medtech, proposent une alternative couteuse pour obtenir un accès immédiat aux traitements.

: : **JUSTICE** : :

Le maintien de l'ordre au 23ème Siècle est assuré par l'Autorité Fédérale d'Application de la Loi (AFAL). Depuis leur quartier général terrestre, et via de nombreuses stations locales à travers les Colonies Fédérales, les officiers de police fédéraux ont la tâche peu enviable

d'aborder le crime à des distances interstellaires. Dans le système solaire, l'AFAL est divisée en 'Districts', chaque District Administratif étant soutenu par les officiers de police locaux ou (dans les colonies) par les troupes de la Sécurité de l'Administration Coloniale.

Les peines varient de l'incarcération en prison, du placement en détention dans son foyer avec surveillance électronique, jusqu'à l'exile vers une colonie pénale. Bien qu'il n'existe pas de peine de mort, il est notoire que les officiers de l'AFAL ont une politique de 'tirer pour tuer' avec les suspects dangereux.

:: PROPRIÉTÉ ::

Sur la Terre du 23ème Siècle, il existe une prime sur l'immobilier, avec le gouvernement et les sociétés possédant la plupart des propriétés disponibles. La location est la norme, la possession de sa propre maison étant réservée aux riches et aux célébrités.

:: RELIGION ::

Aussi longtemps que l'humanité aura besoin de réponses à l'irréfutable, il y aura des religions. Les plus grandes religions du 21ème siècle sont toujours fortes, avec quelques détails additionnels. Une des religions ayant rapidement pris de l'ampleur au cours du 23ème siècle est le Chrislam – un amalgame entre le Christianisme et l'Islam qui s'est développé lors du Second Exode (2166-96) à partir de la Terre. Le Chrislam est une religion très populaire dans les colonies, bien qu'elle ait fait peu de progrès sur Terre.

:: CONTRÔLE DES NAISSANCES ::

Avec une population approchant les 10 milliards et des populations coloniales poussant l'économie à ses limites, les individus vivant dans les Systèmes Centraux et particulièrement sur Terre sont encouragés à n'avoir que de petites familles, au moyen d'incitations par des réductions d'impôt, l'école gratuite etc. Chaque naissance doit être autorisée par le Service de Santé Fédéral, et le statut de santé des parents vérifié.

Dans les Colonies Extérieures, le contrôle des naissances est obligatoire. Les petites familles sont

encouragées pour différentes raisons, la principale étant de maximiser l'échange de gènes au sein de la colonie. De l'ADN supplémentaire est conservé dans les laboratoires scientifiques des colonies pour accroître la richesse génétique si la colonie devait survivre à long terme sans flux de colons entrant de l'extérieur.

:: TRANSPORT ::

Depuis que l'économie globale s'est effondrée en 2084, les industries de service publique telles que les transports, l'eau, l'électricité et la santé ont été nationalisés. La plupart des citoyens utilise les systèmes publics de transport intégrés, ce qui concerne les trains MagLev et les passagers des scramjets. Avec la démocratisation de la technologie scramjet, le temps de trajet entre les continents a été fortement réduit. Un vol commercial entre Londres et New York prend maintenant à peine une heure. Les voitures sont contrôlées par des systèmes informatiques de régulation du trafic sur la plupart des routes interurbaines, mais le contrôle manuel est toujours possible sur les réseaux routiers locaux.

Les vols interplanétaires et interstellaires représentent encore des coûts élevés. La plupart de personnes qui voyagent sont soit des employés d'entreprises, du personnel militaire ou gouvernemental. Il n'existe pas de service commercial de passagers en dehors des Systèmes Centraux. Les voyageurs doivent négocier eux-mêmes les prix de leurs tickets.

:: VICES ::

Les drogues n'ont jamais été aussi présentes, plusieurs nouveaux types étant importés des colonies.

La prostitution est à présent légale dans les 'Zones de Lumière Rouge', mais cela n'a pas arrêté le trafic illégal de travailleurs immigrants forcés à la prostitution dans les anarchiques Territoires de la Bordure Extérieure.

Les lois sur la pornographie se sont allégées, mais il y a des exceptions évidentes à cette règle.

:: CULTURE ADOLESCENTE ::

Comme toujours, la culture adolescente continue à désorienter les adultes, avec ses styles et manies en constante évolution.

MÉTA NATIONS & CORPORATIONS

ÉTATS NATIONS

Le paysage politique de la Terre a changé pour toujours depuis la fin du 21ème siècle. La Terre, le Système Solaire et les Systèmes Centraux sont maintenant régis par la Fédération de la Terre Unifiée (FTU), un gouvernement mondial qui a remplacé les Nations Unies en 2085. La FTU inclut des représentants de toutes nations de la Terre, avec huit blocs distincts influençant la politique Fédérale et les décisions du Conseil de Sécurité. Les cinq plus puissants contrôlent des capitaux coloniaux considérables dans les Colonies Extérieures.

En plus de ces huit blocs, il y a également deux factions coloniales éclatées dans les Territoires de la Bordure Extérieure qui, bien qu'ils ne soient pas reconnus par la FTU, méritent d'être mentionnés.

: : L'ALLIANCE DES MONDES LIBRES : :

POLITIQUE : République démocratique

POPULATION : 58,43 millions (environ)



ÉCONOMIE : L'ACI a imposé des sanctions économiques aux mondes de l'AML et a établi un blocus à la fin officielle des Guerres Coloniales (2260). L'économie de l'AML a lutté mais a survécu, et est maintenant presque auto-suffisante.

RELATIONS INTERNATIONALES : Cessez-le-feu non officiel avec l'ACI.

COLONIES : 5

DESCRIPTION : Indépendamment du Cartel Eurasien de la Bordure, ce groupe de mondes coloniaux indépendants situés dans la région de l'espace connue sous le nom de "Amas d'Hercules" est le seul rescapé des rébellions coloniales. Il est isolé du reste de l'espace de la Fédération par un blocus militaire maintenu par la FATU.

La planète principale, Ernesto Prime, a une population approchant les 30 millions et était à l'origine une possession de Hallidor Corp. Désignée comme Planète de Classe Une par l'ACI, Ernesto Prime est une république démocratique, auto-suffisante en air, nourriture et eau et s'industrialise rapidement, pour compenser la perte des importations commerciales venant des Systèmes Centraux.

Des contrebandiers passent régulièrement le blocus de la Fédération pour vendre des marchandises à l'AML.

: : LES AMÉRIQUES - UNIES : :

POLITIQUE : République fédérale ; forte tradition démocratique



POPULATION : Terre : 322,4 millions

ESPACE : 164,98 millions (environ)

ÉCONOMIE : Les Amériques Unies ont la plus grande et la plus puissante économie technologique de la FTU. Dans cette économie de marché, les particuliers et les sociétés d'affaires prennent la plupart des décisions et l'achat de marchandises et de services par les gouvernements fédéraux et d'état se déroule principalement sur le marché privé. L'économie commence à émerger de la contrainte liée à la perte de plusieurs colonies lors des Guerres Coloniales.

RELATIONS INTERNATIONALES : Les Traités concernent toutes les nations principales, excellentes relations diplomatiques.

