Livre 2

LA COMPAGNIE DES GLACES

JEUX ACTUELS

LIVRE II
LE MONDE DES GLACES

Ce deuxième livret de la COMPAGNIE DES GLACES va vous permettre de mieux vous familiariser avec le monde d'Arnaud. Il contient une première partie consacrer au monde des glaces et une seconde sous la forme d'un scénario: Poussière d'ange.
A propos de scénario il est peut être utile de rappeler que les 25 volumes de la série sont une source fantastique de scénarios et d'idées de scénarios.
Si vous désirez ammenez vos joueurs dans de mystérieuses cavernes gardées par des Garous, lisez LE GOUFFRE AUX GAROUS. Si vous préférez planter le décors dans une station mal famée, une "ville des voleurs" dangereuse et desespérée, prenez AMERTUME STATION. Les amateurs d'exploration de site abandonné se tourneront vers STATION FANTOME.
Voilà, le décors est planté, place au jeu...

1° PARTIE
LE MONDE

CHRONOLOGIE DES EVENEMENTS IMPORTANTS DE LA SERIE DES GLACES

TOME I
LA COMPAGNIE DES GLACES

Nous sommes en 2338, la guerre fait rage entre la TRANS- EUROPEENNE et la SIBERIENNE, deux Compagnies couvrant à peu près la géographie de notre ancienne Europe de l'Ouest et de l'Est et de l'URSS.

TOME IV
L'ENFANT DES GLACES

2339 naissance de Jdrien, le fils de L RAG, demi-Roux, futur Messie des Roux.

TOME VII
LA COMPAGNIE DE LA BANQUISE

2345 Fondation de la Compagnie de la Banquise en plein Pacifique par le Kid.

TOME X
LES FOUS DU SOLEIL

2346 Expérience de Jarvis-ST. Pour la première fois depuis l'explosion de la lune, la terre est baignée par le soleil grâce à un rayon laser qui perce la croûte de poussières. L'expérience est menée par des Rénovateurs sur la banquise Pacifique. Le brusque réchauffement fait de nombreux morts. Les Rénovateurs du Soleil sont déclarés hors la loi dans la plupart des Compagnies.

TOME XV
TERMINUS AMERTUME

2347 Expérience concentrationnaire dans l'enclave d'Amertume Station aux frontières de la Banquise.

TOME XVI
LES BRULEURS DE BANQUISE

2348 La guerre éclate entre la Compagnie de la Banquise et la Pan-Américaine et s'achève sur la victoire de la première qui s'affirme comme étant la première puissance mondiale.

TOME XVII
LE GOUFFRE AUX GAROUS

2350 Disparition de Lien RAG à l'âge de 40 ans.

TOME XVIII
LE DIRIGEABLE SACRILEGE

Même date. Création de la Compagnie de la Fraternité des Dirigeables, première compagnie dirigée par des Rénovateurs du soleil et refusant la loi du rail.

TOME XXII
LE FILS DE LIEN RAG

2360 Liensun, le fils illégitime de L Rag prend fait et cause pour les Rénovateurs et commence ses actions terroristes.

TOME XXIV
L'AMPOULE DE CENDRES

2361 Dernier tôme au moment de l'édition de ces règles. Yeuse semble avoir trouvé confirmation de la mort de L Rag auprès du pirate Kurts en Africania, mais... L'aventure continue, dans les livres et dans votre tête!

LA TRANS-EUROPEENNE

Jadis deuxième puissance mondiale derrière la Pan-US, la guerre avec la Sibérienne l'a fait rétrograder à la troisième place derrière la nouvelle compagnie de la Banquise.

HISTOIRE

En 2360, la TE sort d'une guerre épuisante de plus de 10 ans contre la Sibérienne, pendant ces années de guerre tout son potentiel économique a été dirigé sur l'effort de guerre et la fin des hostilités marque une tentative de révolte de la part des habitants les plus pauvres. C'est la révolte des Comités de la Faim. Plusieurs stations du Sud de la Compagnie font secession; elles sont reprises une à une par les flottes de guerre de Floa Sadon qui n'hésite pas, pour l'exemple, à faire raser Rhodania Station, une ville de plusieurs milliers d'habitants à la verticale de l'ancien Rhône. Après cette répression féroce, la Compagnie doit faire face à la reconstruction.

Ses habitants doivent encore, en 2360, payer le prix de la guerre et vivre avec 1200C° et 10° de chaleur alors que sur la Banquise on assure 2500C° et pas de limitation de chaleur.

Principalement, la TE exploite les immenses ressources laissées par notre civilisation; mines, anciennes usines, entrepôts, forêts sous-glaciaires. Mais depuis les années 2200 le TE n'innove plus en matière industrielle, c'est un empire sur le déclin, marqué par la guerre.

Les libertés, sans être aussi brimées qu'en Sibérienne n'en sont pas moins réduites à la portion congrue. Seuls les actionnaires les plus riches peuvent bénéficier de locos vapeurs et de boîtes de priorité pour pouvoir circuler librement sur n'importe quel réseau.

Tout propos anti-compagnie est rapporté à la Sécurité et les défaitistes ou les pro-rénovateurs sont sévèrement pourchassés et punis.

LES INSTITUTIONS POLITIQUES

La TE est dirigée par un conseil d'actionnaires. Le conseil est l'émanation de tous les actionnaires, il est élu par des grands électeurs qui sont les gros actionnaires et par des représentants mandatés des petits actionnaires de la compagnie. Dans les faits le conseil est entièrement sous la botte de Floa Sadon, la fille du gouverneur de la 17° province et une des plus grosses actionnaires de la C°.

La vie politique en TE est une lutte constante entre trois fractions: La caste des aiguilleurs, Floa Sadon et les Néo-catholiques. Pour l'instant il semble que Floa Sadon, avec l'aide des Néos, ait réussi à faire face aux ambitions des Aiguilleurs, elle règne en maître sur la Compagnie depuis qu'elle a maté la révolte des Comités de la Faim, à la fin de la guerre.

GEOGRAPHIE

La TE s'étend du Pôle Nord jusqu'à l'ancienne Méditerranée et des Pyrénées jusqu'à l'ancienne frontière Polonaise. De l'Est à l'Ouest, elle plonge ses premiers réseaux sur la banquise Atlantique et s'arrête aux anciens champs pétrolifères du Moyen-Orient. Cet immense territoire est découpé en 60 provinces administratives avec chacune à leur tête une capitale, sorte de préfecture dirigée par un gouverneur.

Sa capitale, Grand Star Station, se trouve quelque part à la verticale de l'ancienne Allemagne de l'Est.

La TE est irriguée principalement par deux réseaux qui sont les colonnes vertébrales de la concession.

Le réseau du Cercle polaire qui joint la Pan-US et la Sibérienne, une des artères économiques les plus importantes du monde. En fait il s'agit de plusieurs réseaux qui finissent par n'en former qu'un seul, gigantesque, les réseaux polaires I II et III. En faisant le tour d'un polaire on arrive à l'embranchement du réseau abandonné du 160° méridien qui théoriquement amène à la compagnie de la banquise de l'autre côté de la terre, mais ce réseau est en trop mauvais état pour être fréquenté et tous les convois qui s'y sont aventurés n'en sont jamais revenus. Il est facile de comprendre l'importance des polaires en regardant une carte, en effet ils permettent de desservir toutes les grandes Compagnies de la terre sans passer par des zones de banquise fragile comme les Transats par exemple.

Le réseau Nord-Sud, ou réseau France qui joint le réseau du cercle aux réseaux de l'Africania par la province Espana, appartenant à l'Africania.

Sur ce "T", se branche une multitude de réseaux desservant toutes les stations de la TE.

La frontière avec la Sibérienne reste relativement déserte du fait de la guerre (Ukraine, Balkans, Mer Noire).

Les réseaux du Moyen-Orient, du fait de la tension internationale ayant pour cause les puits de pétrole, sont restés militarisés malgré la fin de la guerre.

Le Nord de la Concession est encore considéré comme une terre d'aventures, entre le cercle Arctique et le 80° parallèle Nord

s'étend le pays des Garoux, une lande gelée, sans réseaux, de plusieurs milliers de kilomètres carrés.

Au Sud du réseau du cercle, à la verticale des anciennes îles Anglaises, on trouve la Zone Occidentale, aux frontières étroitement surveillées par la Sécurité; c'est le refuge, le sanctuaire des Roux libres

LE PAYS DES GAROUS

Au delà du réseau du cercle polaire, on rencontre le pays des Garous, un des rares territoires sur terre à ne pas connaître la loi des rails. Vaste plateau de 30.000 km2, il est encerclé par deux réseaux. Le Cercle et le Barentz.

Il court les plus étranges rumeurs sur ce territoire, refuge des Roux et des Garoux, ces animaux mythiques, mi-hommes, mi-bête. C'est un désert terrifiant où seuls quelques trappeurs, des anciennes tribus Esquimaudes et des missionnaires Néos osent se risquer.

Les Néos ont d'ailleurs installé plusieurs monastères dans le désert, ils sont sous l'autorité de l'ordre des Missions, un ordre religieux créé à l'image des ordres combattants du Moyen-Age et acceuillant des moines sachant manier le fusil-laser aussi bien que la bible. Ces monastères ne respectent absolument pas les accords de NYST, ils sont construits en dur, sans rails, et les moines s'y déplacent en traîneaux à chiens ou même en traîneaux à moteur sans le secours des rails. Les Compagnies laissent faire tant que les moines se cantonnent au désert des Garous.

C'est au coeur du pays des Garous qu'on place traditionnellement le laboratoire secret d'Houn Fouge le créateur des Roux.

Les dernières stations avant le pays des Garous. Les fins de lignes, sont respectivement Dog et Hill Stations. Dog Station tire son nom des établissements de location de traîneaux de chiens qui s'étaient installés sous le dôme pour trafiquer avec les trappeurs qui partaient pour le pays sans rails.

Les deux stations sont des villes-frontières, peuplées d'individus peu recommandables, d'opposants aux compagnies, de déserteurs, l'autorité de la Sécurité y est beaucoup plus faible qu'ailleurs.

DIVISION DES 17 PROVINCES PRINCIPALES DE LA TE

PROVINCE I capitale Eiffel Station
PROVINCE II capitale Auto station (milan)
PROVINCE III capitale Berlin Station
PROVINCE IV Buda Station (budapest)
PROVINCE V Black Station
PROVINCE VI Peters Station (leningrad)
PROVINCE VII Soja Station (mer de Barentz)
PROVINCE VIII Baltic station (baltique)
PROVINCE IX Norv station (Norvège)
PROVINCE X lofoten Station (Iles Lofoten)
PROVINCE XI Mayen Station
PROVINCE XII Hot Station
PROVINCE XIII Glass Station (zone occidentale)
PROVINCE XIV zone occidentale
PROVINCE XV river Station (hambourg)
Grand Star Station Capitale
PROVINCE XVI Warsaw Station (Varsovie)
PROVINCE XVII Trust Station (riga)

QUELQUES EXEMPLES DE STATIONS EN T.E

Fionie St: Station des Pays-bas, déportée sur le réseau Barentz à la suite des recherches sur les Roux entreprises par un de ses savants. La ville entière fut déportée et s'écrasa dans une crevasse. On soupçonne la Sécurité d'avoir organisé ce massacre.

Kross St: Elevage de Rennes et culture de maïs nains

Eiffel St: Gisement culturel important, curiosité, le dôme est soutenu en son centre par un énorme pilier d'acier qui plonge dans la glace, il s'agit en fait des vestiges d'une ancienne tour de métal dont on peut visiter les fondations grâce à des ascenseurs remis en état qui plongent sous la glace.

Ots St: Importante station sous-glaciaire, exploitation de forêts gelées de l'ancienne Pologne.

Norv St: Elevage de harengs

Vatican II: Capitale des Néos, cathédrale sur 24 voies.

Val St: Dans les Alpes, station de 4000 habitants, mines de pierre.

Soja St: Culture hydroponique

Soap St: Usines de savons

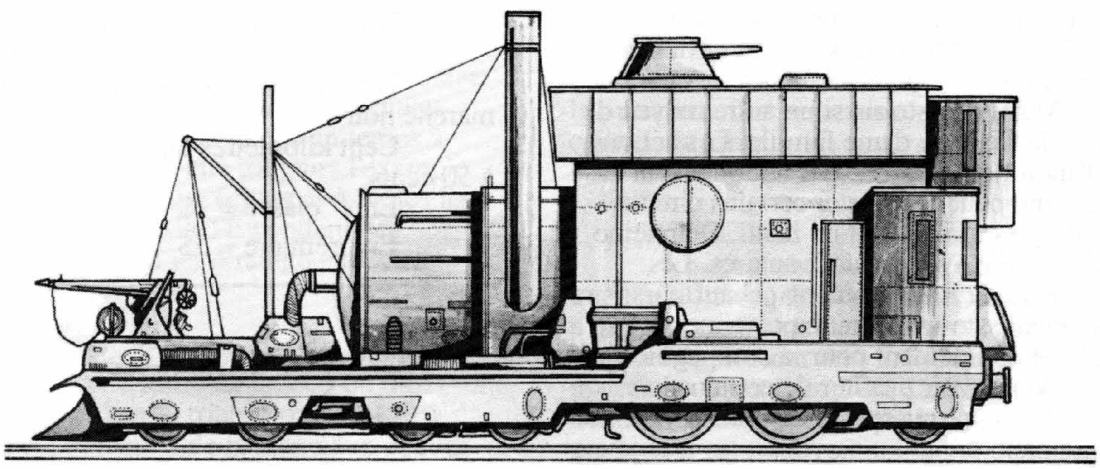
Trust St: Station marché, import et export de viande sur pieds

Baléare St: Club privé pour riches actionnaires. On y a recréé les conditions exactes de température et d'environnement d'avant la glaciation. Entrée strictement interdite aux non membres.

Salt St: A l'est de l'ancienne Amsterdam. Production de sel, importante concentration de Roux.

Chapel St: Siège du primat des Néos en TE, possède une cathédrale en glace ne reposant pas sur des rails et un dôme auto-nettoyant, évitant l'emploi des hommes roux.

Scrap St: A la verticale de l'ancienne Rome, c'est un lieu étrange entre tous. Une station entièrement sous-glaciaire ayant élu domicile dans d'innombrables galeries creusées dans les dépôts d'ordures de l'ancienne capitale Italienne. Scrap St vit de l'extraction des déchets, du traitement de nos ordures. La population de la station est à l'image de son activité et l'autorité de la Sécurité s'arrête aux ascenseurs qui mènent aux souterrains. Il s'agit d'une "cité des voleurs" où seule a cours la loi du plus fort.



baleiniere

L'ECONOMIE DANS LE MONDE DES GLACES

Les homme ne se remirent jamais tout à fait de la fabuleuse catastrophe écologique que consistua la nouvelle glaciation. En conséquence; le monde des glaces; même 360 ans après le cataclysme, n'a jamais retrouvé le niveau économique de notre monde. Le monde des glaces est un monde pauvre, dur, où les garanties sociales n'existent pas, où la pauvreté et même la famine sont le lot quotidien de la plupart des hommes. Un monde de crise donc, où les pauvres sont plus pauvres et les riches plus riches que dans notre monde.

LES SALAIRES

Le salaire moyen (équivalent de notre SMIC) dans la Trans-Euro est de cent dollars par mois. Mais il faut bien comprendre qu'il s'agit d'une estimation puisque aucun salaire minimum n'est consenti aux travailleurs de la TE. C'est d'ailleurs pour protester contre des conditions de vie misérables que des émeutes éclatèrent un peu partout en TE à la suite de l'armistice avec la Sibérienne. Ces Comités De La Faim furent écrasés par les flottes de guerre de Floa SADON.

Mais il existe aussi un autre moyen de juger de la richesse d'une famille. Les actions, tout d'abord, qui possède des actions de la Compagnie peut emprunter certains circuits économiques qui en font un nanti. Deuxième grande famille avec les actionnaires. Les Travailleurs du Rails, roulants, chauffeurs, mécaniciens, stewarts, toute personne travaillant directement pour la compagnie est assurée de pouvoir profiter de certains avantages, magasins spéciaux, considérations sociales etc.

LES PRIX

Les prix dans le monde des glaces sont estimés et fixés en fonction de la dépense en calories qu'il faut investir pour produire. Plus un objet demande de la chaleur plus il sera cher. Ainsi, les oranges ou le miel, qui sont fabriqués dans des serres à haute température (vous avez déjà vu des abeilles en passe-montagne?) valent une fortune, près de 300$ le kilo.

Pour les prix des objets manufacturés on peut se baser sur notre système de prix en ajoutant 20 à 30%.

Une séance de coiffure pour dames coûte 5$. Un silico-car -mais il faut savoir que l'équivalent des voitures personnelles est encore un luxe tout nouveau- coûte dans les 16.000$.

EXEMPLES DE PRIX EN 2360

La location d'un compartiment de trois lits coûte 50$,

une chambre de luxe autant

une suite dans un hôtel de luxe peut atteindre 125$.

La location d'un lit dans un hôtel modeste ne coûte que 10$.

Un repas maigre coûte 2$

Une draisine électrique + deux wagons coûtent 1000$

Pour monter une expédition de chasse aux roux il faut possèder au moins 1200$

Cent peaux de rats se vendent 1$

Un roux vaut 1000$

Un ingénieur gagne 1000$ par mois

Un homme riche possède 10 à 20.000 actions

Une peau de loup vaut 10$

La cotisation dans un club privé de Baléare St coûte 5000$

Un jus de fruit véritable peut atteindre 200$

Un mois de nourriture pour une personne revient à 50$, mais il s'agit de basse qualité et de viandes fossiles.

Des fourrures suffisantes pour sortir hors des dômes reviennent à 100$

Une combinaison courante coûte 150$

Une combinaison de luxe 300$

Une combinaison de combat 1000$ au marché noir

Cent kilomètres en 3° classe reviennent à 50 cents

En 2° classe = 1$

En première = 3$

EQUIPEMENTS & TECHNOLOGIE

Globalement la technologie du monde des glaces est la même que la nôtre avec une légère avance dans le domaine de l'énergie laser et un complet recul dans les domaines culturels et artistiques.

LES EQUIPEMENTS LOCO

Toutes les locomotives possèdent un équipement standard obligatoire -Ce qui ne veut pas dire que toutes les locos le possèdent, regardez l'équipement obligatoire de nos voitures- Principalement il s'agit d'équipement permettant un repérage et une identification plus facile de la part des aiguilleurs de la Compagnie.

Il s'agit d'un numéro d'immatriculation inscrit directement sur le chassis de la machine, d'un code électronique ou spectre, engrangé dans les mémoires des DIPTs et qui identifie une loco ou un convoi d'après sa forme et d'un schéma de trafic qui renseigne à la fois le chauffeur de le DIPT du chemin que va prendre la loco de son point de départ et de sa destination.

Dans la théorie, un tel équipement permet aux aiguilleurs de constamment repérer et isoler un convoi ou une locomotive; dans la pratique le mauvais état des réseaux, des balises et les différents systèmes de brouillage existant de manière plus ou moins illégales permettent d'échapper de temps en temps à cette surveillance. On cite toujours l'exemple de KURTS qui réussit à échapper à toutes les forces de Sécurité de la TE pendant des années en pratiquant un piratage audacieux.

DECODEUR

Le décodeur analyse et transmet au DIPT le shéma de trafic de la loco ou du convoi. C'est à dire sa route, son point d'arrivée et ses heures de passage aux noeuds ferroviaires de sa route. Ce n'est que si un schéma (C'est à dire un itinéraire) est accepté par le décodeur qu'une loco est autorisée à se déplacer. Sauf bien-sûr, si elle dispose d'une énergie autonome et qu'elle force les aiguillages. Un décodeur est livré en standard sur chaque loco.

