

CAPITOL

Et ce fut dans la Mer de la Tranquillité que les pionniers levèrent haut la bannière de Capitol, conquérant Luna, puis Mars. Et la corporation grandit jusqu'à dominer l'humanité, car son message était clair, juste et dépourvu d'ambiguïté; et la culture qu'elle apportait était généreuse et séduisante. Où qu'elle alla, elle établit une présence humaine, et ce fut loin, très loin. Nos Frères suivirent leurs traces, mais dans leur orgueil les Capitoliens les rejetèrent, les méprisèrent et se moquèrent d'eux.

Et de cette façon furent découverts les premiers signes de l'Obscurité, et les pionniers frissonnèrent et cherchèrent refuge dans leurs minuscules constructions dressées au milieu du désert lunaire. Puis nos glorieux Frères révélèrent la vulnérabilité de Capitol et de son enseignement, et le géant commença à vaciller. Bientôt engagée dans des conflits à travers tout le système solaire, Capitol commença à se vider lentement de son sang.

Mais la corporation fit feu de tout bois et parvint à continuer son combat en dépit de toutes les prédictions de nos Prophètes et de nos Voyants. Les Pionniers possédaient une force avec laquelle nous n'avions pas compté et leur bravoure était sans égale parmi les autres mégacorporations. Capitol fut ainsi propulsée au rang de grande puissance, et cette même force lui permit de poursuivre son existence longtemps après que ses concurrents l'aient fait passer aux pertes et profits.

Et ainsi en était-il lorsque Capitol fit le dernier pas en direction du cataclysme que représentait l'ère de Nathaniel.

- La Huitième Chronique, Les Mégacorporations et le Cartel/Lucretii Marcellianus

CHRONIQUES MARTIENNES

Capitol fut la première corporation à mesurer pleinement la viabilité commerciale d'une colonisation du système solaire durant la première partie du XXIème siècle après JC lorsque le marché de l'exploration spatiale fut ouvert aux entreprises privées. Elle s'était déjà établie au niveau mondial en tant que marchand d'armes et elle avait commencé à travailler de concert avec les autres corporations dominantes : Bauhaus, Imperial et Mishima. À la fin du siècle Capitol était considérée comme la plus grosse des mégacorporations et à ce jour elle reste la plus grosse si ce n'est la plus riche.

Prenant l'initiative, elle investit des ressources colossales dans la construction d'une base de lancement permanente sur la lune. Cet investissement se révéla payant lorsque le trafic se développa à travers le système solaire et que les mégacorporations se mirent à utiliser la base Capitol. Elle acquit dans le domaine logistique une réputation d'excellence qui persiste à ce jour, car ses lignes d'approvisionnement et son déploiement record furent de loin les plus impressionnants de tous. Capitol poussa cet avantage en étant pionnier dans l'exploration de Mars et elle maintient cette domination sur cette planète depuis lors.

Durant l'Exode de l'humanité depuis la Terre ce fut naturellement Capitol qui transporta ses citoyens sur le monde où elle avait le plus fort contrôle, mais le transport de ses personnels entama largement ses ressources. Lorsque la Symétrie Obscure déferla sur le système solaire, l'effondrement de la technologie frappa durement Capitol du fait que toute sa production agricole était gérée par des systèmes de contrôles centralisés. Les pénuries de nourriture menacèrent la population balbutiante de Mars, et ce fut seulement avec l'importation d'importantes quantités de nourriture de Vénus qui la sauva d'une catastrophe planétaire. Le besoin de nourrir sa population força Capitol de prendre des actions qui contribuèrent à une atmosphère d'hostilité et d'isolement. Ce qui en retour conduisit à la mise à mal des relations entre les corporations et au déclenchement des Premières Guerres Corporatistes.

L'expertise logistique de Capitol lui servit bien durant les longues années de guerre et elle fut capable de maintenir sa place de première corporation du système solaire. Mais il devint incroyablement difficile de garantir la livraison des cargaisons par vaisseaux depuis Vénus et Mercure, et Capitol fut forcé de développer de nouvelles techniques agricole sur la surface hostile de Mars. Des systèmes d'irrigation complexe furent conçus et des fermes hydroponiques souterraines furent utilisées à une large échelle avec des acres de lumière artificielle fournissant toujours plus de cultures. À la fin des Premières Guerres Corporatistes Capitol était autonome et capable d'étendre son influence jusqu'à contrôler quasiment les trois quarts de la surface

de la planète rouge.

Depuis les premiers jours de l'exploration spatiale Capitol a obtenu une puissance considérable sur la lune de la Terre, qui devint bientôt connu sous le nom de Luna. Mais avec l'établissement de la Confrérie en 2275 après JC, Capitol vit son influence supplantée par celle de la nouvelle église militante. Bien que Luna soit aujourd'hui sous contrôle de la Confrérie, il subsiste des liens étroits entre la plus grande ville des mondes habités et les intérêts financiers de Capitol. Pendant des siècles, ces positions ont été menacées par les autres corporations et l'invasion des Légions Obscures durant le 1er siècle TC.

Capitol a enduré de nombreuses périodes de crises mais sa faculté à répondre rapidement à toutes les situations lui donna un avantage stratégique qui s'est révélé difficile à surmonter. Après la défaite des Légions Obscures au début du IIème siècle TC, vinrent les Guerres d'Usure lorsque Mars fut le théâtre de nombreux conflits mineurs alors que les factions des corporations rivalisaient d'empêcher sur le territoire capitolien. Il y eut les Guerres du Scarabée du VIème siècle TC lorsque Capitol étendit les chemins de fer transmartiens autour des contours extérieurs du Désert du Scarabée et de Red Rock Flats. Il y eut la Guerre de la Honte lorsque le Président John Sherman fut convaincu que des généraux de haut rang conspiraient avec l'ennemi pour abattre le gouvernement capitolien. Il lança de nombreux assauts sur les bases capitoliennes qui débouchèrent rapidement en une guerre civile déclarée. Après plusieurs années de conflit ruineux la guerre prit fin avec l'assassinat du Président. Plusieurs membres du conseil furent plus tard inculpés de trahison et condamnés à mort.

Ces quelques événements résumés prirent place durant les Mille Ans d'Apathie. Il est maintenant accepté que ceux-ci et les actes similaires de délire paranoïaques étaient le résultat de la Symétrie Obscure qui une fois encore commença à exercer son influence insidieuse sur les pensées de l'humanité.

Aujourd'hui la corporation Capitol est unie et elle a plus que son quota d'ennemis. Les Seconde Guerres Corporatistes menacent les territoires tenus par Capitol à travers tout le système solaire et le retour des Légions Obscures étirent ses ressources militaires jusqu'à leurs limites. Capitol connaît de longue date les forces des Légions Obscures. Durant leur premier assaut contre le système solaire, elle prit la pleine mesure de leur fureur dévastatrice. Voilà plus de trois mille ans que la planète rouge a été baptisée d'après le dieu de la guerre, et avec le retour des Légions Obscures, Mars mérite son nom plus que jamais.

GOVERNEMENT CORPORATISTE

Capitol est la plus ancienne des mégacorporations et la seule qui mérite véritablement le nom de corporation au sens où les anciens entendaient ce mot.

Les buts, objectifs, responsabilités et structure légale de la corporation sont consignés dans un ancien document appelé la Charte. Cet antique parchemin remonte plus loin que les Chroniques elles-mêmes et regroupe les lois par lesquelles Capitol se gouverne. C'est l'un des artefacts les plus révéralés du système solaire. La Charte originale est gravée sur trois tablettes de pierre conservées dans le Musée Corporatiste Capitol à San Do-rado.

