

République Universelle

Au fond des cieux un point scintille,
Regardez, il grandit, il brille,
Il approche, énorme et vermeil.
Ô République universelle,
Tu n'es encor que l'étincelle,
Demain tu seras le soleil !

Victor Hugo

un univers de Jeu de rôle Steampunk par David Zinn

République Universelle

L'Uchronie de l'Age de la Vapeur et de la Liberté

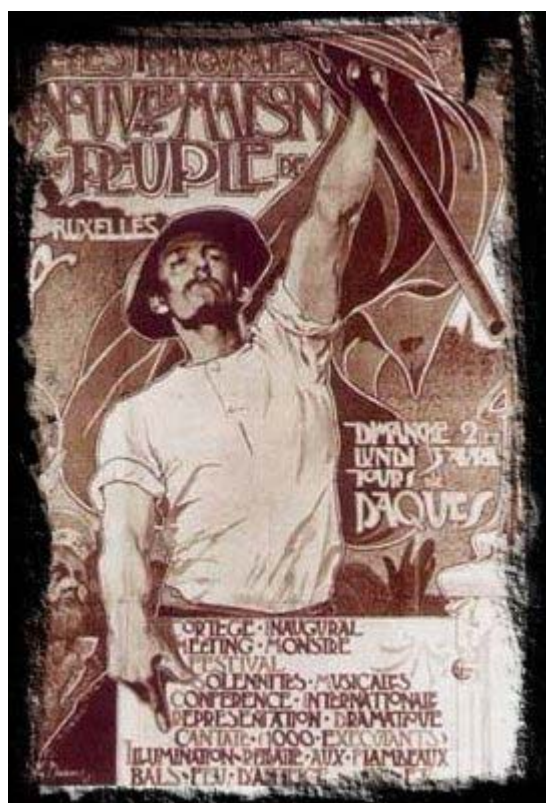
La Révolution française n'a jamais connu Robespierre, ni Napoléon

... et pourtant **l'Europe fut Unifiée** sous le nouveau drapeau de la République Universelle en 15 ans de guerres libératrices, et prospère depuis plus d'un demi siècle maintenant (l'An 92 de la RU).

Mais en réaction Bruce Ier fut porté à la tête de **l'Empire Britannico-Russe** et autoproclamé Patriarche de toute la Chrétienté !

Ainsi en 1884 les troupes sanglantes de l'Empire contrôlent une surface gigantesque du globe : le combat pour la liberté est loin d'être terminé.

Alors arrête de regarder **l'écran mécanique** de ton **moteur à calcul** et **télégraphie** ton inscription pour lutter contre la tyrannie impériale...



Envoyez vos remarques et commentaires à
Decker@sden.org, ou sur le **[Forum](#)** sden :

<http://www.sden.org/forums/viewtopic.php?t=2927&sid=47c10c5f188340e8558ceef2df9ec636>

Le Voyage de Rob

A la découverte de la R.U. !

1. Un aller en Aéronef

Un oiseau vole dans le ciel. A travers les nuages on peut le voir changeant de couleurs, tantôt noir, tantôt gris, tantôt blanc... puis alors qu'il est à haute altitude, il se pose sur un fil.

Ce fil est en fait l'une des nombreuses armatures d'une aéronef. C'est un appareil massif, comportant plusieurs ballons en forme de pastèques noires, et dont la nacelle ressemble plus à un bateau à vapeur qu'à autre chose, car l'engin est cuirassé et laisse derrière lui une traînée de fumée grise.

Sur le côté de cet imposant appareil, on peut lire :

"Ciel Bleu - Aéronef
789 - République
Universelle"



A son arrière on aperçoit, flottant au vent, un étendard noir avec une étoile à 10 branches d'argent en son centre, rayonnant comme un soleil naissant dans la nuit.

Si comme cet oiseau nous pouvions observer de plus près, nous verrions par les hublots tout un monde. D'abord les machinistes employés par le Ministère de la Production (qu'on nomme ici la Terre) pour la maintenance et le bon fonctionnement

de l'appareil lui-même. Dans la salle de contrôle nous verrions des officiers représentant le Ministère de la Sécurité (le Feu) s'assurant du bon déroulement du trajet. On pourrait aussi découvrir quelques salles insolites comme par exemple : un bar-spectacle inscrit au Ministère du Divertissement (l'Eau).

Ou plus simplement la bibliothèque tenue par un membre du Ministère de l'Education (l'Air).

2. Citoyen Erik

"Toc, toc, toc"

Je me réveille, je rêvais du ciel... suis-je bête, je me dirige vers Stella la capitale de la République Universelle, au cœur du continent européen.

Un homme entre c'est Erik, c'est le délégué d'un ministre que je vais rencontrer.

-Salut citoyen Rob, enfin plutôt diplomate Rob !

-Salut Erik, je veux dire, citoyen Erik, je pense que je vais avoir du mal à appréhender vos coutumes ! Mais que me vaut ta visite ?

-Je suis passé à la Terre, enfin au Ministère de la Production, et ils m'ont donné un "kit pour diplomate" alors je me suis dit qu'on pourrait tuer le temps en y jetant un coup d'œil !

Il reste 5 décijours, soit 12h anciennes avant notre atterrissage à Stella, et les comédiens ont le mal de l'air.

En fait Erik avait une caisse entière de choses insolites à me montrer, il n'avait pas besoin du manuel pour savoir quoi en faire, mais pour pouvoir faire le parallèle avec ma culture c'était indispensable.

3. La Caisse

Tout d'abord il me donna une écharpe blanche, ceci permettant aux autres citoyens de connaître mon statut de diplomate.

Ainsi qu'une montre à double cadran indiquant l'heure décimale et l'heure ancienne, avec au verso une indication "Le port sur soi de cet objet est un délit, sauf dans le cadre des circonstances prévues par la loi (Art 9,5 du 15 Thermidor An 2 de la R.U.)"

Ce qu'il y avait d'intéressant dans cette montre, à part la valeur en décijour et millijour, c'était qu'au lieu d'avoir des

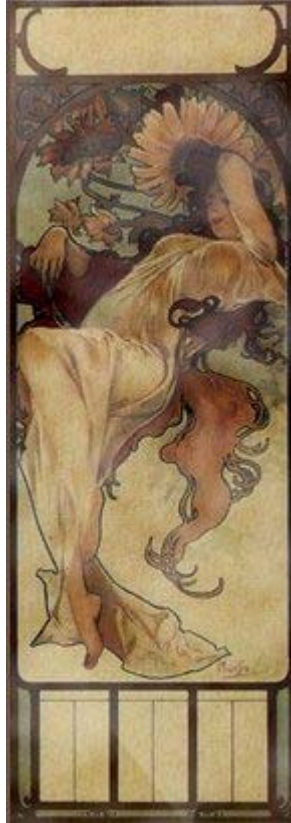
aiguilles tournantes, on avait des cadrans tournants...

Un autre objet très déroutant c'était le calendrier... La semaine de 10 jours (primidi, duodi, tridi, quartidi, quintidi, sextidi, septidi, octidi, nonidi, décadi) se nomme une décade (ou décajour), trois décades composaient le mois. Les mois portaient des noms bizarres évoquant la nature (vendémiaire, brumaire, frimaire, nivôse, pluviôse, ventôse, germinal, floréal, prairial, messidor, thermidor, fructidor). Même la date était décalée, non seulement le Jour de l'An tombait à la période inhabituelle de l'équinoxe d'automne, mais le chiffre de l'année lui-même était différent ! Au lieu d'être en l'An de Grâce 1884 de Notre Sauveur J.C., nous étions en 92 de la R.U.

Je me suis toujours demandé pourquoi ils voulaient toujours tout décimaliser ! C'est vrai que le système impérial, qui est dérivé plus ou moins de ce qu'ils nomment l'ancien système, est base 12 et que notre calendrier est basé sur des traditions qui cumulent les irrégularités, mais de là à tout changer ! Enfin faut que je fasse preuve de bonne volonté, j'ai trahi ma patrie, je ne vais pas m'en mettre une autre à dos... tout de suite.

4. Un petit Jeu

-Ah ! Enfin ce que je cherchais, un paquet de cartes. Mon ami j'ai plein de jeux à t'apprendre c'est mieux que les mois de l'année, non ?



La boîte que tenait Erik était de taille relativement classique, sauf que je suspecte une régularisation décimale du format, soit par la surface, soit par la longueur et la largeur : Je commence à les connaître les bougres !

On pouvait lire "50 cartes R.U. - Les lettres de l'alphabet", il sortit les cartes.

Leurs dos : noir à l'aéronef d'argent et l'inscription "Aéronavale R.U."

Sur les faces : dans les coins les symboles de couleurs et de valeur, au centre un dessin représentant une lettre de l'alphabet avec sa prononciation. Par exemple le dessin d'un serpent en S, avec écrit en dessous "Serpent [S, s]".

Les coins portaient des symboles anciens pour les quatre éléments et la lune. ▽ vert : Terre, △ rouge : Feu, △ jaune : Air, ▽ bleu : Eau, ☾ noir : Lune, ainsi que des valeurs : allant simplement de 1 à 10.

Erik m'expliqua : un jeu de plis : l'universelle (un peu comme la belote), un jeu de poses : la révolution (un peu comme le rami), et pour finir un jeu de mains : la républicaine (un peu comme le poker).

5. Dix de Feu

Deux heures plus tard j'étais en tricot de corps. En effet j'ai été particulièrement stupide de me vexer quand Erik m'a dit qu'on ferait de fausses mises, au final il a gagné presque tous mes vêtements, heureusement que dans la caisse se trouvait un uniforme d'apparat pour diplomate !

Il était comparable au sien dans le style militaire, sauf qu'il était à dominance bleu (ce qui me donnait l'impression d'être un sale Yankee), contre le noir d'Erik.

De plus Erik avait de nombreuses décorations d'argent :

Au col : ☾7, au poitrail : ▽5 △4 △6

▽2. Comme sur les cartes !

Mais il m'avait déjà expliqué qu'il s'agissait de ses rangs dans ses différentes professions, ce qui donne approximativement : représentant de ministre, chef de qualité de la production d'ampoules, lieutenant pompier, tuteur en Math et prestidigitateur spécialisé dans les tours de cartes.

Environs 12h plus tard, je veux dire : 5dj plus tard nous étions en vue de Stella :

Etant encore en altitude assez haute, j'eus une surprise de taille en admirant cette immense cité : une mosaïque couvrait la surface de la ville tout entière, représentant une jeune femme rêvant allongée sur l'herbe.

-Je te présente Stella, mon cher Rob. Cette mosaïque est l'allégorie de la République Universelle, que l'on nomme aussi la Rêveuse, car tant que les troupes sanglantes de l'empire ne seront pas vaincues, Stella ne sera que le centre d'un rêve.



6. Deux Mondes

Dans mon esprit je pensais à mon enseignement religieux, on la nommait la Putain et non pas la Rêveuse cette République Universelle. Car en effet l'une des premières initiatives de l'Empereur et Patriarche Bruce Ier fut d'assimiler la République à celle qui guide la bête et les légions des ténèbres (comme de juste les Républicains sont vêtus d'uniformes noirs) dans l'apocalypse des très saintes écritures.

Né de l'union de l'Impératrice héritière Britannique, chef de l'Eglise Anglicane, et de Empereur de toutes les Russies, protecteur de la foi Orthodoxe, Bruce Ier se déclara Patriarche de toute la chrétienté, et favorisa durant tout son règne un subtil syncrétisme (qui confondit même la croix chrétienne à la double croix impériale), qui n'avait comme seul but que de faire penser qu'il était l'indispensable protecteur, désigné par Dieu, de la foi de ses sujets.

Il faut dire que la République Universelle lui facilita la tâche : en effet durant la "Guerre Révolutionnaire de Libération de l'Europe", la République Universelle ingéra dans un premier temps l'Eglise Catholique, et décida pour finir de la démanteler, pour la faire entrer dans un nouveau carcan juridique : Association à But Non Lucratif. Ainsi le Pape de l'époque devint Président des Associations de

Culte Catholique, et bien que ça ne gêna en rien la liberté de culte des citoyens, le statut international du Patriarche d'Occident devint nul.

Mais la religion n'a rien à voir avec ma trahison, alors n'en parlons plus, de plus on m'a assuré que je trouverai certainement ma place dans une A.C. Œcuménique. Par contre on m'a bien averti, que mettre Dieu et Empereur Britannico-Russe dans une seule phrase était un délit. Je crois qu'ils sont encore plus phobiques des couronnes que des systèmes non-décimaux, ici !



Pourtant dans leurs livres d'histoires on encense quelques rois : en fait certaines des monarchies alliées à la

République Universelle furent dans la première étape de leur intégration des monarchies parlementaires constitutionnelles, mais dès que la succession d'un roi n'était pas plébiscitée, l'Etat se transformait irrémédiablement en une république. Le monarque sortant était alors considéré comme un bon citoyen s'il ne tentait pas de Coup d'Etat !

7. Aéronef entre en Gare

L'Aéronef se posa, j'avais déjà préparé mes maigres bagages, alors avec Erik et deux citoyen-soldats nous posâmes pieds dans l'aérogare. Le premier guichet à franchir fut celui du Feu, on me fouilla pour vérifier que je n'avais pas récupéré ou fabriqué d'armes pendant le trajet... puis un bureau de

l'Air vérifia que je ne présentais aucun symptômes de maladies contagieuses.