VERIFICATEUR DE RAILS.

Il s'agit d'un système de palpeurs qui teste la résistance et la parallélisme des rails devant le convoi. En cas d'anomalie, le vérificateur prévient le chauffeur et bloque la traction.

PRIX 500$ VENTE LIBRE

PROJECTEUR DE NEIGE CARBONIQUE

Un projecteur diffuse automatiquement de la neige carbonique en cas d'augmentation anormale de la température en un point de la loco. On trouve généralement ce type d'équipement sur les locos militaires ou sur les mobil-homes de luxe.

PRIX 1000$ VENTE LIBRE

RADAR

Ce n'est ni plus ni moins qu'un radar classique, détectant les convois autour d'un point d'émission.

PRIX 1500$ VENTE LIBRE modèle portant à 10km

PRIX 5000$ VENTE ILLEGALE modèle militaire portant à 50km

REPARATEUR AUTOMATIQUE.

Un équipement qu'on trouve généralement sur les locos militaires. Il s'agit d'un appareil qui projette devant le convoi des rails ren résine qu'il fabrique et qui viennent se placer à la place des rails détruits.

PRIX 10000$ VENTE LEGALE

GRAPPIN MAGNETIQUE.

Equipement mis au point par la Sécurité et employée par KURTS. Les grappins sont lancés contre le convoi à stopper; la machine fait marche arrière et stoppe le fuyard, la cible ou le suspect. Pour que manoeuvre réussisse il faut, bien-sûr, que la puissance de la machine soit supérieure à celle de la cible.

PRIX 8000$ VENTE ILLEGALE

SPECTRE

Le spectre d'un convoi c'est son image électronique, il permet d'identifier n'importe quel type de convoi ou de locos connu. Légalement tous les spectres de tous le matériel roulants dorment dans les banques de données des ordinateurs de la Sécurité. En pratique il est relativement facile de falsifier l'aspect extérieur d'une loco -en rajoutant une fausse cheminée par exemple- et donc de tromper le spectre.

NON APPLICABLE

SAS

La plupart des convois modernes possèdent un sas articulé qui permet de passer d'un convoi à un autre hors des stations et à l'abri du froid.

PRIX 6000$ VENTE LEGALE

GRAPPIN FUSEE

Equipement mis au point pour les convois passant dans les zones de grands vents et obligés de subir des pressions importantes. Les grappins s'enfoncent dans la

neige en la chauffant, puis alors qu'elle durcit en glaçant, le convoi est maintenu immobile sur la voie.

PRIX 1000$ VENTE LEGALE

SECURITE ELECTROMAGNETIQUE

Autre équipement mis au point pour les convois circulant dans les zones venteuses. il permet de coller les roues aux rails comme des aimants. Avantage sur le précédent, le convoi peut circuler.

PRIX 3000$ VENTE LEGALE

ECRAN RETROVISEUR

La grande majorité des convois et des locos en sont équipés, il s'agit simplement d'un système de TV extérieur.

PRIX 500$ VENTE LEGALE

ECRAN D'ADHERENCE

Système d'écran et de palpeur renseignant le chauffeur sur l'adhérence de ses boggies aux rails.

PRIX 700$ VENTE LEGALE

ANALYSEUR DE SCHEMA

Donne, sous forme de schéma et sur écran, la carte du réseau ferroviaire autour de la loco, avec ses voies, ses aiguillages etc.

PRIX 500$ VENTE LEGALE

EMETTEUR AIGUILLAGE

Tous les aigillages modernes obéissent aux signaux radio lancés de la cabine du chauffeur. Si la voie est libre ils s'ouvrent au convoi sinon ils lancent un signal d'arrêt au chauffeur qui est tenu de le respecter. Un émetteur est bien-sûr inutile devant un aiguillage mécanique ou pour forcer une voie interdite.

PRIX 400$ VENTE LEGALE

HERSE ANTI-CONGERE

Sytème rudimentaire pour dégager une congère d'une voie. Les locos modernes utilisent maintenant des lasers.

PRIX 200$ VENTE LEGALE

LES COMBINAISONS

Contrairement à ce qu'on pourrait supposer, les combinaisons ne sont pas un objet très familier aux hommes du Chaud. Du fait des conditions climatiques extrêmes on essaye au maximum d'ignorer l'extérieur et de vivre le plus possible au sein des convoi et des Stations. Si bien que la possession de combinaison est le fait d'hommes et de femmes ayant réellement besoin de sortir au froid; pour prendre une comparaison tout le monde ne possède pas de bottes en plastique, pourtant les bottes en plastique sont un instrument qu'on trouve dans toutes les fermes, parce que les paysans en ont vraiment besoin alors que les citadins peuvent rester plusieurs mois sans voir de la boue. Les combinaisons obeissent à la même logique.

EQUIPEMENTS DIVERS.

RADIO

Du fait des perturbations dues à la croûte de déchets lunaires, les ondes radios se diffusent mal et la technique radio a baissée au niveau de celles des années vingt. De plus le concept même de radio est anti-compagnie, une radio se passe des rails et donc suspect aux yeux des autorités. Il faudra donc justifier d'une bonne raison pour pouvoir acheter une radio et on devra s'attendre à être signalé à la Sécurité de la Station pour un tel achat. De manière générale les radios sont de mauvaise qualité et les réparateurs rares et peu capables.

PRIX 500$ VENTE LEGALE AVEC AUTORISATION.

CHAUDIERE A LARD

C'est l'objet de base de tout explorateur du froid. Une chaudière permet de transformer de la graisse animale en huile qui brûlera dans les chaudières des locos. C'est l'objet de survie type, indispensable dès qu'on se risque à l'extérieur sur des réseaux peu fréquentés.

PRIX 10$ VENTE LEGALE

CRISTAUX

Il s'agit de la version moderne de nos enregistreurs/lecteurs audio. Les cristaux sont de qualité équivalente mais beaucoup plus petits.

PRIX 400$ VENTE LEGALE

AEROSOL FIGEANT

Equivalent portable de la mousse figeant des systèmes antifroid des convois. Il se présente sous forme de bombe aérosol qu'on porte à sa combinaison lorsqu'on sort à l'extérieur. Il diffuse une pellicule isolante qui bouche un éventuel accroc en quelques secondes empêchant que le froid ne rentre et ne gèle la victime. Une bombe n'est efficace que sur de petits trous, si une combinaison est déchirée en deux, toutes les bombes de la terre n'empêcheront pas la mort du malheureux.

PRIX 10$ VENTE LEGALE

DIFFUSEUR BACTERIEN

Récente invention des savants de la Compagnie de la Banquise, il s'agit de bactéries tissant un réseau de fibres isothermes, rapidement et par tous les temps. Il existe des diffuseurs de toutes les tailles permettant de construire une tente de survie ou une coupole de station.

La toile du tissu a une résistance de +4 sur la TT et est assimilée à de l'acier. Les bactéries filent une tente en deux heures et une station en plusieurs jours (7 à 15 selon la taille). La vente est libre bien qu'étroitement surveillée par la Sécurité depuis que les Rénovateurs s'emparèrent de plusieurs diffuseurs pour construire leurs dirigeables.

PRIX 1000$ pour les plus petits. Plusieurs millions de $ pour les modèles pouvant construire des stations entières.

SYSTEME ANTI-FROID

Composé d'un certain nombre de capteurs placés tout autour de la carcasse de la locomotive. Si une fuite est détectée, une mousse figeante est envoyée sur la brèche et colmate la fissure. Attention, ce système est conçu pour boucher les trous de "petits calibres" il sera inopérant s'il s'agit de combler une brèche faite par un explosif ou par un obus par exemple.

PRIX 5000$ pour un système équipant une loco moyenne (15x20 mètres) VENTE LEGALE.

ORDINATEUR METEO

Bien qu'il existe des balises météo réliées aux DIPTs des réseaux et diffusant des bulletins météo, il est possible d'acheter son propre ordinateur et de le faire monter sur sa loco. Ceci permettra de prévoir le temps avec 90% de chances de réussite sans connaissances particulières.

PRIX 1000$ VENTE LEGALE

FILTRE DE COMMUNICATION

Ces filtres de communication permettent de brouiller une communication téléphonique. Pour écouter une communication brouillée il faut posséder le même filtre ou réussir un test de comparaison avec un matériel de contre-mesure. Les filtres comme les appareils de contre-mesure ont une puissance de 1 à 7 qui correspondent aux colonnes de la TT.

PRIX variable entre 1000 & 4500$ VENTE ILLEGALE.

HORMONES THE0 & CRYO

Ces hormones mises au point il y a quelques années permettent de résister aux températures extrêmes sans combinaisons, ou inversement pour les Roux de résister à la chaleur. Les modes d'emploi de ces hormones sont expliqués dans les règles.

PRIX 1$ la dose VENTE ILLEGALE. Dans certaines C° la vente est légale, comme en Australasia.

LES ARMES.

La législation sur les armes est identique à celle de notre monde, c'est à dire qu'il est interdit de possèder des armes de guerre en TE et que la vente est libre dans certaines C° comme en Australasia. Dans tous les cas il est bien-sûr interdit d'UTILISER une arme à feu sous peine d'avoir de graves ennuis avec la Sécurité. De même, la loi prévoit de très lourdes peines -5 à 10 ans pour le moins- de train-bagne pour les tirs d'armes énergétiques, type laser à l'intérieur des dômes ou des convois et susceptible de faire entrer le froid polaire dans un local chauffé. Les prix qui suivent sont les prix d'achat dans des conditions normales, c'est à dire pour des personnes ou des organismes ayant les autorisations d'achat des armes. Si les achats se font au marché on appliquera les règles et on doublera le prix moyen.

LA FAUNE

Lors de la Grande Panique, tous les animaux du monde ont été mis ensemble devant une alternative simple, s'adapter ou mourir, et la plupart des espèces animales ont disparu. Les survivants furent les races ayant le plus grand potentiel d'adaptation comme le rat ou le chien ou les races vivant déjà sous des climats polaires comme l'ours blanc ou le loup. Les animaux domestiques sont redevenus sauvages et les chats ont complètement disparu de la surface du globe sauf quelques rares spécimens qui survivent frileusement dans les zoos des grandes Compagnies. Les chiens sont redevenus sauvages et errent en bandes comme les loups.

Une conséquence originale du climat sur l'évolution des espèces a été d'avoir privilégié les régimes carnivores - Ceci s'explique par le fait qu'il n'existe plus d'herbes ni d'arbres pouvant servir de nourriture aux herbivores -

Certaines espèces ont donc radicalement changé leurs habitudes alimentaires, les lapins ou les chevaux mangent maintenant de la viande, corrolaire de ce changement, une alimention carnivore implique de tuer sa proie et donc développe l'agressivité. Dans le monde des Glaces on peut donc se faire attaquer par un lapin mourant de faim !

LES ESPECES ORDINAIRES.

LE RENNE

Comme beaucoup d'animaux vivant sous des climats arctiques; le renne a survécu à l'arrivée des glaces, c'est un des seuls animaux à être resté herbivore; il nomadise dans les zones où subsiste encore un peu de lichen dont il se nourrit.

LE RENARD DES GLACES

La seule mutation du renard est la couleur de son pelage, devenue uniformément blanche, à part cela il s'agit d'un bon vieux renard tout ce qu'il y a de plus classique.

LE CORBEAU

Parmi les volatiles, le corbeau est une des seules races à avoir supporté l'arrivée des glaces. Devenus carnivores, les corbeaux font office de charognards.

LE MOUTON LAINEUX

Le mouton classique s'est adapté pour résister aux très basses températures. Il est maintenant couvert d'une épaisse fourrure laineuse et est resté herbivore.

LE PONEY A POILS LONGS

Le cheval a disparu, seul a survécu le poney plus robuste et notamment les races vivant dans les steppes de l'Asie Centrale. La principale particularité du poney des glaces, outre ses longs poils soyeux, est qu'il est devenu carnivore. Malgré l'infraction aux accords de NY que représentait leur existence, les Sibériennes mirent au point un corps de cavalerie doté de ces animaux comme monture dans leur guerre contre la TE, le Colonel Soufi en était l'instigateur.

LE TIGRE DES GLACES

Parmi les prédateurs les plus dangereux qu'on puisse rencontrer dans les toundras de la Sibérienne, les tigres des glaces sont les descendants des tigres actuels, leur pelage est devenu blanc, leur dentition ressemble à celle des tigres à dents de sabre de la pré-histoire.

LE LIEVRE DES NEIGES

Une des évolutions les plus curieuses du monde des glaces, notre brave lièvre est devenu carnivore! Sa fourrure blanche lui permet de passer inaperçu et de piéger les rats dont il est l'un des principaux prédateurs.

LE PHOQUE

En tant qu'animal arctique le phoque est resté tel qu'il est.

L'OURS

Les ours bruns n'existent plus que dans les zoos, par contre une race à fourrure argentée survit encore dans les montagnes. C'est un animal très dangereux qui n'hésite pas à attaquer l'homme.

LE LOUP A POILS LONGS

Les loups, jadis devenus si rares, errent maintenant en meutes énormes par tout le monde des glaces. C'est un des animaux qui s'est le mieux adapté aux nouvelles conditions climatiques. Il n'est pas rare de lire le compte-rendu d'attaques de loups contre des convois arrêtés et on signale même des attaques de stations entières.

LE RAT

On dit que le rat est l'animal le plus proche de l'homme. C'est en tout cas la race qui s'est le mieux adaptée au froid. La fourrure du rat est devenu blanche, la taille du rat moyen est devenue le double de la normale, il possède maintenant de longues incisives pour creuser la glace à la recherche des anciens stocks de notre monde.

Les bandes de rats sont extrêmement dangereuses et peuvent tout à fait attaquer

l'homme.

Coutume amusante, il n'est pas rare que dans les bas-fonds des dômes on organise des combats homme contre rats, et l'homme ne gagne pas toujours.

LE GOELAND CARNIVORE

Le grand goéland est devenu un prédateur dangereux qui attaque les animaux blessés sur la banquise. Il n'est pas rare qu'un goéland s'en prenne à un homme, dans ce cas son attaque favorite consiste à viser les yeux.

LA BALEINE

La baleine est devenue un animal fabuleux. Mi-terrestre mi-marin. Grâce à des balons d'hélium que son organisme fabrique elle est capable de ramper sur la banquise de zones ouvertes en zones ouvertes. Par ses ressources énergétiques, la baleine fait l'objet d'une chasse de grande envergure de la part des Compagnies riveraines des Banquises.

LE MANCHOT & LE PINGOUIN

Ces deux animaux arctiques n'ont pas changé leurs habitudes, simplement ils représentent de véritables bonbonnes d'huiles sur pattes et donc des sources énergétiques importantes, en cela ils sont très recherchés et font l'objet, comme les baleines, d'une chasse sur grande échelle.

LES ESPECES EXTRAORDINAIRES

LES GAROUS

Certains disent que les garous sont issu du même rameau que les Roux, c'est à dire des expériences du légendaire Houn Founge. Il est vrai que les garous viennent des régions les plus reculées du monde des glaces, des grands déserts du Nord de la TE, près du cercle arctique.

Mais qu'est-ce qu'un garou? C'est un animal fabuleux, un être hybride, moitié homme moitié ours, loup ou chien.
Une tête et une poitrine de femme qui se termine par un arrière-train d'ours blanc. Des bras humains accrochés à une carcasse de loup.

Tels qu'ils sont, les garous sont des animaux terrifiants, heureusement ils sont très rares et évitent autant que possible les habitations des hommes. Heureusement, car les quelques confrontations qui ont eut lieu ce sont rarement terminé à l'avantage des premiers.

Les garous sont sans doute les animaux animés de la plus grande force musculaire de la nouvelle faune des glaces. Ajoutez à cela un raisonnement presque humain et des instincts de tueur et vous obtiendrez une redoutable machine de combat.

Outre quelques rencontres et récits établis par les trappeurs du Grand Nord, des garoux furent apercu en grande quantité lors des combats pour Glass Station. Ils étaient tenu en laisse par les Roux de la Zone Occidentale et, semble-t-il, employés comme chiens de combat.

Toute rencontre avec un garou impliquera pour l'humain un test sur sa *maîtrise de soi*, en cas d'échec le personnage prendra la fuite ou perdra un round de combat s'il n'a pas la possibilité de fuite.

Comme tous les animaux les garous n'attaquent que s'ils ne peuvent faire autrement. Un garous est généralement deux fois plus fort qu'un humain mais ses capacités analytiques sont deux fois moindres. Ils ne s'apprivoisent pas et évitent toute rencontre avec les hommes. Mais il courent des légendes, comme quoi certaines tribus de Roux du grand Nord utiliseraient des garous comme chiens de bergers.

LES TRAINS.

Pour bien comprendre le mode de vie des habitants des glaces, et l'importance que revêt à leurs yeux la locomotive, on peut prendre pour point de comparaison les marins de notre époque. Pour un marin en mer, son bateau est à la fois sa maison, son véhicule de transport, mais aussi sa planche de survie, tout ce qui sépare sa vie de sa mort. Les hommes des glaces éprouvent ce même type de sentiment vis à vis de leurs locomotives.

HABITATS FERROVIAIRES.

L'immense majorité des hommes habitent dans des wagons. Un wagon c'est généralement trois appartements équivalents à nos F2; F3 modernes. Un wagon est capable de loger à peu près dix personnes dans un plus ou moins grand confort.

Tout en bas de l'échelle sociale on trouve le simple compartiment de train, grossièrement aménagé et isolé, l'un d'eux a été transformé en salle de bains communautaire qui sert pour tout le wagon. A l'autre bout de l'échelle sociale on trouve de véritables mobil-homes sur rails de huit pièces ou plus dotés de tout le confort moderne et pouvant vivre en complète autonomie pendant plusieurs jours voire plusieurs semaines.

Il faut bien distinguer les différentes sortes de trains possibles. Tout d'abord le train de voyageur ou de marchandises, servant pour le transport d'un point à un autre, ce ne sont rien de plus que nos trains sauf qu'il en existe de toutes sortes, des plus luxueux aux plus délabrés. On ne vit pas dans ces trains, on les utilise uniquement pour voyager. Ensuite viennent les compartiments d'habitation, décrits plus haut; il est bien rare que de tels wagons puissent voyager et dans tous les cas l'utilisation courante est de s'en servir comme de simples maisons dans les stations. Enfin viennent les loco-cars ou les mobil-homes qui sont la synthèse des deux types décrits précedemment. A la fois moyen de transport et habitation ils sont l'ultime avatar de nos yachts. Il en existe alors de toutes formes, du simple loco-car d'exploration, rude et fonctionnel au luxueux palais roulant pour actionnaire richissime.

PROPULSIONS DES TRAINS

Le monde des glaces utilise toutes sortes de modes de propulsions pour ses locomotives.

L'electricité
La plus courante est bien-sûr l'électricité qui coure le long des rails de voies de chemin de fer. A priori, toutes les locomotives possèdent un transformateur pouvant se brancher sur le réseau général

Vapeur
C'est la source d'energie la plus archaïque du monde des glaces mais beaucoup de locos utilisent encore les chaudières brulant du charbon, de l'huile ou toutes sortes de déchets organiques pour fonctionner sans passer par l'énergie électrique qui dépend du bon vouloir des autorités des Compagnies.

Diesel
Le moteur à explosion n'est qu'une variante un peu plus perfectionnée de l'énergie vapeur, elle a les mêmes avantages et les mêmes inconvénients, principalement la chèreté de systême à installer.