Tous les employés de Capitol sont désignés par le terme de citoyens et chacun d'eux jouit de certains droits inaliénables tels que la Charte les définit. Ils se voient ainsi garantir une justice impartiale, des conditions de travail décentes, le droit de posséder une arme et le droit de vote dans certaines élections. La corporation se reconnaît le devoir de veiller à la liberté, au bien-être et à la sécurité de ses citoyens. En retour, ces derniers sont supposés témoigner une certaine loyauté et un certain attachement aux valeurs et aux objectifs de la corporation. Naturellement, il s'agit d'un principe théorique. Dans les faits, les dirigeants de Capitol prennent autant de libertés que possible avec leurs ouvriers. Pourtant, bien que la classe politique de Capitol

soit notoirement vénale et corrompue, il existe un certain nombre de freins et de contre-pouvoirs qui empêchent une exploitation trop abusive de sa population.

LA DIRECTION DE CAPITOL

Chaque citoyen est un actionnaire. Ce qui signifie qu'il possède au moins une action de Capitol. À sa naissance, le jeune citoyen doit recevoir au moins une part de l'un ou l'autre de ses parents. Si ces derniers n'en possèdent qu'une chacun, l'action attribuée à l'enfant est prise sur les réserves de Capitol. Un citoyen peut gagner beaucoup d'actions supplémentaires au cours de son existence sous la forme de bonifications ou de dividendes. Il est libre de les revendre à un autre citoyen ou à la corporation elle-même, selon son choix. Il est interdit de vendre ses parts en dehors de la corporation sans une autorisation spéciale, qui n'est jamais accordée.

Chaque part donne droit, entre autres, à un vote dans les nombreux scrutins et référendums de Capitol. Dans la mesure où il est pratiquement impossible aux citoyens de voter sur chaque sujet, ils élisent des représentants pour s'exprimer en leur nom au conseil des directeurs. Ces élections ont lieu tous les quatre ans.

LE PRÉSIDENT

Une fois bouclée les élections au conseil des directeurs, les Présidentielles peuvent commencer. C'est une période de grandes manœuvres pour les directeurs, parmi lesquels les divers candidats en lice menacent, flattent, promettent et font des compromis pour tâcher de décrocher la nomination suprême.

Le Président est en effet élu parmi et par les directeurs. Il possède différents pouvoirs exécutifs relatifs aux finances et à la sécurité corporatiste. Le plus important d'entre eux est le pouvoir de nommer les directeurs à la tête des différents départements. L'une des façons les plus répandues de se faire élire Président consiste à promettre de hautes fonctions à ceux qui vous soutiennent.

Là encore, les Présidentielles constituent une bonne occasion pour les actionnaires les plus modestes de faire valoir leur influence. Si le résultat est serré, comme c'est presque toujours le cas, ils peuvent marchander à leur aide. Par cette méthode, plus d'un directeur venu du fin fond d'une circonscription perdue s'est retrouvé à la tête de l'un des départements généraux.

DÉMOCRATES ET PLOUTOCRATES

Le défaut de la démocratie capitolienne est qu'il existe beaucoup plus de parts que d'électeurs, et que chaque citoyen est libre de les revendre toutes sauf une (en fait, il peut aussi vendre sa dernière part mais cesse alors d'être un citoyen capitolien et ne peut plus être employé par la corporation). Ces parts peuvent être rachetées par d'autres citoyens. Ce qui signifie qu'il existe des circonscriptions électorales dans lesquelles 90% des voix sont contrôlées par un individu ou un petit groupe d'individus.

Les exemples abondent de milliardaires qui s'élisent eux-mêmes au conseil des directeurs. À l'inverse, il reste encore des circonscriptions où les citoyens conservent le contrôle de leurs parts et qui élisent des représentants pour faire entendre leur voix. Il en résulte un conseil divisé en deux factions ou parties.

Les Démocrates sont les représentants légitimes des citoyens. Leur vote au conseil représente une gigantesque masse de travailleurs. Ils tendent à soutenir la politique et les projets qui améliorent le lot commun des employés.

Les Ploutocrates ont le plus souvent hérité de leur immense fortune. Ils tendent à se montrer conservateurs et à favoriser les mesures d'allégement des coûts qui consolident leur position.

Capitol étant ce qu'elle est, la séparation n'est pas clairement délimitée. Beaucoup de directeurs ont hérité d'un énorme portefeuille d'action et soutiennent pourtant une politique d'amélioration du bien-être du plus grand nombre. On voit également beaucoup de Démocrates voter la restriction des programmes de santé, de bien-être et de sécurité publics de façon à pouvoir augmenter les dividendes versés aux actionnaires.

En règle générale, les directeurs soutiennent le consensus voulant que le mode de vie capitolien soit préservé et que leurs poches soient bien remplies. En période de crise, ils sont capables de présenter un front uni à l'ennemi commun.

LES ÉLECTIONS

Le territoire de Capitol est divisé en 690 circonscriptions électorales. Chacune couvre une certaine zone géographique, variant en taille de la surface d'une ville, telle que San Dorado ou Luna, aux vastes étendues des Terres Libres. Chaque circonscription, indépendamment de sa taille ou de son nombre de votants, envoie un représentant au conseil des directeurs. Tous les quatre automnes, au Jour de la Démocratie, tous les citoyens se rendent dans de grands bureaux des titres, où ils présentent leurs certificats d'actionnaires. Ces derniers sont vérifiés, puis les citoyens se voient attribuer un bulletin justificatif donnant droit à autant de voix qu'ils possèdent d'actions. Ils peuvent alors donner ces voix au candidat de leur choix. Il existe un grand nombre de bureaux des titres disséminés à travers chaque circonscription électorale. Le candidat qui reçoit le plus grand nombre de voix dans sa circonscription est élu au conseil des directeurs. Pendant les quelques jours qui suivent les élections, les résultats sont examinés par des équipes de vérificateurs du DEFEI ;

STRUCTURE

À strictement parler, Capitol n'est le seule véritable CORPORATION parmi les cinq mégacorporations. Chez les autres, le pouvoir a été brutalement arraché des mains des fondateurs et remis à l'aristocratie. **La corporation bénéficie d'énormes ressources à la fois humaines et matérielles, mais le citoyen capitolien montre très peu de tolérances pour les pertes militaires ou les échecs du gouvernement. Cela a une incidence assez marquée sur la politique corporatiste, la rendant prudente et pleinement consciente du coût de chaque prise de décision.**

La direction de Capitol se compose d'un CONSEIL DES DIRECTEURS où le moindre actionnaire de la société possède un siège et un nombre de voix proportionnel au nombre de parts qu'il détient.

Chaque directeur a deux domaines de responsabilités, l'un géographique et l'autre en relation avec un secteur d'activité précis. Par exemple, tel directeur est à la fois le représentant de tous les citoyens du district de Zélande à San Dorado et le porte-parole des ouvriers miniers employés par Capitol. Par ailleurs, il n'y a aucune condition requise pour devenir actionnaire, exception faire de disposer de l'argent, bien évidemment.

Le CONSEIL DES HAUTS CADRES est subordonné au conseil des directeurs et gère les affaires courantes pendant que les directeurs s'occupent des décisions importantes.