Mais le guichet le plus déroutant fut celui de la Terre, en effet dans la République Universelle les banquiers ont la part importante de l'administration. Alors ces derniers durent mettre en règles tous mes papiers ! Pour commencer deux hommes assez vieux mais avec des lunettes impressionnantes se lancèrent des chiffres et des termes physiologiques incompréhensibles... une fois d'accord ils rentrèrent une série de chiffres dans une machine et oh miracle ce qui était devant moi un miroir bascula en une chimère d'yeux, d'oreilles, de lèvres... me ressemblant comme deux gouttes d'eau.

C'est comme cela que j'obtins mon numéro physiologique, puis ils créditèrent un compte en banque pour moi et me donnèrent une carte perforée en métal qui portait des données codées.

-Erik, à quoi sert cette carte !

-En fait ça permet de payer ce dont tu as besoin sans sortir d'Assignats, enfin d'argent, de ton compte...

Cette carte est valable 3 décades, durant cette période tout achat mineur sera payé en passant ta carte dans une machine qui décodera ton n° (via la clef du mois) et le transférera à la Banque (la Terre).

Sinon pour tout achat conséquent la machine affiche une image trombinoscopique de ton code physiologique après qu'il soit décodé par la clef mensuelle et rendue



accessible par ta clef chiriographique (ta surface lévopalmaire), la transaction est alors envoyée à la banque par télégraphie !

-Merci, j'ai tout compris !

Ah ! Je veux mes Livres de Grande Alabamie !

8. Le Dortoir

Après avoir pris avec Erik un train sous terrain qu'ils nomment le Métropolitain nous étions arrivé à ma première destination digne de ce nom : le Dortoir du Radeau. C'est un bâtiment qui se fond assez bien dans l'architecture du quartier qui a son quota de fabriques semi-artisanales et de restaurants, en plus des appartements familiaux.

Erik m'a assuré être dans un quartier tranquille toutefois le mécanisme complexe, qui permet d'ouvrir la porte du dortoir qu'aux résidents, ne m'a pas semblé rassurant (j'ai vite compris l'importance de ma carte perforée d'identité). Le Dortoir faisait 6 étages, mais en fait sa structure était plutôt répétitive, au plus haut 2 étages de salles de sommeils, où tout les 2,5 dj (6 heures) un dormeur en remplaçait un autre.

Les deux étages dessous était des salles de réveil, où chacun pouvait faire des exercices physiques, sa toilette, ou prendre des repas légers pendant une période maximale de 2,5 dj avant que le dormeur du dessus ne se réveille (ce qui sonnait l'heure du travail)... ensuite quand le travailleur revenait de ses 2,5 dj de travail quotidien, il pouvait dans les deux étages proches de la rue se détendre et s'occuper de manière plus

intellectuelle ou ludique, voir faire une sieste après le travail et prendre un bon repas.

9. Les Ouvriers

J'ai vu toutefois que ces ouvriers répartis en 4 groupes de rotation journalière ne respectaient scrupuleusement que deux assignations : celle des 2,5 dj de sommeil et de travail...

Le reste du temps était passé comme ça leur chantaient en salle de réveil ou de détente (ou dehors) avec leurs amis eu-phasés (qui font partie de leur groupe) ou pro-phasés (ceux du groupe qui est en salle de détente pendant qu'ils sont en salle de réveil et inversement), mais jamais avec des amis ana-phasés (ceux qui dorment ou travaillent pendant qu'ils se réveillent ou se détendent).

J'ai appris que c'était possible de changer de groupe pour des raisons diverses, mais c'est une façon de recommencer sa vie à zéro, sans déménager ! Il semblerait que ce système permet en République Universelle d'avoir une rentabilisation 4 fois plus grande des infrastructures que dans des sociétés où tous dorment en même temps, travaillent en même temps...

Enfin la plupart de ces ouvriers rêvent quand même de fonder un foyer et avoir une maison quadri-familiale voir le luxe : bi ou mono-familiale, pour ceux qui pensent progresser dans la hiérarchie.



10. Le Tribunal

Ce matin, comme prévu, Erik est venu me chercher accompagné de deux citoyen-soldats. Ensemble nous sommes allés dans le tribunal où devait se jouer mon futur. Nous nous y sommes rendus à pied et en métro. Pendant le trajet, de nombreux voyageurs m'ont dévisagés, car je n'ais pas l'air très convaincant dans cet uniforme bleu de diplomate, il ont dû me prendre pour un criminel, mais au fond c'est bien ce que je suis...

De loin, je parvint à distinguer le palais de justice de par la grande statue, personnifiant l'impartialité, au devant de l'édifice. La touche classique de ce bâtiment me donnait l'impression que les Républicains voulait paraître comme les héritiers de la république romaine.

Nous entrions et passions par une salle où mon identité fut vérifiée par des machines comme à l'arrivée. Puis il semblerait que j'ai été observé par quelqu'un dans une pièce sombre. On me tendit ensuite une cagoule et des vêtements normaux puis je rentrais dans la salle d'audience.

La salle était bondée, je pouvais distinguer sur certaines estrades des étudiants, sur d'autres des curieux, et

au plus près d'autres personnes cagoulées, des témoins je supposais. Le Juge Yansen parla :

-Accusé 503, je vous informe que les cagoules servent à protéger les identités des protagonistes de ce procès du grand public et que dans une certaines mesure des confrontations privées pourront être demandées. Je déclare le procès ouvert.

-Motif du procès : Déterminer si l'accusé 503 ci-présent est autorisé à acquérir une pro-citoyenneté de la République Universelle, sachant son ancienne appartenance à la classe opprimante d'un pays ennemi.

Ensuite une personne aux premier rang se leva et vint à la tribune, même cagoulée, je reconnue tout de suite qui elle était, elle parla :

-Je suis une pro-citoyenne, avant je travaillais avec toute ma famille en tant que serf, sur les terres du père de l'accusé.

Je voudrais témoigner en la faveur de l'accusé, pour que la court comprenne que son appartenance à la classe opprimante était dû au système héréditaire, et qu'il n'est en rien le bourreau qu'était son père. Il m'a sauvé la vie en ôtant celle de son père, et permettant ainsi la fuite de 25 autres serfs.

Un homme se leva et se présenta, il n'était pas cagoulé, c'était le Magistrat Fayer-Kox :

-L'enquête semble révéler la véracité des faits décrit par le témoin 247, toutefois je pense qu'il faille évaluer l'état psychologique de l'accusé, pour déterminer s'il est un espion ennemi dans un premier temps, et s'il est un anacitoyen de type meurtrier dans un second temps.

Le Magistrat Tilo-Vekyo, chargé de la contre enquête (en fait Erik

travaillait pour lui), dit :

-J'informe la court que jusqu'ici l'enquête et la contre-enquête sont arrivées à la même conclusion provisoire : il faut étudier l'état psychologique de l'accusé en le confrontant aux événements et ensuite déterminer quelles modalités seront nécessaires pour qu'il effectue sa période de pro-citoyenneté dans des circonstances justes.

Ensuite le juge me demanda si j'avais tout bien compris et si je pensais qu'on avait fait erreur sur la personne, j'expliquais donc que tout me semblais correcte de leur part sachant mon origine et les événements, mais que toutefois je désirais une "confrontation privée" avec le témoin 247... la séance fut alors levée pour la journée.



11. Par Dieu

Je descendais les marches de l'estrade pensant déjà au lendemain... Car comme un initié et une serf ne partent pas de l'Empire Britannico-Russe par les mêmes chemins, nous avons été séparés depuis plusieurs mois, mais enfin j'allais la revoir, et cette fois, à visages découverts... oh ! ma tendresse, ma prunelle.

Alors que je suivais le premier citoyen-soldat vers la porte des accusés, un homme sortit de la foule et pointa une arme à feu vers moi... alors que j'étais déjà poussé vers le sol par mon escorte, j'entendis ses paroles entrecoupées des détonations de son pistolet à mécanismes.

-Par Dieu, meurs traître !

Je sentais mon corps lâcher prise, et se laisser irrémédiablement happer par la gravité, je voyais dans les yeux injectés de sang de mon agresseur une expression qui glaça mon cœur de terreur... bien que maintenant je la qualifie simplement de folie fanatique.

Par la suite on le maîtrisa, mais m'a t'on dit, il se donna la mort, ou plutôt ses fonctions vitales le lâchèrent... chose que peu de gens explique, à part par les effets des drogues infiniment destructrices qu'utilise la Secte... principale suspecte de ma tentative d'assassina.

J'ai donc écrit " tentative ", puisque plusieurs jour après ce drame, je me réveillais dans un lit du sous-Ministère des Soins...

La Gazette Républicaine

Des thèmes de Société de la R.U.

1. L'uchronie

Voici un petit résumé pour expliquer le cadre historique alternatif de ce jeu : tout d'abord il faut noter que le Royaume de France n'avait pas perdu la guerre d'Amérique du Nord contre les Britanniques de par la trahison de 8 colonies anglaises (les Yankees).



Cela permet le maintien des possessions du Québec à la Louisiane (l'Acadie), Lafayette s'illustra dans la défense de la Fédération d'Amérique du Nord, contre une attaque par la province britannique autonome de Grande Alabamie.

Il en résulta qu'à la veille de la révolution française, d'anciennes colonies britanniques étaient devenues des Républiques, et Lafayette était plus qu'un héros. La révolution française éclata, et Lafayette se retrouva à la tête de l'exécutif quand le roi s'enfuit... il déclara la république en 1792, et instaura la loi martiale, car toutes les monarchies d'Europe voulurent détruire la République. Le jeu des campagnes réalistes, contrairement à celles de Napoléon, ainsi qu'une plus grande souplesse dans les alliances permit alors de sécuriser le continent. Et grâce à une plus grande liberté de choix politiques

des peuples délivrés, la république devient la République Universelle. Elle recouvre l'Europe : du Portugal à la Pologne. Au début elle n'est qu'une confédération disparate d'états qui n'ont en commun que le fait d'être constitutionnels et parlementaires, certains sont laïques, d'autres non, certains ont encore une fonction héréditaire, d'autres non...

2. L'Harmonisation

De l'an 20 à 40 de la RU (1812 à 1832) se mit en place une volonté d'harmonisation de la République Universelle, et naquit alors ce qu'on connaît actuellement : une vraie fédération, avec une place importante pour la loi minimale commune, mais aussi une place pour les spécificités locales. Vu de loin cette fédération semble être un système communiste,

c'est en réalité plutôt un état entreprise : à vous de juger où est la nuance.

Pour commencer parlons des structures simples : l'un des grands acquis culturels de la RU fut le maintien des langues régionales ; par exemple en France coexiste une dizaine de régions linguistiques. En fait le principe même de

France a disparu puisque l'unité régionale se fait sur des bases linguistiques. Par contre dès 1812 un comité de linguistes de tous les pays du nouvel état se mirent d'accord pour créer une langue auxiliaire de communication inter-régionale. En deux générations elle fut assimilée pleinement et ainsi presque tous les citoyens parlent en plus de leur langue maternelle (qui est souvent la langue régionale) la langue Républicaine.

Cette langue est une sorte d'Espéranto, toutefois comme elle fut créée par des latinistes


convaincus, elle comporte moins

de consonances slaves, et aucun mots purement anglo-saxons en raison de la rivalité entre la RU et l'EBR. Son système d'écriture est plus proche des alphabets latins de l'Ouest, et fut par la



suite utilisée pour toutes les langues de la RU.

3. Les Ministères

Il en existe quatre, trois ayant un lien privilégié avec **Le Gouvernement** : , le quatrième le subissant :

△ Ministère de l'Education :

Appelé l'Air, ce ministère est une structure hiérarchisée où l'on rentre et progresse en fonction de ses qualifications, pour enseigner ou faire de la recherche, pour faire progresser les connaissances de la République. On notera que ce ministère a de lourdes tâches : éduquer le peuple pour en faire de bons citoyens, mais aussi assurer la formation professionnelle. De plus ce ministère s'occupe également de la diffusion de l'information, de la recherche fondamentale pour l'industrie, l'économie, l'armement, la santé (sous ministères : Enseignement, Recherche, Information).

△ Ministère de la Sécurité :

Appelé le Feu, c'est une structure hiérarchisée où l'on rentre et progresse en fonction de son mérite, pour protéger le peuple des menaces intérieures ou extérieures, accidentels ou volontaires (sous ministères : Défense, Ordre, Soins).

▽ Ministère de la Production :

Appelé la Terre, c'est le cœur de tout le système. Il emploie plus des 3/4 de

la population. On y fabrique tout ce qui est nécessaire aux citoyens et aux autres ministères (sous ministères : Gestion, Matières Premières, Manufacture).

▽ **Ministère du Divertissement :**

Appelé l'Eau, ce ministère est une association de libres entrepreneurs et d'artistes plus ou moins solidaires, qui divertissent les autres citoyens pour avoir de quoi subsister (il y règne parfois malheureusement une atmosphère maffieuse).