Atomique
Seules quelques grosses unités des flottes de guerre des grandes compagnies fonctionnent à l'énergie atomique. C'est bien-sûr le mode d'énergie qui permet d'aller le plus loin sans s'alimenter ou transporter du combustible mais c'est aussi la technologie la plus complexe et la plus chere.

LES TYPES DE LOCOMOTIVES;

Du fait même de l'axiome de base du monde des Compagnies.

L'IMMOBILISME C'EST LA MORT LE RAIL C'EST LA VIE

Toutes les activités des hommes se passent sur le rail. On trouve donc des locomotives et des trains pour tout. Train-Hotel, train-Cinéma, Train-Super marché, mais aussi train-bagne, train-caserne, train-batiments administratif

Il faut bien dicerner néanmoins les grandes catégories de trains.

Les trains de voyageur.

Il ne s'agit ni plus ni moins que de nos trains actuels, ils servent à se déplacer d'une station à une autre tout comme les notres.

Les trains d'habitation.

Il s'agit de tous les trains, wagons ou convois qui remplacent nos immeubles actuels. Les trains d'habitations sont généralement constitués de plusieurs wagons occupant plusieurs voies de large. La plupart n'ont pas de moteurs et ne peuvent se déplacer qu'à l'aide d'un pousseur. Ils sont assemblés ensemble, un peu comme nos patés de maisons.

Les loco-cars ou loco-vapeur.

Il s'agit d'un invention particulière au monde des glaces, regroupant les deux types précédents. A la fois train pour voyager et

train d'habitation on peu les comparer à nos modernes camping-cars ou à nos bateaux de plaisance. Les loco-cars sont le privilège des plus riches

Les draisines.

Dernière grande catégorie de véhicule roulant, les draisines sont un mélange de métro, de taxi et de voiture particulière. On prend une draisine pour se déplacer à l'intérieur d'une station ou dans sa proche banlieue. Il existe des draisines de deux à dix places, elles fonctionnent à l'électricité ou à la vapeur.

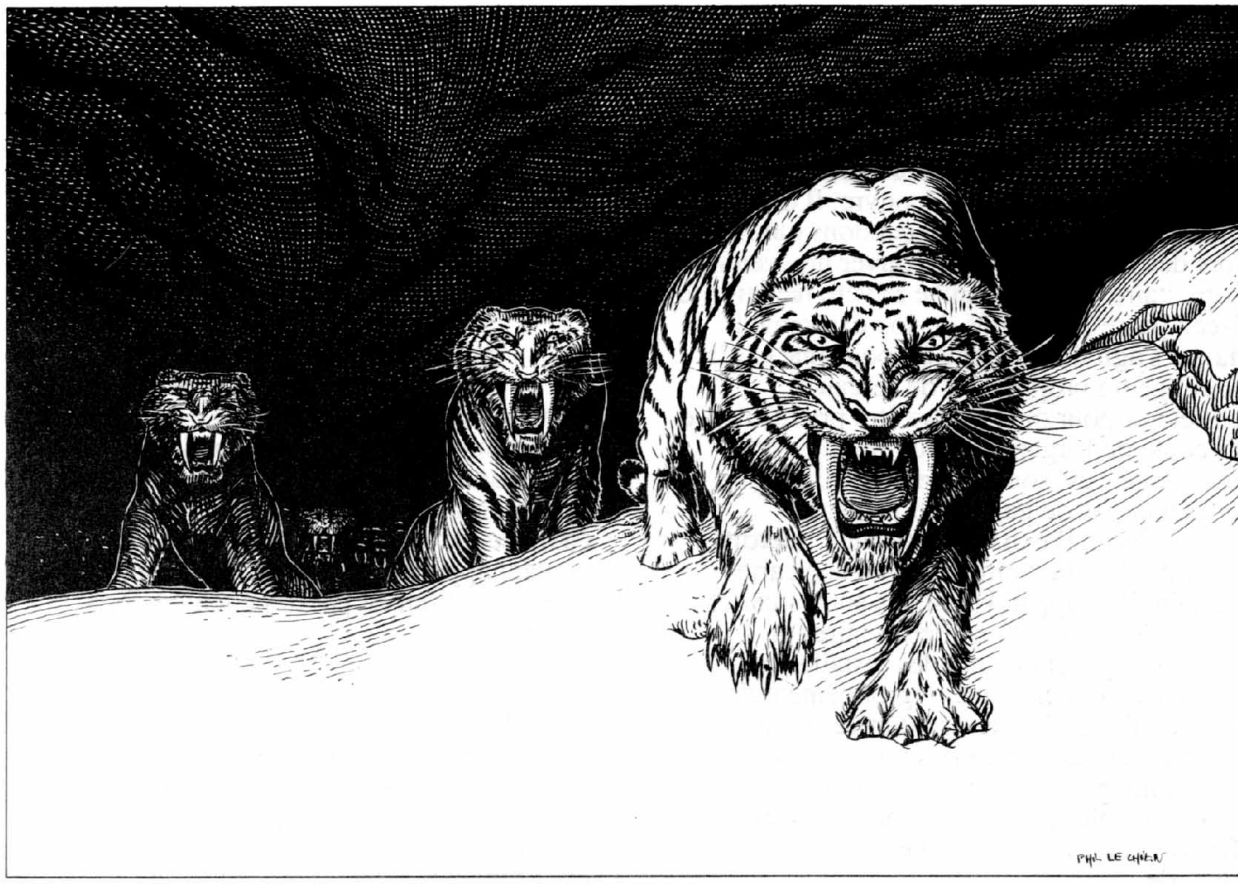
On trouve des draisines particulières, appartenant à de riches actionnaires qui s'en servent comme de voitures particulières. Ou bien des draisines taxis, comme nos taxis modernes. Ou encore des draisines tramways qui suivent des parcours fixent dans les stations et qu'on prend comme le bus ou le métro de nos villes modernes.

LES RESEAUX

Les réseaux ferroviaires sont les vaisseaux sanguins du monde des glaces. C'est par eux qu'arrivent la chaleur, la civilisation, la vie. S'éloigner des réseaux, est, pour un homme du chaud, aussi inconcevable que de vivre sous la mer pour nous. Bien plus, ce lien est devenu une entrave psychologique et de très nombreux habitants des glaces craquent nerveusement si les circonstances les poussent à s'éloigner des rails, attitude d'ailleurs vivement encouragée par les Compagnies.

LES GRANDS RESEAUX

Les grands réseaux sont des ensembles de plus de 5O voies; ils suivent approximativement le tracé des parallèles et des méridiens de notre monde. On les identifie d'ailleurs souvent par des noms de méridiens ou des parallèles. - Par exemple le Réseau Cancer passe à la verticale de l'ancien



Tropique du Cancer.- Bien entendu il existe de nombreux tracés en dehors de ces réseaux.

Certains réseaux empruntent encore le nom des pays qu'ils traversent même si tout le monde en a oublié la signification - Par exemple le réseau France I, un ensemble de 456 voies qui part de l'ancienne Allemagne pour se partager en deux à la verticale de l'Espagne - ou bien d'une mer maintenant transformée en banquise comme le réseau Méditerranée ou l'ensemble des réseaux traversant l'Atlantique qu'on appelle les Transats.

En général tout réseau, toute voie, portent un nom ou un matricule, un peu comme nos routes. Tous les réseaux sont répertoriés ainsi sous un code qu'on peut aisément retrouver.

LES TYPES DE RESEAUX

Il existe plusieurs types de réseaux selon leur grandeur et leur état. Les réseaux abandonnés ou en mauvais état sont classés X ou XX dans les momenclatures des Compagnies. Les réseaux X sont généralement moins ou pas du tout surveillés par les dispatchings ce qui en fait des points de fuite de tous les délinquants de la planète. Bien entendu de tels réseaux ne sont plus ou très mal alimentés en électricité et les aiguillages, lorsqu'ils fonctionnent encore sont à manoeuvrer à la main.

Légalement, un réseau abandonné appartient à celui qui le découvre. Il doit le déclarer au bureau des Concessions qui fait alors des recherches pour trouver un éventuel propriétaire. si la recherche s'avère négative le réseau passe aux mains de son explorateur. Mais il s'agit d'un cadeau empoisonné car la loi oblige un propriétaire de réseau à l'entretenir pour qu'il puisse être praticable, ce qui coûte de l'argent; et si un réseau a été abandonné c'est souvent parce qu'il ne permettait pas de gagner de l'argent.

Enfin, il existe des réseaux interdits, sur lesquels il faut circuler avec une carte spéciale. Ils n'apparaissent pas sur les cartes ou dans les Instructions Ferroviaires et desservent généralement des installations militaires, des centres de regroupement de Roux ou des clubs privés pour très riches actionnaires. Ces réseaux sont bloqués par des aiguillages électroniques uniquement manoeuvrables par carte de priorité spéciale afin d'éviter qu'un convoi ne s'y égare par mégarde.

CONSTRUCTION DES RESEAUX.

La technique la plus archaique consiste à construire la voie comme le faisait nos grands parents, c'est un labeur épuisant et lent, généralement confié aux Roux si on en trouve. Mais il existe aussi toutes sortes de POSEUSES DE RAILS plus ou moins automatisées. Le fin du fin étant les poseuses Pan-US, véritables usines sur rails, parfois à moteur atomique qui sont capables de faire avancer un chantier de 30 à 50 kilomètres par jour sur 20 voies de large.

LES DISPATCHINGS

Si les réseaux sont les vaisseaux sanguins du monde des glaces, les dispatchings sont ses centres nerveux. C'est par eux que transitent toutes les informations nécessaires à la conduite des convois et à la régulation des trafics. Chaque DIPT est responsable d'une portion plus ou moins grande du réseau. Ses aiguilleurs indentifient chaque locomotive, chaque convoi qui entre et sort; ils peuvent l'immobiliser, le détourner à leur guise en jouant sur l'alimentation électrique et sur les aiguillages. Voici la description d'un DIPT par GJ Arnaud:

"...Elle découvrit un monde fantastique de lumière et de cliquetis. Les convois apparaissaient sur d'immenses tableaux, serpents de feu qui s'allongeaient d'un point à un autre, s'immobilisaient ou bien disparaissaient. Il y avait des dizaines d'hommes assis devant ces tableaux, silencieux et précis..."
L'ENFANT DES GLACES.

En général il existe un DIPT par station, lui-même couvert par un DIPT de district, puis de province, pour arriver enfin au DIPT CENTRAL qui se trouve dans la capitale de la Compagnie.

LE TUBE & LE VIADUC

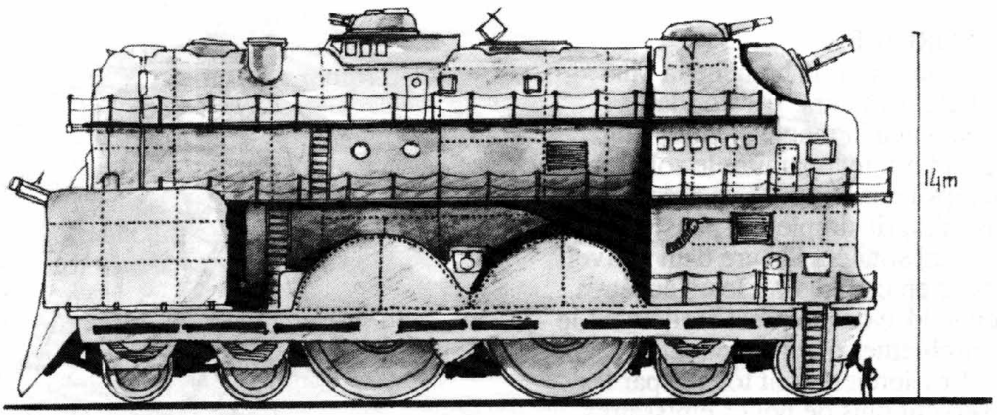
Le Tube et le Viaduc sont deux sortes de réseaux particuliers appartenant aux deux plus grandes Compagnies mondiales, la Banquise et la Pan-US. Ce n'est sans doute pas un hasard s'il s'agit des deux plus grands chantiers de la terre des glaces, chacun voulant apporter le bonheur à ses administrés, chacun s'y prenant par des chemins forts différents.

LE TUBE, commencé en 2345, il s'agit d'un gigantesque métro creusé à travers les anciens USA de Boston à San-Franscico. Le but de ce chantier est de drainer toutes les richesses et les matières premières enfouies sous la glace depuis la disparition de notre civilisation. C'est le grand oeuvre de Lady Diana, pour lui elle alla jusqu'à priver d'énergie tout le cône sud de l'ancienne Argentine, tuant des milliers de personnes - Voir le réseau Patagonie -.

LE VIADUC. De l'autre côté de la

terre, le Kid conçut dès la création de la Compagnie de la Banquise, le projet de relier l'ilandsis Australien à celui du Pérou. Pour cela il ordonna la construction d'un fabuleux viaduc de plusieurs milliers de kilomètres de long. En 2360 le chantier semble être parallèle à l'Ile de Pâques. Une fois terminé, le viaduc sera sans nul doute la principale artère commerciale du monde des Glaces.

Notons que L Rag, en temps que glaciologue, collabora aux deux projets.



vaisseau combat 4 voies

LES RENOVATEURS DU SOLEIL

Les rénovateurs du soleil, ou RENOs sont en fait deux branches bien distinctes d'hommes et de femmes n'ayant pas abandonné l'espoir de revoir le soleil briller sur notre terre. En tant que tels ils sont bien-sûr pourchassés et exterminés par toutes les Compagnies, car remettre en cause l'ordre des glaces c'est remettre en cause le pouvoir des Compagnies. Mais parmi les RENOs il existe des tendances et des groupes forts différents. En gros on peut les séparer en deux groupes. Les Sorciers et les Scientifiques.

LES SORCIERS

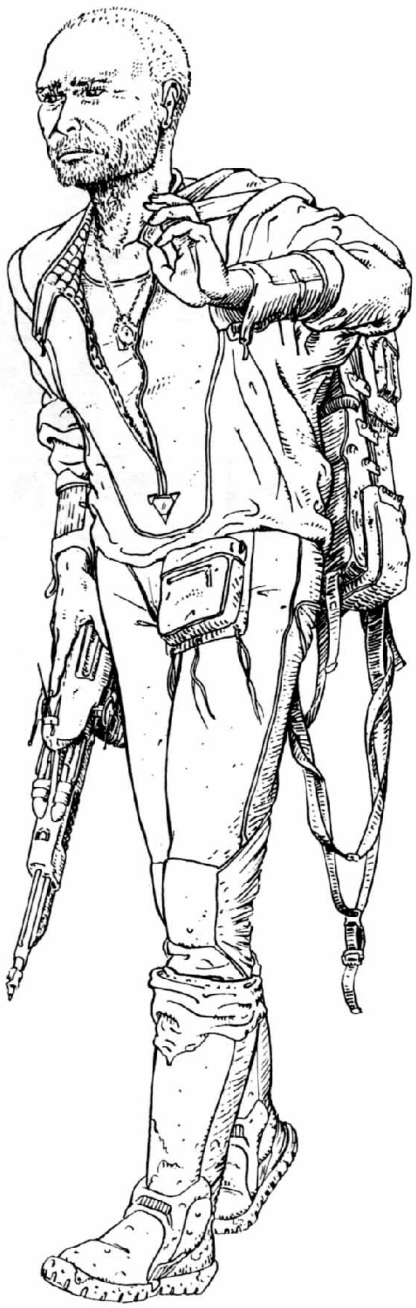
Les sorciers sont la branche la plus archaique des Rénovateurs. Il s'agit de groupes s'adonnant à la magie et cherchant par ce moyen à faire réapparaître le soleil. La plupart du temps nous sommes en présence de pauvres gens, d'esprit simple qui pensent que le retour du soleil sonnera l'heure d'un nouvel âge d'or comme en connaissait leurs ancêtres. Ils n'ont aucune idée de ce qu'est réellement le soleil et des problèmes que poseraient sa réapparition. Les sorciers sont tolérés par les autorités et servent plus de boucs émissaires que d'autre chose. Lorsque une Compagnie a besoin de se retourner sur un groupe pour justifier une nouvelle mesure impopulaire on accuse les Sorciers d'avoir désorganisé la production, fomenter des attentats ou réalisé des expériences dangereuses.

Les sorciers n'ont aucune structure commune, les groupes se connaissent et se forment un peu au hasard. Ils se réunissent dans d'anciens puits de mines pour y faire des cérémonies secrètes et pour y pratiquer une magie qui peut être la lecture d'un annuaire astrologique!

Les sorciers recrutent dans les catégories les plus basses de la population.

LES RENOVATEURS SCIENTIFIQUES

Seconde branche de révoltés, il s'agit là de gens beaucoup plus sérieux, généralement des savants ayant fait des études les mettant en contact avec la réalité astrologique du soleil et ayant décidé de se consacrer à son retour. Ils sont beaucoup mieux organisés que les sorciers et donc beaucoup plus dangereux pour l'ordre des glaces. En tant que tel, un rénovateur scientifique est une proie de choix pour le garde de la Sécurité qui reussit à mettre la main dessus.



LES AIGUILLEURS

Toute civilisation génère des classes, des castes, des clans; généralement elles se forment à un pivôt, à un noeud important du corps social.

Dans la civilisation des glaces où tout passe par le rail, il était normal qu'apparaîsse une aristocratie en l'espèce des aiguilleurs, le corps de métier chargé de veiller sur le bon fonctionnement des dispatchings.

De corps de métier, les aiguilleurs sont devenu une caste, une société secrète. Les aiguilleurs portent avec arrogance un uniforme noir à parement argent du plus sinistre effet. Leur hierarchie de type militaire est coiffée par un Grand Maître des Aiguilleurs, personnage tout puissant à l'image des Maître du Temple au temps des Croisades.
La comparaison avec un ordre combattant ne s'arrête pas là. Un aiguilleur est dévoué corps et âme à sa caste. Il est incorruptible et insensible aux honneurs. Il est initié secrètement aux rituels de son ordre et donnera sa vie pour les protéger.

Peu à peu, les aiguilleurs ont étendus leurs tentacules tout autour du monde. Il existe non seulement des aiguilleurs responsables des dispatchings, mais une branche s'occupe de la police, une autre des douanes et une troisième, secrètement, organise un vaste réseau d'espionnage.

Tous les aiguilleurs de toutes les compagnies se sentent liés par un même but: La domination du monde des glaces. Pour cela, ils sont avant tout fidêles à leur Grand Maître.

Grâce à cet esprit de corps et à leur position stratégique, les aiguilleurs ont à leur disposition un formidable réseau d'espionnage et de renseignement doublé d'une armée de l'ombre prête à ce faire tailler en pièces sur un geste de leur chef. Ils peuvent à tout moment accomplir des actions terroristes ou de renseignements dans n'importe quel point du globe.

Un aiguilleur ne cêde en fanatisme que devant un Néo-catholique de l'ordre des missions. L'un comme l'autre font d'ailleurs parties des deux plus grandes organisations secrêtes qui dirigent le monde dans l'ombre.

En TE, les aiguilleurs s'opposent violemment à Floa Sadon pour le contrôle de la Compagnie.

Sur la Compagnie de la Banquise même, pourtant réputée libérale, les aiguilleurs exercent des activités de renseignements et obéissent avant tout à leur Grand Maître, avant même le Kid.

Il est bien évident que les aiguilleurs sont fanatiquement dévoués à l'ordre des glaces et aux rails. En conséquence, une rencontre entre un aiguilleur et un rénovateur se terminera souvent pas des échanges de coups.

En tant que membre de la traction et en tant que membre de la caste, un aiguilleur est autorisé à porter une arme.