COLONIES : 11

DESCRIPTION : Les Amériques Unies ont été créées en 2084, une année avant que les bases de la Fédération de la Terre Unifiée aient été posées. Les Amériques Unies comprennent les États-Unis, le Canada, le Mexique et l'Amérique Centrale.

Les Amériques Unies restent le creuset culturel qu'ils étaient à la fin du 21ème siècle, sa population se composant d'un canevas varié de groupes ethniques et sociaux. Bien que se présentant comme un modèle d'intégration raciale et religieuse, les Amériques Unies ont les mêmes problèmes sociaux qu'elles ont toujours eu. Beaucoup de personnes en dehors des AU considèrent que ce pays est politiquement corrompu, les Corporations détenant une grande partie du véritable pouvoir.

En réaction à ce consumérisme rampant des corporations, le conservatisme religieux a été croissant dans les Amériques Unies, notamment la Nouvelle Église Confédérée d'Amérique, une ramification Baptiste qui détient des appuis parmi les Républicains de haut rang.

: : RÉPUBLIQUE AUSTRALIENNE : :

POLITIQUE : République Démocratique



POPULATION : Terre : 40,14 millions

ESPACE : 3,1 millions (environ)

ÉCONOMIE : L'Australie a une économie capitaliste prospère typée à l'Occidental, avec un PIB par habitant équivalent à celui des cinq puissances coloniales dominantes.

RELATIONS INTERNATIONALES : Traités avec le Japon, les Amériques Unies et la Fédération Européenne.

COLONIES : Aucune

DESCRIPTION : Les problèmes à long terme incluent la pollution, en particulier l'épuisement de la couche d'ozone et la gestion et la conservation des zones côtières, particulièrement la Barrière de Corail. Un référendum pour changer le statut de l'Australie a été voté en 2028, qui a fait passer du Commonwealth dirigé par le monarque Britannique en une république.

L'Australie en tant nation ne s'est pas illustrée dans la colonisation de l'espace. Une grande partie de sa richesse économique a été détournée dans le projet " Renaissance", destiné à réhabiliter les grands territoires qui se sont transformés en désert inhabitable. Ceci n'a pas arrêté les ressortissants australiens qui se sont joints à des millions d'autres terriens pour réclamer le statut de colon afin de partir vers nouvelle vie dans les colonies outremonde.

: : LE CARTEL EURASIEN DE LA BORDURE : :

POLITIQUE : Autoritaire
(Dictature fasciste)



POPULATION : 42,7 millions (environ)

ÉCONOMIE : Le CEB est l'une des économies les plus centralement planifiées et les plus isolationnistes, et doit faire face à des conditions économiques désespérées suite à une décennie de sanctions de la part de l'ACI et de l'ICC.

RELATIONS INTERNATIONALES : Cessez-le-feu non officiel avec l'ACI. Aucunes relations diplomatiques officielles avec l'une des d'autres puissances coloniales.

COLONIES : nombre exact inconnu, en 2260 le CEB contrôlait 5 systèmes stellaires

DESCRIPTION : Groupe de systèmes stellaires situés à l'extrémité des bras colonisés par l'Europe et du CC, les colonies rebelles qui composent le Cartel Eurasien de la Bordure (CEB) ont fait sécession pendant les Guerres Coloniales de 2258-2260 et la région est depuis cette époque un point chaud galactique.

Les chefs du CEB ont refusé de signer un traité avec l'ACI qui leur accordait une autonomie substantielle - exigeant cela à la place de la reconnaissance et de l'indépendance totale, que l'ACI était peu disposée à offrir. Un cessez-le-feu officieux a pris effet depuis 2260, avec une DMZ de 1 parsec établie entre l'espace du CEB et de la FTU. Tout vaisseau civile qui entre dans la DMZ sans autorisation spatiale est abordé et fouillé. Tout vaisseau militaire la traversant sans autorisation peut être considéré comme réalisant un acte de guerre.

Le CEB est obsédé par la sécurisation du maximum d'espace et ses tendances agressives ont poussé de nombreuses sociétés à refuser de faire du commerce avec lui. À la différence de l'AML, le CEB n'est pas une société démocratique mais plutôt une dictature fasciste tournée vers l'avancement technologique. En dépit de son isolement politique, le CEB a un actif réseau d'espionnage à l'intérieur et à l'extérieur de ses frontières. Leurs agents ont eu accès à des informations d'accréditation élevée du gouvernement et des corporations. Le CEB surveille les insurrections sur les colonies séparatistes dans l'espace de l'ACI et les soutient secrètement le cas échéant, à la fois pour promouvoir ses propres buts politiques et pour déstabiliser ses ennemis de l'intérieur.

La majeure partie des possibilités de la flotte offensive du CEB se compose de vaisseaux de ColSec et du CMC capturés pendant les Guerres Coloniales il y a 11 ans. Cependant, ils ont récemment commencé à fabriquer leurs propres vaisseaux.

: : LE CONSORTIUM CHINOIS : :

POLITIQUE : État communiste



POPULATION : Terre : 1,88 milliard

ESPACE : 168,21 millions (environ)

ÉCONOMIE : Alors que ce système fonctionne dans un cadre politique communiste de contrôle stricte, l'influence économique des organismes non-étatiques et des citoyens individuellement a solidement augmenté. L'investissement étranger demeure un élément fort dans la remarquable croissance économique du Consortium Chinois.

RELATIONS INTERNATIONALES : Les traités concernent toutes les principales nations, excellentes relations diplomatiques.

COLONIES : 7

DESCRIPTION : Créée en 2086 par la Chine et la majeure partie du Sud-est asiatique suite à la fin de la Guerre des Abords du Pacifique, le Consortium Chinois est d'orientation politique socialiste, à la limite d'être un état communiste.

Culturellement, le Consortium Chinois incorpore des éléments du Sud-est asiatique, de Russie, de Chine et d'autres vieilles puissances socialistes des trois siècles précédant, avec comme langues principales le chinois, le

vietnamien et le russe. Les hommes et les femmes sont égaux, même dans l'armée, mais les androïdes ont seulement le statut de machine. Le peuple a une foi très forte dans ses idéaux socialistes, ce qui est vue par beaucoup comme une réaction extrême au capitalisme des territoires des Amériques Unies et de la Fédération Européenne.

Nombreux sont ceux qui croient que le groupe de terroriste qui s'est nommé l'Armée Révolutionnaire du Peuple est secrètement financée par d'intransigeants communistes du Consortium Chinois qui veulent le retour aux vieux jours, avant que le Général Chen ne se saisisse du pouvoir lors de la 'Nouvelle Rébellion du Peuple' de 2144.

: : LA FÉDÉRATION EUROPÉENNE : :

POLITIQUE : Démocratie fédérale



POPULATION : Terre : 262,57 millions

ESPACE : 114,20 millions (environ)

ÉCONOMIE : La fédération européenne a une économie riche et technologiquement puissante, avec des capitaux substantiels et des investissements dans les autres mondes.

RELATIONS INTERNATIONALES : Les Traités concernent toutes les principales nations, excellentes relations diplomatiques.