Précisions:

Pour mieux comprendre cette société, il faut imaginer d'abord que ce sont les écoles de journalisme et les professeurs de journalisme eux-mêmes qui font l'information

sérieuse. Deuxièmement que les soins médicaux sont orchestrés dans une atmosphère de service militaire, ou d'hôpital de campagne (militaire). Enfin, que si les deux ministères de l'Air et du Feu subsistent sans charge pour les citoyens (ces services sont gratuits, de plus il n'y a pas d'impôt), c'est qu'il n'existe qu'une grande entreprise qui s'occupe de tout produire, en sous payant tout le monde. En effet comment peut-on avoir de l'argent à investir dans des secteurs aussi coûteux que l'Air et le Feu si on ne se fait pas d'argent sur le dos de la population active. Toutefois les citoyens ont une marge suffisante pour pouvoir racheter une grande

partie de la production, et avoir même de quoi se divertir.

Du point de vue des carrières, les deux domaines les plus impitoyables sont le sous ministère de la Gestion et le ministère du Divertissement tout entier. D'un point de vue société policée : la Gestion tient un fichier central plus ou moins privé pour l'archivage du statut des citoyens dans tous les domaines : civique, criminel, des diplômes, des

avoirs, des ressources. Ce fichier permettant de meilleures prévisions socio-économiques.

Il faut bien comprendre que le ministère du Divertissement est considéré comme un parasite par la Gestion. Car c'est une source de "dépenses fluctuantes et imprévisibles", donc difficiles à contrôler. Une

grande partie du sous ministère est occupée à vérifier qu'un libre entrepreneur du Divertissement n'est pas en train de ruiner l'état. En effet, à trop concurrencer le ministère de la Production, on diminue ses revenus et on le ruine donc ainsi que les deux principaux ministères qu'il finance. Dès qu'une telle situation semble se profiler, il faut vite l'absorber, et s'il refuse, créer un produit/service meilleur et moins cher que le sien.

4. L'urbanisme

La création de la Capitale de la RU, engendra des révolutions au sein même de l'architecture. Ci-contre un croquis de Léonard de Vinci, dont les architectes s'inspirèrent.



La rue est en fait une voie pour : piétons, vélocyclistes et cavaliers en promenade. Elle est parcourue par des sentiers en zigzag pour flâner entre les arbres et les buissons, ça et là on trouve des bancs et des fontaines, en fait cette rue ressemble plus à un parc qu'à un grand axe de transport. On notera qu'une verrière, non représentée ici, couvre complètement la rue, bien qu'elle puisse s'ouvrir en certains endroits.

Juste en dessous se trouve la voie du métropolitain, qui est presque toujours souterrain. Ce tram électrique dessert toute la ville et possède de nombreuses gares. Les piétons y accèdent via des escaliers sous les arcades.

Les arcades permettent aux commerçants d'étaler leurs marchandises, et aux cafés d'avoir des tables en extérieur. Près des arcades, évidemment les magasins et les cafés, et derrière : leurs fabriques et cuisines, servant aussi parfois de réserves. En dessous de l'immeuble la voie de circulation principale : y circulent les livreurs, les calèches... transports avec chevaux ou électriques.

Au premier étage : l'habitat. En règle générale la moitié des résidents travaillent juste en dessous. Dans les combles on trouve des réserves et des chambres d'apprentis. La terrasse



supérieure est couverte, comme la rue, mais c'est un espace dédié aux serres où poussent des vergers.

5. Le Travail

On distingue deux catégories de travailleurs :

Les co-travailleurs qui partagent le travail et donc les bénéfices, en participant au Gouvernement ou aux 3 premiers Ministères (Educ, Secu, Prod). Ce sont les employés d'un système qui a des buts très élevés, et qui sont donc récompensés en fonction de leur conscience professionnelle. Les horaires de travail sont variables, la norme veut qu'on travaille 250j par an à raison de 2.5 dj par j (6h). Mais les jours supplémentaires permettent d'avoir une augmentation exponentielle du salaire sur l'année. Comme sur les

bateaux la plupart des employés font des quarts, ainsi les usines, fonctionnent souvent de jour comme de nuit : 4 équipes tournantes. En général l'employé moyen s'octroie deux jours de repos par décade.

Les libre-entrepreneurs quasi tous les membres du 4ème ministère (Dive). Ils sont leur propres patrons et leurs revenus dépendent de leurs capacités. Ils ont le droit de tout entreprendre, mais doivent payer des droits quand ils utilisent des brevets de la Production, et des amendes quand ils enfreignent la loi. (On notera qu'il existe une administration dans le Ministère du Divertissement, qui est

gérée par le Gouvernement, fournissant des cartes de libre-entreprise.)

La retraite :

La pension-retraite : Après 35 ans de salaire, un co-travailleur a droit à une pension sur 10 ans, dont le montant est la moyenne des salaires des 35 ans (hors journées supplémentaires). Les libres entrepreneurs n'ont pas de "salaire" donc ne bénéficient pas de ce système.

L'épargne-retraite : Dès qu'un travailleur reçoit son premier salaire, il peut ouvrir une épargne-retraite. L'argent placé sur cette épargne est bloqué pendant des périodes de 5 ans renouvelables. Le taux d'intérêt sur l'épargne retraite est plus important que sur l'épargne. L'épargne-retraite est ouverte à tous les travailleurs, qu'ils soient co-travailleurs ou libre-entrepreneurs.

6. Les Elections

Président de la République :

Elu pour 5 ans, au suffrage national par assentiment, renouvelable 1 fois.

Il nomme le Premier Secrétaire d'Etat sur proposition du Parlement, et peut le révoquer.

Premier Secrétaire d'Etat :

Il nomme et révoque ses secrétaires d'état qui dialoguent avec les ministères.

Député :

Elu au Parlement pour 5 ans renouvelables, au suffrage régional proportionnel.

Sénateur :

Elu au Sénat pour 5 ans renouvelable 2 fois, au suffrage régional proportionnel

Parlement :

Elus en fonction des scores des partis à la proportionnelle et

proportionnellement à la population des régions.

1 siège représente 250 000 eu-citoyens (toutefois ce chiffre varie en fonction de l'abstention : 1 siège pour 125 000 "ayant votés" si 50% d'abstention au niveau national ; et en fonction de la variation de la population des eu-citoyens).

Concrètement, on fait la somme des "ayant-votés" au niveau national, pour savoir combien de voix "coûte réellement" un siège (parmi les 500).

Alors au niveau régional on calcule à la proportionnelle combien de sièges a obtenu la liste régionale d'un parti. La portion entière des sièges est allouée à cette liste régionale.

La portion fractionnaire est reportée au niveau national : on ajoute les fractions de siège des partis régionaux unis nationalement (on arrondit arithmétiquement).

On a ainsi un nombre de sièges "nationaux" validé sur la liste "nationale" (liste décroissante des fractions de sièges des listes régionales unis

nationalement).

Ce système : défavorise les régions abstentionnistes, les partis uniquement régionaux, et pour les petites régions, le fractionnement des partis régionaux.

On notera qu'il existe dans toute les régions et au niveau national un parti "vote blanc", qui permet d'obtenir des sièges vides au parlement (la "majorité" devra alors être plus grande pour passer les lois).

Il existe aussi des lois de fusion des petites régions et de fission des grandes pour qu'une région ait entre 3 et 20 sièges.





Sénat :

Comporte 3 sièges par région, élus en fonction des scores des partis à la proportionnelle dans la région. On arrondit arithmétiquement la fraction de siège que gagne chaque parti (permet de donner 2 sièges si un parti fait plus de 50%). Puis on donne les sièges libres aux meilleurs scores (si aucun parti ne fait plus de 16,6 %).

Glossaire :

national : faisant intervenir tous les eu-citoyens de la RU.

citoyen : personne née en RU, ou de parents citoyens.

eu-citoyen : citoyen de plus de 20 ans. (moins de 20 ans : pro-citoyen, criminel : ana-citoyen).

assentiment : on barre les noms des candidats que l'on ne juge pas digne. Le candidat ayant le plus de voix est vainqueur.

régional : l'eu-citoyen vote pour un parti de sa région.

national : l'eu-citoyen vote pour un parti national (ou des partis régionaux unis nationalement).

proportionnel : on répartit le nombre de sièges en fonction du score

(contrairement au système majoritaire qui donne tout au meilleur score).

arrondi arithmétique : de X,0 à X,4999... on arrondit à X et de X,5 à X,9999... on arrondit à X+1.

7. La Langue Républicaine

Introduction :

Cette langue fut construite en 1812 par une assemblée d'érudits, proportionnelle aux zones linguistiques de la RU, en validant par assentiment des portions du corps de la

langue, comme la grammaire, la phonologie, le vocabulaire...

(Le lecteur familier avec l'Espéranto, reconnaîtra en la Langue Républicaine un dialecte de l'Espéranto. C'est en fait plus une réflexion personnelle de ma part sur l'Espéranto, dont l'alibi est la date d'émergence de la LR : 75 ans antérieure dans un monde uchronique à l'Espéranto dans notre monde).

Phonologie :

Les sons existants dans cette langue sont relativement simples, pour vous les présenter, je vais simplement vous montrer l'alphabet Républicain primaire (de 25 lettres), en vous citant entre parenthèse, si besoin est, les différences de prononciation d'avec le français. **NB** : chaque lettre ne représente qu'un son, chaque son n'est représenté que par une lettre.

a ("a" de la), b, c ("ch" de cheveux), d, e ("é" de été), f, g ("g" de gare), h ("h" de hop !), i, j, k, l, m, n, o, p, r ("r" italien / espagnol), s ("s" de singe), t, u ("ou" de boue), v, w ("ou" de oui), x ("j" espagnol, "ch" allemand de ach !), y ("i" de hier), z.

Voici, comment transcrire l'Espéranto en Républicain :

a, b, c, c[^], d, e, f, g, g[^], h, h[^], i, j, j[^], k,
l, m, n, o, p, r, s, s[^], t, u, u[^], v, z
a, b, ts, tc, d, e, f, g, dj, h, x, i, y, j, k, l,
m, n, o, p, r, s, c, t, u, w, v, z

Les suites de sons en Espéranto ayant des prononciations difficiles pour certains locuteurs, sont sous des formes simplifiées en Républicain : (transcription Républicaine).

kz : gz ; kts : ks ; kv : kw ; gv : gw ; kn : n ; gn : ny ; sts : s.

Grammaire :

Le marqueur du nom est -a, -o ou -u (parfois on élide ces marqueurs par une apostrophe), selon si le nom est de genre féminin, masculin, ou indéterminé / neutre. ex : *hunda, chienne* ; *hundo, chien (mâle)* ; *hundu chien (dont le sexe est indéterminé)*. Les noms sont invariables en nombres. (c'est le déterminant qui porte le nombre).

L'adjectif est formé en dérivant un nom, grâce au marqueur de l'adjectif qui est -y (ou -i si le marqueur du nom est omit). ex : *patru, parent* ; *patruy, parental* ; *patro, père* ; *patroy, paternel* ; *patra, mère* ; *patray, maternel*. Il n'y a pas d'accord nom-adjectif. (l'ordre nom-adjectif n'est pas rigide dans le groupe nominal).

La formation de l'adverbe se fait similairement par l'ajout de -e au nom (l'ordre verbe-adverbe n'est pas rigide dans le groupe verbal).

Les déterminants et les pronoms ne forment qu'une classe, ils varient en nombre : *m- (je)*, *t- (tu)*, *l- (il, le)*, *k- (quelqu'un / un)*, *n- (nous)*, *v- (vous)*, *s- (ils, les)*, *d- (on, des)*. Et portent les mêmes marqueurs que les noms : -



a, -o, -u ; adjectifs : -ay, -oy, -uy ; adverbes : -ae, -oe, -ue. Ils sont placés devant le groupe nominal. (on notera aussi que les nombres sont considérés comme des articles : *k-* (1), *dev-* (2), *trin-* (3), *kwart-* (4), *kwint-* (5), *ses-* (6), *sept-* (7), *okt-* (8), *nev-* (9), *dek-* (10), *tsent-* (100), *mil-* (1000) ...)

Le verbe : à l'infinitif-impératif se termine en -us, au passé en -is, au présent en -as, au futur en -os, au conditionnel en -es. Il n'y a pas d'accord sujet-verbe. (le complément d'objet direct prend la marque -n sur son déterminant, ainsi l'ordre sujet-verbe-complément n'est pas rigide).

Vocabulaire :

Il est principalement constitué des mots de l'Espéranto (après modifications phonologiques, grammaticales précisées précédemment). Toutefois, de nombreuses racines anglo-saxonnes de l'Espéranto, sont substituées par des racines germaniques, en Républicain.



Exemple :

Les chants d'oiseaux annoncent la fin de la pluie.

Su kant' fogeli anontsas lun fin' de lu pluv'. (Langue et alphabet R)

La kantoj birdaj anoncas la finon de la pluvo. (Langue et alphabet E)

8. La Nymie

Le foyer porte un nom composé du patronyme (le nom de célibataire du père), suivi du matronyme (le nom de célibataire de la mère). Chaque individu du foyer porte ce nom : père, mère, frères, sœurs...

Toutefois quand un des enfants devient un eu-citoyen (à sa majorité : 20 ans), il perd cette appartenance au foyer et ne garde qu'un lignage. Patronymique pour les garçons et matronymique pour les filles.

Quand cet eu-citoyen célibataire formera un nouveau foyer, le nom de ce dernier sera formé des noms de célibataire de chacun. Ainsi, former un foyer, c'est former un nouveau nom, dont chaque partenaire amène la moitié, et dont les enfants porteront une part où l'autre, en fonction de leur sexe à leur majorité.