De par sa position sociale un aiguilleur l'emportera toujours sur un voyageur ordinaire. La plupart du temps, les aiguilleurs sont arrogants, fières d'appartenir à un corps d'élite, et donc on autorisera qu'avec d'infinies précautions la possibilité de jeu d'un aiguilleur ayant des sympathies Rénovatrices ou même libérales.

LA SECURITE

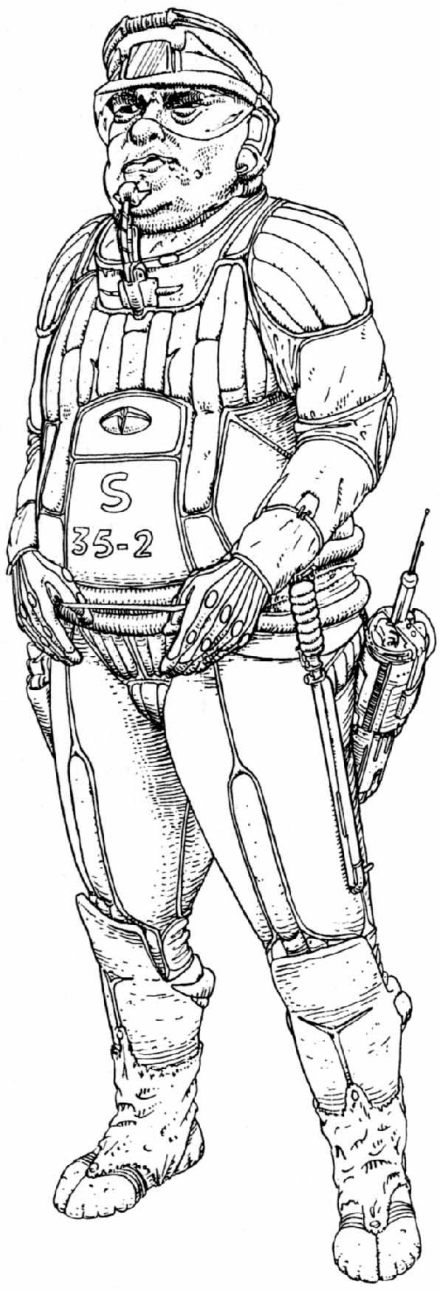
La sécurité ferroviaire est autant une force de police classique qu'une police politique à l'image des polices des pays totalitaires.

Bien qu'il existe un esprit de corps puissant, la sécurité n'atteint pas le même fanatisme que les aiguilleurs, après tout, les membres de la sécurité sont des flics et comme tous les flics du monde il en existe de toute sorte.

Un membre de la sécurité est autorisé à porter une arme. Il est assermenté et fonctionnaire de la compagnie. Si leur autorité cède le pas devant celle des aiguilleurs, les membres de la sécurité sont neanmoins respectés et craint par tout un chacun. Ils sont chargés plus spécifiquement du maintien de l'ordre et de la lutte contre le bandistisme bien que cette mission soit souvent interprétée au sens large -Est bandit tout ce qui est contre les compagnies-.

Les grades de la sécurité sont semblables à ceux de l'armée.

Le profile psychologique d'un membre de la sécurité peut être beaucoup plus flou que celui d'un aiguilleur. Le lieutenant Skoll était membre de la sécurité mais aussi demi-roux, et il desertera pour protéger un terroriste notoire, Lien Rag et gagner la Zone Occidentale, donc, pour un membre de la sécurité, tout est possible !



LES GRADES DANS LA SECURITE

SOUS OFFICIER
1° MAITRE
MAJOR

OFFICIER SUBALTERNE
ASPIRANT
ENSEIGNE
LIEUTENANT

OFFICIER SUPERIEUR
CAPITAINE
CONTRE AMIRAL
VICE AMIRAL
AMIRAL

LES ROUX

QUI SONT LES ROUX? Pour certains il ne s'agit que de singes du froid, pour d'autres, c'est l'ultime évolution du genre humain. Certains y voient la marque du démon incarné sur la terre, d'autres les signes d'une nouvelle religion. Quoi qu'il en soit les premiers hommes du chaud qui rencontrèrent les premières bandes de roux nomades dans les années 150 en firent des descriptions terrifiantes. Si terrifiante que l'année de cette rencontre porte encore le nom de GRANDE PANIQUE. Depuis, les hommes du chaud n'ont jamais appris à totalement surmonter cette peur/répulsion pour ces"Etranges animaux à deux pattes". Vivant sans difficulté par des températures de -60°, on les utilise comme manoeuvres ou pire comme esclaves. Des chasseurs de Roux les chassent et les capturent pour alimenter les bordels clandestins ou des expériences médicales interdites. On les chasse et on les marque comme du bétail mais rares sont les hommes à avoir pris la peine d'étudier leurs moeurs et d'apprendre leur langue; ces recherches sont d'ailleurs vues d'un très mauvais oeil en TE et carrèment interdites en SIBERIENNE.

APPARENCE DES ROUX

Les ROUX se présentent comme des humains aux proportions harmonieuses, à la grâce féline, couverts d'une épaisse fourrure rousse, cuivrée, ambrée par endroit. Ils sont généralement plus grands que la moyenne des hommes du chaud, qui, rappelons-le est de l'ordre d'un mètre soixante. On peut donc dire que la taille moyenne d'un ROUX est de un mètre quatre-vingt. Leur fourrure ne pousse pas sur le visage qui se revèle avoir des traits humains, encore une fois métissés d'apparence féline; les yeux en amandes par exemple.

ORIGINE DES ROUX

Sans parler des hypothèses farfelues ou mystiques, ce sont souvent les mêmes, qui identifient les ROUX comme étant des anges ou des démons descendus sur la terre du froid; trois hypothèses plus sérieuses s'affrontent. Deux sont interdites et les professer en public peut valoir plusieurs années de train-bagne. La troisième hypothèse est l'officielle et bien-sûr celle qui est partagée par la plus grande partie de la population.

LES HYPOTHESES ILLEGALES

HYPOTHESE VATICANE

Mal nommée car farouchement combattue par le Vatican et les NEOS, elle est le fruit des recherches de LIEN RAG et n'est partagée et même connue que par un très petit nombre d'hommes .

D'après RAG, les ROUX seraient les descendants directs des apôtres, qui, chassés à la mort de Jésus auraient émigré sur les hauts plateaux de l'Hymalaya. Peu à peu, leurs descendants auraient muté jusqu'à s'adapter aux températures extrêmes. Lorsque la Nouvelle Glaciation survint, les descendants des apôtres auraient trouvé des conditions climatiques supportables sur toute la terre et auraient commencé une grande migration.

A l'appui de cette thèse, RAG developpait un certain nombre d'arguments effectivement frappants.

- Pourquoi les NEOs tiennent-t-ils cachées leurs sources sur les derniers Papes de notre civilisation, se sont-ils emparés de documents prouvant l'étrange filiation des ROUX et pouvant menacer les fondements mêmes de leur religion.

- Il est scientifiquement impossible qu'un rameau du genre humain ait muté dans le temps de la nouvelle glaciation, soit moins de 500 ans, les ROUX devaient donc exister avant et ailleurs.

HYPOTHESE VOIE OBLIQUE.

Plus classique, et partagée par RAG dans les premiers temps de ses aventures, l'hypothèse VOIE OBLIQUE met en cause un savant contemporain à la Grande Panique; un être maintenant légendaire nommé HOUN FOUNGE. D'après la légende, ce savant aurait bâti son laboratoire dans le Grand Nord et aurait mené à bien des expériences génétiques pour adapter les hommes aux températures extrêmes. Ces travaux auraient à moitié réussi et les ROUX seraient le fruit de ses recherches, bien adaptés au froid mais doués de facultés mentales réduites. Les partisans de cette théorie ajoutent que les GAROUS seraient également issus des expériences ratées du généticien et que les héritiers du savant auraient écrit un ouvrage maintenant introuvable, LA VOIE OBLIQUE, qui relaterait toutes les expériences de HOUN FOUNGE.

RAG, déclara peu avant sa disparition, qu'un moment abusé par cette théorie il finit par se convaincre qu'il s'agissait d'une légende montée de toute pièce pour couvrir la véritable origine des ROUX, c'est à dire la théorie VATICANE.

HYPOTHESE CLASSIQUE & OFFICIELLE

Les ROUX sont une évolution de nos ancêtres les singes, ils sont une forme évoluée du yéti, des animaux un peu plus intelligents que la moyenne. Et même si cette thèse a l'oreille des autorités, on n'aime pas beaucoup discourir sur les ROUX et leur origine, ils sont là un point c'est tout; vivant tabou d'une

société sclérosée.

POPULATION DES ROUX

En l'absence de toute étude sérieuse il est virtuellement impossible de connaître le chiffre de la population des ROUX. Tout au plus peut on dire qu'ils sont plusieurs milliers en TE, autant dans la ZONE OCCIDENTALE et que le Grand Voyage fut entrepris par au moins 10.OOO d'entre eux.

D'autre part, il est important de noter que les ROUX couvre l'intégralité de la planète; même s'ils sont moins nombreux en Africania, l'ancien continent Africain.

LES ETHNIES DE ROUX

Les ROUX vivent en tribus, en clans. Comme pour nos ancêtres, on peut regrouper certaines tribus dans certaines ethnies. D'après les travaux de l'Ethnologue Merl Harn, on a pu discerner des ethnies du SEL, DU POISSON, DU LOUP, selon les totems respectifs des ROUX.

Les KEOLS semblent être une branche particulièrement évoluée parmi les ROUX, les femmes s'épilent le torse et les cuisses, les vieux chantent des mélopées sur plusieurs notes. On peut également distinguer plusieurs types de ROUX, parmi ceux-là, les marrons sont les plus petits, ils vivent le long des voies et se nourissent des déchets des convois. La plupart du temps ce sont des marrons qui nettoient les dômes, on dit qu'ils sont les plus facilement "apprivoisables". A l'autre bout de la chaîne, les ROUX dotés de rayures noires sur la colonne vertébrale sont les plus rares, on les surnomme les nomades du grand Nord, seigneurs du désert, ils sont très rares et hostiles à tout contact avec les hommes du chaud.

ALIMENTATION CHEZ LES ROUX

Tous les ROUX semblent cultiver le même tabou: l'interdiction de tuer un être vivant, ou tout au moins de verser son sang. Il existe bien quelques tribus de chasseurs de loups mais leur technique implique que la bête meurt étouffée, sans que son sang ne soit versé. Dans tous les autres cas, les ROUX se contentent de pêche, d'élevage, de recherches de viandes ou d'aliments congelés de notre civilisation, et enfin pour ceux qui sont les plus proches des domes ou des grands réseaux; des déchets laissés par les hommes du chaud.

Pour de très nombreuses tribus le sel est un aliment sacré, on le comprend bien dans le sens ou il s'agit de la seule matière pouvant faire fondre la glace. Bien entendu les pains de sel sont une denrée rare et source de troc important.

LE NOMADISME CHEZ LES ROUX

De tout temps le nomadisme a été la conséquence d'une terre pauvre, difficile ou impossible à cultiver (steppes de l'Asie Centrale, Déserts, Toundras), toutes les grandes civilisations nomades sont nées de conditions géographiques très dures; le nomadisme des ROUX ne fait pas exception à la règle. Pour une tribu, le mouvement est la seule chance de survie. Mouvement pour trouver l'alimentation, pour échapper aux grandes tempêtes et plus récemment aux chasses des hommes du chaud. La capacité de nomadisme des ROUX est étonnante, certains relevés ont montré qu'une tribu pouvait couvrir entre 50 et 150 km dans une journée. On relève deux migrations régulières dans tout le monde des glaces. La Migration Du Sel qui voit des centaines de tribus monter dans le Grand Nord pour y chercher des pains de sel dans des mines à ciel ouvert, et la Migration De La Déesse Des Glaces, qui chaque année ramène des milliers de ROUX dans le DEPOTOIR de KMPOLIS pour se recueillir devant le mausolée de la mère de JDRIEN, LE MESSIE DES ROUX.

LA VIE CHEZ LES ROUX

Toute la vie comme toutes les décisions importantes de la tribu sont prises en commun. Le soir, on creuse des alvéoles dans la glace, avec du sel si on en possède et on se couche dedans pour se protéger du vent. Lorsqu'une décision importante doit être prise on procède à un vote; les femmes enceintes ont deux voix, les vieux ne votent que pour départager des avis contraires. Aucun observateur n'a pu discerner la moindre trace de hiérarchie dans aucune tribu, la notion de chef est complètement inconnue. Seule exception JDRIEN LE MESSIE encore qu'il s'agisse d'un lien mystique plus qu'autoritaire, toujours est-il qu'il est le seul être vivant à pouvoir se faire obéir des ROUX.

Les ROUX n'ont jamais essayé de se faire accepter par les hommes du chaud, le travail même qu'il effectue pour eux est accepté lorsque la tribu ne peut plus faire autrement et que les ressources alimentaires de la région sont par trop pauvres. Rien ne peut retenir une tribu si elle a décidé, pour une mystérieuse raison, d'abandonner un lieu. Ni les rations de nourriture, ni les présents, ni la menace ne peuvent venir à bout de leur obstination. Les ROUX méprisent souverainement la consommation, ils n'ont rien en propre et sont l'exemple parfait du vagabond libre de tout.

On a vu une tribu de ROUX creuser en une nuit des tranchées dans la glace pour passer un barrage d'épineux mis en place par

les autorités d'une station qui voulait les occuper au nettoyage de la verrière. La tribu était bien nourrie, en but à aucune attaque, ni aucune brimade. C'était comme si, rapportera plus tard RAG qui faisait partie de cette tribu, les ROUX avaient cédé tous ensemble à l'appel du désert, un jour ils étaient là, le lendemain ils étaient partis, prenant des risques et abandonnant un luxe relatif pour l'inconnu.

Vers 2360, Jdrien entreprit sa croisade dans les tribus pour que les Roux ne travaillent plus pour les hommes du chaud mais il obtint de bien faibles résultats. Pour les Roux, travailler est une obligation pesante mais parfois nécessaire, s'engager à ne pas y avoir recours c'est encore souscrire à une certaine forme d'esclavage.

RESISTANCE DES ROUX

Pour vivre par -60° avec sa fourrure comme seule protection, il faut bien entendu être doué d'une résistance peu commune. Mais cette résistance à un revers; autant les ROUX peuvent braver les plus terribles tempêtes du monde des glaces, autant ils sont fragiles à l'alcool et aux microbes. Comme les Indiens d'Amérique du siècle dernier, on a vu des tribus entières disparaître à cause de trafiquants d'alcool ou de couverture infestée par la vermine. De même, toute exposition de plus de cinq minutes à une température dépassant le 0 centigrade est fatale à un ROUX, il mourra plus ou moins rapidement selon son degré de "pureté" - Les Grands nomades succombant les premiers-

Mais quand il est dans son habitat naturel, le ROUX se révèle formidablement bien adapté, il peut travailler douze heures de suite et se contente de cinq à six cents calories par jour. Les ROUX ont également révélé d'étonnantes capacités sous-marines, les pêcheries de la banquise Nord ont déclaré avoir vu des ROUX plonger dans des trous de glaces pendant près d'un quart d'heure et ressortir de l'eau glacée en parfaite condition; des études ont d'ailleurs été faites par les militaires de la PAN-US pour employer les ROUX comme commandos sous-marins. D'après nos renseignements les entraînement ont lamentablement échoué, les ROUX s'obstinant à ne pas comprendre ce qu'on voulait d'eux.

L'espérance de vie d'un Roux est de 25 ans; les vieux dépassent rarement les 60 ans, ce sont des chiffres qui peuvent paraître bas, mais n'oublions pas que l'espérance de vie des hommes du chaud est à peine plus grande et leurs conditions de vie infiniment plus confortables et moins dangereuses.

NON VIOLENCE CHEZ LES ROUX

Comme il a été dit plus haut, les ROUX s'interdisent pour de mystérieuses raisons de verser le sang. Trois cents ans d'observation, même partielle n'ont jamais révélé le moindre conflit, la moindre guerre, ni même la moindre rixe entre une tribu, un clan, ou même des individus.

De la même façon dans leur relation avec les hommes du chaud, pourtant fort violente de la part des premiers, les ROUX n'ont jamais fait preuve de la moindre agressivité, les ROUX essayent de fuir mais ne combattent jamais, lorsqu'ils sont acculés ils emploient d'instinct une espèce de défense passive qui vise à ne pas faire ce qu'on vous demande de faire. On comprend mieux alors la réaction de panique des premiers soldats de la TE lorsqu'ils durent affronter les commandos de ROUX près de GLASS ST à la création de la ZONE OCCIDENTALE. Les ROUX s'y révélèrent d'une surprenante adresse, maîtrisant avec aisance des techniques de combat sophistiquées et mettant à profit leur formidable résistance pour surclasser les soldats d'élite de la TE. A ce jour personne n'a pu apporter d'explications sur ce radical changement de philosophie. La ZONE OCCIDENTALE reste le seul exemple de violence chez les ROUX.

COSMOGONIE DES ROUX

Comme dans tous les peuples primitifs (au sens noble du terme), les ROUX ont une cosmogonie embryonnaire. La plupart des tribus du Nord font référence à un dieu rouge. Certains y ont vu une déformation de FOUNGE = ROUGE et donc un argument supplémentaire pour la thése de la voie oblique. Récemment la DEESSE DES GLACES & le MESSIE DES ROUX, respectivement l'épouse et le fils métis de LIEN RAG se sont vu accorder un statu de demi-dieux. Par ailleurs on ne relève pas de cultes à des divinités particulières, ni de panthéon donné, les ROUX ne semblent pas avoir la fible religieuse très developpée.

MOEURS ET APPARANCE DES ROUX

Passé la barrière des préjugés, les ROUX peuvent apparaître comme très beaux, on peut les comparer à des chats à la fourrure soyeuse. Doués d'une sexualité débordante autant joyeuse qu'impudique, on les voit souvent s'adonner aux plaisirs des sens à toute occasion et dans n'importe quel endroit.

REPRESENTATION DES ROUX CHEZ LES HOMMES DU CHAUD

Serait-ce leur extrême adaptation aux conditions climatiques, rappelant sans cesse aux hommes qu'ils sont d'une autre époque?

Leur sexualité débordante qui peut choquer une société devenue très prude? Ou bien alors le besoin de trouver un bouc émissaire dans une période particulièrement difficile de l'histoire des hommes. Quoi qu'il en soit, les ROUX représentent un phantasme fondamental dans la société ferroviaire. A la fois fascination et répulsion, cette attitude entraîne les plus grands excès; de la chasse aux ROUX traités comme des animaux, à la recherche de relations sexuelles très difficiles du fait des habitats différents. Dans tous les cas il sera bien rare qu'un homme du chaud ait un attitude "normale" vis-à-vis d'un ROUX, objet sexuel ou animal répugnant, le ROUX est toujours considéré comme l'intrus, l'étrange, l'autre, l'inconnu. Les formes de racisme qu'il entraîne sont comme toutes les formes de racisme, une peur primaire de ce qu'on ne connaît pas. Ce phénomène entraîna la constitution de ligues anti-roux et à l'autre extrême, d'un parti de défenseur du peuple roux nouveau messie. Dans les deux cas nous avons affaire à des fanatiques ou des illuminés.