LE PRÉSIDENT

Le président-directeur général est simplement appelé Président, du moins est-ce par ce terme qu'il est le plus fréquemment désigné. Bien que la supervision et l'organisation du travail des hauts cadres fassent partie de ses fonctions, Son influence va

POLITIQUE COMMERCIALE

Capitol aime à se dépeindre comme la plus idéaliste des mégacorporations. Elle claironne partout le fait qu'elle assure à la majorité de ses citoyens un niveau de vie supérieur à celui offert par n'importe quelle autre mégacorporation, et qu'elle leur accorde un droit de regard beaucoup plus important sur leur gouvernement. Mais lorsqu'il faut discuter affaires, Capitol se montre tout aussi impitoyable et sans scrupules que n'importe laquelle de ses rivales. Il faut qu'elle le soit. Sans cela, elle se ferait balayer par la concurrence.

À l'instar des autres mégacorporations, elle tente activement de s'emparer de la plus grande part possible du marché. Elle lutte pour contrôler tous les maillons de la chaîne, du traitement des matériaux bruts jusqu'à l'assemblage et à la vente des produits.

La politique dominante au sein de Capitol consiste à proposer un produit idéal au client, quel qu'il soit en quels que puissent être ses besoins. "Demandez, nous faisons le reste." Par conséquent, une grande partie de son énergie est investie dans les études de marché, les studios de conception et les agences de publicité. Et comme la plupart des capitoliens apprécient les produits de bonne qualité mais bon marché, de fabrication capitolienne de préférence, la corporation en a fait sa spécialité. Lorsqu'on est certain qu'un produit se vendra à des millions d'exemplaires, on peut consentir beaucoup d'efforts pour son développement.

En ce qui concerne le marché de l'exportation, la politique suivie consiste à étriller la concurrence avec des tarifs inférieurs et une plus large distribution. "un bon produit est un produit vendu" entend-on fréquemment, quoique pas en public. Et ça fonctionne. pour le marché extérieur à Capitol, la demande de qualité n'est pas aussi importante, mais reste raisonnable.

Capitol est la plus importante en taille des mégacorporations. Dans le domaine de la fabrication, Capitol s'engage dans la quasi-totalité des branches ; sa production totale est gigantesque, plus importante, d'environ 20%, que celle de Mishima, **sa plus proche concurrente**. Les produits Capitol bénéficient généralement d'un design moderne, intégrant les technologies les plus récentes.

Fabrication mise à part, les atouts de Capitol reposent sur les produits de consommation de masse et l'industrie médiatique. La mégacorporation se trouve à la tête de l'industrie alimentaire dans une bonne partie du système solaire. Soutenue par un département marketing agressif, sa politique consiste à exporter aux quatre coins du système. Ces aspect des affaires est également étroitement relié à l'industrie du spectacle, **du cinéma et de l'édition, dans lesquelles** Capitol mène une guerre ouverte contre Imperial et Bauhaus.

ce n'est qu'ensuite qu'ils sont rendus publics et que les nouveaux directeurs se voient demander de prêter serment.

Une fois au conseil des directeurs, le représentant obtient dans chaque décision législative un vote proportionnel au nombre des électeurs de sa circonscription. Les directeurs sont également appelés les actionnaires. Il va sans dire que les élus des régions riches et densément peuplées, telles que San Dorado, représentent beaucoup plus d'électeurs que ceux des régions à faible densité de population de l'arrière-pays. Ces derniers ne sont pas pour autant sans influence. Quand les débats restent indécis, le moindre vote prend toute son importance, et lorsqu'une décision grave est en jeu, les petits actionnaires sont en mesure de négocier d'importantes concessions.

En théorie, n'importe quel capitolien peut se présenter aux élections et, par conséquent, devenir Président. C'est un aspect primordial du mythe capitolien et l'une des raisons pour laquelle Capitol apparaît comme la corporation de toutes les opportunités.

beaucoup plus loin et lui donne la haute main sur la majorité des questions de sécurité et de finances.

Le Président est élu par les hauts cadres, qui sont à leur tour élus par le conseil des directeurs. Le Président nomme personnellement le représentant de Capitol au Haut Conseil et au Conseil de Sécurité du Cartel.

Charles William Colding, 46 ans, ancien directeur de Colding Arms, Inc., est la personne la plus puissante de Capitol et peut être même de tout le système solaire après le Cardinal. Il est petit, pâle et maigre, mais possède un charisme et un pouvoir de persuasion extraordinaires. Sous sa direction, Capitol a augmenté sa production globale nette de 2,6% presque un record.

GOVERNEMENT

On compte 690 directeurs issus des 690 circonscriptions électorales. Chacun d'eux se voit assigner un domaine de responsabilité par le Président : la direction de l'un des 679 départements de Capitol ou, s'il est chanceux ou influent, celle de l'un de 11 départements généraux.

Le gouvernement capitolien est divisé en 679 départements, chacun étant responsable de la supervision d'un domaine particulier de la gestion de la corporation. Le Département de la Planification Urbaine, par exemple, est chargé de la construction et de l'entretien des bâtiments dans le secteur d'influence de Capitol. Le Département des Fournitures de la Défense est responsable de l'achat du matériel militaire, et ainsi de suite.

LES COMPAGNIES INDÉPENDANTES

À la différence de ses concurrents, Capitol rechigne à passer des accords avec des compagnies indépendantes et préfère prendre le contrôle de tout ceux dont elle peut avoir besoin. Elle recourt rarement à l'armée pour s'assurer la prise d'une société. Si une firme développe une idée ou un produit novateur et qui fonctionne, Capitol ne voit pas l'utilité de reproduire l'effort qui a permis ce développement. Elle commence habituellement par essayer de racheter la compagnie à un prix honnête. Ce n'est que si les propriétaires refusent de vendre qu'elle se lance dans une compétition en règle et tâche de les chasser du marché. Lorsque Capitol rachète une compagnie, tous ses employés deviennent automatiquement des citoyens capitoliens, avec tous les privilèges et les responsabilités qui s'ensuivent. Ceux qui ne sont pas intéressés ne sont pas obligés de rester, mais il leur faut alors chercher un nouvel emploi.

Cette volonté d'accueillir et d'intégrer de nouvelles compagnies explique en grande partie pourquoi Capitol est la plus importante des mégacorporations. Beaucoup de ses filiales les plus prospères ont débuté en tant que compagnies indépendantes avant d'être rachetées par Capitol. Une fois branchées sur l'immense réseau marketing et de distribution capitolien, la plupart n'ont fait que se renforcer au fil du temps. En fait, ce faire racheter par Capitol constitue le rêve de bon nombre de compagnies indépendantes.

LES ENTREPRISES PRIVÉES

Il est parfaitement légal pour un citoyen capitolien de démarrer sa propre entreprise. Cependant, sont affaire doit se plier aux lois et réglementations édictées par les départements généraux. D'un point de vue légal, l'entreprise appartient virtuellement à Capitol. Aux dires de la concurrence, l'affirmation de Capitol voulant qu'elle soit la plus importante des mégacorporations se vérifie uniquement parce qu'elle inclut toutes ces petites entreprises privées dans ses chiffres de production.

Il faut cependant prendre en considération un point important : Capitol n'est pas propriétaire de ces entreprises. Elles restent sous le contrôle de leurs fondateurs et de leurs héritiers, à moins que Capitol ne les rachète - ce qu'elle manque rarement de faire quant l'entreprise devient suffisamment importante. Même alors, les nouvelles filiales restent placées sous la direction des familles fondatrices. Après tout, elles se sont développées de pair avec l'entreprise.

Chacun des 679 départements relève à son tour de l'un des départements généraux, qui constituent les plus puissantes organisations au sein du gouvernement capitolien. De ces 11 départements généraux, les plus importants sont les suivants:

DEDE

Le Département général de la Défense et de l'Expansion est plus connu des citoyens sous le nom abrégé de Département de la Défense. Il est chargé de l'achat de tout le matériel militaire et de la supervision des commandants en chef des FAC afin de s'assurer qu'ils rendent compte de leurs actions devant le conseil des directeurs. Il doit également définir la stratégie militaire de Capitol sur le long terme et la communiquer aux commandants en chef.