9. La Secte

Quand le Pape prit le nom de Citoyen-Pape (de par la réforme au sein de la RU de l'Eglise Catholique) un certain nombre de fidèles se sentant détournés de leur foi se réfugièrent dans des pratiques hors la loi de leur religion. Par la suite Bruce 1er, devenu Patriarche de toute la Chrétienté, les engloba plus ou moins à leur insu dans son très synchrétique Christianisme-Impérial.

Ainsi les tentacules sanglantes de cette théocratie qu'est l'Empire Britannico-Russe, s'insinue jusqu'au cœur de la RU. La classe dirigeante de l'EBR se nomme elle-même l'Ordre du Temple, ses Chevaliers sont les espions et les manipulateurs qui transforment les citoyens en traîtres capables des pires démesures d'un simple mot.

Mais au delà du charisme hypnotique de certains dirigeants de cette secte en nos murs certains citoyen-théologiens sont alarmistes. A coup de syncrétisme, d'œcuménisme,

et d'orthodoxie l'Ordre du Temple a modifié la religion occidentale en un culte aux symboles inversés : sous le masque du Christiannisme-Impérial, se cache le culte Templier du Baphomet. Le Baphomet, divinité énigmatique rapportée des croisades, semble être la raison du fanatisme des Chevaliers du Temple. La double croix Chrétienne-Impériale est donc assurément un symbole Templier impie !

10. La Magistrature

Le magistrat est désigné par ses paires comme étant un juge au dessus de tout soupçon. La population à son tour désignera les magistrats en qui elle a confiance. Le magistrat s'entoure alors de citoyens aux fonctions et origines diverses pour effectuer : des enquêtes, des missions sensibles ou toute intervention ayant comme besoin une représentativité populaire et non ministérielle.

En effet le ministère de la Sécurité s'occupe entre autre de Défense, c'est à dire de logistique militaire, mais pas directement de diplomatie, d'affaires étrangères, et d'espionnage. Le ministère s'occupe aussi de l'Ordre,

c'est à dire d'encadrement et de prévention des délits, mais pas directement de recherche de criminels ni de démantèlement de réseaux.

De même les missions d'explorations ne doivent pas dépendre d'un ministère ou d'un parti. Ici on parlera

d'intérêt de la RU dans son entier, et non de l'intérêt d'une faction. Ainsi s'engager auprès d'un magistrat est



une expérience souvent riche et formatrice pour tout citoyen, que son rôle soit de chercher des indices pour une affaire, ou de pousser les opprimés à la révolte dans des pays où règnent les tyrans.

11. Les Lunes d'Eole

Après 20 ans de voyages à travers notre système solaire les automates nous ramènent enfin de l'espoir. Sur Eole, la géante gazeuse entre Mars et Jupiter (*à la place de la ceinture d'astéroïde dans cette uchronie*), deux lunes comportent atmosphère, gravité, et températures similaires à la Terre et même des écosystèmes exotiques.

Notos ressemble à une sphère d'eau parsemée d'archipels, ses fonds abyssaux semblent insondables et ses calottes polaires ressemblent à des continents. Zéphyros est au contraire une planète aride où les vents de sable font voler tout ce qui ne vit pas sous terre.

De plus tout semble indiquer que du Charbon Rouge fut découvert sur Zéphyros, le même Charbon que l'on trouve dans de nombreux déserts terrestres (on pense qu'il fut apporté par des météorites ayant percutées Mars). On décidera peut-être un jour de coloniser Zéphyros si cette lune est plus accueillante que Mars. On est toutefois encore à la recherche d'une méthode de synthèse chimique du Charbon Rouge sur Terre.

12. Le Polygraphe

L'électricité n'est utilisée, en RU, qu'en trois domaines :

-la mécanique : pour faire tourner des roues à partir de l'énergie stockée dans des piles chimiques.

-l'éclairage.

-la communication à grande vitesse via : **le réseau polygraphique**. Ce réseau transmet soit des informations numériques (transfert de typogrammes) soit de l'analogique (transfert de phonogrammes ou visiogrammes).

Penchons nous sur ce troisième domaine. Le réseau polygraphique est très étendue : à la ville quasi tous les immeubles possèdent une petite pièce de polygraphie, dans les immeubles plus récents, on trouve parfois un meuble de polygraphie dans chaque bureau. A la campagne on trouve une pièce de polygraphie dans chaque lieu public, et dans les zones les plus reculées, on trouve au moins un meuble de polygraphie à la bibliothèque municipale. Des câbles de longueurs invraisemblables traversent les océans et les continents, le réseau est bien global, même s'il est limité à la RU et ses alliés.

Certains polygraphes cumulent de nombreuses fonctions, des versions moins polyvalentes de ces machines comportent quelques uns des éléments qui suivent dans le glossaire ce sont des polygraphe dédiés.

Exemples :

Polygraphe de cabine 0,125 m3 :

Moteur analytique, phonographe, clavier, polytèle, lecteur/perforeur de



carte.

Polygraphe de bureau 1 m3 :

Comporte en plus du modèle de cabine : lecteur/graveur de polydisques, ruban mémoire, écran mécanique, presse-traçante.

Polygraphe de travail 2 à 10 m3 :

Comporte en plus du modèle de bureau : tout les périphérique de photographie, de cinématographie, de visiographie, de trombinoscopie, et des armoires automatisées de polydisques et pellicules.

13. Le Glossaire Polygraphique

Centres :

-moteur analytique : circuit mécanique permettant de coordonner l'information entre les différents composants du polygraphe, et servant dans les machines aux fonctions complexes à faire tourner des programmes (c'est à dire des typogrammes écrits en langage machine).

-ruban mémoire : permet un stockage à court terme des typogrammes pour prendre le temps de choisir quoi en faire plus tard (ou dans le cadre des programmes, du fonctionnement du moteur analytique).

Interfaces :

-clavier : permet de saisir



manuellement les caractères d'un typogramme.

-écran mécanique à mosaïque hexachrome tactile : permet de visualiser les typogrammes ou le



résultat d'un programme graphique (en générale le carré de la mosaïque fait 3 mm de côté, c'est en fait un cube dont chaque face porte une couleur différente).

-phonographe : permet de convertir du son en impulsions électriques (phonogramme) et réciproquement (comporte microphone et écouteur).



-visiographe : permet de convertir des impulsions électriques analogiques (visiogramme) en images (au départ on nécessite une caméra visiographique pour obtenir le visiogramme).

Périphériques :

-lecteur/graveur de polydisque :

=>graveur de typodisques : permet le stockage haute capacité et long terme de typogrammes.

=>lecteur de typodisques : permet d'accéder aux informations contenues sur un typodisque.

=>lecteur de phonodisque : permet de



convertir les sillons en phonogrammes.

=>graveur de phonodisque : permet de

convertir les phonogrammes en sillons sur un phonodisque.

=>lecteur de visiodisque : permet de convertir les sillons en visiogrammes.

=>graveur de visiodisque : permet de convertir les visiogrammes en sillons sur un visiodisque.

-lecteur/perforeur de carte :

=>perforeur : permet de faire une carte perforée à partir d'un typogramme.

=>lecteur : permet d'afficher ou de mettre sur ruban mémoire le contenu typographique d'une carte perforée.



crayons de couleurs différentes automatiquement).

Images :

-caméra photographique : appareil à faire des photographies via l'impression sur pellicule photosensible d'une image couleur.

-caméra cinématographique : appareil à faire des cinématogrammes via l'impression sur pellicule photosensible de plusieurs images en couleur.

Télécommunications :

-polytèle : fusion du téléphone et du télétype, permet de transmettre phonogrammes, typogrammes et visiogrammes.

=>téléphone : permet d'envoyer et de recevoir des phonogrammes en temps réel.

=>télétype : permet d'envoyer et de recevoir des typogrammes, en les convertissant en bip et blanc pour le réseau polygraphique.

=>télévisio : permet d'envoyer et de recevoir des visiogrammes, en temps réel.



-projecteur d'image: permet d'obtenir sur un écran blanc une image agrandie présente sur une pellicule, la rapidité du défilement peut être réglée. (pour avoir du son il faut adjoindre un phonographe).

-reprographe : machine optique permettant de coder sous forme de visiogramme un photogramme et inversement.

-trombinoscope : écran à volets servant à reconstituer un visage, en fonction d'éléments basiques superposables, quand un numéro trombinoscopique est fourni.

Impression :

-presse-traçante : gère à la fois l'impression de dessins et de caractères typographiques.

=>autopresse : permet de sortir sur papier les typogrammes.

=>traceuse : machine permettant de faire des dessins grâce à des programmes gérés par le moteur à calculs (en existe pouvant saisir des



14. Le Charbon Rouge

Dans toutes les nations industrialisées, mais particulièrement en RU, c'est la puissance de la vapeur qui a donné le premier coup de piston vers la mécanisation et les progrès de cet âge. C'est

donc sans surprise et avec un grand élan de confiance en l'avenir que l'on accepta l'arrivée du Charbon Rouge comme solution miracle, quand la houille vulgaire finit par être dépassée

par les besoins énergétiques des machines.

Ce matériau de couleur rouge brique n'a pas que l'aspect du charbon : des études du sous-ministère de la Recherche ont permis de certifier son origine organique. Mais alors que la houille vulgaire est distribuée dans les sous-sols de nombres de nos régions, le Charbon Rouge ne peut-être trouvé que dans les déserts.

Toutefois, il y a 5 ans le sous-ministère de la Gestion et le Gouvernement se sont livré un vrai bras de fer, en effet des indications quand à la rareté du Charbon Rouge, ont forcé la Gestion à réduire leurs projets de remplacement de la houille vulgaire par le Charbon Rouge. Actuellement le Charbon Rouge ne peut-être détenu par des ministères qu'en tant qu'enrichissant de la houille vulgaire à 5%.

Le Gouvernement laissant le Charbon Rouge être utilisé à plus grand pourcentage que pour son étude, à la Recherche, ou pour certaines réalisations industrielles permettant à long terme d'avoir plus de Charbon Rouge.

En effet, il y a plusieurs années on découvrit l'origine météoritique du Charbon Rouge (ce qui fut confirmé par les expéditions spatiales). Les microscopes, grands de plusieurs étages, du Bureau de Napolie de la Recherche montrèrent la présence de microfossiles inconnus sur Terre dans le Charbon Rouge.

La structure répétitive de ces colonies xénobactériennes fossiles au sein du Charbon Rouge (apparemment leur réserve d'énergie chimique) fit que la Recherche ne trouva pas le besoin de faire arrêter la carbonisation du Charbon Rouge à l'échelle mondiale (au nom de l'étude des fossiles).

Pour votre propre sécurité, je dois vous rappeler le danger du contact avec le Charbon Rouge (à plus de 5% de

pureté) ; en effet son contenu méthanolique cause comme l'absinthe (en plus fulgurant) des troubles mentaux vous condamnant à l'asile sans aucune chance de retour.

15. Le Cartel

Au sein du Ministère du Divertissement plusieurs associations de libre-entrepreneurs se sont transformées en un véritable réseau criminel, son seul but saigner financièrement l'Etat, en pratiquant toutes les activités illégales lui permettant d'accroître son marché : corruption, espionnage industriel, détournement de fonds, intimidations, menaces, assassinats, commerces et services illicites ou illégaux, exploitant les faiblesses des citoyens...

Le Gouvernement a décidé de démanteler ce réseau de bandits, mais le mal est profond et bien ancré. Son nom, le Cartel, est issu de la vitrine semi-légale qui fut démasquée mettant à jour les affaires qui se tramaient dans la Capitale.

Il faut beaucoup de courage pour les Magistrats et leurs assistants qui pourchassent chaque membre, chaque bastion du Cartel dans nos vieux quartiers de Divertissement, nos bibliothèques de technologie, et nos quais d'embarcations.

Mais leur travail sert avant tout à préserver le vieil adage :

"Le crime ne paye pas !"

16. L'Alphabet Enochien

L'enquête du Magistrat Kan-Hofman avait permis de découvrir une liste des personnes sous l'emprise de la Secte dans la région de Munich, toutefois il était impossible de l'utiliser dans la mesure où les Templiers utilisent un vieil alphabet mystique dérivé de l'Enochien.

Ainsi voici une
présentation des
valeurs
phonétiques des
symboles
Templiers, par
contre la langue
secrète des
Templiers n'est pas
encore déchiffrée,
seulement
prononçable.
Dans la première
colonne on trouve
l'Enochien
Archaïque connu
de nos érudits,
dans la seconde la
version

Si vous trouvez des documents utilisant ces graphies vous devez les faire suivre au Magistrat K-H.

Dernières nouvelles d'Eole : Nos automates nous ont indiqué la présence sur Notos, la lune aquatique, d'une forme de vie humanoïde intelligente, ayant pris contact avec eux.

D'un point de vue physique, ces êtres ont la taille d'un homme moyen mais présentent de grandes ailles, un exosquelette couvre leur corps comme les insectes ou les crustacés mais

Le mode de nutrition de ces êtres semble être très polyvalent et permet de comprendre pourquoi ils ont pu venir à la surface voir nos automates, en disant vivre dans les fonds abyssaux :

Pour finir leurs bras peuvent servir de convertisseurs entre énergie électrique et chimique, mais il semble qu'à l'origine le but était inverse, donnant des décharges électriques défensives comme les anguilles.