LA TRAITE DES ROUX

Conséquence de cette attitude et de la décision de VATICAN II de ne pas reconnaître d'âmes aux ROUX. Du fait également de la pénurie tributaire de l'effort de guerre, la TE, aux derniers mois des combats contre la SIBERIENNE, dans les années 2340, inaugura une politique de travail forcé pour les ROUX, avec pour conséquence, puisque ces derniers travaillaient lorsqu'ils en avaient envie, la mise en place d'un réseau de CHASSEURS DE ROUX qui se révèlèrent vite être les pires trafiquants d'esclaves. Aux exactions des chasseurs, exactions souvent commises également contre des fermiers qui employaient des ROUX dans des conditions acceptables, les ROUX répondirent par un exode massif dans la ZONE OCCIDENTALE récemment créée. Le prix du ROUX au marché noir grimpa en flèche. De cinquante dollars, il fut bientôt impossible d'en trouver à moins de mille cinq cents dollars. Les actionnaires de la TE décidèrent de calmer le "marché" en installant des camps de regroupement à l'ouest de RIVER ST où seraient parqués tous les ROUX capturés pour ensuite être dispersés sur les dômes de la Compagnie. La tâche essentielle des ROUX était alors de racler la glace des dômes pour empêcher qu'elle ne s'accumule et fasse effrondrer la structure de verre.

La traite des ROUX provoque les pires dommages aux fermes isolées qui sont prises d'assaut par les chasseurs qui volent et massacrent avant d'embarquer les ROUX pour les revendre à la Compagnie. JDROU, la mère de JDRIEN et la compagne de RAG fut assassinée par un chasseur.

LA ZONE OCCIDENTALE

En 2339, alors qu'une certaine tension règne à la frontière entre la TE et la Pan-US, un patrouilleur Trans-Européen exécute une mission de reconnaissance sur un réseau peu fréquenté, près de Glass-St, à la verticale de l'ancienne Angleterre. Soixante quinze % de son équipage ne reviendra pas de la mission. Les survivants raconteront qu'ils ont été attaqués par des Roux armés de fusils-laser et de lance-roquettes. Stupéfaction générale, incrédulité, on accuse les hommes du patrouilleur de simuler la folie. La nouvelle est classée top-secret, on fait des recherches, les services secrets de l'armée sont sur les dents. Bientôt il faut se rendre à l'évidence. Sans que personne n'ait pu détecter le moindre signe, des Roux se sont rendus maîtres d'une zone entre la TE et la Pan-US couvrant une partie de l'ancienne Grande-Bretagne et le Sud-Ouest de la Mer du Nord. Le coup est magnifiquement préparé, c'est une zone de glace friable où les grosses unités de la flotte ne peuvent s'aventurer. Les réseaux y sont dispersés et en mauvais état, la population pratiquement nulle. Les quelques tentatives de contre-attaque se soldent par de cuisants échecs, et les autorités doivent se rendre à l'évidence, la Zone Occidentale, comme la surnomme bientôt les médias ne serait attaquable qu'en consentant d'énormes pertes.

Un modus vivendi s'installe, les autorités du chaud ignorent complètement les Roux évolués, qui eux-même essayent d'avoir le minimum de rapports avec les hommes du chaud.

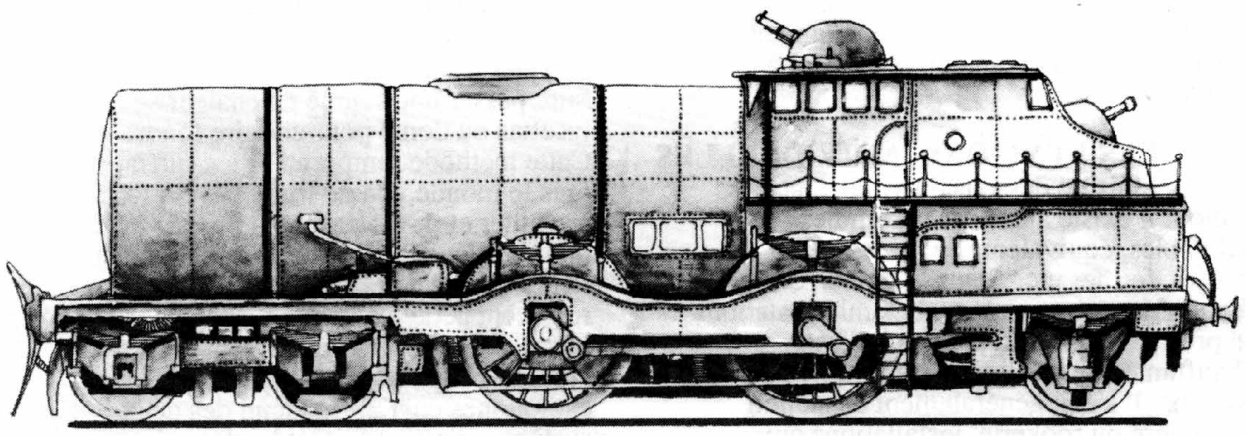
Personne à ce jour n'a réussi à percer le mystère de la formation de la Zone Occidentale. Comment des Roux non violents ont pu se transformer en l'espace de quelques années en commandos confirmés, comment ont-ils pu se procurer des armes modernes? Les différents services d'espionnage ont pu établir que le pirate Kurts et des métis demi-roux de quelque importance comme l'ex-lieutenant Skoll avaient aidé la révolte, ce sont les seuls éléments assurés encore aujourd'hui. A l'intérieur de la Zone Occidentale la vie s'est peu à peu organisée, d'après les récits des voyageurs, on croit savoir que les autorités mystérieuses qui président à la destinée de cette enclave professent une certaine pudibonderie -On encourage les Roux à s'habiller, on condamne l'amour libre- et une grande méfiance vis à vis des métis -Skoll serait mis sur la touche-. Glass-St et les stations alentours n'ont plus de verrières et on a seulement conservé quelques quartiers

réservés à température pour les voyageurs et les métis ne pouvant supporter le grand froid. L Rag y aurait fait de nombreux séjours, ainsi que le pirate Kurts; c'est naturellement un territoire de liberté pour les proscrits des Compagnies, à l'exception des Rénovateurs bien entendu.

LE DEPOTOIR

Autre enclave de liberté pour les Roux, mais à l'autre bout de la terre celle-là. Il s'agit du dépotoir de KMpolis, dans la Compagnie de la Banquise. KMpolis fut la première station fondée par le Kid lors de la construction de la compagnie de la Banquise. Une zone qu'on surnomma vite le Dépotoir, abritait les déchets et les os de baleines laissés là par les chasseurs et les trappeurs. C'était une zone désolée, un terrain vague, tout naturellement les Roux s'y installèrent pour récupérer la viande et la moelle des os. Lorsque le Kid, décida de proteger les Roux de sa Compagnie il leur accorda la jouissance de ce territoire et résista à toutes les pressions qui voulaient lui faire vendre et exproprier les Roux. C'est dans le dépotoir que les Tribus dressèrent le mausolée de la Reine des Glaces, Djrou, la mère du messie, Djrien, le fils le Lien Rag.

Contrairement à la Zone Occidentale, le dépotoir est une zone appartenant à la compagnie de la Banquise mais où les Roux vivent en complète liberté.



URBANISME DES STATIONS

Dans le monde des glaces le plan des villes, les stations, sont partiellement tributaires de la forme que le réseau adopte à cet endroit là. Classiquement on trouve quatre formes de stations qui sont autant de degrés dans l'importance d'une station.

Tout d'abord la petite CROSS station, ou X station, ainsi nommée parce qu'elle se trouve à l'intersection de deux réseaux qui forment un X. Une cross station correspond à un village.

Ensuite vient l'Y station. Là, le dôme se trouve à l'intersection de trois réseaux, formant ainsi un Y. Une Y station correspond à un bourg.

On continut par la STAR station. Star (Etoile) parce que les réseaux qui en partent forment comme les branches d'une étoile. Une STAR station équivaut à une petite ville.

Enfin on trouve les GRAND STAR stations, à 16 ou 32 branches il s'agit de grands ensembles urbains, généralement sous plusieurs dômes et qui correspondent à nos grandes villes.

LES STATIONS INDIVIDUELLES

Mais en dessous du village, la X station, il existe aussi des ensembles habitables, équivalents de nos maisons isolées, fermes etc. Dans le monde des glaces il s'agit de micro-stations. Les micro-stations se protègent du froid par des bulles chauffantes, ou un isolement renforcé de leurs wagons. Il s'agit généralement de station phoquière ou rookerie, installations qui servent pour la chasse aux phoques; ou bien de pêcheries ou encore de fermes ayant des lignes de serres attenantes à la station. Parfois les stations sont construite sur un puits menant à une exploitation sous-glaciaire -forêt fossilisée, mines, GID- Contrairement à notre mode de vie, habiter hors d'une station, d'une ville, n'est pas considéré comme un signe de réussite sociale mais plutôt d'excentrisme ou de marginalisation (Il faut dire qu'en dehors des stations il n'y a pas grand-chose à voir).

LES DOMES

Toutes les stations sont sous dôme. Un dôme protège du froid, isole plus ou moins complètement les wagons d'habitation. Il existe plusieurs sortes de dômes.

Le plus simple est la simple verrière, ouverte à tous vents, certaines ont des structures métalliques très travaillées comme de véritables dentelles de fer, elle rappelle l'architecture début de siècle à la Balard -voir les anciennes Halles de Paris-.
Plus moderne, il existe aussi des dômes en verre. Bien isolants mais lourds et fragiles. Des structures en matière plastique, plus légères et enfin des dômes en bactéries qui sont le nec-plus-ultra de la technique des glaces. Ces nouvelles installations sont surnommées les Cité-bulles.

Les savants -surtout Banquisiens- Ont pu isoler des bactéries et les faire "travailler" au tissage de strutures légères et extrêmement résistantes et isolantes. Très vite on pensa utiliser ces bactéries pour la construction des dômes des stations.

Mais tous les dômes, quelle que soit leur technologie, doivent affronter un même problème: L'accumulation de glace sur leurs parois, avec pour conséquence des risques d'écroulement et une obscurité de plus en plus grande. Il existe plusieurs méthodes pour se débarasser de la glace des dômes. La plus courante consiste à faire travailler des Roux sur les facettes des dômes. Ils raclent et dégagent la glace contre un peu de nourriture. C'est une grande constante de la vie sous dôme d'avoir constamment au dessus de soi une tribu de Roux, qui travaille, mange, et parfois copule. Ce qui ne manque pas de choquer les âmes prudes. Deuxième méthode, faire passer une source de chaleur sous les facettes du dome pour en faire fondre la glace. Cette méthode remporterait les suffrages de tous le monde, On ne force pas les Roux à travailler et ils n'offusquent pas la vue des dragons de vertu si ce n'était le prix d'une telle installation et sa dépense en énergie qui réservent cette technique à quelques dômes très riches, ou particulièrement vertueux comme Chapel ST, la station des néos-catholiques en TE. Et aucun des deux systèmes n'est parfait, et la glace s'accumule toujours suffisamment pour que la lumière, déjà filtrée par la couche de déchets, soit encore arrêtée et donne une pénombre glauque comme à l'intérieur d'une crevasse (les habitants des crevasses comprendront).

LES GID

Gisement Intellectuel Diversifié.

Notre monde disparu en pleine production. Sous les glaces du nouveau monde on peut encore trouver toutes les richesses de notre société de consommation.

Très tôt, les habitants les glaces creusèrent les puits pour retrouver ces richesses. Ces richesses étaient de toute nature, les stocks de nourriture ou de pièces détachées, les magasins de matières premières mais aussi les livres et les banques de données, somme de tout le savoir des hommes depuis l'aube des temps.

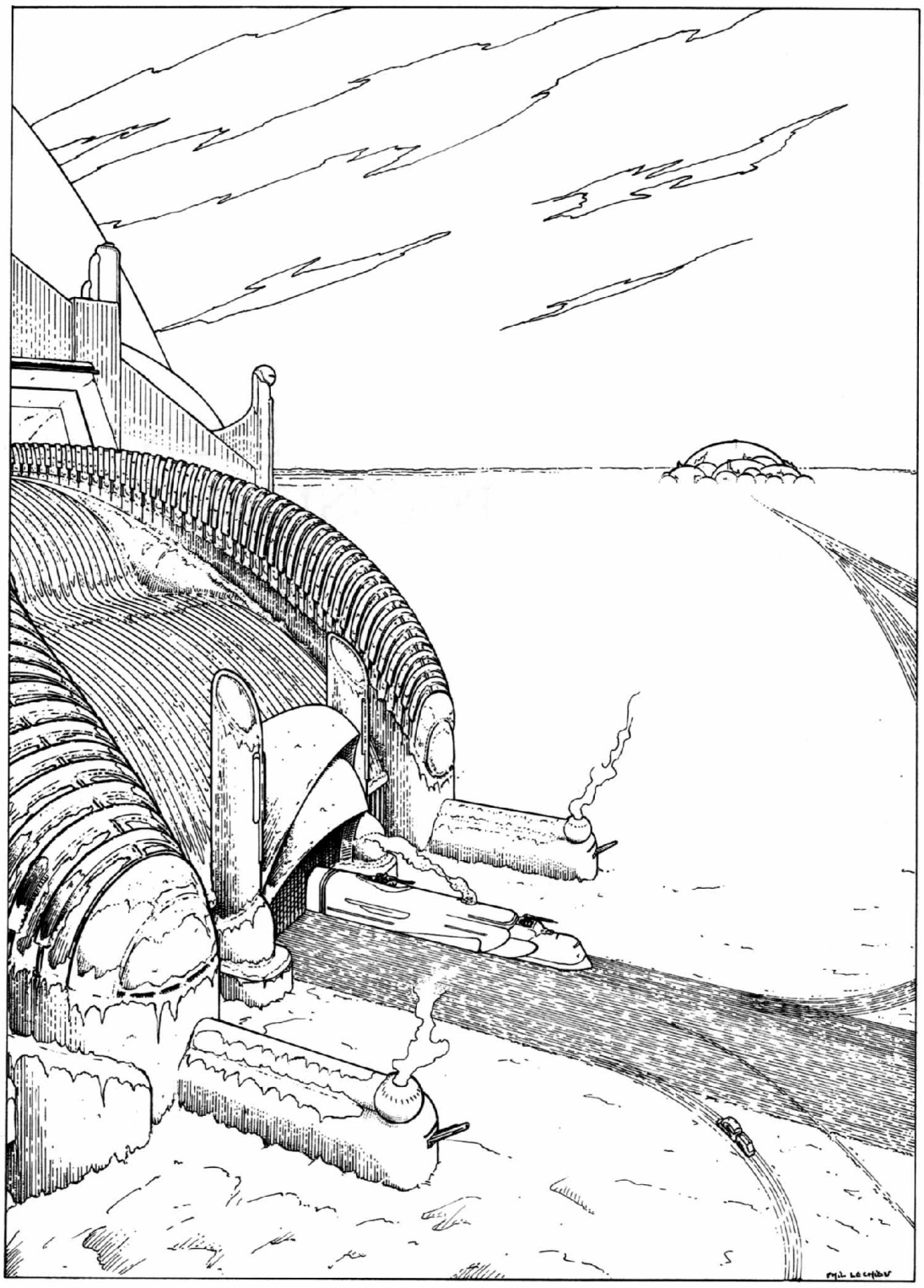
Si les Compagnies ne virent aucun inconvénients à récuperer les matières premières et les stocks de nourriture, elles

comprirent très vite qu'il y avait danger pour elle à ce que n'importe qui puisse récuperer et diffuser le savoir de notre civilisation. Ainsi naquirent les GID.

Les GID sont sous le contrôle de la Sécurité et des aiguilleurs, les puits sont étroitement surveillés et sortir des artefacts sans les soumettre au controle est passible de peines de train-bagne.

Mais il est bien évident qu'une telle source de richesse attire les convoitises de tous les aventuriers des glaces et qu'il existe un trafic juteux à partir des antiquités de toutes sortes.

On trouve des GID à la verticale de tous les grands centres industriels de notre monde actuel.



SCENARIO I
POUSSIERE D'ANGE

SCENARIO 1
POUSSIERE D'ANGE

INTRODUCTION

POUSSIERE D'ANGE est un scénario pour 2, 3 ou 4 joueurs plus un Grand Aiguilleur. Il a été spécialement developpé pour les joueurs débutants et des personnages de faibles niveaux.

CE QUE SAVENT LES JOUEURS;

Mars 2360, un télégramme est adressé un chacun des joueurs, il est libellé ainsi:

Convocation urgente au palais du gouverneur SADON pour affaire vous concernant, exigeont présence demain 15heures. Ce présent ordre signé par moi fait office de billet prioritaire sur tous les transports de la Compagnie par le porteur jusqu'à la date mentionnée.

SIGNE

VON KLUTZ

GRAND MAITRE AIGUILLEUR DE LA 17° PROVINCE

Le lendemain les joueurs sont introduit dans une salle de réunion du palais. Il s'y trouve déjà le Grand Maitre Aiguilleur Von Klutz, un officier supérieur de la Sécurité de la Trans-Europeene et l'ambassadeur de la compagnie Africanienne.

Le GM explique aux joueurs qu'ils ont été convoqué pour une mission secrête en raison de leurs états de service. A titre de dédommagement ils recevront chacun 5000$ et 1000 actions de la TE. Avec un petit sourire l'officier expliquera que rien n'a été prévu en cas de refus, sauf un peloton de gardes qui attend dehors et à recut l'ordre de diriger les déserteurs vers le premier train-bagne en direction du Grand Nord.

Après un court silence pour laisser cette joyeuse mise en garde pénétrer tous les cerveaux, l'officier passera la parole au Grand Maitre qui se levera et parlera d'une voix métallique.

Il y a un mois de cela les services de renseignements ferrovières ont enregistrés la perte de trois agents en trois points différents du globe: NEW YORK ST, ATLANTIC ST & VERDE ST. Apparamment ces trois meurtres (le Grand Maitre précisera que le dernier agent celui de VERDE ST est mort accidentellement, tout au moins c'est la thèse des autorités de VERDE mais les spécilalistes du service en doute), ne sont pas liés; mais il ne nous a pas été possible de prouver le contraire.

Votre mission sera donc de trouver les ou le responsable de ces éliminations et de, soit l'éliminer à votre tour, soit de rendre compte à une de nos antennes pour que nous avisions. Deux des enquêtes se feront en compagnie étrangère et vous devrez donc agir avec la plus grande discrétion. Si vous êtes arreté ou bien inculpé pour une quelconque raison nos services nieront avoir eut des contacts avec vous, il sera donc inutile d'attendre une aide de notre part.

Un sous-officier entrera alors dans la salle pour remettre aux aventuriers les dossiers des trois affaires.

AFFAIRE VCFI7685 NY STATION
sujet: Elimination de Gregory Routi agent 456ML°
résumé: Le 23 Avril 2360, le corps de notre agent a été découvert par une patrouille de la Sécurité le loin de la voie BB14 du quartier dit de l'East Side dans New York ST, en face d'un restaurant nommé: BABYL. Le corps à été signalé vers 6heures du matin mais il a pu être prouvé que le meurtre remontait à 2 heures, soit 4heures du matin GMT. Notre agent a succombé à plusieurs dizaines de coups de pics à glace rudimentaire.
Rapport d'activité: Notre agent avait pour mission de trouver les preuves de la culpabilité de Mona DERUI, secretaire d'ambassade dans notre légation de NY ST - Voir dossier RTYU660-

A la date de sa mort notre agent n'a apporter aucun élément nouveau à l'enquête.

EXTRAIT DU DOSSIER RTYU660
CLASSIFICATION ROUGE

... Il semblerait que Melle Derui mène grand train dans la capitale administrative de la PAN-US, ses dépenses ne sont justifiables d'aucune fortune et son traitement de secretaire d'ambassade ne peut lui assurer de faire face à de telles dépenses; en conséquences, l'antenne de NY ST demande une enquête appronfondie sur Melle DERUI craignant une opération d'inflitration de la part des services de Lady Diana.