DESEJ

Plus connu sous le nom de Département de la Justice, le DESEJ est responsable de la loi et de l'ordre en territoire capitolien. Qu'il soit également chargé de l'éducation peut paraître curieux, mais Capitol estime que ses concitoyens doivent être instruits de leur responsabilité envers la société. La mégacorporation considère que c'est la meilleure manière de préserver sa culture. L'école constitue ainsi un important ferment de vertu civique. Tous les élèves ont la tête farcie des idéaux capitoliens depuis leur plus tendre enfance. Les plus fameuses agences du Département de la Justice sont le BCI, le Bureau Central d'Investigations, plus communément appelé le Bureau, qui contrôle l'activité criminelle en territoire capitolien, et le SSC qui accomplit un travail de police sur le même territoire.

DEFEI

Capitol possède littéralement des millions de filiales. Toutes relèvent d'un sous-bureau du DEFEI, Département général des Finances, de l'Économie et de l'Industrie, qu'on appelle le Trust. Il s'agit principalement d'un registre qui recense toutes les compagnies contrôlées par Capitol. Il veille à ce que les directives élaborées par les départements généraux soient transmises aux compagnies concernées et, en théorie, à ce qu'elles soient respectées. En théorie seulement, car il existe beaucoup trop de filiales pour qu'il soit possible de les superviser directement. Les violations des règlements corporatistes n'apparaissent le plus souvent que parce qu'une plainte a été déposée par une autre filiale pour concurrence déloyale, ou par un citoyen auprès du directeur local pour malversation.

Dans les faits, le Trust n'est qu'un registre établissant de manière formelle que ces compagnies appartiennent bel et bien à Capitol.

DEREPIC

Ce département général supervise les relations extérieures de Capitol avec les autres mégacorporations, la Confrérie et le Cartel. Le DEREPIE gère les ambassades, négocie les accords commerciaux et envoie des avertissements diplomatiques. Sa branche la plus connue est probablement la Centrale d'Investigation Extérieures, plus communément abrégé en CIE.

À eux seuls, ces quatre départements contrôlent 90% des affaires de Capitol. Ce sont eux qui décident des directives selon lesquelles ses millions de filiales sont censés opérer, eux qui édifient les règlements qu'elles doivent observer, eux encore qui font respecter les lois auxquelles les citoyens sont tenus de se conformer.

LES CAPITOLIENS

Il est très difficile de donner une description du capitolienn-type, tant il est vrai que la corporation est un gigantesque creuset où se mêlent toutes les professions et toutes les origines. Étant la plus grande des mégacorporations, Capitol possède la plus vaste diversité d'employés, et c'est ce qui fait sa force. Adaptation, souplesse, sensibilité et tolérance sont des concepts enfoncés à coups de marteau dans le crâne des employés dès le premier jour de leur éducation.

En conséquence de quoi, ils S'ADAPTENT aux circonstances du moment afin de se rendre la vie plus supportable, ainsi qu'à leur entourage et à leurs collègues.

Ils tâchent de se montrer SOUPLES pour éviter les conflits entre collègues. Ils prêtent une oreille SENSIBLE aux demandes de leurs clients et, enfin, ils se montrent TOLÉRANTS envers les opinions contraires et les modes de vie étrangers.

C'est en tout cas la "mentalité Capitol", largement vantée aux autres corporations par l'intermédiaire de la presse et de l'industrie du spectacle, ainsi que par les canaux diplomatiques et financiers. L'idée principale consiste à dire que si vous traitez votre voisin comme vous aimez être traité, le monde sera plus facile à vivre.

Un concept important, qui plaît moins aux autres corporations, est cette capacité à considérer l'individu comme une partie du tout. Alors que ces dernières tentent désespérément de convaincre leurs employés de faire des sacrifices pour éviter à la corporation de souffrir, chez Capitol, cette mentalité ne se retrouve guère que dans les forces armées.

SOCIÉTÉ

Capitol est, de loin, la plus démocratique, la plus égalitaire et la plus ouverte de toutes les mégacorporations. Ses membres sont élevés dans une culture qui prêche la responsabilité, la tolérance et la souplesse face aux idées et aux situations nouvelles. L'essence du message capitolienn est que chacun peut réussir, à condition de se montrer suffisamment intelligent, suffisamment solide et, par-dessus tout, suffisamment travailleur. Il est parfaitement exact que chacun peut devenir Président. En réalité, le processus est d'une complexité incroyable, mais la chose est possible.

Plusieurs Présidents sont partis de rien et ont gravi tous les échelons jusqu'au conseil des directeurs. Capitol est la corporation de toutes les opportunités. Ses employés-citoyens sont encouragés à s'améliorer en permanence. En fait, le concept du développement personnel se trouve, avec celui de l'esprit d'équipe, au cœur même du mode de vie capitolienn.

Capitol est la seule des mégacorporations originelles qui ne soit pas dirigée par une aristocratie héréditaire. Les capitoliens pensent que, à condition de travailler dur et de posséder le talent nécessaire, chacun peut parvenir au sommet. Dès la naissance, ils sont poussés au dépassement personnel par l'un des appareils médiatiques les plus puissants de cette ère et une culture corporatiste qui récompense l'excellence.

LE MODE DE VIE CAPITOLIEN

L'existence du capitolienn moyen fait l'envie de n'importe quel autre habitant du système, ou du moins est-ce ce que les médias de Capitol voudraient faire croire. Et il y a certainement de quoi inspirer la jalousie. Les capitoliens, d'une manière générale, touchent à niveau équivalent des salaires plus élevés que leurs confrères des autres corporations. Ils sont beaucoup plus libres et ont une influence beaucoup plus grande sur le fonctionnement de leur propre gouvernement. Ils sont plus nombreux à posséder une voiture et autres produits de la société de consommation (armes incluses) que chez les employés des autres corporations.

À l'inverse, les capitoliens doivent affronter au quotidien un taux beaucoup plus élevé de criminalité, de dépendance à la drogue, d'hérésie et de corruption que n'importe quelle autre société. La grande disponibilité des armes, des drogues et des alcools aboutit à un cocktail explosif. De plus, on dénombre dans les villes capitoliennes davantage de pauvres vivants dans des taudis que n'importe où ailleurs. Soyons justes, ces taudis abritent beaucoup de personnes attirées en zone capitolienn par l'espoir d'une existence meilleure ; néanmoins, la plupart des capitoliens reconnaissent qu'une proportion inacceptable de personnes glissent à travers les fentes de leur système et tombent tout droit dans la sous-classe des pauvres et des affamés. Et la pauvreté est d'autant plus dure à supporter en secteur capitolienn, où l'on est environné d'autant de richesses. La jalousie et l'avidité nourrissent la violence meurtrière de la société capitolienn au même titre que la prolifération des armes.

La politique commerciale de Capitol de produire en masse ce que réclame le consommateur est un reflet de sa nature démocratique. Capitol est tout à fait capable - et ne s'en prive pas - de fabriquer des produits de la plus haute qualité qui soit, mais il est beaucoup plus intéressant pour elle de fournir à ses clients les meilleurs produits aux prix les plus abordables. Cette politique imprègne toute la production de la corporation, des médias à l'industrie automobile.