Le Gouvernement va dépêcher des équipes d'exploration pour prendre un meilleur contact avec ces êtres, si vous êtes intéressés veiller contacter le Magistrat Ors-Vyal qui coordonne le projet d'Exploration de Notos.



18. Les Automates

Les automates ont à l'heure actuelle une place non négligeable dans la société RU, même si leur répartition n'est pas homogène dans tout les secteurs d'activité. On notera qu'il existe plusieurs types d'automates plus ou moins évolués, et que les seuls pouvant se comporter comme des êtres humains (sans les sentiments toutefois) sont si chers qu'ils ne servent qu'à des actions gouvernementales très importantes, comme les missions de reconnaissance dans le système solaire.

Un automate est constitué de deux systèmes, son système moteur, c'est à dire son corps, qui selon son modèle lui permet de marcher, de bouger la tête... et deuxièmement son système calculateur, c'est à dire son cerveau mécanique.

Le système moteur, grâce aux connaissances en mécanismes d'horlogerie peut avoir des formes et des capacités des plus variées, de l'automate à forme de cheval mécanique, ou d'homme mécanique, en passant par le cul de jatte joueur d'échec, et l'accordéoniste manchot.

Je vais commencer par parler de la source d'énergie (ou de travail), qui est à la fois importante pour le système moteur et calculateur :

Le système donnant le moins bon résultat d'autonomie est le système à ressort, qu'il faut remonter souvent 1 fois par heure, on notera toutefois que rien ne force l'utilisateur à remonter manuellement l'automate, un système non mobile peut remonter les ressorts en utilisant une source d'énergie quelconque (eau, vent, gaz, électricité, Charbon Rouge...) reste que l'automate devra limiter son champ d'action autour de son " chargeur ".

Ensuite vient un système assez proche du ressort, au niveau des contraintes, mais qui est plus puissant : la pile

électrique, elle aussi à besoin d'être rechargé (et pas forcément à une sortie électrique, le tout c'est d'avoir un convertisseur, vent-électricité, gaz-électricité...)

Pour finir le système donnant la meilleure autonomie est : le circuit de vapeur fermé, alimenté par un mini-fourneau portable, toutefois selon le combustible utilisé, les résultats sont variables, allant du bois humide pour le pire rendement au Charbon Rouge à 100% de pureté (autorisation Gouvernementale exigée) pour le meilleur rendement.

Passons maintenant au système calculateur : On notera qu'en fait le cerveau et les sens d'un automate ne sont en fin de compte que de la technologie polygraphique miniaturisée (et c'est de là que vient le surcoût).

La phonographie est utilisée pour entendre et parler c'est une technologie qui est déjà assez chère dès lors qu'on veut un automate réellement mobile, en effet la plupart des automates chanteurs de spectacle font semblant de chanter alors que la pièce est baignée de musique de tous les coins par des hauts-parleurs. Toutefois dès qu'on veut un automate à réponse vocale, c'est une technologie incontournable.

La visiographie (qui est constituée de grilles de petits cristaux qui donnent des signaux électriques quand ils sont excités par la lumière pour la réception) est l'équivalent de l'œil humain, c'est une technologie facilement miniaturisée, toutefois l'interprétation est plus complexe que celle de la reconnaissance vocale phonographique.

On notera que l'intérêt de nombreux polygraphes est d'être relié au Réseau PolyGraphique, un automate ayant les accessoires nécessaires peut le faire, si une ligne est à sa disposition, toutefois une nouvelle technologie permet cette communication sans ligne : c'est la

Communication Electro-Magnétique
(plus communément appelé dans notre monde Radio ou avant TSF).

La CEM demande des récepteurs de tailles raisonnables, qu'un automate moyen peu intégrer, toutefois l'émetteur a besoin d'être très grand si on veut une bonne portée. Ainsi les automates les plus performants de la RU (ceux sur Notos la lune aquatique d'Eole) ne peuvent répondre à leur vaisseau mère qu'à une distance maximale de 5 kilomètres.

Le moteur analytique est à proprement parler le cerveau (mais pas la mémoire), de l'automate, et permet de répondre à des ordres complexes et d'effectuer des tâches précises, il y a souvent un lien direct entre capacité motrice et analytique d'un automate, en effet une pièce d'horlogerie fine incapable de distinguer correctement deux ordres vocaux est de la technologie gâchée.

19. Le Classement

Je voudrais vous présenter le classement (très anthropomorphique) des automates par l'Association des Automatistes, groupe de pression assez critiqué, voulant donner des droits aux automates les plus perfectionnés, car ils ne les considèrent pas comme de simples objets.

Ana-automates :

Ce sont en fait d'après eux de faux automates, qui miment bêtement l'homme dans une seule de ses fonctions et d'une manière très répétitive. En règle générale ces machines n'ont pas de moteurs analytiques très complexes. Ce sont principalement des outils ménagés, ou de divertissement agrémentés d'un semblant de têtes ou de membres balançant à titre décoratif, leur interface est souvent manuelle, même

si elle est parfois équipée d'une sortie vocale.

Faux joueurs de musique (phonogramme), d'échec (polygraphe externe, ou autre joueur), balayeur aléatoire, batteur d'œufs... (il vaut mieux avoir des versions sans jambes de ces machines si on ne veut pas finir avec des problèmes domestiques graves).

Pro-automates :

Ayant un moteur analytique perfectionner ces automates sont capables de faire quelques tâches après commande vocale, et avec relative précision. Toutefois ils ne différencient ni les voix ni les visages, répondent souvent par, " je crains que cela ne dépasse le cadre de mes compétences " à de nombreux ordres. C'est typiquement l'automate chargé de peindre toute la clôture en blanc, et qui peindra aussi votre automobile, si elle est stationnée trop proche (cela dit les carrosseries blanches semblent être à la mode en ce moment).

Dans certaines familles des pro-automates majors d'hommes ouvrent les portes, amènent les plats, sans faire trop de bêtises et non sens.

Eu-automates :

Ils sont tous la propriété du Gouvernement, et semble cacher en leur sein un petit homme, tellement leur pertinence et aisance de mouvement est surprenante. Toutefois il faut comprendre leur mentalité ultralogique, pour pouvoir dialoguer avec eux sans qu'ils demandent confirmation après chaque ordre ambiguë. *(les joueurs n'ayant aucun intérêt pour le charisme peuvent jouer cette classe de personnage).*

La technologie qu'ils utilisent est tellement chère qu'elle est produite en petit nombre même en RU, on compte à l'heure actuelle 25 eu-automates en RU, dont 5 participant à l'exploration

spatiale, et les autres sont des agents sous couverture, se faisant passer pour des pro-automates.

20. La Patrie en Danger

Acte Constitutif d'Urgence de la République Universelle par Lafayette

CITOYENNES, CITOYENS,

Le roi a fuit le territoire pour rejoindre les **"Nations Tyranniques"**, en cela il a signé la trahison de sa personne et la déchéance de sa fonction.

Moi, le citoyen Lafayette, étant le représentant élu du peuple, au plus haut niveau de l'exécutif, je déclare la **"République Universelle et Eternelle"**.

Car comme les colons nord-américains, ont vaincu la tyrannie dans le Nouveau Monde, nous la vaincrons dans l'Ancien.

Mon premier acte de dirigeant est de déclarer la **"Patrie en Danger"**, et de lancer un appel aux citoyens patriotes, à suivrent la conduite que la survie de la République impose.

Face à nous des Empires : de cruelles machines à réduire en cendres les **"Peuples Aimant la Liberté"**. Nous devons trouver d'autres moyens que leur tyrannie pour être plus puissant qu'eux. Pour poursuivre cet objectif, je demande aux citoyens d'adopter la conduite patriotique qui va permettre de faire la différence.

LIBERTE :

"La Liberté de Conscience" est le premier droit, c'est pourquoi toute opinion reste dans la sphère privée de l'individu. Il en découle **"L'Etat Laïc"**, c'est à dire la neutralité religieuse de l'état, pour n'opprimer aucune forme de culte ou de philosophie. **"La Liberté de Propriété"** est le second droit, toutefois ce dernier doit se conformer avec les exigences

patriotique d'Egalité et de Fraternité que met en avant la **"Patrie en Danger"** pour triompher de toutes les tyrannies.



EGALITE :

Face à la loi, face à la justice, face au droit de représentativité, face à la faim, le froid, le droit au logement, le droit à la connaissance et à l'information, le droit aux soins, le droit à la protection, le devoir au travail, **tous les citoyens sont égaux**, quelque soit le sexe, l'ethnie, l'origine géographique, la langue, la confession, le niveau d'éducation, les ressources...

FRATERNITE :

Dans le respect de l'autre, l'État décide de prendre sur lui l'organisation de toutes les démarches nécessaires pour assurer au minimum les droits et devoirs cités au dessus, en gardant le principe que : **"le Bonheur du Tout"** ne peut être atteint simplement en sacrifiant **"Une Partie"**.

21. La Constitution Lafayette

CONSTITUTION :

Les Citoyens élisent leurs représentant dans le Gouvernement, ce dernier à

donc l'aval du peuple pour organiser tout l'État, le Gouvernement est composé de trois corps :

Le Secrétariat d'État qui s'occupe de l'exécutif, le Congrès qui s'occupe du législatif, et de la Magistrature qui s'occupe du judiciaire.

Au sommet du Gouvernement le Président de la République est politiquement neutre, il sert de **"Médiateur Universelle"** à l'intérieur et à l'extérieur de la République, il est le suprême représentant de l'idéal républicain, le garant de la Constitution (pour cela il peut demander des référendums pour chaque action qu'entreprennent les 3 sous-gouvernements).

Le territoire est protégé par une armée constitué de citoyens soldats de métiers et en cas de crise de miliciens. L'ordre public est protégé de manière similaire par des citoyens gardes de métiers. Toutefois la résolution d'affaire judiciaire n'est pas organisée par les garants de l'Ordre mais par la Magistrature. Pour finir un service de santé constitué de médecins diplômés, soigne gratuitement la population.

Un organisme de Gestion du travail sert à coordonner les sites de récolte de matière première et les manufactures, en fonctions des besoins de la population et de l'Etat. Les hauts responsables de cet organisme sont salariés et non maîtres des bénéfices du labeur de tous les travailleurs, c'est le Gouvernement, donc les représentants du peuple tout entier, qui décide quoi réinvestir où.

Les citoyens ont un accès gratuit à l'Enseignement et à l'Information qui est dispensée dans un esprit de laïcité et d'impartialité. De plus l'état finance la recherche scientifique pour que par le progrès technique la société soit sans cesse améliorée.

Pour tous ceux qui ne pensent pas avoir de talent à investir dans le travail patriotiquement gérer, ou dans les

services d'Education ou de Sécurité, il existe pour eux un espace : La **"Libre-Entreprise"** est toutefois assujettie à deux taxes pour assurer la gratuité de l'Education, de la Sécurité et l'impartialité du Gouvernement.

La première : **"La Taxe de Solidarité"** est appliquée sur tout mouvement bancaire, allant vers la Libre-Entreprise.

La seconde : **"La Taxe d'Impacte"** est un rajustement propre à chaque libre entreprise (et parfois association à but non lucratif), en fonction du surcoût qu'elle inflige à la société (augmentation des frais médicaux, du désordre ou du crime, dégradation des infrastructures publiques, utilisation de brevets déposés par la Recherche...).

*Citoyen Président de la
République Lafayette*

**An 0 de la République Universelle
(1792)**

22. Bruce Ier

L'Empereur Britannique George III à participé à la coalition contre l'expansion de la République Universelle de Lafayette :

De 1792 à 1812 Lafayette fit plier de l'intérieure ou de l'extérieure tout les alliés de l'Empire Britannique (Prusse, Espagne, Autriche, Portugal, Suède) à l'exception de l'Empire Russe, dont les remparts hivernaux incitèrent Lafayette à s'arrêter en Pologne.

En 1812 Lafayette stoppe sa " Guerre de Libération des Peuples Européens " : en face de lui se dressaient alors 3 empires : le plus répressif, mais aussi le plus inaccessible l'Empire Russe, le plus légitime et maître des mers l'Empire Britannique, et le plus paradoxal, à la fois fondamentaliste et tolérant avec les peuples des Balkans : l'Empire Ottoman.

Lafayette organisa un blocus continentale et réorganisa les nations "délivrées" dans sa république fédérale. Pendant ce temps l'Empire Russe et Britannique prirent conscience de leurs complémentarités. Après plusieurs années de ferme coalition George III finit par voir en Alexandre Ier (Empereur de Russie depuis 1801) l'héritier combatif qu'il n'a jamais eu, et sur son lit de mort (1820), George III demande à sa fille, Georgia Ière, l'héritière de la couronne Britannique, d'épouser Alexandre Ier pour former ainsi l'Empire Britannico-Russe.

En 1822 l'Empire Britannico-Russe prit un nouveau sens quand Bruce Ier vit le jour, futur héritier du trône unifié. Comme son père Alexandre Ier mourut de maladie en 1825, ce fut au maître d'arme de la couronne (issue d'une confrérie Templière Russo-Maltaise) de servir au jeune prince de modèle masculin. Pendant les 5 ans qui suivirent avant la mort accidentelle de sa mère, Bruce suivit une éducation religieuse très singulière à la fois Anglicane, Orthodoxe et Catholique (sans parler de l'influence Templière).