COLONIES : 10

DESCRIPTION : Créée au cours de la première partie du 21ème siècle en dehors de l'Union Européenne, la Fédération Européenne est l'une des cinq principales puissances coloniales dans l'espace régulé par l'ACI. Elle comprend les Etats Membres originaux de l'Union Européenne, l'Europe de l'Est plus une partie des états de la région baltique de l'ancienne URSS.

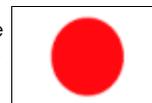
La Fédération Européenne a émergé de l'agitation politique du 21ème siècle en tant qu'une des principales puissances de la Terre. Etant considéré comme le plus libéral de ces blocs, les frontières du territoire de la Fédération Européenne semblent loin de cette image : périmètres ceint de clôtures élevées, tours de guet dressées avec technologie de surveillance dernier cri et patrouilles armées ont été la norme depuis les Guerres d'Unification du 21ème siècle (2085-2102). Pendant cette période chaotique, alors que la toute nouvelle FTU et ses forces armées a mené une guerre peu enthousiasmante d'unification globale avec les états sécessionnistes, la Fédération Européenne a été forcé de fermer ses frontières aux centaines de milliers de réfugiés se sauvant des zones de guerre, incapables de faire face à un si grand afflux de personnes.

La qualité de la vie pour les citoyens de la Fédération Européenne est généralement bonne, la plupart des personnes étant employées par le gouvernement ou par Cenargo Corporation (ou une de ses nombreuses filiales). Bien qu'il s'agisse d'un état unifié, les citoyens conservent

toujours une fière et forte identité nationale.

: : LE CONSORTIUM JAPONAIS : :

POLITIQUE : Monarchie constitutionnelle avec un gouvernement parlementaire



POPULATION : Terre : 214,31 millions

ESPACE : 68,03 millions (environ)

ÉCONOMIE : la coopération Gouvernement-industrie, une forte éthique du travail, la maîtrise de la technologie de pointe, et une attribution comparativement petite à la défense (1% du PIB) ont aidé le Japon à avancer avec une rapidité extraordinaire au grade de la deuxième économie technologique la plus puissante derrière les Amériques Unies et troisièmement plus grande économie derrière les Amériques Unies et la Fédération Européenne.

RELATIONS INTERNATIONALES : Les Traités concernent toutes les principales nations, excellentes relations diplomatiques.

COLONIES : 7

DESCRIPTION : Le Japon est l'une des cinq plus importantes puissances coloniales. Le gouvernement impérial japonais est nominalement une monarchie et est en réalité une monarchie constitutionnelle où un grand degré de puissance gouvernementale est investi par l'empereur. À la différence des Empereurs chinois de la vieille terre qui recevaient un mandat céleste pour régner, les empereurs japonais sont littéralement des dieux vivants. Ce fait a permis au Japon de se réclamer d'au moins 2000 ans de puissance impériale ininterrompue.

Il faut en outre compter avec les grandes entreprises, qui sont en un certain sens héréditaires. Ces sociétés, souvent des transnationales massives des 20ème, 21ème et du début du 22ème siècle, se sont établies comme d'influents sources de pouvoir dans le gouvernement japonais. La plus grande d'entre elles est Cenargo Corporation, un cartel Anglo-Japonais qui est l'investisseur financier principal dans l'expansion coloniale japonaise.

: : LA RÉPUBLIQUE RUSSE : :

POLITIQUE : République fédérale



POPULATION : Terre : 211,03 millions

ESPACE : 138,48 millions (environ)

ÉCONOMIE : Après la Guerre Civile Russe (2197), la nation a souffert d'une dépression économique, mais avec l'aide du FMTU (Fonds Monétaires de la Terre Unifiée) et de la bonne volonté de ses voisins de la Fédération Européenne, un effondrement économique complet a été évité de justesse. La Russie lutte toujours pour établir une économie de marché moderne, moderniser ses industries de base et pour maintenir une croissance économique forte.

RELATIONS INTERNATIONALES : Les Traités concernent les principales nations, excellentes relations diplomatiques.
COLONIES : 11

DESCRIPTION : La République Russe comprend les restes de la Russie, de l'Ukraine, du Bélarusse, des Etats Baltiques et de divers morceaux des nations slaves non intégrées par l'EF ou le CC. Se composant de territoires sur Terre aussi bien que de plusieurs colonies intérieures et de quelques colonies prospères extérieures, la République Russe est une puissance politique, militaire, et économique significative, et est l'une des cinq puissances coloniales principales dans l'espace régi par l'ACI.

70 ans après la fin de la Guerre Civile Russe, qui a vu la désintégration de la Fédération Russe, la République Russe a reconstruit une grande partie de ses infrastructures, grâce à l'aide de la Banque Fédérale et des investissements des sociétés européennes et japonaises. L'alignement politique régnant dans le gouvernement est quelque peu socialiste, cependant beaucoup moins qu'au début du 21ème siècle. Comme on peut s'y attendre dans une société de ce style, il y a de grandes disparités entre les droits des "nantis" et des "exclus".

Dans les années suivant la Guerre Civile Russe, l'ACI a donné la priorité aux civils russes demandant le statut colonial, nombre d'entre eux ayant perdu leurs maisons et leurs familles au cours des combats. Beaucoup de petites colonies 'shake and bake' (NdT : champignon) présentes dans les Colonies Extérieures et les Territoires de la Bordure Extérieure abritent une grande part des colons russes venant de la région de Ekaterinenbourg, qui a été totalement détruite pendant la guerre.

:: LA SAINTE RÉPUBLIQUE ISLAMIQUE ::

POLITIQUE : République théocratique

POPULATION : Terre : 188,48 millions

ESPACE : 2,4 millions (environ)



ÉCONOMIE : L'économie est un mélange de planification centrale, de propriété étatique du pétrole et d'autres grandes entreprises, d'une agriculture de village et d'entreprises privées de petite taille de commerce et de service. Aucune entreprise islamique n'est assez forte pourtant pour investir dans l'exploration ou la colonisation de l'espace.

RELATIONS INTERNATIONALES : Traités avec la Russie, le

Bloc Centre Africain et la Fédération Européenne. Traité suspecté avec le CEB.

COLONIES : Aucune

DESCRIPTION : Née des retombées de la 5ème Guerre du Moyen-Orient, la Sainte République Islamique est une puissance mineure significative, capable de concurrencer directement n'importe quelle autre puissance excepté les cinq puissances principales. Devenue riche et puissante en raison des ressources abondantes de la région en combustible fossile, l'arrivée de l'énergie à fusion combinée avec la diminution des réserves de pétrole a empêché la Sainte République Islamique de devenir une puissance coloniale importante.

La Sainte République Islamique souffre d'une politique étrangère excessivement agressive et d'un niveau technologique de second rang. La région est en théorie régie par le Conseil des Sultans avec l'aide des émirs provinciaux ; dans la pratique, les émirs gardent avec rancune leur emprise et ne participent que lorsqu'il est évidemment nécessaire de combattre face à une menace extérieure immédiate.