MÉDIAS

Capitol est le plus important producteur de films de tout le système. Ses studios sortent succès après succès. Ses vedettes comptent parmi les personnalités les plus connues de l'histoire

des capitoliens croient au respect des différences. "De la diversité vient la force - dans la diversité repose la liberté" est l'un des aphorismes intégrés dans la Charte de leur corporation. On leur enseigne à respecter les croyances d'autrui et à résoudre les problèmes par la négociation plutôt que par la force chaque fois que c'est possible.

L'autre principe directeur est que "les affaires de Capitol sont les affaires". Capitol existe pour faire des affaires. Sa culture récompense l'esprit d'entreprise et la corporation est trop heureuse d'accueillir de florissantes opérations indépendantes sous son aile.

À la différence d'Imperial, par exemple, Capitol ne prend jamais le contrôle d'une société par la force. Elle préfère l'acheter un prix honnête dans le respect des règles établies par le Cartel pour l'acquisition de nouvelles compagnies. Ce processus d'assimilation permanente a conduit Capitol à devenir la plus grosse, sinon la plus riche, des mégacorporations. Il signifie également que le rêve de la plupart des indépendants est de faire fortune en lui revendant une affaire. La corporation rencontre ainsi énormément de bonne volonté chez les hommes d'affaires indépendants.

Plus encore, Capitol possède le plus vaste et le plus puissant appareil médiatique de toute l'histoire de l'humanité. Le capitolienn ordinaire grandit dans un environnement totalement saturé du message capitolienn. Cette impressionnante industrie médiatique s'assure que chacun constate bien comment Capitol récompense les qualités qu'elle admire chez ses employés. Les réussites personnelles sont soigneusement portées à l'attention du public. Le message, écrasant, est toujours positif. Les capitoliens sont dans la certitude de pouvoir toujours réussir, et leur corporation le fait savoir partout lorsqu'ils le font. **Mis à part le sens patriotique, Capitol dispose d'un moyen pour motiver sa population durant les périodes de besoins. Elle récompense ses citoyens qui rendent des services méritoires à la corporation. Cela ne veut pas dire que les citoyens capitoliens ne sont pas fiers ou loyaux envers la corporation mais cela permet à Capitol d'exiger encore plus de sa population sans recourir à la coercition.**

Et pourtant, malgré cette propagande incessante, les capitoliens savent que le rêve est en train de se briser. Chaque jour, de leurs propres yeux, ils en constatent l'évidence. Peut-être est-ce l'influence des lunes sinistres qui les surplombent. peut être est-ce que tout le monde se sent diminué en ces jours sombres. Chacun sait que le rêve agonise. Les crimes violents se multiplient. La corruption est endémique. Les pauvres et les exclus privés de franchise se pressent dans les rues des mégavilles. Les puissantes agences de sécurité de Capitol luttent pour maintenir la paix sur leur propre territoire. Des guerres contre d'autres mégacorporations s'allument à chaque frontière. Et, par-dessus tout ceci, se profile ma menace insidieuse, toujours présente, des Légions Obscures.

de l'humanité. Son industrie du disque vend davantage de titres que n'importe quel concurrents. Ses programmes de télévision sont diffusés partout.

Certains critiquent accusent Capitol de viser le plus petit dénominateur commun. Les plus avisés d'entre eux ajoutent que c'est sa plus grande force. Par ces temps troublés, le public a besoin de distractions, pas de programmes éducatifs ou de sermons, et c'est ce que Capitol lui apporte.

Les films Capitol sont produits par des studios tels que Mogul, Independent et Universal Motion Pictures. Chacun a sa propre spécialité. Mogul se spécialise dans les films d'aventure et d'action, Independent dans les comédies et Universal dans les histoires de détectives et autres drames modernes de toute sorte. Chacun possède ses propres vedettes et metteurs en scène sous contrat. Ces studios emploient d'importantes équipes de scénaristes et de techniciens, et chacun d'eux contrôle également son propre réseau de salles de cinéma.

Il existe tout un système de vedettariat dans lequel les acteurs sont soigneusement pris en main, débutant dans des films de deuxième catégorie pour ensuite, s'ils trouvent leur public, tourner dans les grosses productions qui font la réputation de Capitol. Les chercheurs de têtes de studios veillent à l'écoulement d'un flot constant de nouveaux talents.

Tout est fait pour accentuer le charme des vedettes et la fascination qu'elles exercent sur le public. Les studios procurent de somptueux appartements, des limousines avec chauffeur et de monstrueux salaires à leurs acteurs. Leurs services de sécurité veillent à ce que rien ne vienne jamais ternir la réputation d'une vedette et leurs propres magazines de cinéma alimentent la dévotion du public par un flot permanent de ragots concernant ses acteurs favoris. L'un des traits les plus marquants de tous les secteurs appartenant à Capitol est d'ailleurs la prolifération des panonceaux géants annonçant la sortie du prochain film de Jack Slade, Eva Kane, Liza Bergman, Carlos Manolito ou Rudi Steiner.

Tous les studios de Capitol font la promotion du mode de vie capitolienn. Le bon droit triomphe toujours. La tolérance et la coopération sont toujours préférables à la haine et au sectarisme. La fin est invariablement heureuse. Les méchants ne manquent jamais d'être punis. Le public en redemande et se rend toujours plus nombreux dans les vastes palais du cinéma de Capitol.

La plupart des Capitoliens sont fidèles à leur corporation et à ses idéaux. En conséquence tous partagent certaines caractéristiques communes. Tous n'observent pas ce que Capitol considère comme un code de conduite honorable, mais même la multitude de ceux qui s'insurgent contre leur mégacorporation connaissent ces idéaux. D'une certaine manière, le rêve capitolienn est comparable à une croyance religieuse acquise tôt dans la petite enfance. Il peut être abandonné en grandissant, il n'en demeure pas moins une influence majeure et continue d'affecter votre façon de penser.

IDÉALISME

La plupart des capitoliens essaient de se montrer idéalistes. Ils veulent croire en leur démocratie et en l'existence qu'elle leur offre. Depuis leur naissance, on les encourage à se montrer tolérants, coopératifs et convenables.

Ce qui ne veut pas dire qu'ils soient pour autant stupides ou ignorants. Ils ne sont que trop conscients des défauts de leur société, mais la plupart tentent de se convaincre que - avec du temps, de la bonne volonté et une croyance indéfectible dans le processus démocratique - les choses s'amélioreront. Dans les dernières années, cette conviction a été sérieusement ébranlée par la venue des Légions Obscures, l'augmentation de la criminalité dans les rues et la multiplication croissante des affaires de corruption et de malversation portées à l'attention du public.

Ceux qui ont appartenu à l'armée capitolienn se montrent souvent particulièrement patriotiques. Pendant toute leur carrière militaire, ils ont été préparés à sacrifier leur vie pour leurs concitoyens. C'est pourquoi ils paraissent parfois aussi arrogants et sûrs d'eux même.

AMBITION

Les capitoliens sont élevés dans la conviction qu'il est toujours possible de s'améliorer si l'on est disposé à travailler suffisamment dur pour ça. Ce qui signifie qu'ils ont tendance à se montrer optimistes quant à leurs projets, choses rares en ces temps difficiles, et que pour eux rien ne paraît impossible. Quand la situation se dégrade, les capitoliens ont beaucoup plus de chance de retrouver leurs manches et de se mettre au boulot que de pleurnicher sur leur sort.

Les étrangers considèrent habituellement qu'ils sont obsédés par l'argent, la célébrité et le succès. Ils ont raison. Dans sa plus grande partie, leur société manque des classes héréditaires et autres signes distinctifs qui prédominent chez les autres mégacorporations. S'il est possible de se faire un nom au sein de Capitol, c'est le plus souvent uniquement en acquérant la gloire ou la fortune - ou les deux.