C'est en 1830, qu'on put apercevoir le tournant théocratique que prit le l'Empire Britannico-Russe : Bruce n'ayant que 8 ans à la mort de sa mère, un comité appelé à l'époque le Conclave, réunissant tous les hauts dirigeant des Eglises Chrétiennes, se déclara régent. En effet par son héritage Britannique, Bruce serait Patriarche Anglican, de part son héritage Russe, protecteur de la fois orthodoxe, et comme le Pape Catholique venait de perdre tout pouvoir hors République Universelle



depuis la chute de l'Etat Pontif en 1805, il était clair qu'en même temps que le titre d'Empereur, Bruce recevrait en 1840, celui de Patriarche de toute la Chrétienté.

Pendant la période de régence qui dura 10 ans, le Conclave fit des accords secrets pour solidariser tous ses membres, en fait l'Ordre secret du Temple dévoila petit à petit sa présence dans chaque ordre chrétien. Pour finir la noblesse et la bourgeoisie fut "initié" et bientôt tous voulaient avoir le prestige d'être Chevalier du Temple.

A sa majorité Bruce Ier était l'un des leurs, il comprenait qu'il était le représentant d'un Ordre dont la sainte mission était de gouverner le monde, et que tant qu'il ne parvenait pas au plus haut cercle d'initiation, il devait suivre avec respect les conseils des Grands Maîtres du Temple.

C'est sans surprise qu'il épousa en 1842 la seule héritière du jeune Empire Brésilien, Pétra Ière, pour s'ancrer plus fermement dans le monde catholique et latin, et donner à cette ancienne colonie les garanties métropolitaines perdues avec la chute du Portugal, en l'intégrant à la couronne Britannico-Russe.

Aujourd'hui en 1884, l'an 92 de la RU, cela fait 44 ans que Bruce Ier règne, il représente bien dans toute son horreur l'opposé de l'idéal Républicain : Liberté - Egalité - Fraternité, par son : Servir - Honorer - Respecter. (Servir l'Empire, Honorer les Initiées, Respecter la Loi Divine)

23. L'Alphabet Républicain

Le terme Alphabet Républicain fut clairement fixé vers la fin de l'année 20 RU (1812), quand les bases de la Langue Républicaine furent jetées.

L'Alphabet Républicain d'alors utilisait 25 de nos lettres latines (de a à z sans q), pour écrire les sons considérés comme basics, et donc utilisés dans la LR.

Par la suite un système qu'on nomme Alphabet Républicain Etendu fut dérivé de l'AR, celui de 25 lettres se nomme maintenant Alphabet Républicain Restreint.

Cette augmentation du nombre d'éléments du système fut rendu possible par l'utilisation de symboles diacritiques (trémas, accent grave, tilde) sur les consonnes ou les voyelles, et un système de point ou de traits sous la voyelle pour indiquer l'accentuation ou la longueur des voyelles. On put ainsi utiliser l'AR comme outil de transcription phonétique de nombreuses langues avec une précision suffisante.

Ceci fut d'abord utilisé pour aider à lire les noms propres et les noms de lieux, puis depuis la mise en place du Réseau PolyGraphique pour écrire communément la plupart des langues en RU.

Ainsi les Langues Régionales en République Universelle adoptèrent le système phonétique pour la publication, et des versions allégées pour l'écriture personnelle, en omettant les signes diacritiques qui n'ont pas de rôle discriminant au sein de la langue.

Ci suivent deux phrases très alambiquées vous illustrant la transcription en ARE, des sons français et allemands.

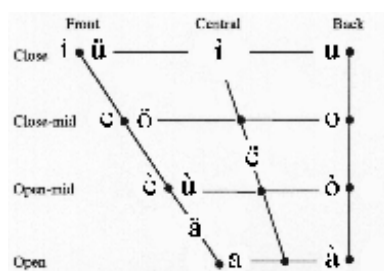
Byē ũ, ð n'a ganye tu lē kac, pwi ð n'a māje si fēzā
avèk de pāt kòm de cēvō d'āj, alòr wi tū vwa lē bonùr.
Bien un, on a gagné tout le cash, puis
on a mangé six faisans avec des pâtes
comme des cheveux d'anges, alors oui
tu vois le bonheur.

Mayn Hawsnaxbar aws der Etajē craybt yedēn Tak
vundèrfolē Libēsbrifē awf grōsēn Zantpapiirtsètēln an miē.
Mein Hausnachbar aus der Etage
schreibt jeden Tag wundervolle

Liebesbriefe auf großen
Sandpapierzetteln an mich.

Pour ceux qui s'intéressent plus à la phonétique, voici le tableau complet de l'ARE.

Voyelles :



Consonnes :

	Bilabial	Labiodental	Dental	Alveolar	Postalveolar	Palatal	Velar	Uvular	Glottal
Plosive	p b			t d		ç ʝ	k ɡ	q ɢ	ʔ
Nasal	m	ɱ		n		ɲ	ŋ	ɴ	
Trill	ʙ			r				ʀ	
Fricative	ɸ β	f v	θ ð	s z	ʃ ʒ	ç ʝ	x	χ	h
Approximant		ɹ		ɻ		y			
Lateral approximant				l		ly	ɭ		

24. Les Guerres Passées

La 1ère Guerre Globale : 36-43 RU (1828-35)

Depuis une vingtaine d'années les peuples des Balkans et tout particulièrement les Grecs, aspirent à être indépendants.

En effet même si l'Empire Ottoman, en bonne puissance occupante alterne la carotte et le bâton avec brio, les peuples non musulmans sous contrôle turc veulent suivre leurs propres idéaux comme les autres peuples d'Europe.

Les uns sont républicains, mais pas forcément unionistes avec la République Universelle, les autres sont plutôt religieux, mais ne portent pas tous une confiance sans faille dans le Conclave de Moscou, régent du trône

Britannico-Russe et de la chrétienté réunifiée.

Depuis des années RU d'un côté et Conclave B-R de l'autre fournissent armes et promesses de soutien aux groupes indépendantistes de tous bords, majoritairement en Grèce. Quand ceux-ci commencent leurs soulèvements c'est le coup d'envoi d'une course à l'annexion des Balkans entre RU et EBR, course qui dégénère en conflit global.

En effet très vite les bases arrières des deux grands, que sont l'Amérique du Nord et l'Australie furent les théâtres d'actions militaires servant dans un cas à diminuer la puissance industrielle, indispensable à l'effort de guerre, et dans l'autre à diminuer les ressources énergétiques

non moins indispensables.

Ceci embrasa donc la région antillaise du globe, et de proche en proche les Républiques Hispano

Américaines du côté de la RU, et le jeune Empire du Brésil à l'époque encore indépendant de l'EBR.

Au niveau des techniques militaires employées, en plus de la guerre terrestre, l'apparition des bateaux à vapeur blindés changea profondément les manœuvres nautiques et au final l'issue de la guerre toute entière : Quand les deux grands belligérants finirent par ne plus avoir de bateaux à flots, la guerre s'arrêta d'elle même et chacun se mit à reconstruire son économie alors que l'élan guerrier se dissipait.



L'Empire Ottoman fut le grand gagnant de ce conflit, puisqu'en ne favorisant aucun de ses deux adversaires, il les laissa s'entredétruire, et parvint à garder les Balkans sous son autorité, à l'exception de quelques îlots grecs, qui sont maintenant soit des bases militaires RU ou EBR, ou des foyers de résistants.

La Guerre Coloniale : 53-70 RU (1845-62)

Alors que les conflits précédents faisaient souvent appel à des armées citoyennes défendant le territoire métropolitain, c'est à dire la terre natale, la guerre coloniale à de particulier le fait de faire appel à des armées presque professionnels pour des objectifs plus économiques ou stratégiques.

C'est pourquoi ce conflit eut lieu dans des zones plus reculées du globe, tout particulièrement en Afrique noire.

L'élément déclencheur de ce conflit, fut la volonté des deux blocs d'installer des réseaux ferrés sur le continent noir, et donc le besoin d'avoir des

possessions territoriales continues et sécurisées. Il en résultat des mouvements de troupes terrestres avec soutien naval, et nouveauté, de nombreux vaisseaux aériens de type aérostat.

Ce conflit s'acheva quand les colonies furent redistribuées de manière plus cohérente entre RU et EBR. C'est cette logique extrême qui donna à l'Afrique

coloniale son aspect bipartite : Ouest RU et Est EBR.

Dans d'autres parties du globe une logique similaire s'est exprimée, mais n'oublions pas de parler des affrontements avec les indigènes, qui sont parfois dans le camp de l'Ennemi, ou simplement ennemis.

Cette guerre est l'œuvre de Bruce Ier, elle traduit sa volonté d'implanter l'EBR sur tout les continents,

pour assujettir toutes les peuplades de grès ou de force par ses armées vêtues de rouge. On notera que l'approche moins

brutale de la RU dans sa colonisation ne lui a malheureusement valu qu'un moins grand territoire.



La Course Spatiale : 82-92 RU (1874-84)

L'exploration du système solaire et tout particulièrement des lunes d'Eole semble être le souci actuel au niveau de la stratégie inter bloc, reste toujours qu'après l'émergence d'un nouvelle empire anti-Européen : l'Empire du Levant, nombre de préoccupations militaires et diplomatiques sont encore centrées sur notre bonne vieille planète Terre, surtout depuis que les relations entre les blocs sont devenu plus protocolaires.

Toutefois un fait reste indéniable, les bonds

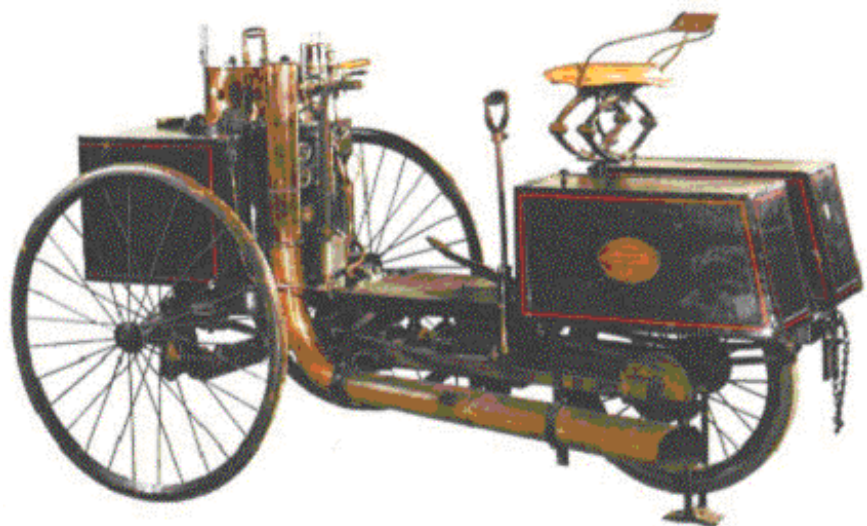
techniques et industrielles ce sont fait en partie grâce au Charbon Rouge, et les réserves planétaires semblent fondre comme neige au soleil, sa récolte sur d'autres planète semble la solution la plus salvatrice qu'il reste à mettre en œuvre, d'où l'accélération de la course spatiale. Reste qu'avec l'augmentation de l'espionnage, et le perfectionnement mécanique et militaire, nombres analystes prédisent déjà la IIème Guerre Globale, comme l'inévitable résultat du stress énergétique sur chacun des deux blocs, aggravé par maintenant deux Empires anti-Européens.

25. L'Automotive

A peine trente ans après l'invention du moteur à vapeur au Charbon Rouge (62 RU - 1854), voici que l'automotive a déjà trouvé sa place dans la société urbaine de la R.U..

Les premiers prototypes de véhicules autopropulsés sont encore présents dans certaines rues peu éclairées, mais en trente ans leurs propriétaires ne sont plus les mêmes.

Alors qu'un tricycle à vapeur, il y a trente ans, était le cadeau d'un haut fonctionnaire ou d'un riche libre-entrepreneur à sa progéniture, c'est maintenant trahir son appartenance aux couches les plus modestes de la population que d'en posséder un.



En effet l'heure est à l'automotive : véhicule de fonction, de transport de marchandises ou simplement de location au Ministère de la Production pour les familles voulant passer

une journée à la campagne. Ces différents modèles ont en commun la miniaturisation du moteur et l'augmentation de l'habitacle.

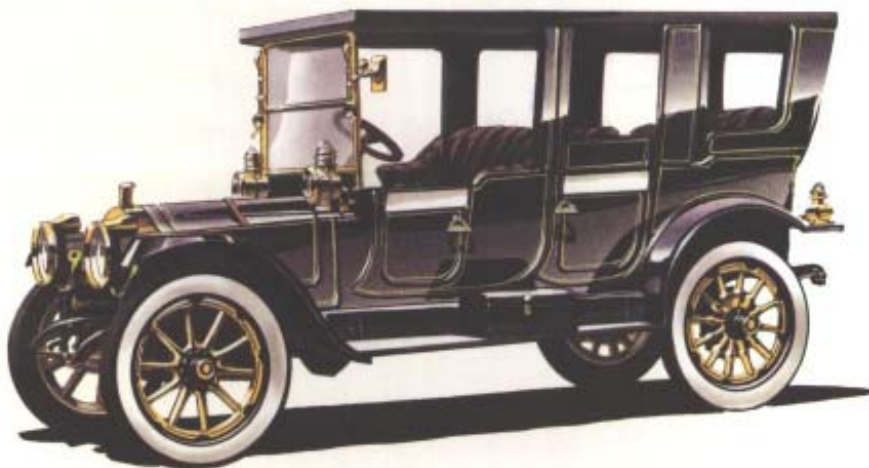
Toutefois de nouveaux modèles sortants des esprits des ingénieurs les plus extravagants du Ministère de la Production, sont enfin disponibles sur



commande. Alors dès maintenant vous pouvez choisir les options de vos rêves, couleurs, polygraphe de bord, récepteur CEM vous reliant au Réseau ... (NB : seules les options demandées par 90% des acheteurs seront incluses lors de la fabrication en série).