:: LE BLOC CENTRE AFRICAÏN ::

POLITIQUE : République démocratique

POPULATION : Terre : 370,84 millions

ESPACE : 2,7 millions (environ)



ÉCONOMIE : Le Bloc Centre Africain est toujours un pays en voie de développement, et son économie est toujours trop faible pour investir dans le vol spatial ou la colonisation d'autres mondes. Des satellites du BCA tournent autour de la Terre et comme les Australiens, les ressortissants africains aussi ont rejoint les millions d'autres qui tentent d'obtenir le statut de colon sur Terre.

RELATIONS INTERNATIONALES : Traités avec la Fédération Européenne, la Russie et la Sainte République Islamique.

COLONIES : Aucune

DESCRIPTION : Les avancées de la technologie de l'énergie solaire au milieu du 22ème siècle ont eu pour conséquence le développement des latitudes inférieures du monde. Après les générations de guerres civiles qui ont infesté l'Afrique, le Commonwealth des Nations Africaines a été dissout et le Bloc Centre Africain s'est créé. En 2146 des délégués du BCA ont pris place à la Fédération de la Terre Unifiée à Genève.

LES CORPORATIONS

Les premières années de l'exploration de l'espace ont vu une augmentation rapide de la puissance et de l'influence des mégacorporations transnationales. N'étant définies ni par un pays, une société ou une idéologie, l'exploration et la colonisation de l'espace auraient été économiquement impossibles pour les nations de la Terre sans leur aide financière.

Quelques sociétés contrôlent par elles-mêmes des mondes entiers ; certains de ces mondes ont même été baptisés du nom de leur propriétaire (par exemple Hallidon dans le système stellaire Epsilon Indi). Cependant, la plupart des sociétés ont leurs sièges sociaux situés dans le Système Solaire même.

Les plus connues des transnationales sont énumérés ci-dessous. Cette liste est loin d'être approfondie, et les Gardiens sont encouragés à ajouter à cette liste ou à modifier ce qui est déjà ici selon leurs besoins.

: : **ARTIFICIAL LIFE INCORPORATED** : :

SECTEURS INDUSTRIELS : IA, fabrication d'androïde

COURS DE L'ACTION : 35 E\$

INVESTISSEURS : PDG 52% ; Cenargo Corp 12% ; Gouvernement AU 3% ; Conseil 11% ; Investisseurs privés 22%

SIÈGE SOCIAL : Seattle, WA (Amériques Unies, Terre)
PIB : 38,4 milliard E\$



Formée suite à la dissolution de la société Microsoft Corp au milieu du 21ème siècle, Artificial Life a dirigée la recherche sur l'intelligence artificielle aboutissant au programme Matriarch, dont les descendants sont toujours des standards industriels dans les logiciels automatisés pour la navigation des vaisseaux. La technologie androïde est devenue si banale vers la fin du 23ème siècle que la politique standard de l'ACI pour que n'importe quel vaisseau autorisé est de disposer d'un Exo androïde à bord.

Artificial Life est toujours la principale force contrôlant la fabrication à base de technologie IA. Quoique la technologie IA soit maintenant produite par d'autres sociétés en dehors de Artificial Life, aucune ne les fabrique à des volumes identiques ou avec une telle qualité. Artificial Life est responsable de chaque nouvelle technologie du domaine incluant les Robots de terra-formation, les androïdes de série 81 et le logiciel intelligent Matriarch utilisé à bord des vaisseaux interstellaires. Avec autant d'aspects de la 23ème vie de siècle dépendant de logiciels intelligents, on pourrait dire que Artificial Life a la main mise sur pratiquement tous les secteurs de la vie quotidienne.

Le siège social de Artificial Life est encore situé sur Terre, sur le territoire des Amériques Unies. Les douze membres du conseil tracent la politique de la société en secret. Ils opèrent invisiblement au sein de la compagnie et suivent souvent leurs propres règles. Artificial Life dispose du lucratif contrat pour fournir à la fois le CMC et l'AmeriCorps en technologie androïde.

: : **CENARGO CORPORATION** : :

SECTEURS INDUSTRIELS : Aérospatial, fabrication de vaisseaux spatiaux, gestion de colonie et technologie médicale.

COURS DE L'ACTION : 55 E\$

INVESTISSEURS : Conseil 51% ; Gouvernement FE 9% ; ; Investisseurs privés 40%

SIÈGE SOCIAL : La terre (Londres) et Mars (Viking City)
PIB : 106,8 milliard E\$



Cenargo Corporation a été fondé par la fusion de Centaur Technologies et d'Argon Aerospace, les compagnies qui ont investi dans le développement du propulseur à déplacement sans réaction de Foscolo. Le voyage dans l'espace est devenu économiquement viable et une réalité grâce à ce rapide investissement, Cenargo Corp devenant très riche. Cenargo a depuis diversifié ses activités dans beaucoup de nouveaux champs comprenant la fabrication de vaisseau spatial, la gestion de colonie, et la technologie médicale.

Aujourd'hui la compagnie travaille étroitement avec les gouvernements du monde dans les secteurs de l'espace tels l'exploration, le commerce, la colonisation et le commerce militaire. Plus récemment Cenargo a été impliquée dans le développement de nouvelles technologies d'armement afin d'assurer la sécurité de ses vaisseaux de transport pour terra-formation de colonies et de la vie de ses employés. L'humanité a exploré l'espace pendant des siècles, et la découverte de chaque nouveau monde présente de nouveaux dangers. Ces facteurs sont pris en compte très sérieusement par la compagnie, et la Division de Bio-Armement développe constamment de nouvelles formes de protection contre de telles menaces.

Les nombreuses branches de Cenargo Corp travaillent ensembles sous l'examen minutieux des actionnaires pour s'assurer que tous les projets répondent aux normes de la société. Dans cet univers de crainte, de trahison et d'intrigue, il est très difficile de connaître ses amis vrais. Le plus puissant d'entre eux et de loin est Cenargo.

: : EARTHWERKS INCORPORATED : :

SECTEURS INDUSTRIELS :
terra-formation



COURS DE L'ACTION :
29,51 E\$

INVESTISSEURS : Conseil 53% ; Investisseurs privés 30% ; Consolidated Aerospace 17%

SIEGE SOCIAL : Mars, solénoïde
PIB : 86,2 milliard E\$

Earthwerks Incorporated est le principal spécialiste de la terra-formation planétaire. Alors que nombre de grandes sociétés fabriquent des machines de terra-formation, c'est Earthwerks Incorporated qui a défriché les technologies de la première génération de processeurs atmosphériques. La compagnie était parfaitement positionnée, à un moment où l'exploration de l'espace était juste à son commencement et où les diverses puissances coloniales avaient désespérément besoin d'accéder à de nouvelles méthodes de terra-formation.

Avant que les Systèmes Centraux aient été colonisés la technologie avait été vendue sous licence à au moins à une douzaine d'autres entreprises, faisant la fortune d'Earthwerks Incorporated.