Les personnalités riches et célèbres suscitent, soit l'admiration, soit l'envie pure et simple des capitoliens ; il n'est donc pas surprenant que faire partie de leurs rangs représente un but en soi pour la majorité d'entre eux.

ESPRIT D'ÉQUIPE

Les capitoliens sont généralement plus efficaces en équipe. Le concept de sacrifice personnel pour le bien de la communauté est un autre élément important de la culture capitolienn. Il entre souvent en conflit avec l'idée d'ambition mais, à choisir, la plupart des capitoliens feront corps avec leurs collègues.

Là encore, ceci ne veut pas dire qu'il n'existe pas d'individualistes ou d'égoïstes parmi les citoyens de Capitol. Simplement, de tels individus sont méprisés comme des éléments antisociaux.

ÉDITION. La suprématie médiatique de la mégacorporation ne se fonde pas uniquement sur le cinéma. Plusieurs filiales de Capitol, telles que Martian Magazines ou Universal News, inondent le marché de livres, journaux et magazines à bas prix couvrant une grande variété de sujets. Une bonne partie des livres et des magazines sont consacrés au développement individuel et à la façon de réussir dans la vie - des sujets d'intérêt général pour tous les citoyens de Capitol. Le *San Dorado Herald* est le quotidien le plus vendu de Capitol, et l'un des rares à pouvoir mesurer sa popularité à celle du *Daily Chronicles*. Son contenu est invariablement optimiste et pro-capitolien, mais n'est soumis à aucune censure, et la qualité de ses articles est souvent très grande et remarquablement objective. La plupart des grandes villes capitoliennes possèdent leur propre journal, tels que le *Hope Journal* ou le *Burroughs Enquirer*, mais leur distribution est plus limitée. Les FAC publient également leur journal, le *Guardian*. C'est une lecture incontournable pour ceux qui veulent se tenir informées de la politique extérieure et militaire de Capitol.

PUBLICITÉ. Capitol connaît également un vif succès dans le domaine de la publicité. Une balade le long des rues de n'importe quelle ville capitoliennne vous en convaincra rapidement. Partout, panonceaux géants et enseignes au néon monumentales fleurissent. Les ondes sont saturées d'annonces subtiles et bien tournées. Les logos et enseignes de nombreuses filiales de Capitol sont presque aussi célèbres que le visage du Cardinal. Qui ne connaît pas le Hamburgerman ou le logo en forme de diamant d'Universal Motors ?

TRANSPORTS

Capitol produit énormément de véhicules. Universal Motors en construit à elle seule davantage que n'importe quelle corporation concurrente. Ses voitures sont spacieuses, rapides et bon marché. Elles présentent bien et durent longtemps, ou quand elles ne durent pas, les pièces détachées sont peu coûteuses et faciles à trouver. La plupart des citoyens de Capitol possèdent un véhicule et la majeure partie d'entre eux choisissent un modèle capitolienn. Et pourquoi pas ? Ils sont certains d'en avoir pour leur argent.

Capitol possède cinq grandes filiales de construction automobile. Universal Motors fabrique des voitures destinées au plus grand nombre. Les prix sont faibles, la qualité excellente. Ranger produit les véhicules de cadres supérieurs, General Trucks les camionnettes et les semi-remorques, Militek les véhicules militaires et General Aerospace fabrique toutes sortes d'appareils aériens du zeppelin de passagers long-courrier Mastodon à l'avion d'attaque au sol Puma.

LA SÉCURITÉ

La loi et l'ordre au sein des secteurs contrôlés par Capitol sont une affaire complexe. Il existe plusieurs services, chacun avec ses domaines de responsabilités variables et des pouvoirs discrétionnaires considérables. Les agences sont les bras armés des différents départements généraux. Leurs juridictions se recoupent fréquemment et elles sont régulièrement impliquées dans des rivalités clandestines.

LE SERVICE DE SÉCURITÉ DE CAPITOL

Le SSC est la plus importante agence de maintien de l'ordre et la plus fréquemment appelée à intervenir dans les districts capitoliens. Les agents du SSC sont ainsi responsables du maintien de l'ordre public et de l'appréhension des criminels. Ce sont eux qui patrouillent dans les rues, pourchassent les cambrioleurs et accomplissent le travail routinier qui consiste à assurer la sécurité des gens. Les agents de police du SSC (dont 40% de femmes) jouissent d'une haute considération.

Le SSC est organisé selon des bases régionales. Chaque circonscription électorale possède son propre département de police. Elle est divisée en un certain nombre de districts, chaque district possédant son propre poste de police. En fonction de son importance, un district peut également comporter plusieurs sous-postes. Dans la mesure où chaque circonscription électorale réunit à peu près le même nombre d'électeurs, le principal facteur à prendre en considération ici est la surface qu'elle recouvre. San Dorado, par exemple, a le même nombre de districts que les Terres Libres de l'ouest, bien que ses dernières représentent un espace plusieurs milliers de fois supérieur. Ceci se reflète dans le style de surveillance. À San Dorado, les agents du SSC se déplacent surtout à pied ou en voiture. Dans les Terres Libres, ils opèrent de préférence à partir de postes plus petits et se servent d'hélicoptères et de chasseurs pour leurs patrouilles.

Un des principes de base est que la juridiction des agents ne s'étend pas au-delà de leur district et à l'intérieur des bâtiments corporatistes, ils ne sont pas autorisés à intervenir contre la corporation elle-même ; ce genre d'opération relève du domaine des Investigations Internes. Sortis de leur juridiction, ils redevennent des citoyens ordinaires, à moins qu'un arrangement quelconque n'ait pu être conclu entre les deux circonscriptions. Dans les limites de leur district, les agents du SSC disposent de pouvoirs très étendus. Ils peuvent contrôler et fouiller tout individu suspect, et intervenir s'ils pensent qu'un crime est en train de se commettre ou sur le point de l'être. Ils sont autorisés à tuer si nécessaire pour défendre leur vie ou celle d'un autre citoyen, bien que la loi capitoliennne leur impose d'employer une force minimale dans l'exercice de leur devoir. En pratique, le

Chacune de ses filiales possède ses propres bureaux et ses propres points de vente où les gens peuvent se rendre en se promenant dans la rue pour acheter ses produits.

NOURRITURE

La restauration rapide est un autre domaine où Capitol excelle. La quasi-totalité de ses chaînes de fast-food observe le même principe : des locaux propres, bien éclairés et facilement accessibles, combinés à un menu restreint mais bon marché et nourrissant. La qualité est généralement très bonne, et si la nourriture est simple, elle est également populaire partout. Burgerland (chaîne du Hamburgerman) vend des hamburgers, Guiseppes's des pizzas et Gravitor une version fast-food de l'alimentation épicée de l'archipel de Gravelton.

L'industrie alimentaire de Capitol est l'une des plus développées du système solaire. Les marques capitoliennes telles que Wombat Soups, Buffalo Meat Products et Hardman Tobaccos sont reconnues partout. Capitol exporte plus de produits alimentaires que toute autre mégacorporation.

ACHATS

Là encore, les filiales de Capitol suivent des recettes éprouvées s'adressant au marché de la consommation de masse. La distribution s'organise de deux manières.

La première fait appel à des boutiques spécialisées. On trouve ainsi des vêtements dans les magasins Dress Up !, des appareils électroniques chez Electroworld, des livres chez Bookworld et des bijoux chez Eternity. Ces chaînes sont abondamment représentées dans tous les secteurs contrôlés par Capitol.