Les particularités révolutionnaires des moteurs à vapeur équipant les automobiles urbaines "nouvelle génération" se résument en deux points :

Tout d'abord le circuit générateur de mouvement, grâce à la suppression de



la vapeur d'eau, est clos, évitant ainsi l'apport d'eau externe (*un ingénieur système de refroidissement est inclus pour permettre au moteur de tourner rapidement, mais ne perdez pas votre temps à en chercher le brevet, celui-ci est classé Secret Défense*).

Deuxièmement la carbonisation du Charbon Rouge est complète et n'appauvrit pas l'air ambiant de son oxygène (*le Charbon Rouge en contenant*) ainsi même dans les lieux relativement clos des voies de circulations (toutes

souterraines) des grandes villes, aucune suffocation n'est à craindre (si votre moteur est bien entretenu et réréglé périodiquement par des techniciens du Ministère de la Production, ou par des libre-entrepreneurs agréés).

26. Le Temple du Baphomet

Après bientôt un siècle de " Droits de l'Homme et du Citoyen " en République Universelle, notre ennemi l'Empire Britannico-Russe pratique encore ce que nos humanistes nomment un crime contre la dignité, et

nos théologiens un blasphème. Ci suit la description alarmante de la société B.R. :

Pour les Britannico-Russes la Terre, et tout ce qu'elle contient d'animal, de végétal et de minéral, est un cadeau de leur dieu, appelé le Baphomet par les initiés, au genre humain (le Temple). Les Maîtres du Temple constituent la tête de ce corps de croyants, ils dirigent donc, guidant vers l'aboutissement : l'union avec le Baphomet, après l'Apocalypse.

Ainsi tout membre de la société B.R. est théoriquement un Templier. Cette masse humaine est soumise à la loi divine, telle qu'elle est interprétée par les Maîtres à partir des Saintes Ecritures, dont le corpus exact n'est connu que d'eux seuls.

On distingue ainsi déjà deux classes dans la société B.R. : la classe dirigeante les Maîtres, et la classe exploitée : les serfs. Il existe toutefois une classe intermédiaire aux allures ecclésiastiques : les Ordres, constitués des initiés de rangs inférieurs (les Maîtres étant des initiés ayant effectués leur Ascension).

L'Ordre des Croisés est le bras armé du Temple (uniquement des hommes, ils sont reconnaissables à leurs uniformes impériaux rouge-sang, et portent des grades militaires). C'est l'outil de répression et de conquête des Maîtres.

L'Ordre des Hospitalières est le bras guérisseur (uniquement des femmes,

elles sont reconnaissables par leurs robes et leur coiffes blanches de nones). C'est l'outil de santé publique et de divertissement pour les Maîtres.

L'Ordre des Clercs est la plume et la voix du Temple (uniquement des hommes, ils sont reconnaissables à leurs soutanes ou costumes de ville noirs à col blanc). C'est l'outil administratif, d'encadrement bureaucratique et propagandiste de la population servile, par ces notaire-pasteurs des Maîtres.

A part la répression et l'ignorance, le sentiment d'être du côté des pieux est la chaîne qui maintient les serfs sous le joug tyrannique des Maîtres, alors que la Parousie, c'est à dire le retour du Christ sur terre pour le Jugement Dernier, leur semble se rapprocher. Ainsi chaque coup de pioche d'un mineur, chaque coup de faux d'un paysan ou chaque coup de marteau d'un ouvrier, est guidé par le besoin de gagner sa place dans la Jérusalem Céleste bientôt sur terre, car Dieu merci, elle est



ouverte aux serfs.

En théorie c'est l'Empereur Britannico-Russe qui est le chef suprême de l'Etat. En fait il n'est que le symbole de l'union de la société séculaire et ecclésiastique en une seule entité : le Temple, nommé aussi Christianisme-impérial, ou Double-croix. C'est pourquoi son pouvoir est assujetti au Conclave, le cercle des Grands Maîtres du Temple, qui sont eux même

les plus hauts initiés parmi les Maîtres du Temple de leur région.

Les serfs et leurs descendants sont attachés à leur Maître local. Le serf rural est plutôt traité comme un esclave, alors que le serf urbain comme un employé, ceci est directement lié au niveau de vie du Maître, évitant ainsi d'avoir à faire mâter, trop souvent, des révoltes.

Dans l'E.B.R. tout enfant né serf, jusqu'à ce qu'un Maître le reconnaisse, alors il devient novice. Le peuple serf, ne reçoit aucune éducation, à part l'enseignement de propagande religieuse pendant les messes et les fêtes. Par contre le novice acquiert les bases de l'initiation, c'est à dire la lecture et l'écriture de sa langue maternelle, et l'apprentissage de la langue initiatique templière et de son alphabet Enochien. Au cours de son initiation, qui commence chez les Clercs, on décide si le novice garçon devient Disciple du Maître, Ecuyer d'un Croisé, ou Commis d'un Clerc.

Un an avant sa majorité (donc à 17 ans), une fille serf suit une formation d'au moins un an dans un couvent Hospitalier. Durant cette période le Maître peut exercer son droit de cuissage, sombre héritage du Moyen-Age. Au terme de cette formation le Maître décide si la jeune femme retourne au monde des serfs, pour se marier, ou continue sa formation devenant alors une Nonnette

d'Hospitalière. En fait les Hospitalières constituent le véritable harem du Maître, héritage de la décadence des cours royales de la Renaissance.

Les Clercs et Croisés méritant ont souvent, grâce au bon vouloir du Maître, accès aux Hospitalières, et parfois la possibilité d'en avoir une comme compagne. Les autres utilisent leur pouvoir répressif ou corrupteur sur les serfs, pour ces fins là.

27. La Diplomatie

A la fin de la guerre coloniale, la RU et surtout l'EBR comprirent l'importance des relations diplomatiques et de l'image internationale. D'autant plus que chacun gouverne un empire intercontinental et multiculturel.

C'est pourquoi le traité de fin des hostilités coloniales (entre RU et EBR) servit aussi à la création de l'Organisme de Diplomatie Globale, lieu de pourparlers permanents entre toutes les puissances (au sens propre) du monde. Un terrain neutre dut être désigné, et comme aucun territoire

n'était indépendant aux alentours des capitales de la RU et de l'EBR, ce fut finalement la solution proposée par l'EBR qui fut retenue :

Ainsi, les îles anglo-normandes furent déclarées zone neutre tant qu'au moins une des nations fondatrices de l'ODG y siégerait (c'est à dire RU ou EBR). En pratique les quelques habitants des îles passèrent du joug de l'EBR à celui d'un organisme



seulement intéressé par la sauvegarde de la neutralité des îles et par la diplomatie.

Aujourd'hui tous les états indépendants et reconnus par la RU ou l'EBR ont un représentant diplomatique à l'ODG, celui-ci à un pouvoir décisionnel directement lié à la population de son pays. Même si en théorie le but de l'ODG est d'éviter que des escarmouches se transforment en IIème Guerre Globale, une nation peut toujours le quitter pour des raisons bellicistes.

La seule innovation de l'ODG est que les querelles idéologiques de l'EBR et de la RU ont trouvé une audience attentive. Toutefois depuis quelques années, la rapide montée en puissance de l'Empire du Levant et la lente décomposition de l'Empire Ottoman est un spectacle tout aussi divertissant.

Le bâtiment principal de l'ODG est un complexe comprenant des salles de débats, de négociations, et des bureaux individuels. Le tout dans un style Art Nouveau qui donne à l'île de Sark un charme continental.

On notera l'existence d'une aérogare sur l'île de Jersey, où de nombreuses avions RU convergent. Sur Guernsey se trouve un vaste port qui a sa part de cuirassés EBR, du nouveau monde, ou de l'Empire Ottoman. Pour finir une base sous marine à Alderney permet aux sous-marins Levantins de boucler leurs périples sub-arctiques. Chaque port sert de filtre contre les armes à feu, en effet les diplomates les

ont déclarées interdites sur les îles. C'est pourquoi la plupart des gardes du corps des diplomates sont de solides combattants pouvant en découdre contre plus d'un à mains nues.

28. Le Nov-Art

Il y a environ 15 ans l'ultra rationalisation de la production d'objets de grande consommation avait enlevé toute humanité à l'entourage mobilier et immobilier du citoyen en République Universelle.

En réaction à cette uniformisation des intérieurs, les hauts fonctionnaires et grandes richesses de la libre-entreprise décidèrent d'aider les jeunes créateurs artisanaux du Ministère du Divertissement, ainsi renaissait le mécénat.

Ces artisan-artistes participèrent à la création d'un nouveau style, dans lequel ils ancrèrent tout leur positivisme, tentant de ré-humaniser les métropoles en ces durs temps de fin de siècle. Ils puisèrent dans l'inconscient païen de la société républicaine, en ré-imaginant les mythes classiques. Ainsi dans des forêts vivantes des êtres féeriques firent revivre la magie des rêves oubliés.

Quand petit à petit la conscience de cette révolution artistique parvint au grand public, le Ministère de la Production parvint à effectuer la transition, et la nouvelle gamme de produit de masse avait réincorporé une parcelle de ce nouveau génie artistique. De même au niveau architectural, les nouveaux bâtiments ministériels présentent des courbes plus végétales et lumineuses.

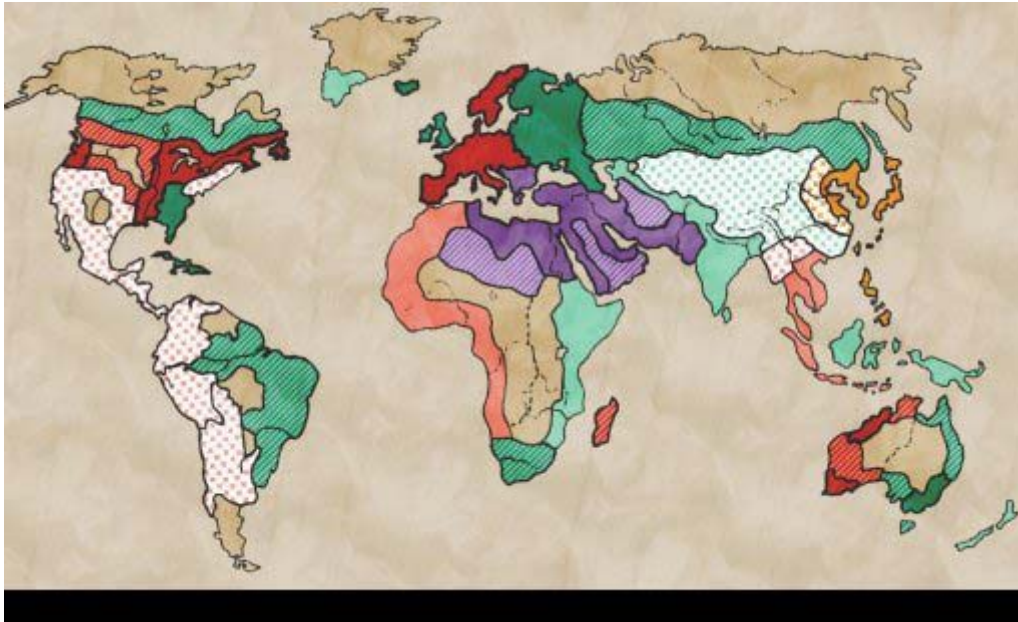


La touche ultime fut l'adaptation des images de propagande RU au style Nov-Art, comme on le nomme dans la majorité des régions, c'est ainsi que l'identité artistique de la RU fut clairement reconnue. Et ce, surtout depuis l'émergence ces dernières années d'un Nov-Art mature et équilibré, qui se focalise plus sur la pureté de ces éléments que sur les fioritures du décor.



L'Atlas Géopolitique

pointillés et hachures



La Planète Terre :

Foncé : métropole ; **Hachuré** : colonie de peuplement ; **Clair** : colonie d'exploitation ;
Croix : pays indépendant sous influence.

Rouge : République Universelle (RU) ; **Vert** : Empire Britannico-Russe (EBR) ;
Mauve : Empire Ottoman ; **Orange** : Empire du Levant.

1. L'Europe



Zone principale de peuplement de type métropolitain de la RU (en rouge) et de l'EBR (en vert).

Délimitée au Sud par l'Empire Ottoman. Ennemi officiel des deux grands, mais allié secret, tantôt de l'un, tantôt de l'autre.

2. L'Empire Ottoman

L'Empire Ottoman est la seule puissance musulmane à envergure internationale. Son antagonisme avec la RU et l'EBR le rend méfiant et prompt à changer ses alliances.



NB : absence de canal à Suez.