Tout en proposant les dossiers de Grand Maitre ajoutera que les agents de VERDE & D'ATLANTIC ST travaillaient sur une même affaire mais qu'au jour de sa mort l'agent VCER345 prennait quelques repos dans la station touristique de VERDE STATION.

AFFAIRE VCFI7621 ATLANTIC STATION
sujet Elimination d'agent RET567
résumé: Le 15 avril 2360 notre agent à été retrouvé dans un terrain vague aux limites du

dome Ouest d'Atlantic ST. On a pu déterminé qu'il avait succombé à une over dose de drogue chimique. Notre agent opérait justement depuis plusieurs mois en liaison avec les autorité Africanienne pour mettre fin à un trafic de drogue dont la plaque tournante serait Atlantic Station et qui touche encore actuellement tous les domes de nos provinces du Sud.
additif au dossier

sujet: Elimination de l'agent GAF345
résumé: L'agent GAF345 travaillait en liaison avec notre agent d'Atlantic station. Le 13 avril il avait demandé un congé d'une semaine à son agent traitant, en raison du bon travail accompli celui-ci avait accepté. L'agent avait décidé de passer sa semaine de vacance dans une station touristique en pleine banquise Atlantique, célèbre pour son volcan; VERDE ST. C'est là, le 16 avril qu'il trouva la mort dans un accident ferrovière sur le réseau Enfer de la station (voir notes Infra sur le réseau).

D'après les aiguilleurs de la Station, notre agent aura tenté de prendre le controle de sa loco en dérivant les données du dispatching; cette manoeuvre aurai entrainée la loco directement dans un puit de lave.

infra 34RTE

Le réseau Enfer est la principale attraction de VERDE ST. Il s'agit d'un mini réseau creusé dans le volcan même et qui permet aux touristes d'admirer des puits de lave en fusion. D'après le disptaching d'Atlantic ST auquel le district de VERDE est relié, il s'agit du premier accident de ce genre.

CE QUE SAIT LE GA

Les trois affaires sont bien liées. Il s'agit d'un trafic de drogue comme l'avait soupconné le Commandant mais sur une bien plus vaste échelle et la plaque tournant n'en n'est pas Atlantic ST mais VERDE ST. L'organisateur de ce trafic et de l'assassinat des trois agents est un certain WADO, le propriétaire de VERDE ST, aventurier faussement retiré. En vérité Wado est à la tête d'une gigantesque filière partant de l'Australasie et arrivant à NY station même. La drogue arrive à Atlantic Station par des voiliers du rails peut surveillés dans ce port franc en provenance de CAP ST et de la Dépression Indienne. Stockée dans un entrepot du dome Ouest elle est camouflée dans des barils de Krill (de minuscule crevettes hautement energétique) que Wado fait mine d'acheter en grosse quantité pour sa station touristique. Le plus légalement du monde, le Krill est convoyé jusqu'à Verde ST sans grand controle car tout le monde sait que la Station est en bout de ligne à des centaines de milles de tout réseau d'importance. Et c'est là qu'intervient la trouvaille de Wado car nul ne sait que Verde ST possède un terminal de TRANSAT abandonné voila plus de cent ans. Wado en a redécouvert l'existence dans de vieilles banques de données qu'ils piratait en TE du temps de ses trafics de GID. Dès qu'il en a eut les moyens il a acheté la station pour une bouchée de pain et l'a remise en état en même temps que le terminal et le Transat.

Ce dernier abouti dans un entrepot souterrain aux limites de l'East Side, à partir de là la drogue est vendu dans toutes les stations de la Pan-US.

Les deux agents d'Atlantic St étaient sur la piste de Wado, et il donna aussitot l'ordre de les abattre. Le premier à Verde même puisqu'il y venait pour se renseigner, l'autre en le kidnappant et en le bourrant de drogue pour faire croire à une intoxication.

Le troisième agent n'était pas sur la piste de Wado, mais il avait trouvé la source des revenues de la secrétaire d'ambassade qui sous le couvert de sa fonction revendait de la drogue à la haute société des actionnaires NY, la drogue de Wado bien-sur. Lorsqu'elle s'est sentie piégée elle a attiré l'agent dans un restaurant tenu par des hommes de Wado et a commandée son exécution.

LES PERSONNAGES NON JOUEURS

WADO

Wado est l'instigateur de toute cette affaire. C'est un aventurier d'une cinquantaine d'année dont on sait peu de choses si ce n'est qu'il fit fortune ne TE dans le trafic des antiquités qu'il allait chercher dans les GID en bravant les interdictions de la Sécurité. Après quelques années de ce petit jeu il décida de se retirer et acheta une micro compagnie laissée à l'abandon, la Verde Station en pleine banquise Atlantique, les services de polices ne sont pas au courant de cet achat, car Wado, qui se faisait appeller à l'époque Sir John à pris soin d'effacer tout lien entre le propriétaire de la station et l'ancien bandit.

Pour tout le monde Wado est un respectable homme d'affaire qui acheta et remis en état voila dix ans une station abandonnée. D'après les services d'Africania il venait d'Australasie où il avait fait fortune - Autant dire que ce renseignement est invérifiable mais personne ne songe à le mettre en doute Wado s'étant toujours conduit en honnête voyageur.

Dans notre monde Wado passerait pour un nain, en effet sa taille ne dépasse pas le mètre 20. Dans le monde des glaces il est simplement un peu plus petit que la normale. Il porte des moustaches en crocs et est toujours habillé avec extravagance.

CECIL BABYLON

C'est la bras droit de Wado qu'il a connu du temps de ses explorations illégales de GID en TE. Il a 35 ans. Il avait 20,25 ans à l'époque et venait juste
de déserter d'une unité d'élite de la TE.

Doué d'une force peu commune, c'est surtout par sa formation de commando, un spécialiste des armes légères et des explosifs.

Cecil est un orgeuilleux, il ne peut s'empêcher de pavaner dans le réseau de bars qui sert de couverture au trafic qu'il a insisté pour baptiser du nom de Babylone, nom que peu de gens connaissent.

Cecil est attiré par les jolies femmes, et est pret à tout pour emmener une jolie fille dans son lit. C'est d'ailleurs cette attirance qui le conduisit à courtiser Miss Dérui avant de s'apercevoir qu'il pouvait s'en servir comme dealer dans les hautes sphères de NY Station.

C'est lui qui assassina l'agent de NY station non loin de son restaurant grace à un piège que tendit sa maitresse lorsque cette dernière s'apercut que l'agent était en passe de découvrir le trafic auquel elle se livrait.

Babylon partage son temps entre son restaurant de Ny Station et Verde Station.

Les ordinateurs militaires de la TE conservent une trace de sa désertion surtout qu'elle se solda par l'assassinat de son lieutenant et d'un vol de munitions important. Mais pour remonter jusqu'au dossier, les joueurs devront se procurer ses empruntes (90% de chances de reussite) ou sa photo (50% de chances de réussite) car ayant changé de nom, toutes les recherches nominatives se solderont par un échec.

Contrairement à Wado, Cecil est un géant d'un mètre 80, c'est un métis d'une grande beauté qui s'habille toujours avec recherche. Il parle toujours avec calme et pondération mais dégage une impression de grande force contenue.

LE DOSSIER

ATTILA KUK Sergent de 1° classe, plusieurs fois cassé par désobéissance il a été à chaque fois sauvé par ses chefs pour attitude héroique au front.

Deserte en 2350 à la suite de la grande Offensive Sibérienne "POINGS HURLANT" où son régiment est décimé à plus de 70%. Des témoins affirment qu'il élimina le lieutenant Siugle avant de s'emparer d'une loco pleine de munitions.

Spécialiste en armes légères et en explosif.

LE TRANSAT IX

Construit dans les années 2100 il est détruit cent ans plus tard par une éruption volcanique qui donne naissance à Verde Station. Fonctionne encore durant quelques années avant d'être définitivement abandonné à cause des risques d'explosions du volcan. La voie est détournée directement à partir d'Atlantic St, plus au Nord pour créer le Transat IV qui fonctionne encore.

Traces du Transat

Si les joueurs soupconnent quelques chose de louche il pourront s'apercevoirent que:

* La bifurcation de Verde St est anormalement grande (plus de 50 voies pour une station de petite importance)
* A NY St que le quartier de l'East End est encore surnommé TT station par les vieux, ce qui signifie Transat Trafic Station, réferences au temps ou le transat fonctionnait encore.

Etat du transat

Les voies ont été enterrées par Wado qur 10km en sortant de Verde St, il est donc invisible. Mais les tribus Rousses qui nomadisent dans cette règion parlent de monstres sortant des glaces non loin de la station. Chose impossible aux yeux des habitants puisqu'il n'y a pas de voie à l'Est de la Station. Pour obtenir se renseignement il faudra connaître le dialecte des Roux et ne pas confondre Monstre et Baleine qui sont des mots très proches; pour se faire le GA comptera un test langue rousse avec une reussite de +1 col pour qu'il n'y ait pas d'erreurs.

Certains ouvriers de la Station qui ont des contacts avec les Roux pourront raconter cette histoire aux joueurs, mais pour eux il s'agira obligatoirement de baleines et ils en concluront que ces imbéciles de roux ne savent pas évaluer les distances, les bancs de baleines passant beaucoup plus à l'est de la station.

LE DEBUT DE L'AVENTURE

Une fois que les joueurs auront pris connaissance de leur mission on leur confiera une arme légère (pistolet ou revolver) qu'ils choisiront dans les arsenaux de la sécurité ainsi qu'une somme d'argent déposé en banque pour leur frais, de quoi couvrir leurs dépenses dans le cours de la mission.

Ceci fait ils seront libre de partir ou bon leur semble.

Pour une premiere partie il est conseillé au joueurs débutants de ne pas insister sur l'argent et les dépenses on partira du fait que toutes les dépenses sont couvertes par la TE.

En fait les joueurs ont trois possibilités logiques. Soit enquêter à NY station, soit à

Atlantic Station, soit encore à Verde St.

Le GA trouvera ci-dessous un chapitre pour chacune de ces stations.

NEW YORK STATION

L'east End

C'est le quartier où aboutissait la Transat et donc où Wado installa son entrepot.

Le dôme garde encore la trace de son écluse maintenant fermée et au trois quart enfouie dans la glace. Pour la trouver il faudra réussir un test observation dans le quartier en spécifiant au GA qu'on cherche quelque chose.

Le quartier est maintenant très pauvre, quelques wagons servent encore de hangars et d'entrepots, mais la grande majorité des voies mènent à des baraquements à moitié abandonnés ou vivent des ivrognes et des voyous.

Toute entrée sur le réseau du quartier, si elle est faite sans précautions, camouflage, etc, est immédiatement signalée au chef des Beltups de l'endroit qui envoie des hommes à lui pour suivre les inconnus. S'ils ont l'air moyennement riches ils sont attaqués et détroussés par les voyous. S'ils font mines de s'approcher trop prêt de l'entrepot de Wado ils sont kidnappés et ammenés au baraquement du chef pour interrogatoire.

Les habitants du quartier sont soit des épaves soit des voyous. Si vous désirez vous servir de la table de réaction de PNJ. On y observera un malus de -2 . La plupart connaissent Babylone qui ne fait rien pour se cacher mais sous une autre identité. Tout le monde se doute que l'entrepot abrite un trafic mais personne n'en connait la nature.

L'entrepot de Wado

Construit par Wado sur le site d'arrivée du Transat, le premier étage est constitué d'un ensemble de vieux wagon de marchandises soudés entre eux. Le sous-sol à été déblayé dans le plus grand secrêt pour aménager un terminal pour le transat. On y accède par un ascenseur. L'entrepot est toujours habité par 1D6 complices de Wado, ils sont armés (pistolets et couteaux). Il arrive un train par le transat par semaine. On décharge la drogue dans les sous-sols et elle est ammenée au rez de chaussé uniquement lorsqu'il vaut charger un wagon en partance.

L'entrepot est fermé par des serrures de protection 3 .

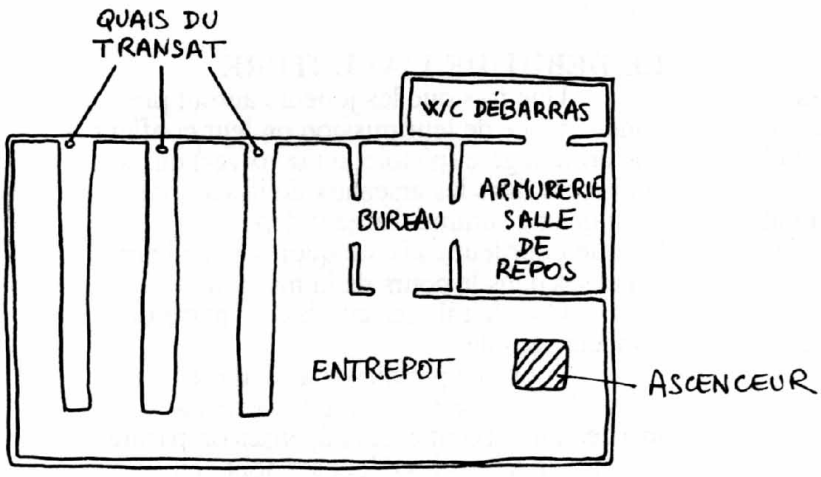
Les gardiens ne connaissent que Cecil, et encore sous une autre indentité (mister Brown). Il se fait passer pour le lieutenant d'un caid du milieu de NY station. Ils ne savent pas ou mène le Transat.

Si l'entrepot est investi, les gardiens ont reçut l'ordre de faire sauter la drogue et de faire passer cela sur le compte d'un incendie accidentel.

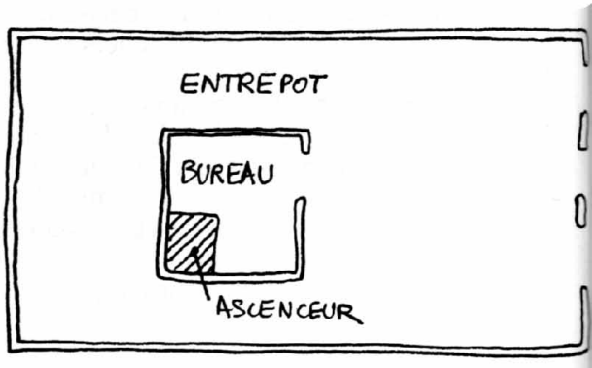
Cecil vient faire une tournée au moins une fois tous les deux jours. A cette occasion il paye le chef des Beltups, les voyous qui sont chargés de proteger l'entrepot.

Le restaurant Babylone.

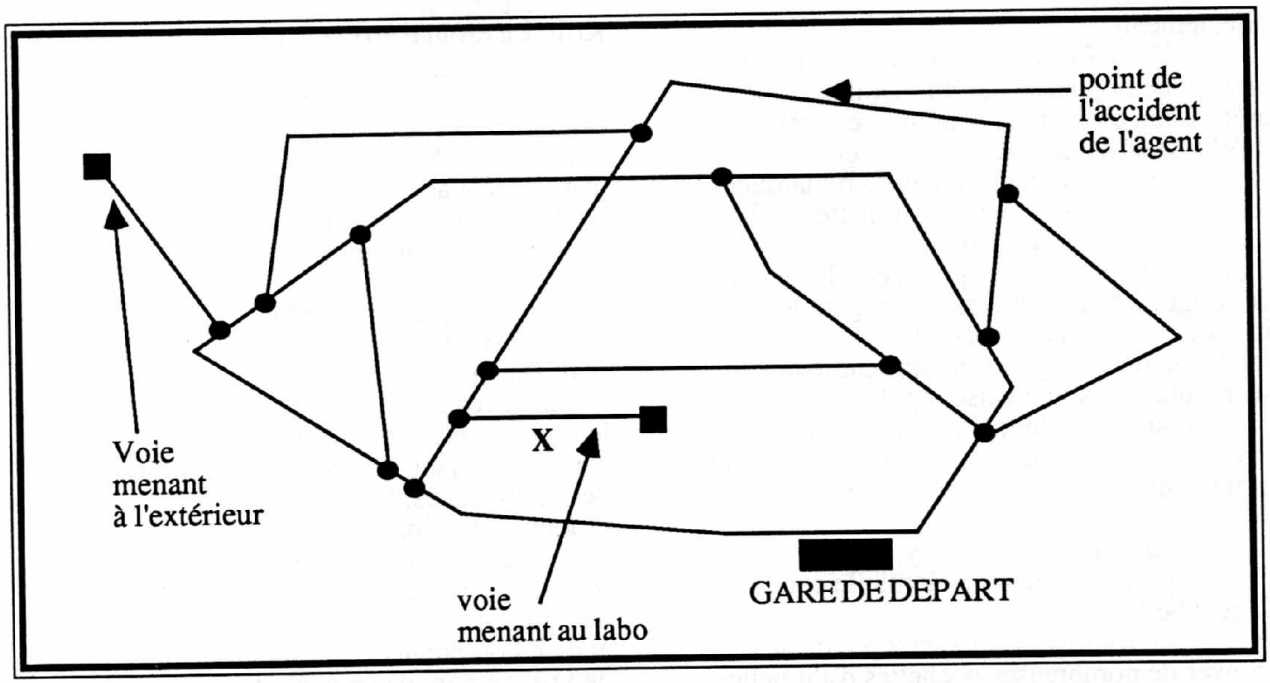
Construit dans le quartier chic de NY Station, le babylone est un restaurant de luxe ou l'on cotoit les personnalités de la compagnie. Il appartient au bras droit de Wado qui s'en sert comme point de relai pour le trafic. Les revendeurs sont introduit dans son bureau ou l'on leur remet la drogue. Seul Babylon et le premier chef de rang sont au



SOUS-SOL DE L'ENTREPOT



REZ-DE-CHAUSSEE DE L'ENTREPOT



CARTE DU RESEAU ENFER

courant du trafic, tout le reste du personnel travaille normalement au restaurant.

S'ils sont interrogés ils pourront confirmer que l'envoyée de la TE, miss Dérui fréquentait assiduemment le Babylone et était une intime du patron. Elle vint encore diner il y a 3 jours de cela.

Si les joueurs attendent, ou prennent en filature Miss derui, celle-ci les conduira immancablement au restaurant au bout d'un maximum de deux jours. elle dinera est disparaitra aux toilettes, en fait elle entrera directement dans le bureau de Babylon pour se servir en drogue qu'elle revend dans les parties données par les diplomates en poste à NY station.

Tous les soirs, un Beltup de l'East End vient livrer un paquet de drogue pour les consommateurs de la soirée, il passe par les cuisines et le réseau BB10 et se rend directement dans le bureau de Babylon dans l'arrière boutique ou ce dernier lui remet une forte somme d'argent et dépose la drogue dans son coffre.

Le coffre du restaurant est en acier, sa serrure est de protection 4 en plus de la drogue il contient une arme et une forte somme d'argent.

Miss Dérui

Miss Dérui est une attachée d'ambassade de la TE, en poste à NY station depuis 5 ans elle y mène grand train, dépensant beaucoup plus que son traitement de fonctionnaire de la TE. Sans sans doute par elle que les joueurs commenceront leur enquête comme le fît l'agent de la TE. Dérui essaiera de séduire tout ou partie des joueurs, hommes comme femmes afin de les interroger sur le but de leur mission. Elle vit dans une suite luxueuse dans une grande résidence de la station. C'est d'ailleur ce train de vie qui attira les enquêteurs de la TE et déclencha la mission de l'agent assassiné.

