



## FEDERATION DES ETATS LIBRES

mardi 2 juin 2009, par [Twinky](#)

La Fédération est une jeune nation : à la fin de la guerre avec l'Athale, les ethnies belligérantes du sud arrivèrent à une sorte de consensus, et tentèrent de mettre en place un pouvoir central. Cela n'alla pas sans mal et des conflits intérieurs menacèrent l'équilibre durant plus de 70 ans. La situation semble s'être stabilisée depuis une trentaine d'années, mais la Fédération reste une alliance fragile d'ethnies aux fortes identités territoriales. Située dans l'hémisphère sud, et éloignée de l'équateur, elle bénéficie d'un climat froid dans sa partie nord et centre, et arctique dans son extrémité la plus au sud. Sa population, mal recensée, est estimée à environ 120 millions d'individus. La capitale, Luka, est située au cœur des terres glacées du sud.

### DEPLACEMENTS

La plupart des ethnies fondatrices de la Fédération sont des peuples nomades. De ces origines, ils conservent un goût prononcé pour les déplacements sur de longues distances. Les Fédérés sont des voyageurs nés, et c'est dans cette nation que l'on retrouve les meilleurs et le plus grand nombre de convoyeurs. La Fédération possède le réseau routier le plus important des quatre continents, et d'immenses triples voies rectilignes sillonnent en tous sens le territoire, parcourues par les immenses Trucks des convoyeurs. Ces Trucks sont un peu le symbole de la nation : imaginez un camion de six mètres de haut, monté sur des pneumatiques énormes, et tractant deux ou trois remorques de 2500 m<sup>3</sup>, et vous aurez une bonne idée des engins qui sillonnent le continent. Lorsque l'on arrive en Fédération, on est surpris par le nombre de professionnels de la route. Convoyeurs, passeurs, mercenaires et aventuriers, ils sont tout cela à la fois, et leur Truck est souvent leur seule

possession, leur gagne-pain. La plupart sont indépendants, mais ceux qui veulent profiter d'une certaine sécurité d'emploi travaillent souvent pour les Convois Fédérés, la seule compagnie privée spécialisée dans le convoyage.

Un indépendant qui fait fortune aspire rarement à la retraite. Au lieu de cela, il investit le plus souvent dans une navette, parfois suborbitale, permettant des voyages plus confortables, et surtout plus sûrs... En effet, convoier en Fédération est souvent dangereux : pillards de la route, accidents (les routes sont souvent en très mauvais état en raison du climat) et sabotages sont monnaie courante, ce qui explique que la plupart des Trucks sont aussi de véritables forteresses ambulantes.

Les convoyeurs circulent aussi bien en Egide que dans l'Empire Keshite, grâce aux immenses transporteurs aériens (la plupart du temps eux aussi Fédérés), mais surtout grâce au " Tube ". Le " Tube " est un couloir sous-marin reliant l'Egide et l'Empire à la Fédération. Cette gigantesque construction à été lancée à l'initiative des Convois Fédérés il y a 54 ans. Le premier " Tube " reliant l'Empire Keshite à la Fédération, a été achevé il y a 27 ans. Au vu de l'immense succès de cette première construction, les Convois lancèrent l'axe Empire-Egide. Grâce à l'expérience acquise au cours du premier chantier, le deuxième " Tube " a été ouvert dans des délais beaucoup plus courts. Un troisième chantier est actuellement en cours et devrait relier l'Egide à la Fédération, afin de contourner les inévitables taxes de transit qu'impose l'Empire Keshite. Les " Tubes " sont des constructions métalliques, flottant entre deux eaux à profondeur constante de -250 mètres, et permettant la circulation des véhicules sur deux niveaux. Si le premier " Tube " est totalement opaque, le deuxième, dans un souci d'agrément,



offre par intermittence une vue sur l'océan par d'immenses verrières de plexiglas. Des aires de repos sont disposées à intervalle régulier, et à chaque entrée du " Tube " se trouve un péage (la taxe de passage est de 800 CI), dont les bénéfices vont directement dans les caisses des Convois Fédérés.

## **ECONOMIE**

L'économie Fédérée est de type communautaire. L'état gère les ressources et l'ensemble des infrastructures. Si en théorie ce système économique fonctionne, en pratique, il reste une utopie : l'ensemble de la population n'est pas recensée, les coutumes locales l'emportent fréquemment sur la législation en vigueur, et nombre de communautés éloignées refusent la souveraineté du Sénat et préfèrent vivre traditionnellement en autarcie, si bien que le système n'est applicable qu'aux quelques cités cosmopolites acceptant les lois Fédérées. Pour autant, le gouvernement lutte pour faire reculer l'anarchie qui règne sur son territoire, par la propagande notamment. Mais la révolution culturelle n'est pas pour tout de suite, et il faudra encore du temps avant que la Fédération devienne une nation forte et unie.