Le marché de la terra-formation n'étant plus captif, Earthwerks Incorporated a liquidé une grande partie de ses capitaux de terra-formation et s'est restructurée dans le conseil en technologie planétaire. Les consultants d'Earthwerks Incorporated sont de grands spécialistes qualifiés dans leur domaine et sont sous-traités aux états nation et à d'autres sociétés comme conseillers au cours d'opérations de terra-formation particulièrement compliquées ou dangereuses.

Le siège social principal de l'entreprise Earthwerks Incorporated est sur Mars, et de petits bureaux présents à travers tous les Mondes Centraux.

: : HALLIDOR CORPORATION : :

SECTEURS INDUSTRIELS : Agriculture et produits agricoles, terra-formation & gestion de colonie, biens de consommation, technologies militaires.



COURS DE L'ACTION : 47,1 E\$

INVESTISSEURS : Conseil 36% ; Gouvernement AU 14% ; investisseurs privés 50%

SIEGE SOCIAL : Hallidon, Epsilon Indi
PIB : 114,58 milliard E\$

Crée vers la fin du 21ème siècle à partir d'une douzaine d'entreprises plus petites dans un effort de combiner et protéger leurs intérêts, Hallidor est maintenant l'une des plus grandes sociétés fonctionnant

dans l'espace colonisé par les Amériques Unies. Hallidor a considérablement investi dans la technologie de terra-formation, et est parvenu à rendre sûr un grand nombre de mondes de l'ICC, que la société et le gouvernement ont cofinancés et maintiennent. Il y a eu de récents rapports d'altercations entre certaines des entreprises composant Hallidor Corp, mais il n'y a aucune véritable preuve.

Le siège social de Hallidor était à l'origine sur Terre, dans les Amériques Unies. Récemment ils se sont délocalisés sur la planète Hallidon dans le système stellaire d'Epsilon Indi.

: : CARTEL DE MOTOKATSU-KYONO : :

SECTEURS INDUSTRIELS :

Recherche technologique de pointe, électronique, terra-formation, colonisation et fabrication aérospatiale



COURS DE L'ACTION : 48,6 E\$

INVESTISSEURS : PDG 28% ; Gouvernement Fédéral 8% ; Conseil 52% ; Investisseurs privés 12%

SIEGE SOCIAL : Tokyo, Japon (sur Terre)
PIB : 98,4 milliard E\$

Le Cartel japonais de Motokatsu-Kyono a été créé vers la fin du 21ème siècle par une fusion de deux des plus grandes sociétés japonaises à ce moment-là. Il s'est développé pour devenir la plus grande des sociétés des Colonies Fédérales.

Motokatsu-Kyono est une société fortement diversifiée, avec des intérêts dans la recherche technologique de pointe, l'électronique, la terra-formation, la colonisation et la fabrication aérospatiale. Son siège social est situé à Tokyo, sur Terre.

: : ZEN MEDICAL : :

SECTEURS INDUSTRIELS :

Approvisionnements médicaux, pharmaceutiques, recherche médicale



COURS DE L'ACTION : 44,31 E\$

INVESTISSEURS : Conseil 47% ; Investisseurs privés 30% ; Cartel de Motokatsu-Kyono 23%

SIEGE SOCIAL : Mars
PIB : 89,4 milliard E\$

Zen Medical était le plus grand conglomérat médical existant jusqu'à ce qu'il ait été dépassé lors du rachat par Motokatsu-Kyono il y a 10 ans. Pendant ces années, Zen Medical a grandi pour devenir le plus grand fournisseur d'équipement médical dans les Systèmes Centraux. La part R&D de Zen Medical reste au premier rang de la recherche médicale et beaucoup d'articles d'usage commun aujourd'hui ont été à l'origine brevetés par cette entreprise.

LA FÉDÉRATION DE LA TERRE UNIFIÉE

La Fédération de la Terre Unifiée (FTU) du 23ème siècle soutient toujours la comparaison avec les Nations Unies originales, cette institution née au lendemain de la deuxième guerre mondiale. Tout en traitant toujours des problèmes de patronage et de bureaucratie, la nécessité a permis à cet organisme de devenir plus efficace dans son but original de servir la paix. Les branches notables de la FTU incluent :

: : L'AUTORITÉ COLONIALE



INTERSTELLAIRE (ACI) : :

Formée après la Loi Coloniale de 2140, l'Autorité Coloniale Interstellaire (ACI), est une branche du Gouvernement Fédéral chargée de la gestion de l'espace colonisé au-delà du Soleil. Avec son quartier général situé dans Viking City sur Mars, l'ACI est responsable de la gestion quotidienne des colonies, y compris la loi et l'ordre local, le liaison avec la Terre, les communications, la logistique et une foule d'autres fonctions. En l'absence de contact direct avec la Terre, l'ACI dispose d'un veto sur toutes les décisions des gouvernements locaux.

Avant l'existence de l'ACI, la colonisation de l'espace était contrôlée par l'Administration Spatiale de la Fédération de la Terre Unifiée (ASFTU), un corps de gouvernement quasi-indépendant conçue pour organiser les efforts de la Terre pour coloniser Mars. C'est sous la bannière de l'ASFTU que la colonisation du système solaire a sérieusement commencé.

Le système solaire a été rapidement colonisé par l'ASFTU, financé par ses principaux membres (AU, FE, Japon, Russie, Consortium Chinois), les intérêts économiques des nations du monde se sont développés avec des liens toujours plus étroits et le spectre de la guerre à grande échelle a été réduit. Les guerres en tête-à-tête étant économiquement inacceptables, les superpuissances globales se sont arrangées pour déjouer leur virulence via des guerres dans les nations du Tiers Monde.

La guerre de Tau Ceti a marqué la fin de la puissance de l'ASFTU. En conséquence, l'ASFTU a été remplacé par l'ACI. Sous l'oeil très attentif de l'ACI, de nouvelles colonies sont cofinancées par différentes superpuissances et sociétés, plutôt que par de grands consortiums d'entreprises et de nations sous le drapeau de l'ASFTU.

L'ACI a examiné des centaines de mondes, et sa division d'exploration, les Expéditions InterStellaires (EIS), a en cours une douzaines d'examen supplémentaires. Chaque monde examiné est classifié d'après la quantité de travail nécessaire pour établir une base coloniale et l'importance des ressources naturelles de la planète. Une fois qu'un monde a été examiné et classifié, des contrats sont alors rédigés, à la disposition de toutes nations et sociétés intéressées à investir dans cette aventure.

L'ACI est également responsable de l'immigration/émigration interstellaire. En dépit des

centaines de millions de personnes vivant maintenant dans les colonies, la Terre de la fin du 23ème siècle est toujours la patrie de presque 10 milliards de personnes et est extrêmement surpeuplée. A ce sujet, ceux qui souhaitent vivre dans les colonies doivent faire une demande de statut de colon après de l'ACI. Ceci implique une série d'examen médicaux, physiques, mentaux et psychologiques rigoureux.

: : LA COMMISSION COMMERCIALE INTERSTELLAIRE (CCI) : :

La Commission Commerciale Interstellaire (CCI) est née en 2140, quand, dans un effort de régulation des échanges et du commerce interstellaire, l'OMC a été radicalement améliorée et transformée. La CCI est le principal organisme traitant du commerce dans tous les systèmes colonisés par la FTU au 23ème siècle. Tous les membres d'équipage des vaisseaux spatiaux commerciaux de transport et de cargaison doivent posséder un permis valide de la CCI d'après la Loi Fédérale.