La thèse de la Sécurité est que Miss Dérui vend des renseignements top secrèts à la Pan-Us.

En vérité la secrétaire est entretenue par Babylon, c'est du moins ce qu'elle declara à l'enquête de la Sécurité et ce qui fut vérifier par les fonctionnaires de l'ambassade.

Dérui ne connait rien, prétend-elle, aux raisons de l'assassinat de l'agent, elle ne l'a d'ailleurs jamais rencontrée (ce qui est faux, ceci poura être vérifié par les joueurs auprès du personnel de la suite).

La version de Miss Dérui

Prendre contact avec Miss Dérui c'est automatiquement se signaler à son existence et donc à l'existence de Babylon et de ses hommes. Ceci dit, la jeune femme répondra difficilement aux questions de joueurs et n'hesitera pas à faire un scandale en prennant pretexte de son immunité diplomatique -Les joueurs n'ont pas le statut officiel d'enquêteurs-. Elle admettra avoir été interrogée par l'agent de la TE mais dira ne pas être au courant de son assassinat.

L'empoi du temps de Miss Dérui

Tous les deux jours, la jeune femme va diner au Babylone pour voir son amant et prendre livraison de la drogue, selon son humeur elle termina la nuit avec Babylon ou rentre seul à sa suite -Faire un test, 1 2 3 ou 4

elle passe la nuit 5 ou 6, elle rentre directement-

Deux fois par semaine elle est invitée à une soirée organisée par un membre d'une ambassade ou un gros actionnaire, c'est là qu'elle vend sa drogue. Si les joueurs se font inviter, ils ne manqueront pas de remarquer les nombreux va et vient aux toilettes de la jeune femme et vers la fin de la soirée son état d'exitation intense (Elle prend de plus en plus de drogue). Si les joueurs interrogent les invités de la soirée et s'ils reussissent un test interrogatoire, ils pourront apprendre que la secretaire à très mauvaise réputation, qu'on l'a prend pour une fille facile et alcoolique -Les invités n'ont pas comprit la nature de son état et mettent ça sur le compte de l'alcool-.

La chambre du Savoy

Il s'agit du dernier domicile connu de l'agent de la TE

En fouillant les joueurs pourront trouver de nombreuses pochettes d'alumettes à l'emblème du restaurant Babylone.

S'il reussisse leur test fouille de +2, les joueurs trouveront au fond d'une envelope un peu de poudre rose. Un marginal aura 75% de chance d'identifier la poudre comme étant de la drogue. Un membre de la sécurité aura 60%, un Médecin 85%, un militaire 50%, tout autre profession n'aura que 25%.

Le lieu du crime

Il s'agit d'un terrain vague non loin du Babylon. Les voyageurs habitants tout autour n'ont rien vu, d'ailleurs le quartier est habituellement tranquille.. Les joueurs ont 25% de passer devant le Babylon en allant ou revenant du terrain vague. Le GA fera alors secrètement un test sur l'observation pour chacun des joueurs. Si un des tests est réussi à +2 colonne, le joueur remarquera le Babylone.

ATLANTIC STATION

ATLANTIC station, sur la côte de l'ancien portugal est un port franc appartenant à la Pan-US qui y entretient une grande base militaire et loue les terrains à l'Africania. C'est aussi le point de départ d'un transat (l'ancien qui passait à Verde partait également d'Atlantic).

Du fait de son statut de port franc et de de la proximité de la base, Atlantic station est très mal fréquenté. Les autorités Africaniennes ne préfèrent pas intervenir et se contentent de filtrer les écluses des domes.

Le trafic de Wado

Wado possède un entrepot identique à celui de NY Station. C'est là qu'est entreposé la drogue et qu'on la camoufle dans les barils de Krill. La drogue arrive par les voiliers des glaces qui relachent dans le port franc. L'entrepot est donc sur le port des voiliers camouflé en entreprise de conditionnement de Krill. SURGA KRILL. Si les joueurs font une enquête administrative sur SURGA KRILL ils trouveront tout de suite que l'entreprise appartient à Wado.

L'enquête de l'agent

Après avoir longtemps trainé sur la port, l'agent des service secret à été mis en contact avec un capitaine qui fait régulièrement le trafic pour le compte de Wado. Le capitaine, lorsqu'il s'aperçu à qui il avait fait des confidences, fit son rapport à Wado qui ordonna l'élimination de l'agent.

Le seul indice dont dispose les joueurs se trouve dans la chambre de l'agent. Il s'agit de boites de Kril de marque SURGA KRILL et d'un bordereau de transbordement de baril de krill au nom d'une goelette "Le renard des neiges" daté d'il y a un mois. L'expéditeur est un certain Mr TI (voir le mobil home de Wado).

L'enquête des joueurs.

Si les joueurs traînent sur le port sans trop de discrétion ils ne manqueront d'attirer quelques marins animés de très mauvaises intentions, on n'aime pas les espions dans le secteur et on leur conseillera de disparaître au plus vite. Tôt ou tard, les joueurs seront ammené à visiter SURGA KRILL. L'entrepot est gardé par un seul homme armé en dehors des périodes de livraison il est complètement vide. Si les joueurs fouillent les bureaux ils trouveront des factures uniquement au nom de la Crevette Rieuse, Verde Station.

VERDE STATION •

Tous les habitants de VERDE ST sont plus ou moins liés à Wado et payés par lui. Le GA devra donc en tenir compte et faire jouer les aventuriers en territoire ennemi.

VERDE STATION

Adossée au volcan qui fait sa richesse, Verde est une petite station à deux dômes qui vit essentiellement du tourisme. On y trouve donc que des hotels, des casinos et des clubs de vacances. L'endroit est fréquenté par des militaires de haut rang venant de la base US d'Atlantic Station et par des hommes d'affaires d'Africania; bref l'endroit est emprunt d'un certain charme et d'un luxe convenable.

L'HOTEL DUNE

C'est établissement qui acceuilli l'agent de la Sécurité avant son assassinat. La sécurité de VERDE st à déjà tout fouillée et la chambre est absolument vide. Le personnel de l'hotel à reçut une consigne de silence mais les joueurs pourront néanmoins apprendre contre une bonne gratification que l'agent était "un fouineur passablement paranoiaque et méfiant".

LA SECURITE DE VERDE

C'est le lieutenant M'Boll qui la représente. Pour lui, l'agent à commis une imprudence en voulant trafiquer sa draisine pour la rendre autonome sur le réseau enfer ce qui provoqua son accident et sa mort. Le lieutenant insistera bien sur ce dernier point, il s'agit d'un accident et seules les autorités soupconneuses de River Station veulent faire passer cela pour un meurtre afin d'accroître la tension entre VERDE et la TE. D'ailleurs, reprendra le lieutenant, les autorités de VERDE et Mr Wado en particulier n'ont pas du tout comprit pourquoi un agent de la TE s'introduisait secrètement à VERDE station pour sans doute y pratiquer l'espionnage. Dans cette affaire c'est VERDE station qui est la victime.

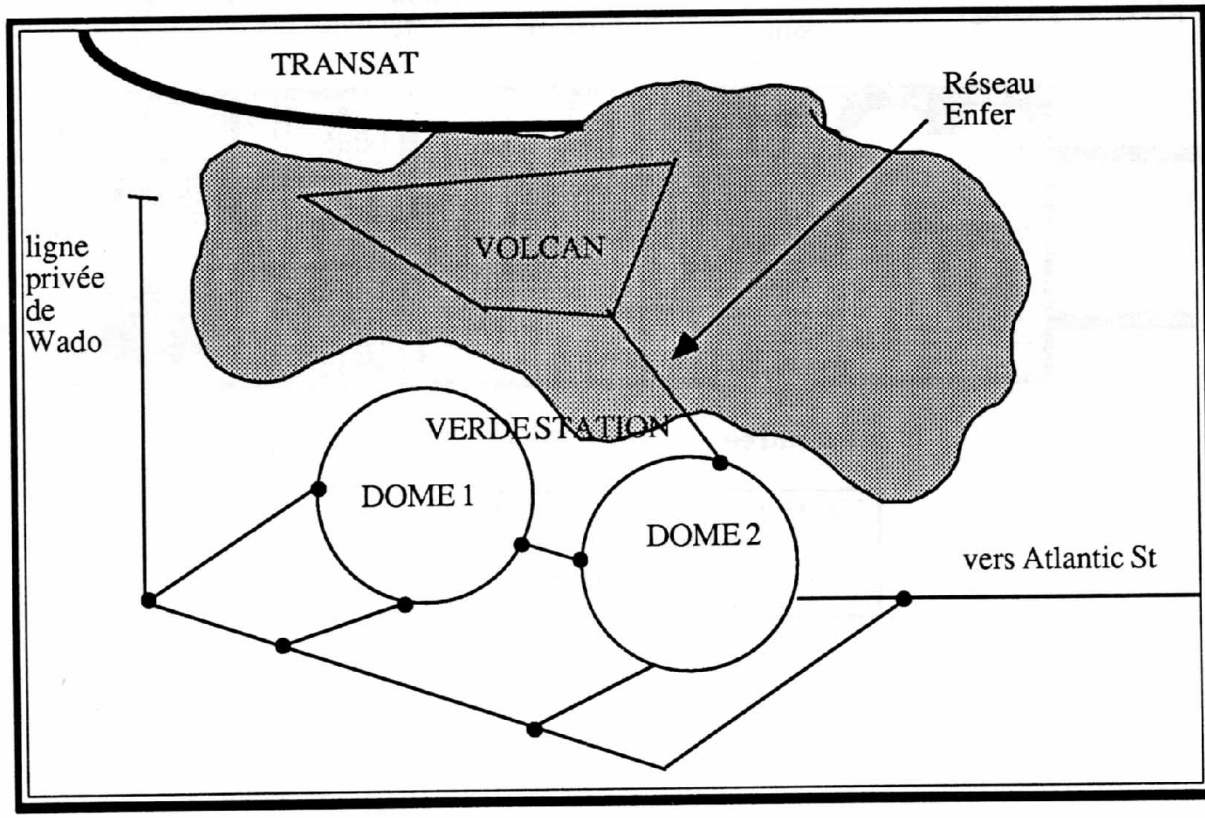
Dès que les joueurs se présenteront à la sécurité, s'ils le font, pour y avoir quelques renseignement ils seront pris en filature.

LE RESTAURANT DU RESEAU "LA CREVETTE RIEUSE"

Si les joueurs discutent avec les garçons ils pourront apprendre que l'établissement fait partie d'une chaîne spécialisée dans l'accomodement du Krill sous toutes ses formes. D'autres restaurants de ce type existent surtout en Trans Américaine.

On verra plus loin que le krill sert à transporter la drogue; il y a deux chances sur

PLAN DE VERDE STATION ET DES ENVIRONS DU VOLCAN



10 (sur 1D10) pour que le restaurant recoivent un arrivage de krill pendant la visite des joueurs. On se rendra alors compte que les livreurs sont très nerveux et ressemblent plus à des malfrats qu'à autre chose.

LE MOBIL HOME DE WADO

Personne ne fait mystère que Wado, le maître incontesté de la station est un original vivant dans un luxueux train en dehors de la station, de l'autre coté du volcan, face à l'Atlantique. La voie qui y mène est gardée par un aiguillage fermée électroniquement (indice 4), elle est double et a sens unique.

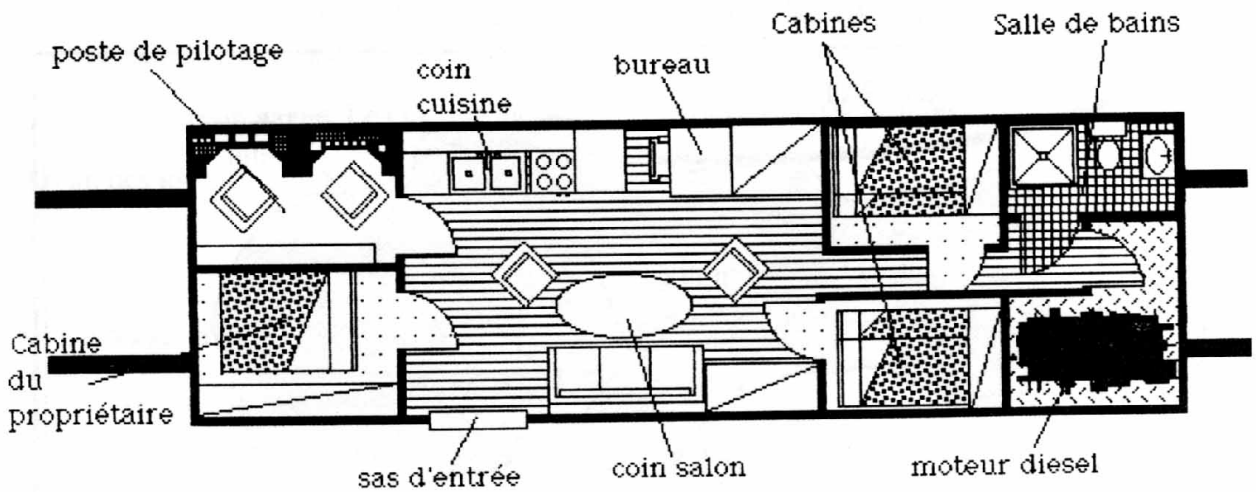
En vérité il s'agit d'une voie menant au transat que Wado a fait relier à la station, il peut ainsi aller de son labo à la station, et même à NY station sans que ses déplacements puissent paraître suspects ou étranges.

Le mobil home dont voilà le plan est constamment occupé par un cuisinier chinois. Il y a 30% de chance pour que Wado soit également présent sinon il sera dans son labo ou à NY station. Ceci ne manquera pas de surprendre les joueurs puisque pour toute la station, Wado est passé avec son mobil home pour prendre quelques repos sur sa voie de garage. Ou a-t-il bien pu se rendre en dehors des rails et sur la banquise?

Dans le bureau du mobil home les joueurs pourront trouver un pistolet mitrailleur Igram ainsi que ses munitions, ce qui n'a rien d'étrange en soi. S'il fouille les tiroirs ils trouveront des papiers faisant mention d'interêts dans une chaîne de restaurants spécialisés dans le krill. Une fouille plus profonde mettre à jour une correspondance avec un certain Baron Ti, maître d'une micro compagnie en Australasia à proximité de China Voksal. Un test réussi sur un talent histoire/géo permettra d'identifier la compagnie comme étant à la verticale de l'ancien Laos dans un endroit qu'on nomme le "Triangle d'or" Source actuelle des plus grandes plantations de pavôts. Les montagnards n'ont pas changés leurs habitudes et cultivent toujours cette drogue sous dôme. Le baron Ti est le fournisseur de Wado.

Il existe, à une trentaine de mètres de la voie, une portion du réseau Enfer camouflée qui ammène directement au labo secret.

Si les joueurs poursuivent leur exploration de la voie ils pourront voir qu'elle mène à un grand réseau encaissé d'une trentaines de voies, ils auront trouvé le transat oublié mais ne sauront pas à quoi il sert.



LOCO CAR
DIESEL Autonome
1om, 1 voie, 6 couchettes

LE RESEAU ENFER

Le réseau enfer est une attraction touristique qui passe à travers les cavernes naturelles d'un volcan en activité et permet de contempler les entrailles fumantes de la terre. Les voies sont construites selon un écartement spécial proche de celui des trains de montagne à crémaillère ce qui oblige les visiteurs à prendre des draisines spéciales

Les draisines

Il existe trois types de draisines. 2, 4 et 8 places, les prix de location pour deux heures de visite sont respectivement de 10, 5 et 1$.

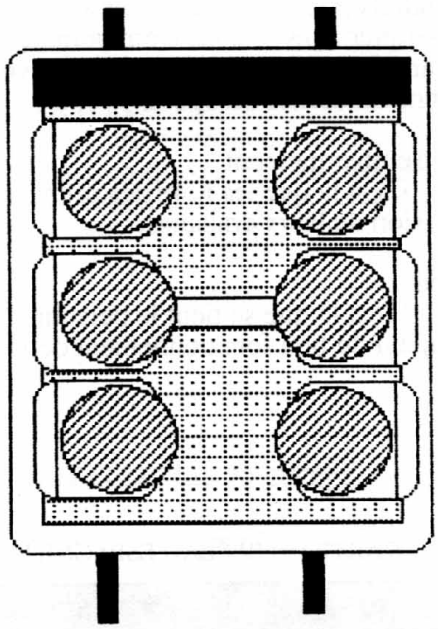
Toutes les draisines sont commandées du DIPT de la station et n'ont aucune autonomie propre. C'est en voulant trafiquer la sienne que, selon la thèse officielle, l'agent de la TE à trouvé la mort (En fait c'est partiellement exact puisque l'agent voulait prendre le controle de la draisine pour trouver l'entrée du laboratoire dont il soupconnait l'existence.).

Toute tentative pour prendre le controle d'une draisine sur le réseau doit passer par la réussite d'un *test tech loco de 3*. En cas d'échec le DIPT est averti et pilote automatiquement la draisine sur une voie de garage. Il s'agit de la même procédure que lorsque le DIPT à affaire à un incident sur le réseau.

Si les joueurs sont surprit en train de trafiquer leur draisine ils sont immédiatement en état d'arrestation et reconduit à la frontière de la station dans les plus courts délais -C'est justement sur ce type d'incident que compte Wado pour se débarasser en douceur des curieux-

La zone marquée d'un X sur la carte signale la voie menant au laboratoire secret de Wado. Pour y entrer sans autorisation il faut forcer un aiguillage d'indice 3. On roule alors pendant 100m pour se retrouver en face d'une porte coulissante en acier qui cède automatiquement le passage et vous fait entrer dans le laboratoire. Il y a alors 50% de chances pour que le garage des mini-trains soit occupé par des gardes de Wado.

DRAISINE ELECTRIQUE 6 PLACES
utilisée sur le réseau enfer



LE CENTRAL DU RESEAU ENFER

HEURES D'OUVERTURE 9 HEURES 23 HEURES 7 JOURS SUR 7

C'est à la fois un restaurant (la crevette rieuse) faisant partie de la chaîne de babylone et un mini DIPT controlant tout le trafic sur le réseau enfer d'une façon autonome. C'est un des rares endroits au monde ou par décret

spécial et du fait de la faible importance du réseau, un DIPT n'est pas controlé par la caste des Aiguilleurs mais par les hommes directement engagés par Wado. (Ce dernier à beaucoup insisté sur ce point et on peu retrouver dans les archives du journal de Verde Station ses déclarations fracassantes pour que le réseau ENFER soit indépendant et libre des aiguilleurs. On comprend cette exigence, en engageant des hommes à lui, Wado s'assure de leur mutisme quant aux étranges trafics qui passent par le réseau.)

Le hall d'acceuil

C'est là que les touristes prennent leurs billets pour le réseau enfer avant d'embarquer dans la zone d'embarquement. C'est un grand hall comme on peu en voir dans nos modernes aeroports.

Zone d'embarquement

C'est là que les touristes prennent possession de leurs draisines.

Guichets

C'est là que se tient le personnel s'occupant du bon fonctionnement de la gare, on y trouve, durant les heures d'ouvertures, en permanence entre 10 et 20 hommes. Lorsque le central est fermé cette zone est déserte.

Zone de fret

C'est là que sont entreposé tout le matériel servant à la réparation et à l'entretien du réseau ainsi que les draisines autonomes dont se servent les hommes du central.