La deuxième s'effectue dans les grands magasins, dont Capitol possède deux chaînes importantes. Les magasins Everyman s'adressent au consommateur moyen. O y trouve tout et n'importe quoi, de l'épingle à cheveux aux produits alimentaires en passant par les fournitures de bureau et l'équipement sportif. Les tarifs sont bas, et les rayons proposent toute la gamme des produits Capitol destinés au plus large public, ainsi qu'une grande quantité d'appareils électroniques mishiman à bon marché. Les magasins Rothchilds sont beaucoup plus exclusifs. Leurs produits de luxe portent, soit les plus grandes marques des filiales capitoliennes, soit sont importés depuis les principales corporations concurrentes. Les Capitoliens aisés y sont toujours les bienvenus, et tout est fait pour créer une atmosphère de privilège et de cercle fermé. C'est tout à fait contraire à l'esprit capitolienn, mais cela permet aussi à Capitol de faire jeu égal avec les magasins de luxe de Bauhaus et d'Imperial.

minimum généralement nécessaire pour arrêter des citoyens capitoliens sur-armés est une force létale.

Répartition en districts mise à part, il existe d'autres divisions du SSC. La POLICE DES CHEMINS DE FER est chargée du maintien de l'ordre tout au long des milliers de kilomètres des chemins de fer transmaritimes, et plusieurs divisions spéciales sont affectées au contrôle des frontières et de l'immigration. Signalons également le DÉPARTEMENT DES PRISONS, responsable de la surveillance des établissements pénitentiaires et correctionnels. La majeure partie de ces services accomplissent les tâches de police les plus triviales.

LE BUREAU CENTRAL D'INVESTIGATION

La plus importante de toutes les agences est de loin le BCI, appelé souvent "le Bureau." Ses principaux locaux sont situés dans les Onze Tours à San Dorado. Ses agents sont entraînés essentiellement à Hope, dans une académie située dans les Terres Libres du nord. Le Bureau y possède une véritable petite ville construite dans les faubourgs à son intention exclusive.

Le directeur du Bureau est simplement appelé le Chef. Plus haut gradé de la Division Centrale, il rend compte directement au directeur général du DESEJ.

Le Bureau fait partie du DESEJ. Il est responsable de la recherche et de l'appréhension des criminels sur le territoire capitolienn. Plus spécifiquement, il s'occupe des affaires qui débordent des limites d'un district. Il comporte plusieurs divisions, qui sont détaillées ci-contre.

D'une manière générale, les agents du Bureau passent pour des durs sans scrupules qui mettent tout en œuvre pour que le travail soit accompli. Ils n'ont pas peur de prendre des raccourcis ou de bousculer un peu un témoin si cela peut les aider à résoudre une enquête. La plupart des gens préféreraient encore avoir affaire à des Singes qu'à des agents du Bureau, mais il faut leur reconnaître une chose : ils ont la réputation d'être totalement incorruptibles.

AFFAIRES INTERNES. La police des polices. Cette division enquête sur la corruption, les malversations et l'incompétence au sein du Bureau lui-même. On raconte qu'elle a des agents en sommeil au sein de chacune des autres divisions.

CENTRALE. La Division Centrale est chargée de coordonner les actions et opérations des différentes divisions. Elle fait le tri des informations et garde le contact avec les autres agences capitoliennes.

LES SINGES

Si le SSC bénéficie d'une bonne réputation auprès de la population, il comporte une branche universellement crainte et détestée : le redoutable GROUPE DE RÉPRESSION ARMÉE, dont les membres sont plus connus sous le nom de Singes. Le GRA constitue une force d'intervention spéciale très mobile, chargée de ramener le calme dans les émeutes. Il procure également des équipes anti-terroriste. Chaque district possède au moins une compagnie de Singes. En période de guerre, les Singes peuvent être immédiatement mobilisés pour la défense de la corporation si nécessaire. Davantage soldats que policiers, ce sont généralement des hommes qui ne pourraient pas entrer dans l'armée. Ils sont d'une brutalité, d'une stupidité et d'une sauvagerie beaucoup trop grandes. La vision d'une compagnie de Singes dévalant la rue en hurlant sur leurs motos Rat suffit à convaincre l'émeutier le plus courageux de tourner les talons et de prendre ses jambes à son cou. Ils sont détestés par la quasi-totalité des citoyens mais, en ces temps difficiles, leur présence est nécessaire au maintien de l'ordre.

LA JURIDICTION DU SSC

Aucune circonstance n'autorise les agents du SSC à enquêter dans les affaires corporatistes. Ceci relève de la responsabilité des autres services. Toute affaire impliquant la sécurité militaire doit être défermée aux Renseignements Militaires. Toute affaire impliquant une autre corporation doit être défermée à la CIE. Toute affaire franchissant les limites de plusieurs districts doit être défermée au Bureau.

Les agents du SSC sont appréciés et bien entraînés. Ils ont généralement la main légère dans leurs interventions et bénéficient d'un large soutien de la population. Naturellement, au fur et à mesure qu'il monte les échelons, un agent rencontre de plus en plus d'occasions de se laisser corrompre. La plupart les saisissent au bond. Il est de notoriété publique que, dans bon nombre de districts capitoliens, on peut facilement convaincre le détective chargé de l'affaire d'abandonner une accusation de meurtre.

ÉQUIPEMENT

Chaque district dispose de sa propre académie où les agents s'entraînent et reçoivent leur équipement. L'uniforme standard d'un agent du SSC se compose d'une veste et d'un pantalon bleus avec une casquette à visière. Il s'accompagne le plus souvent d'un gilet pare-balles, d'un pistolet léger et d'une matraque, mais lorsqu'ils s'attendent à rencontrer des difficultés, ils sortent la panoplie complète des armes militaires, les gilets pare-balles et les manches, les plaques d'épaule, boucliers anti-émeutes et autres casques d'assaut.

Les détectives et les gradés sont généralement en civil. Les agents infiltrés portent des vêtements appropriés en fonction de leur couverture. Bon nombre d'agents de haut rang s'habillent avec beaucoup de classe, portant des costumes reflétant un revenu très supérieur à ce que laisserait supposer leur salaire mensuel.

Aucune des agences ne possède d'uniforme à proprement parler, quoique beaucoup de gens se disent capables d'identifier du premier coup les agents des Renseignements Militaires à leurs lunettes d'aviateurs et les agents du Bureau à leur chemise à col boutonné et à leur cravate sombre.

COLLECTEURS D'IMPÔTS. Bon, rien n'est jamais certain à la naissance, sauf les impôts et la mort. Les gens bien habillés de la Brigade de la Récupération des Impôts de Capitol prennent soin des premiers - ou, à défaut, de la seconde. Leur philosophie est simple : ceux qui ne payent pas leurs impôts vont le regretter. Amèrement. Pour une dette ne dépassant pas les 10.000 couronnes, on peut espérer s'en tirer avec une virée dans les Brigades de la Liberté, mais pour des sommes plus importantes, la mort n'est que le commencement... Ce principe est d'une efficacité dévastatrice. Et c'est avec un zèle dévastateur que les collecteurs d'impôts entretiennent leur réputation.

CRIME ORGANISÉ. Les agents de la Division du Crime Organisé enquêtent sur les conspirations criminelles en territoire capitolien. Il s'agit le plus souvent de syndicats du crime et d'opérations de racket, bien qu'une enquête révèle parfois les manigances d'une corporation étrangère. Ces enquêtes s'entremêlent souvent avec celles de la CIE et créent une situation de conflit entre les deux agences.

CRIMES SPÉCIAUX. Cette division très secrète à la responsabilité des affaires dans lesquelles on soupçonne une implication des Légions Obscures. Ses agents sont des durs à cuire qui ont vu plus que leur part d'horreur en cas bas monde. Ils entretiennent souvent de bonnes relations avec l'Inquisition.