La CCI traite également des droits coutumiers et d'accise. Tous les vaisseaux commerciaux entrant dans le système solaire doivent être préparés à passer par la quarantaine de la CCI, si elle le suspecte de transporter une cargaison non autorisée. En outre les officiers de la CCI travaillent souvent étroitement avec les équipes de choc des CMC, dans une bataille sans fin contre les contrebandiers, les pirates et les groupes de terroristes qui sont actifs dans les Colonies Fédérales.

: : LE RÉSEAU DE TRANSMISSIONS FÉDÉRAL (FEDNET) : :

: : L'AUTORITÉ FÉDÉRALE D'APPLICATION DE LA LOI (AFAL) : :

: : LE PSICORPS : :

La Loi de Sécurité Interne de 2146 a établi l'agence quasi-gouvernementale appelée 'PsiCorps', extension de l'Autorité de Régulation Métasensorielle. PsiCorps est consacrée aussi bien à la régulation qu'à l'aide aux individus qui montrent des signes des pouvoirs télépathiques latents pour les armer et les employer au profit de la Fédération de la Terre Unifiée.

Une fois qu'un individu montre une capacité télépathique latente, il est accueilli dans un centre de test de PsiCorps, où son potentiel psionique est mesuré. La

plupart des employés de PsiCorps travaillent dans des organismes civils, comme la police, le gouvernement, les grandes sociétés etc. Cependant, PsiCorps a également une unité rattachée à l'Armée de la Terre Unifiée. Les 'psychiques', comme on les appelle dans la FATU, sont attachés aux unités opérationnelles de façon régulière.

Il est de notoriété publique que des compagnies telles que GeneSys et Threshold Unlimited cherchent des moyens d'amplifier la capacité psionique au moyen de la manipulation des gènes et le développement des drogues.

: : LES FORCES ARMÉES DE LA TERRE UNIFIÉE (FATU) : :

Le " Sommet de la Terre Unifiée" tenu à Genève le 1er janvier 2085, a été tenu par l'Australie, la Chine, la Fédération Européenne, le Japon, la Nouvelle Zélande, la République Russe, l'Afrique du Sud, et les Amériques Unies. Les nations présentes au sommet ont proposées que la constitution des Nations Unies soit intégralement ratifiée. Ces propositions ont en effet dissous les Nations Unies, la remplaçant par la Fédération de la Terre Unifiée (FTU), conglomérat économique-politique ayant pour but d'unir les nations de la Terre en vue de la colonisation de la planète Mars et du reste du système solaire.

Ce mouvement a été l'étincelle de plusieurs conflits (les Guerres d'Unification 2085-2102), principalement alimentés par les nations qui ont refusées de faire partie de la nouvelle Fédération de la Terre Unifiée. En réponse, la Fédération de la Terre Unifiée récemment formée a ratifié un traité des Forces Armées de la Terre Unifiée, une force de combat cohésive pour arrêter des ces guerres et les futures, les troupes et l'équipement étant fournis par tous les Etats Membres, sous un commandement général comportant des officiers de grade élevé de toutes les nations. Les plus grandes armées des nouvelles Forces Armées de la Terre Unifiée (FATU) étaient l'EuroCorps, l'AmeriCorps, le ChinaCorps (rapidement renommé AsiaCorps après la formation du consortium Chinois) et les troupes d'Inde et d'Amérique Latine.

La FTU a maintenu l'Assemblée Générale (à laquelle siège chaque Etat Membre et colonie), et le Conseil de Sécurité (le CSONU devenant le CSFTU). L'Assemblée Générale a conservé les pouvoirs qui lui avaient été historiquement donnés, mais la composition et les règles de fonctionnement du Conseil de Sécurité ont changé. Bien qu'il reste uniquement cinq sièges de membre permanent (Amériques Unies, Consortium Chinois, Fédération Européenne, République russe, Japon), le Bloc Centre Africain, l'Australie, et la Sainte République Islamique tiennent également des sièges au Conseil de Sécurité de façon régulière. La puissance du droit de veto des membres permanent a également changé - le veto d'un membre permanent peut être annulé par un vote majoritaire des quatre/cinquièmes du reste du conseil (12 voix sur les 15 sièges disponibles).

La guerre de Tau Ceti (2138-2140) a prouvé que la FTU n'était pas équipée pour maintenir l'ordre et régir un nombre croissant de colonies et d'expéditions au-delà des Mondes Centraux. La Loi Coloniale de 2140 a placé les Colonies Extérieures sous le contrôle de l'Autorité Coloniale Interstellaire (ACI). Le rôle de l'ACI a été imposé par la Force Coloniale de Sécurité (ColSec). Les troupes de ColSec, à côté des forces des entreprises, dispose de garnisons sur les mondes colonisés pour aider l'Autorité Fédérale d'Application de la Loi (AFAL). En plus de cette force interstellaire de police améliorée, un nouveau bras de la FATU a été créé : le Corps des Marines Coloniaux. Force de déploiement rapide interstellaire, le CMC a été conçue pour pouvoir se mobiliser rapidement afin de résoudre des conflits militaires et pour maintenir la paix dans les colonies.

Pour réguler le transport commercial interstellaire, l'OMC a été étendue et transformée pour former la Commission Commerciale Interstellaire (CCI). Tout membre d'équipage d'un vol commercial doit détenir un permis de la CCI.

Actuellement, la FTU maintient le contrôle direct des Systèmes Centraux, laissant l'ICA régir les systèmes situés plus loin. Ceci est à l'origine de difficultés croissantes avec le temps en raison du malaise produit par les récentes Guerres Coloniales (2257-2260).

LE MYTHE

Quel est l'état du Mythe dans Cthulhu Rising ? J'ai regroupé certaines de mes notes prises au cours de cinq dernières années de cette campagne, qui peuvent donner de bons indices aux Gardiens qui prévoient de jouer mes aventures, ou s'en servir pour créer les leurs. J'ai segmenté mes notes de la manière suivante :

ENTITÉS DU MYTHE

Quelques notes concernant certaines entités majeures ou mineures du Mythe qui sont apparues dans des aventures que j'ai écrites, ou que j'ai eu l'intention d'écrire.

:: **APHOOM-ZHAH** ::

Le "fils" de Cthugha. Aphoom Zhah - une entité du froid cosmique - a été banni sur une étoile lointaine, emprisonné sous un Signe des Anciens.

:: **CTHUGHA** ::

Cthugha est le plus réservé des Grands Anciens. Il demeure à l'intérieur de l'étoile Fomalhaut. L'humanité n'a pas été capable de coloniser ce système stellaire suite à une activité solaire inexplicable et imprévisible, qui provient en fait des rêves de Cthugha. Il est "endormi" depuis des millénaires. Quand il est "invoqué" sur Terre, c'est uniquement une partie de ses rêves subconscients qui se font jour.