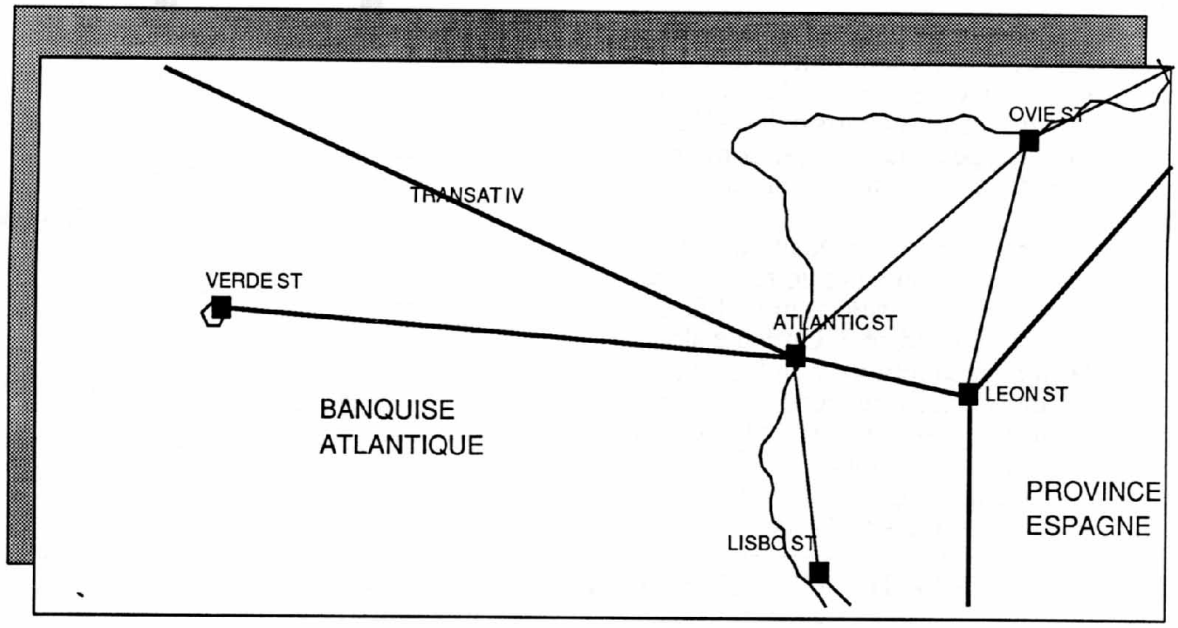
Dispatching du réseau enfer

Il s'agit d'un mini dispatching exactement semblable aux DIPTs plus grands. Pendant les heures d'ouverture il y a en permanence 2 "aiguilleurs" régulant le trafic. Si les joueurs réussissent à s'introduirent dans le DIPT et reussissent un test sur leur intuition ou sur leur tech réseau ils remarqueront que l'aiguillage menant à l'entrée du labo sur le réseau enfer est l'endroit le miéux protégé de tout le réseau. et ce sans la moindre raison.

WC

Que voulez-vous que cela soit?

CARTE DU RESEAU ESPAGNE EN AFRICANIA & DE LA JONCTION AVEC VERDE ST



BUREAU DU CHEF DE GARE

C'est à partir de ce bureau qu'on accède à l'ascenceur camouflé qui donne dans le laboratoire secret. Le bureau quant à lui est une pièce banale, pleine de pupitres et de téléphones. Si les joueurs réussissent un test sur leur observation ils tomberont sur la liste des arrivages de "krill" pour le prochain mois. Il faudra un jet sur l'obervation ou sur l'intuition de 3 pour découvrir l'accès à l'ascenceur secret si on ne connait pas son existence.

Durant les heures d'ouverture ce bureau est constamment occupé par le chef de gare. Pendant les heures de fermeture il y a 60% de chances pour que le bureau soit occupé par un homme de Wado venant ou allant au labo secret.

RESTAURANT

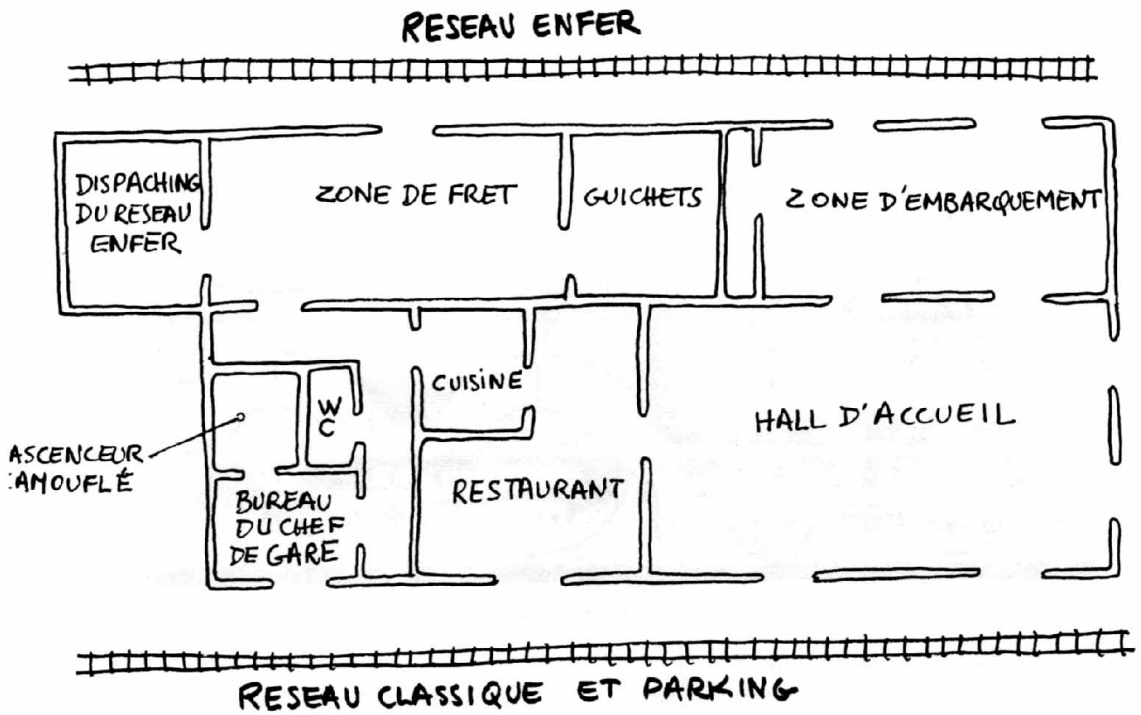
Il s'agit d'une salle de restaurant banal sans cachet particulier

CUISINE

Idem. C'est là qu'on prépare le krill de toutes les façons. Il en résulte une nourriture de troisième ordre. Durant toute la visite du central les joueurs ne manqueront pas d'entendre des touristes se plaindrent de la mauvaise qualité des repas et de cette odeur de krill, insupportable. Une grosse femme annoncera même à qui veut l'entendre qu'il est complètement scandaleux qu'une station de renom comme VERDE puisse continuer d'accepter des établissements de si piètre qualité.
(En fait Wado se moque complètement du renom de sa cuisine et se sert avant tout de la couverture du restaurant pour son trafic).

ABBE CARTON

Abbé Carton est un cuisinier que les joueur rencontreront peut être aux alentours du central (Il traine devant le hall d'accueil en faisant la manche). C'est un ivrogne



sympathique qui vient d'être mis à la porte à cause de ses cuites à répétition et de son franc parlé. Si les joueurs réussissent à le faire parler, (jet de séduction ou influence de +1) Abbé expliquera que la crevette est tenu par des fous qui font une cuisine infecte alors que la clientelle est "pleine de dollars". Il ajoutera qu'il ne comprendra jamais pourquoi des barils de krill doivent être gardés comme des sacs d'or et pourquoi le chef de gare vérifiait la quantité et le poids avant de laisser les cuisines s'occuper des crevettes.

Si Abbé est trop bavard (si les joueurs le font trop bien parlé) et ce sans aucune précautions, c'est à dire devant le hall même sans se cacher des gardes de Wado. On retrouvera le corps du malheureux à la sortie d'une écluse de VERDE, la sécurité concluera à une imprudence dut à l'alcoll, Abbé étant sorti à l'extérieur sans combinaison et étant mort de froid. En fait les gardes l'ayant aperçu faisant des confidences à des étrangers auront pris la décision de s'en débarasser.

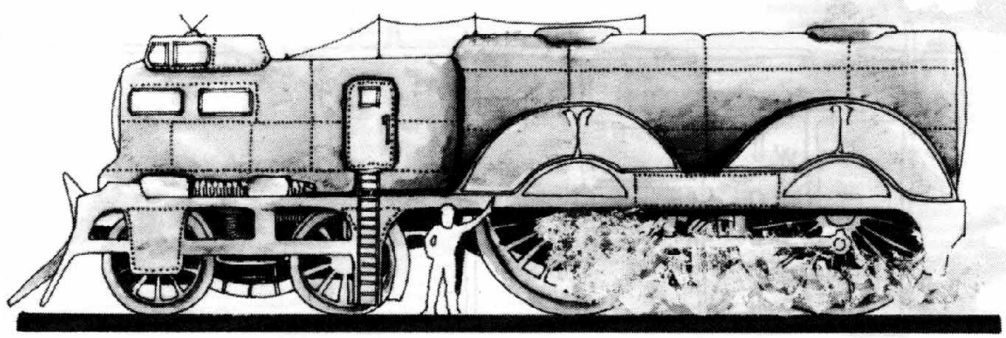
LES REACTIONS DE WADO

Sitôt les joueurs identifiés, volontairement ou pas, Wado ordonne qu'on les fasse suivre en cherchant le moindre prétexte pour les extrader de la Station. Si les joueurs entreprennent des actions illégales les hommes de Wado ont reçut l'ordre de tirer à vue.

Si l'enquête des joueurs se fait trop pressante, Wado enverra des hommes de mains, d'abord pour intimider ensuite pour rosser enfin pour éliminer les joueurs trop curieux.

LES ROUX

Les roux n'ont qu'une petite influence dans ce scénario. Néanmoins, les roux qui nettoient les dômes parlent souvent d'une



Draisine 84 1 voie

baleine sortant des entrailles de la montagne de feu (Il s'agit du train du transat partant pour NY station). Pour avoir accès à ce renseignement, les joueurs devront parler et comprendre un roux ou bien discuter avec les trappeurs de la station qui partent pècher dans les trous de la banquise non loin des dômes et qui croisent les bandes de roux. Bien entendu ces derniers croieront à une légende rousse ou à une erreur de la part de ces stupides animaux, les bancs de baleines passant bien à l'Est de Verde Station.

LE LABORATOIRE SECRET

Le labo est construit au coeur même du volcan de VERDE station il sert à transformer la drogue qui vient d'Atlantic et à la stocker avant de l'envoyer en Pan-US.

Descriptif du labo.

Ascenseur

Il s'agit de la cabine qui mène au bureau du chef de gare.

Salle de Garde

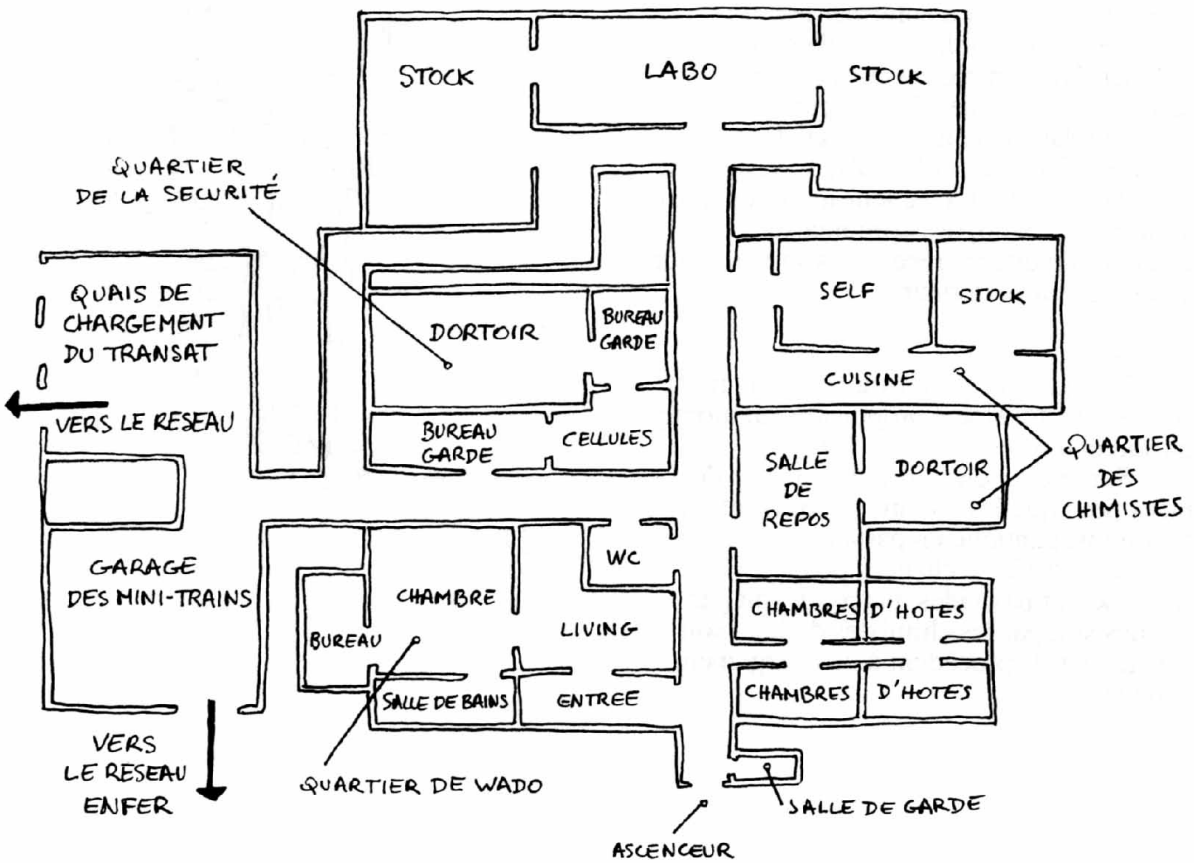
Elle est occupée en permanence par un garde armé mais la routine aidant, le GA accordera un bonus de 3 col pour toute les tentatives visant à sa neutralisation. Dans cette salle on trouve un rack d'armes contenant au moins 3 pistolets mitrailleurs UZI et leurs chargeurs.

Les chambres d'hôtes

Elles sont vides pour l'instant et meublées de façon luxueuses. Elles servent à acceuillir les "hommes d'affaires" invités par Wado.

Les quartiers de Wado

Meublés luxueusement, ses appartements sont fermés à clef en permanence. Le bureau dissimule un coffre derrière un tableau; aucune fouille n'est nécessaire pour le trouver il suffit de soulever la toile. Il contient toutes les preuves du trafic de Wado ainsi que la liste de ses complices en



Pan-US. Le coffre est en acier et la serrure à un indice de protection de 5 colonnes.

Les quartiers des chimistes

Conçus pour acceuillir six hommes; comme les chimistes travaillent par roulement on y trouvera constamment trois hommes en train de se reposer. Les chimistes ne sont pas armés mais sont necessairement hostiles et donneront l'alerte à la moindre attaque.

Stocks & labo

constamment gardés par un homme en arme, le laboratoire et les stocks contiennent toutes la drogue disponible et trois chimistes y travaillent en permanence. Un joueur ayant le moindre % en tech policière ou en médecine comprendra tout de suite la nature des travaux effectués dans ce labo. Un joueur ayant un % en tech scientifique devra faire un test avec un bonus de 3 colonnes. Mais il y a de fortes chances pour que les joueurs comprennent d'instinct la nature du trafic arrivés à ce point de leur aventure.

Quartiers de sécurité

Il s'agit principalement d'un dortoir de 12 hommes, de deux salles de gardes qui servent d'armurerie et de bureau et de trois cellules vides servant à enfermer les personnages indésirables avant de s'en débarasser. L'ensemble est constamment occupé par six hommes, les six autres patrouillant dans le complexe. Les deux bureaux contiennent 3 PM UZI, 3 M16 et une douzaine de revolver avec leur munition ainsi qu'un terminal radio, des combinaisons de luxes et des émetteurs-récepteurs servant pour les patrouilles à l'extérieur.

Les quais

Les quais des mini-trains contiennent au moins une draisine à propulsion autonome en parfait état de marche.

Sur le quai du transat il y a 30% de chances pour que les joueurs découvrent un convoi transatlantique en partance.

Il y a 50% de chances pour que les quais ne soient pas vides, parcouru soit par les gardes soit par les chimistes du labo soit par les deux s'ils procèdent à un chargement de drogue.

LES PISTES

POUSSIERE D'ANGE est un scénario d'enquête; les joueurs doivent aboutir à une conclusion en passant par la découverte de toute une série de preuves. Pour cela ils disposent d'un certain nombre de pistes. Il est important que les joueurs suivent ces pistes et ne s'égarent pas trop, sous peine d'avoir un jeu très lassant.

Au départ trois possibilités s'offrent à nos aventuriers. Il s'agit des trois stations ou ont eut lieu les assassinats.

NY STATION

Un conseil,; insistez sur Mis Dérui qui fut le point de départ de l'enquête de la TE. Elle doit mener les joueur à Cecil Babylon et aux entrepots de l'ES. Selon la situation et le jeu, les joueurs peuvent être découvert ou non par Cécil. Dans tous les cas ils ne devront pas indentifier la drogue ni la destination du transat

ATLANTIC STATION.

C'est sans doute la portion de l'enquête la moins facile. Pour arriver à l'entrepot de Krill, les joueurs doivent tirer plusieurs fils très cassant.
Les boites de krill dans la chambre de l'agent
Les indicateurs dans les milieux de la drogue qui ont entendu parlés d'un trafic sans savoir où il se tient.
Dans les deux cas les joueurs devront avoir à faire à forte partie, soit les marins du port soit les hommes du milieu essaieront de les éloigner. Comme à NY station ils ne devront surtout pas avoir accès à la drogue ni à la confirmation que la clef de l'enquête se trouve à VERDE st.

VERDE STATION

Verde st est la conclusion de l'enquête. Il sera bien plus agréable de terminer la partie par cette station. Si les joueurs commencent par Verde, un conseil faites les extrader par les hommes de Wado.

Une fois découvert le labo, la mission des joueurs est terminée, personne ne leur demande de le faire sauter c'est alors à la sécurité d'agir et de procéder à des arrestations.

FEUILLE DE PNJ

Nom Yeux Métier	Taille&Poids Cheveux	Nationalité Sexe	Points de vie

CAPA PHYS		CAPA COMM		CAPA PSYC		CAPA ADAP		CAPA MANU		CAPA ANALY	

Equipements	attitude tendance	pt faible gr peur	religion mait soi	race

FEUILLE DE PNJ

Nom Yeux Métier	Taille&Poids Cheveux	Nationalité Sexe	Points de vie

CAPA PHYS		CAPA COMM		CAPA PSYC		CAPA ADAP		CAPA MANU		CAPA ANALY	

Equipements	attitude tendance	pt faible gr peur	religion mait soi	race

FEUILLE DE PNJ

Nom Yeux Métier	Taille&Poids Cheveux	Nationalité Sexe	Points de vie

CAPA PHYS		CAPA COMM		CAPA PSYC		CAPA ADAP		CAPA MANU		CAPA ANALY	

Equipements	attitude tendance	pt faible gr peur	religion mait soi	race

LA COMPAGNIE DES GLACES n'existerait pas sans le travail et l'amitié des personnes suivantes, qu'ils en soient remerciés.
GUY BARIOL Conception couverture, maquette
PHIL LE CHIEN Illustrations intérieures
PATRICK DEMUTH Illustrations locomotives

Scanné par Illyan