Ce qui permet à la Fédération de se maintenir sur le plan international, c'est son gisement de Torium, le plus important d'Aurilla, principale richesse d'un continent sinon austère. S'il est en majeure partie exploité par des compagnies étrangères, les Fédérés ne disposant pas de la technologie de raffinement nécessaire, les droits d'exploitation exorbitants imposés par la Fédération lui assurent des retours de capitaux réguliers, qu'elle réinvestit en théorie dans les infrastructures et l'amélioration des conditions de vie de la population.

## **ENERGIE**

La Fédération reste sur ce plan relativement en retard par rapport à l'Egide ou l'Empire Keshite : l'énergie géothermique est maîtrisée, mais son coût est tel qu'il n'existe qu'une seule centrale non loin de la capitale. L'énergie nucléaire permet le chauffage des plus grandes cités, élément

d'importance critique au vu du climat régnant en Fédération, mais de très nombreuses communautés utilisent encore de façon prédominante l'énergie thermique (pétrole brut ou raffiné, bois).

## **FORCES ARMEES**

La Fédération ne possède pas d'armée à proprement parler. Les forces de l'ordre se limitent au strict minimum nécessaire à l'application des lois dans les cités, et dans les régions acceptant la souveraineté du Sénat. En dehors, les traditions locales règlent les litiges, et chacun se fait justice soi-même. Même si le port d'arme est en théorie réglementé, en pratique 80% de la population est armée.

Face à l'anarchie qui règne en territoire Fédéré, le Sénat a pris le parti de déléguer, sur les zones sensibles, des " médiateurs " chargés de faire appliquer les lois Fédérées. Ces " médiateurs " sont des membres d'élite des forces de l'ordre, de vrais durs, souvent d'anciens mercenaires-convoyeurs, qui déambulent holster au côté et arme apparente, et qui ne répondent qu'à une seule loi pour faire respecter la souveraineté du Sénat : la loi du plus fort. Ces Officiers ont tous pouvoirs en territoire Fédérés, et, même si les abus sont rares, ils existent et contribuent à leur mauvaise réputation... Homme d'exception ne signifie pas invulnérable, et les Officiers ne sont pas particulièrement appréciés dans les régions reculées de la Fédération : c'est un métier à risque, et on ne compte plus les Officiers qui ont passé l'arme à gauche durant leurs missions de médiation...

## **GEOGRAPHIE**

Les terres Fédérées sont des terres gelées, couvertes d'un manteau blanc 8 mois dans l'année pour les régions les plus au nord. Celles plus au sud, où règne en permanence un climat arctique, sont invivables sans un équipement spécialisé. Le relief est très escarpé dans les régions les plus centrales. La toundra recouvre quasiment l'ensemble des terres viables du continent, à l'exception de la grande forêt de résineux de l'est.

## **JUSTICE**



Au vu des difficultés d'application des lois, il est clair que la justice est souvent bafouée, et les coutumes locales prennent souvent le pas sur la loi Fédérée. La justice est appliquée, quand elle peut l'être, par les Officiers Fédérés, qui sont à la fois juge et bourreau. Chaque Officier dispose du Code, un ouvrage qui leur est remis en même temps que leur arme et leur insigne, et qui codifie grossièrement les peines à appliquer en cas de crime avéré (qui vont de l'amende à la peine de mort). La plupart des Officiers connaissent ce Code par cœur.

Bien entendu, au vu des possibilités d'action des Officiers, surtout dans les coins reculés de la Fédération, la seule loi appliquée est bien souvent celle du plus fort, raison pour laquelle peu de citoyens des pays " civilisés " n'osent s'aventurer hors de Luka... Dans certains cas, la limite entre meurtre et justice est bien mince...

## **LANGAGE ET ECRITURE**

L'Iloka est le langage que tente d'imposer le gouvernement Fédéré sur son territoire. Dans les faits, une multitude de langages se côtoient au sein de la Fédération, reflétant les particularités locales. L'Egidéen s'impose également peu à peu, mais l'Athaléen et le Keshite sont quasiment inconnus en territoire Fédéré.