:: **CTHULHU** ::

Toujours endormi au fond du Pacifique. Son culte est toujours vivace et s'est développé sur d'autres mondes colonisés riches en eau et plus particulièrement dans des mondes où se trouvent déjà ceux de sa race.

:: **PROFONDS** ::

Les Profonds ont commencé à se diriger vers le système stellaire de Groombridge 1618 au cours du Second Exode (2166-96). Ce système stellaire contient la planète Horizon, un grand monde océan, qui a été colonisé par Hallidor Corp. Investisseurs de Hallidor Corp., la famille "Seaborne" dirige la plupart des fermes-océanes sur Horizon. En réalité les membres de la famille Seaborne sont tous des Profonds.

Ce que tout le monde ignore sur Horizon, en dehors de la famille Seaborne, c'est que des rejetons du Grand Cthulhu reposent dans une ville immergée située au fond d'un profond fossé de l'océan planétaire.

:: **GOULES** ::

Les Goules existent encore, vivant sous de vastes portions urbaines des villes de la Terre.

:: **MI-GO** ::

Lors de l'avènement de l'humanité vers les planètes et les étoiles, les Mi-Go jugèrent qu'il était trop risqué de se rendre sur Terre. Ils ont fait un "marché" avec les Illuminati. En échange de la révélation de certaines technologies en possession des Mi-Go, les Illuminati les aident à venir sur Terre.

Dans l'univers de *Cthulhu Rising*, les Mi-Go ont abandonné Yuggoth (Pluton) juste après que l'humanité a commencé à envoyer des expéditions non-robotisées à destination d'autres planètes. Les entrées de leurs cavernes souterraines ont été scellées et n'ont pas encore été découvertes.

Le quartier général des Mi-Go dans le système solaire se trouve maintenant dans la haute atmosphère d'Uranus et ils possèdent également des postes avancés sur certaines des lunes des planètes extérieures et sur Terre (grâce à l'aide des Illuminati).

:: **NYARLATHOTEP** ::

Les myriades de cultes révérent ce dieu sont aussi diverses et répandues qu'aujourd'hui. Le virus du Chaos Rampant qui a mené le réseau de la Bourse Internationale à s'arrêter en 2244 est attribué à un groupe de hackers appelé Thousand Exiles qui sont des adorateurs de Nyarlathotep.

:: **SHUB-NIGGURATH** ::

Il a gagné en influence à travers les membres de groupes environnementaux et du Mouvement Terre Isolationniste.

LIEUX DU MYTHE

Notes détaillant l'état de plusieurs des lieux les plus significatifs du Mythe de Cthulhu, pour l'année à laquelle se déroule Cthulhu Rising : 2271.

: : **ARKHAM** : :

Au cours du XXIII^e siècle, l'extension urbaine sud de la cité de Boston finit par atteindre Arkham, bien que la ville soit toujours considérée comme une banlieue maritime par la plupart des Bostoniens. La ville a été promue Patrimoine Historique Classé par le gouvernement, ce qui a eu pour effet d'y maintenir une bonne part de son charme "ancien monde".

L'asile d'Arkham a été détruit dans un incendie à l'été 2061. Le corps de bâtiment actuel date de 2084 et a été construit près de l'original. Arkham ayant été élue Patrimoine Historique Classé, l'architecture du nouvel asile a été conçue pour s'intégrer avec la ville et s'avère être un mariage des innovations du XXI^e siècle avec l'ancien style gothique.

: : **CÉLAENO - ALDÉBARAN - BÉTELGEUSE ETC.** : :

Tous ces lieux sont actuellement encore trop éloignés de l'espace exploré par l'humanité.

: : **FOMALHAUT** : :

Villégiature de Cthugha, ce système stellaire n'a pas été colonisé du fait de l'activité violente et erratique de son étoile. Les planètes dans ce système solaire ne sont pas capables d'accueillir la vie humaine sans un important travail de terra-formation et de construction.

: : **INNSMOUTH** : :

Innsmouth a été placée en quarantaine en 2253 par le SSF (Service de Santé Fédéral) suite à un rapport sur le déclenchement de la peste Ngano. Ceci a été la cause d'une importante panique sur la côte Est américaine. En réalité l'épidémie était une couverture – Innsmouth a subi un blocus après l'investigation d'officiers fédéraux suite à différentes disparitions dans la région. Plusieurs des figures importantes de la ville ont été placées sous bonne garde, alors qu'un nombre plus important était manquant (ils s'étaient envolés pour les colonies).

: : **L'INSTITUT SUTTON** : :

L'Institut Sutton a été créé en 2188 par le Professeur Giles Sutton de l'Université de Manchester. Situé à Sutton Hall juste au nord de la cité, l'Institut se fixe pour objectif de chercher le Mythe et d'atteindre une meilleure compréhension des cultes des Grands Anciens.

Le professeur Sutton et plusieurs autres membres fondateurs de l'Institut meurent dans un étrange accident de bateau près de l'île de Ponape en 2203, mais son travail est poursuivi par ses collègues.

La Bibliothèque John Rylands de l'Université de Manchester possède une grande collection de tomes relatifs au Mythe, logée dans une section à accès restreint du bâtiment. L'existence de cette collection n'est pas une information divulguée.

: : **OMEGA TRIANGULI III** : :

Excavation d'un site sur la troisième planète du système stellaire Omega Trianguli Australis, dans le nuage stellaire de Trianguli Australis. Les fouilles s'achevèrent en désastre quand il y eut un accident nucléaire qui tua la plupart de membres de l'équipe de recherche à la surface de la planète.

L'explosion nucléaire était en réalité loin d'être accidentelle. Quand une Larve Stellaire de Cthulhu s'est réveillée à l'emplacement des fouilles, un vaisseau spatial de la Division des Sciences Militaire a lancé le feu nucléaire sur le site depuis l'orbite.

: : **L'UNIVERSITÉ MISKATONIC** : :

L'Université Miskatonic a été reconstruite après le terrible ouragan de 2014 qui a frappé Arkham et ses environs. Une petite partie des artefacts et des livres de sa fameuse bibliothèque furent perdus – sans doute détruits suite aux dommages subis par le bâtiment lors de la tempête.

Boston est connue pour ses nombreux lycées et par conséquent l'Université est encore un secret bien gardé, située aux abords nord des banlieues de la cité, dans la tranquille ville d'Arkham.

ÉVÉNEMENTS DU MYTHE

Un historique (incomplet) des évènements importants du Mythe qui se sont produits entre le temps présent et le futur de Cthulhu Rising.

2061 : L'asile d'Arkham est incendié.

2083 : L'asile d'Arkham est reconstruit presque au même endroit que l'original.

2183 : Les bureaux de Human Horizons Press sont incendiés. Jonathan Monroe, auteur d'un livre que la maison d'édition s'appretait à publier, est arrêté dans le cadre de l'enquête. Il se suicidera plus tard dans les locaux de la police.

2188 : Le Professeur Giles Sutton fonde l'Institut Sutton à Manchester au Royaume Uni.

2203 : Le Professeur Sutton et plusieurs autres membres fondateurs de l'institut sont assassinés au cours de ce qui est présenté comme un étrange accident de bateau près de l'île de Ponape.