3. L'Empire du Levant

Le Japon Impérial de l'ère Meiji a, très tôt, conquis et fédéré le levant, contre les Européens, mais pas contre leurs techniques. C'est donc un adversaire qui sait adapter tradition et modernité.



4. L'Amérique du Nord

L'Idavie et l'Acadie sont deux provinces RU aux mêmes statuts que la métropole de par leur niveau de peuplement. (rouge à l'ouest et au centre-est)

La Grande Alabamie a un statut équivalent mais dans l'EBR, et représente la zone verte du sud et des caraïbes. Alors que la frange extrême nord (hachurée en vert) : l'Hudsonie se peuple lentement à



cause du froid extrême.

Les deux franges centrales (hachurées de rose) sont les voies de peuplement de la RU.

Enfin, la Fédération d'Amérique du Nord (à l'est) et la Nouvelle Espagne (au sud) sont des états indépendants mais influencés par la RU (croix roses).

5. L'Amérique du Sud

C'est le continent oublié, issu des toutes premières vagues de peuplements coloniaux espagnols et portugais.

Le Grand Brésil est maintenant une colonie pionnière rattachée à l'EBR par le jeu des mariages. Quant aux autres états, ils sont indépendants mais sous l'influence de la RU : Confédération de l'Isthme, Nouvelle Grenade, Fédération du Pérou, et République de la Plata (du nord au sud).

Zones de conflits récurrents : la Terre de Guyane (au nord) et l'Entre Deux Fleuves (au centre).

NB : Absence du canal de Panama.



6. L'Australie

L'Australie est, après l'Amérique du Nord, la deuxième zone de peuplement important, pour l'EBR et la RU.

L'EBR colonise le riche sud-est, alors que la RU, arrivée plus tard, doit se contenter de la zone ouest, la plus rude.



Ici aussi certaines zones ont le statut métropolitain, d'autres le statut pionnier.

NB : La Nouvelle Zélande est une colonie d'exploitation et non de peuplement de l'EBR.

7. L'Asie

La Basse Sibérie est la zone de peuplement majeure de l'EBR. De plus le couloir Euro-Indien compense l'absence de canal de Suez pour l'EBR. Ainsi cette zone d'exploitation majeure qu'est l'Inde, est à portée de rail. Par ailleurs, les débouchés



économiques des états sous influence EBR de la Chine-centrale (croix vertes) ne sont pas négligeables.

Plus modestement la RU exploite l'Indochine. Ce continent est délimité à l'est par l'expansionniste Empire du Levant.

8. L'Afrique

Hormis les colonies de pionniers de peuplement Madagascar RU et Sud-Afrique EBR, le continent africain est une large zone d'exploitation et d'exportation d'objets manufacturés obsolètes. L'ouest est contrôlé par la RU, l'est par l'EBR.

Le centre est en pleine exploration.

Le Nord est délimité par l'expansionniste Empire Ottoman, guidé par sa volonté de réunir tous les musulmans sous un même Califat.



9. Les Drapeaux

Des quatre puissances mondiales :

République Universelle



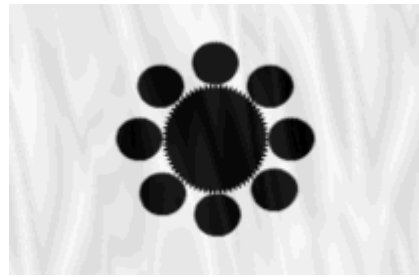
Empire Britannico-Russe



Empire Ottoman

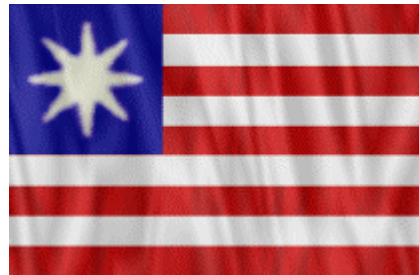


Empire du Levant



Des 7 alliés de la RU :

Fédération d'Amérique du Nord



Nouvelle Espagne



Confédération de l'Isthme



Nouvelle Grenade



Fédération du Pérou



République de la Plata



Empire Constitutionnel Birman



Le système d6 Initiation

Les règles du Jeu

1. Création

0. Imprimer la fiche de personnage : ru-fiche.pdf : A4 recto verso à plier.

1. Discuter du cadre et du ton de la campagne avec le MJ, en effet on peut toujours jouer un hussard républicain, un savant fou... mais il faut quand même les adapter au milieu dans lequel ils évoluent (hautes sphères du gouvernement, jungles hostiles, ou simplement bas quartiers de la Capitale).

2. Imaginer l'activité principale de son personnage, et comment il est arrivé là ! Savoir aussi son parcours général... plus l'historique est intéressant, plus il sera facile pour le MJ d'accepter des avantages de rangs sociaux, amoureux... (mais noter que le MJ doit souvent imaginer toutes sortes d'ennemis cachés pour chaque ami vraiment utile)

3. Remplir la fiche en faisant des compromis avec le MJ pour que votre historique s'exprime à travers la fiche, au lieu d'être amputé de son originalité. Parfois d'une apparence austère la fiche est là pour optimiser l'espace devant vous, donnant d'un coup d'œil les capacités de votre personnage dans telle ou telle activité.

Au delà des parties purement descriptives du premier volet (que sont : noms... métiers... historique... qui doivent néanmoins toujours être approuvées par le MJ) on trouve au centre la liste fondamentale de la description mécanistique du personnage : Caractéristiques, Compétences et Spécialisations.

Pour finir le reste de la fiche regroupe : les avantages et désavantages (dans Divers), la santé et la fiche d'arme... et au dos, l'équipement et l'expérience. La cascade Carac / Comp / Spé, est constituée de sorte qu'il existe 6 Carac indépendantes, chacune ayant 3 Comp associées, elles même ayant 3 Spé associées...

Quand on crée un personnage il y a deux facteurs qui entrent en jeu à ce niveau, le premier est évidemment le nombre de points dont on dispose pour augmenter Carac / Comp / Spé, le second est la liberté dont on dispose pour dépenser ses points entre Carac / Comp / Spé.

En règle générale le MJ accorde 254 Xp pour Carac / Comp / Spé.

Avec 168 Xp pour les Carac à 14 Xp par D6 (soit 12D6) entre 1 et 4 D6 par Carac

Avec 72 Xp pour les Comp à 4 Xp par D6 (soit 18D6) entre 0 et 2 D6 par Comp

Avec 14 Xp pour les Spé à 1 Xp par D6 (soit 14D6) entre 0 et 2 D6 par Spe

2. Définitions

Agilité : c'est une caractéristique permettant de donner une évaluation des capacités innées du personnage à mouvoir son corps, avec précision et rapidité C'est une caractéristique importante pour tout les personnages qui s'imaginent souples et vifs.

-Coordination est importante pour effectuer les actions générales demandant un certain sens de l'acrobatie, on y trouve comme spécialisation "Discrétion" (pour se mouvoir silencieusement), "Contorsion" (pour se faufiler dans les passages étroits, "Equilibre" (pour faire des actions comme escalader un mur, marcher sur une corde raide).

-Esquive est une compétence importante surtout si on a la manie de se mettre dans des situations dangereuses, elle sert à éviter les coups soit "de Mêlée" (remplaçant la parade en des circonstances particulières) soit "de Pièges" (certains réflexes permettent d'éviter un piège se déclenchant de justesse) soit "de Projectiles" (en fait c'est le réflexe de se mettre à couvert quand on pense qu'on va être visé, pas d'éviter un projectile déjà en chemin).

-Mêlée, c'est la compétence de combat rapproché avec arme, servant à la fois pour l'attaque et la parade, on trouve 3 types d'armes de Mêlée les "Contondantes" (comme les masses, marteaux et fléaux, recevant un bonus de Robustesse -2), les "Perforantes" (comme lances, pics et rapières, recevant un bonus de Dextérité -2) et les "Tranchantes" (comme épées, haches et sabres, recevant un bonus d'Agilité -2).

Dextérité : c'est une caractéristique où l'utilisation avec précision de ses mains prime, c'est pourquoi elle sert de base à des compétences manuelles plus que physiques.

-Construire, regroupe de nombreuses activités pouvant être jugées comme artisanales, et c'est pourquoi on y trouve des spécialisations comme le "Bricolage" (pouvant servir à faire des objets ou des pièges simples), "Maçonnerie" (servant en fait aux grands oeuvres de construction), et "Serrurerie" (qu'on appelle aussi crochétage quand on se réfère à un usage malhonnête de l'activité).

-Passe-passe regroupe tout les tours qu'on peu faire avec ses mains quand on est dextre, les spécialisations sont souvent malhonnêtes, ou servent les illusionnistes et autre manipulateurs de cartes et ficelles, "Dissimulation" (pour cacher des choses dans ses vêtements), "Jonglerie" (pour faire un spectacle de voltige d'objets), et "Pick-Pocket" (pour prendre quelque chose à quelqu'un sans qu'il s'en rende compte).

-Soin, doit être la compétence la plus noble sous Dextérité puisqu'il s'agit de sauver les gens, les spécialisations sont : "Premiers soins" (permet de stabiliser une personne gravement blessé et de soigner une personne avec des blessures mineures) "Chirurgie" (d'opérer les blessures graves) quand à "Diagnostic" (c'est un compétence plus large qui permet de déterminer de quoi souffre une personne).

Robustesse : cette caractéristique décrit à la fois la masse musculaire de l'individu ainsi que son aptitude à encaisser les chocs, c'est pourquoi on la retrouve dans le calcul des Points de Vigueurs du PJ.

-Atlétisme décrit à quel point le personnage est un bon sportif, avec une spécialisation en "Courir", "Nager" et "Lancer" (peut servir pour le combat avec des bonus divers).

-Constitution est l'expression la plus brutale de la Robustesse avec "Bagarrer" (qui sert de technique de corps à corps de base), "Endurer" (qui permet d'avoir une indication quand au seuil de souffrance physique tolérable par le personnage) et "Intimider" (la capacité à montrer plus ou moins gentiment ses muscles pour faire céder plus facile que soit).

-Extérieur permet de juger la longévité dans un milieu hostile, pour effectuer des tâches comme le "Pistage" (suivre des traces), "Orientation" (ne pas se perdre sans carte), "Survie" (chercher de quoi subvenir à ses besoins), qui sont moi facile qu'on pourrait le croire si on est facilement fatigable.

Charisme : c'est une combinaison de la personnalité et à moindre mesure du charme physique, permettant de bonnes interactions sociales.

-Empathie : est l'expression des sentiments, en cela elle sert à la "Comédie" (pour moduler ses expressions), au "Dressage" (pour donner des ordres aux animaux), et à la "Perspicacité" (pour comprendre les motivations d'autrui).

-Etiquette : sert en société, "Bon Usage" (permet par mimétisme et instinct de faire à Rome comme les romains), "Divertir" (permet d'adapter ses talents au exigence du public), "Politique" (permet de comprendre les relations sociales complexes).

-Influencer : permet de faire passer ses idées, "Convaincre" (même parfois avec des arguments mauvais), "Discourir" (faire des monologues devant des foules), "Séduire" (convaincre en utilisant des sous entendus libidineux).

Intellect : c'est l'évaluation de la capacité à mémoriser et à raisonner à partir de ses connaissances.

-Ingénierie : représente les connaissances techniques : applications pratiques des sciences, "Energie" (couvre toutes les connaissances du moulin à eau au nucléaire), "Mécanisme" (couvre tout ce qui a à voir avec les pistons, les ressorts et même l'électronique), "Invention" (reflète la capacité à trouver de nouvelles applications aux connaissances actuelles).

-Lettres : c'est le groupe des sciences humaines et des connaissances culturelles. "Culture" (la connaissance de l'époque et des temps passés), "Histoires" (les grandes dates ayant forgées les nations), "Langues" (connaissances de langues maternelles et étrangères et de la linguistique).

-Sciences : représente le noyau des connaissances dites "sciences dures", mais en général toute connaissance voulant avoir une base mathématique. "Nombres"

(permet de gérer toute science où le calcul est important : Math, Physique, Physiologie, Astronomie...), "Simples" (rend compte des interactions simples entre éléments complexes, comme la Chimie, la Biologie Moléculaire, Géologie...), "Systèmes" (pour modéliser les interactions complexes entre des éléments complexes : Ecologie, Planétologie...).

Perception : c'est l'attention qu'on porte au monde extérieur via ses 5 sens, mais particulièrement via la vue.

-Recherche : permet de trouver de l'information, dans des "Archives" (en fait un système rangé, sert dans une bibliothèque réelle comme virtuelle), "Fouille" (sert pour chercher dans des systèmes en désordre, dont l'ordre est inconnu, ou cachées), "Enquête" (a un rôle plus général de rassemblement de preuves pour résoudre des affaires).

-Tir : c'est une compétence de combat servant au maniement des armes à projectiles, celles "d'Epaules" (comme arbalètes et fusils reçoivent un bonus de Dextérité -2), celles "de Poing" (comme arcs et pistolets un bonus d'Agilité -2), celles "Lourdes" (comme balistes, bazookas, mortiers, un bonus de Robustesse -2).

-Vigilance : évaluation de la vitesse de communication entre sens et cerveau, "Prudence" (permettant de se rendre compte du danger quand on évolue dans un milieu inconnu), "Réveil" (d'être alerté pendant son sommeil par un danger), "Surveillance" (pour monter la garde et éviter de s'endormir).