## **LOISIRS**

Les citoyens Fédérés des grandes cités mènent une vie généralement assez proche de celle des Egidéens. Luka possède nombre de centres d'exposition, de vidéodromes, de salles de spectacle... Les événements sportifs sont rares, et souvent sujets à des fêtes nationales. Le Réseau mondial est uniquement présent dans les grandes cités, et ont peu dire que la Fédération est le continent le moins privilégié dans ce domaine. En raison des particularités culturelles locales, les plate-formes virtuelles ont très peu de succès en Fédération.

A l'extérieur des zones " sous contrôle ", la vie est tellement dure que les moments de détente sont aussi divers que rares : les jeux d'argents, les

combats, les paris, la chasse et les soirées arrosées sont autant de divertissements qu'il est commun de retrouver en Fédération.

Certaines petites villes, inspirées par l'Egide, ont mis en place des tournois locaux d'une variante du SpinBall.

Dans ces régions reculées, les distractions apportées par le Réseau n'existent pas...

## **MORPHOLOGIE**

Les Fédérés, malgré leurs nombreuses ethnies d'origine, présentent des caractéristiques communes : ils sont en général petits et râblés, ont souvent la peau mate et les cheveux raides et bruns, et tous ont les yeux bridés. Certains développent une tendance à l'obésité avec l'âge.

## **POLITIQUE**

La Fédération est dirigée par le Sénat, qui cumule les pouvoirs législatifs et exécutifs. Le Sénat est composé de membres élus à vie, qui ont la charge de diriger et d'administrer la Fédération dans sa globalité. Leur première mission est de mettre en œuvre une immense machine administrative, actuellement inadaptée à l'anarchie qui règne dans les états libres. La protection des intérêts Fédérés est également un de leur souci majeur : alors qu'en tant que jeune nation, la Fédération se voit accorder le soutien " désintéressé " des autres gouvernements, le Sénat essaye de lui conserver une position de neutralité, bien difficile à conserver en raison des pressions économiques qui s'exercent sur la nation.

## **VIE QUOTIDIENNE**

La Fédération est une nation aux inégalités marquées, tant sur le plan économique que social, et il est donc très difficile de définir un mode de vie global. Comme déjà exposé plus haut, les Fédérés sont issus d'un regroupement de peuplades liées principalement par leur proximité géographique, et une volonté centrale d'unification. Il en résulte qu'un très grand nombre de cultures et sous-cultures, spécifiques aux différentes ethnies



constituant le peuple Fédéré, se mêlent les unes aux autres, parfois avec difficulté.

La majorité de la population vit dans des villages ou de petites cités autarciques. La structure sociale est souvent fondée sur les valeurs familiales, et dans les régions les plus reculées, la consanguinité est très importante. Les infrastructures sont la plupart du temps vieillissantes, et certaines cités font souvent penser à des vestiges post-apocalyptiques croulant sous un hiver éternel. Très souvent dans ces villages, le système D est roi : véhicules rafistolés, réparations de fortune et bricolages en tous genres. Chaque épave y est précieuse et peut être recyclée en quelque chose d'utile. Certains villages, souvent situés sur les routes de convois, sont un peu plus aisés et disposent de matériel en état de marche voire, pour les comptoirs les plus prospères, c'est à dire ceux situés sur les axes routiers principaux, de matériel récent et entretenu.

En règle général, moins on s'éloigne de la capitale, plus les cités disposent de meilleures conditions de vie, et les cités proches de Luka ont un aspect et offrent des services semblables à leurs équivalentes Egidéennes, même si leur population, très

hétéroclite, et leur climat rappellent toujours au visiteur qu'il se trouve en Fédération.

En règle générale, le peuple Fédéré est un peuple fier, borné, volontaire et tenace. Ces caractères se retrouvent au niveau individuel, et chaque citoyen a tendance à vouloir régler ses problèmes seul.

Les conflits ethniques sont un autre aspect fondamental du caractère social particulier de la Fédération. Ici, le passif historique à des conséquences sur la vie quotidienne de chaque habitant. Les anciennes haines, les vieilles mésententes, les conflits et les suspicions ressortent fréquemment au travers d'une bagarre de rue ou au détour de négociations malhonnêtes. Pire, on a vu des édits gouvernementaux inapplicables en pratique en raison de conflits ethniques ancestraux. Cette situation est un véritable frein à l'établissement d'une nation forte, et le gouvernement s'attelle depuis quelques années maintenant à déléguer, sur les régions sensibles, des Officiers pour désamorcer certaines tensions, que l'on a parfois vu dégénérer en règlements de comptes voire en conflit ouvert et armé.