2214 : Le culte des Enfants de la Terre, une ramification extrémiste du Mouvement Terre Isolationiste, accumule plus de puissance. Par la suite, des histoires d'enlèvements et de membres retenus contre leur gré poussent les autorités fédérales à prendre des mesures. Un siège semblable à celui de Waco s'ensuit. Les troupes fédérales donnent l'assaut à un complexe fortement armé au Texas, mais l'énigmatique chef du culte, le Révérend Jebediah Stone, ne peut être découvert nulle part.

2242 : Tentative de créer une copie numérique du Necronomicon par la division R&D de EnerTek Corp sur Terre, qui se termine par un désastre lorsqu'un virus informatique est introduit sur le réseau de l'entreprise. EnerTek subit des pertes de données très importantes. Des adeptes de Nyarlathotep en sont responsables. Le désastre s'avère être à l'origine de l'effondrement d'EnerTek par la suite.

2244 : Le virus informatique du Chaos Rampant provoque un crack boursier sur le réseau de la Bourse Internationale, provoquant un énorme chaos dans la communauté des affaires. Il est attribué à un groupe de hackers informatiques appelés les Exilés qui sont des adorateurs de Nyarlathotep.

2254 : Le quartier général de MiliSci sur Mars est complètement détruit, quand une explosion déchire la structure du complexe. Cette explosion a été causée par certains dispositifs étranges amenés dans le complexe

depuis un site non révélé (Mi-Go ?).

2258 : La Division des Sciences Militaires transfère la plupart de ses activités en un lieu tenu secret, une station spatiale dont le nom de code est "Pandora".

2260 : Une équipe de surveillance présente sur Mars et financée par Cenargo Corp. découvre des ruines extraterrestres au fond de Coprates Chasma. MiliSci se charge des fouilles. La découverte est classifiée Top Secret. La zone est interdite au public et le site est placé sous bonne garde. A l'insu de MiliSci, Cenargo a déjà récupéré certains objets, dont de nombreuses preuves photographiques concernant un ensemble de fragments de tablettes en pierre portant des inscriptions extraterrestres.

2261 : Une tentative pour développer une technologie de Portail Dimensionnel / Téléportation au moyen de 9 dimensions d'espace-temps se termine extrêmement mal au laboratoire du désert du Nevada de MiliSci. Une faille subspatiale est créée, ouvrant une porte vers une poche extradimensionnelle habitée par des Serviteurs des Grands Anciens, emprisonnés là depuis des millénaires.

Lors du combat qui s'ensuit, MiliSci parvient à envoyer une équipe à l'intérieur pour fermer le Portail Dimensionnel, permettant ainsi d'éviter un tir nucléaire sur le site (aventures CR01/CR02).

2262 : Une Couleur Tombée du Ciel attaque Mayfield, une colonie située dans les Colonies Extérieures. On arrive à la contenir au moyen d'un générateur de champ magnétique, pris sur un réacteur à fusion non utilisé. MiliSci monte une couverture.

2263 : Le Professeur Kitover, un scientifique de MiliSci, traduit les Fragments de Coprate et devient rapidement fou en détruisant son laboratoire et en particulier les Fragments.

2267 : Perte de contact avec Robinson, une colonie située dans les Territoires de la Bordure Extérieure. Des équipes de recherche des CMC sont déployées. A leur arrivée, elles constatent que la base de la colonie a été réduite en cendres, avec un seul survivant, délirant sur la manière dont "les étoiles se sont jetées sur nous et ont tué tout le monde". MiliSci monte une couverture.

ORGANISATIONS DU MYTHE

Quelques informations à propos de certaines organisations qui apparaissent dans les aventures que j'ai écrites ou dans des aventures que j'ai l'intention d'écrire.

: : LES FRANC-MAÇONS : :

Les Franc-maçons sont souvent accusés de toutes sortes de choses allant de l'ingérence dans les affaires internationales jusqu'à modeler les alliances et les traités interplanétaires. Pour la plupart des gens, l'Ordre Maçonnique est un club de gentlemen, ses membres proviennent de toutes les classes sociales et sont composés de nombreux riches hommes d'affaire et de politiciens.

Ce que la plupart des membres ne savent pas, c'est que les échelons supérieurs de l'Ordre, le "Temple Intérieur", comme chez les Illuminati, connaît également la véritable histoire de la Terre. Ils mènent une guerre souterraine contre les arrangements des Illuminati.

Les Franc-maçons, à travers leurs intérêts politiques et corporatistes, poussent à la colonisation de l'espace, imaginant que plus l'humanité occupera de mondes, plus grandes seront ses chances de survie au cas où les Grands Anciens reviendraient. Ils encouragent également le développement des pouvoirs psychiques chez les humains, car il pourrait s'agir d'un grand outil dans la lutte contre les sbires des Grands Anciens.

: : LES ILLUMINATI : :

Le fondateur des Illuminati Bavarois, Adam Weishaupt, était également Maçon. Ceci a été la source d'importantes spéculations sur le fait que les deux groupes aient (ou soient encore en train) travaillé ensemble à un objectif commun - l'établissement du "Nouvel Ordre Mondial". Ce que la plupart des gens ne savent pas est que Weishaupt recrutait les Illuminati dans les rangs de ses frères Maçons. Ce recrutement s'est poursuivi jusqu'à ce qu'il se fasse prendre et soit chassé de l'Ordre Maçonnique.

Les Illuminati du XXIII^e siècle ont plus de pouvoir et d'influence dans le gouvernement fédéral et possèdent des parts dans la plupart des grandes mégacorporations. Les membres les plus élevés des Illuminati, le CNM (Conseil du Nouveau Monde), connaissent la véritable histoire de la Terre, en ce qui concerne les Grands Anciens, les Autres Dieux etc. Ils ont également collecté des rumeurs afin de se préparer au retour des Grands Anciens quand les astres seront propices. Ils contrôlent la division de MiliSci chargée des investigations sur les phénomènes extraterrestres et s'assurent que ces opérations soient étroitement surveillées.

Les Illuminati sont également liés aux Mi-Go d'une certaine manière.

: : LE MOUVEMENT TERRE ISOLATIONNISTE : :

Des cultistes qui pensent que l'humanité n'est pas supposée partir vers les étoiles. Ce sont en réalité des adorateurs de Shub-Niggurath.

: : LES NESTARIENS : :

Les Nestariens adorent Cthugha et sont activement à la recherche de moyens de le réveiller de ses rêves profonds au cœur de Fomalhaut.

: : L'ORDRE DE LA LANGUE SANGLANTE : :

A ne pas confondre avec le "Culte de la Langue Sanglante" africain, voici l'un des nombreux cultes dédié aux adorateurs de Nyarlathotep. L'Ordre de la Langue Sanglante existe depuis environ trois siècles sous une forme ou une autre et est en fait une extension du Culte de la Sagesse Stellaire. Sa base d'influence réside aux Amériques Unies sur Terre.

: : LE CLERGÉ DE NEPHREN-KA : :

Le Clergé de Nephren-Ka suit actuellement l'ERC. C'est une idée non développée d'une campagne.