MEURTRES EN SÉRIE. Sur un territoire aussi vaste que celui que contrôle Capitol, on recense un nombre dramatique de meurtriers en série. Cette importante division est chargée de les faire comparaître en justice. Elle réunit des dossiers complets sur tous les homicides non résolus et recherche des correspondances susceptibles de révéler le travail d'un tueur en série. Certaines affaires empiètent sur le domaine de la Division des Crimes Spéciaux.

NARCOTIQUES. Cette branche était autrefois rattachée à la Division du Crime Organisé, mais le fléau de la drogue a pris une telle ampleur qu'il nécessite aujourd'hui sa propre division. Les agents des Narcotiques travaillent fréquemment en infiltration au sein des réseaux tentaculaires de contrebande.

SÉCURITÉ INTERNE. Cette division traite de la corruption au sein de Capitol elle-même. Elle dispose d'une vaste latitude dans la recherche et la poursuite des arrangements frauduleux à tous les niveaux de la société. Dans la mesure où ils ont affaire à des personnes extrêmement influentes, ses agents ont la réputation d'enquêter avec prudence et diligence.

VOLS DE VOITURE. Il semble tout naturel que la corporation disposant du plus grand nombre de voitures par citoyen est également affligée du plus grand nombre de voleurs de voitures. D'une manière générale, les capitoliens considèrent ce type de vol comme un outrage terrible, et le Bureau consacre donc aimablement une division entière au problème.

LE SERVICE DE

RENSEIGNEMENTS MILITAIRES

Cette agence est rattachée aux FAC. En théorie, elle est chargée de recueillir des informations sur les forces et faiblesses militaires des corporations concurrentes et des Légions Obscures. Dans ce rôle, elle entre fréquemment en conflit avec la CIE, car les agents des Renseignements Militaires sont connus pour l'agressivité avec laquelle ils poursuivent leurs objectifs. À plusieurs reprises, ils ont organisé un trafic d'armes en territoire ennemi et financé des organisations terroristes.

Les Renseignements Militaires sont également responsables de la protection des propres secrets militaires de Capitol. À ce titre, leurs agents peuvent être conduits à enquêter des failles du dispositif de sécurité dans certaines bases, usines d'armement, etc. Parce qu'ils travaillent souvent en infiltration et en territoire ennemi, bon nombre d'entre eux sont plus que psychotiques. Après tout, ils sont en permanence environnés d'ennemis, et le devoir d'un soldat est de tuer ses ennemis. L'efficacité qu'ils déploient au détriment des corporations concurrentes conduit souvent les commandants en chef et le conseil des directeurs à fermer les yeux sur leurs activités terroristes secrètes.

Le siège des Renseignements Militaires est situé dans la Pyramide. La plupart de leurs agents sont formés dans l'École Spéciale de Renseignements de Camp Burroughs. On voit parfois les agents des Renseignements Militaires porter l'uniforme du service dont ils sont issus. Dans ces occasions, c'est vrai qu'ils ont tendance à porter des lunettes teintées d'aviateur.

LA CENTRALE

D'INVESTIGATIONS EXTÉRIEURES

La CIE est responsable du renseignement général à l'extérieur de la sphère d'influence de Capitol. Elle est rattachée au DERE-PIC et nourrit une profonde rivalité à l'égard des Renseignements Militaires. Ses agents ne se retrouvent impliqués dans des affaires de police que lorsqu'ils découvrent des informations directement liées à un crime.

Par exemple, si la CIE découvrirait dans des dossiers secrets volés à Imperial qu'un certain nombre de cadres supérieurs capitoliens touchent des enveloppes, il serait de son devoir, en théorie, de relayer l'information au Bureau. Dans la pratique, on sait qu'elle préfère contacter elle-même ces pommes pourries et les obliger à devenir des agents doubles.

Curieusement, le siège de la CIE se trouve à Luna, dans le Pinacle. Sa principale académie d'entraînement est à Stoneford,

une petite ville des monts Kirkwood, juste au sud de San Dorado.

À l'instar des Renseignements Militaires, la CIE est souvent impliquée dans des opérations contre la concurrence. Elle est particulièrement connue pour employer des assassins hautement qualifiés afin de supprimer des personnalités hostiles et influentes au sein des autres corporations. Il est également notoire que des réseaux entiers de ses agents se mettent parfois à leur compte et montent leurs propres affaires de drogue, d'armement et de contrats. La CIE fait de son mieux pour liquider discrètement ce genre de désagrément mais le bruit s'en répand quelquefois, et les directeurs se voient contraints d'ouvrir une enquête.

JUSTICE

Ces diverses agences se trouvent à la pointe de la lutte contre le crime, mais une fois appréhendés, les criminels sont remis en théorie entre les mains de la justice. Les tribunaux relèvent du DESEJ. C'est lui qui nomme les juges et veille à l'entretien effectif physique des bâtiments. Il est également responsable de la désignation et de la rémunération des avocats et des procureurs publics.

Chaque circonscription électorale dispose de ses propres juges et tribunaux. Les juges sont nommés tous les quatre ans par le nouveau directeur. Des observateurs avisés ont vite mesurés le risque de corruption par les gros actionnaires, c'est pourquoi il existe également une Cour Suprême d'Appel à San Dorado. Elle se compose de onze juges, nommés à vie par le Président avec l'approbation d'une majorité au conseil des directeurs. Une fois en place, les juges ne peuvent plus être révoqués qu'en cas de mise en accusation personnelle ou de perte de leur citoyenneté.

Il existe dans les faits deux types de droits dans le domaine capitolien : le droit civil et le droit pénal. Le droit civil s'intéresse aux conflits juridiques entre parties adverses. Le droit pénal, qui concerne plus directement les francs-tireurs et autres aventuriers, s'occupe de poursuivre ceux qui ont enfreint les lois de la corporation.

La Charte garantit à chaque citoyen le droit à un procès équitable. Si l'accusé n'a pas les moyens de se payer un avocat, il lui en est commis un d'office aux frais du DEFEI. Lorsqu'un dossier passe en jugement, il est suivi par un juge. Le procureur du district présente le point de vue de la corporation, la défense celui de l'accusé. Le verdict est décidé à la majorité par un jury de onze citoyens choisis par tirage au sort.

Les procès tournent fréquemment à un assaut d'esprit et d'éloquence de la part des avocats des deux parties. Il est de la responsabilité du procureur de prouver la culpabilité de l'accusé. Toute personne bénéficie de la présomption d'innocence. Les deux parties peuvent appeler à la barre les témoins de leur choix. Rien n'est négliger pour jeter le discrédit sur les témoins de la partie adverse. Le juge doit veiller à ce que le procès se déroule équitablement et sans dérapage d'un côté comme de l'autre. En pratique, les juges sont nombreux à se laisser corrompre et on a connu également plusieurs affaires dans lesquelles le procureur du district avait été acheté.

La presse couvre la plupart des grands procès, portant une attention particulière aux affaires sensationnelles. Savoir jouer avec elle fait partie du métier de procureur ou d'avocat. Beaucoup d'hommes de loi sont aussi célèbres que des vedettes mineures du cinéma.

REMARQUE IMPORTANTE. Capitol est légalement tenue de procurer un procès équitable et impartial à ses propres citoyens. Mais pour les non-citoyens appréhendés en territoire capitolien, la situation peut s'avérer beaucoup plus difficile. leur destin repose entièrement entre les mains des agents de la police locale. Si le capitaine du district est de mauvaise humeur ce jour-là, attention !

Naturellement, chaque personne est traitée en fonction de ce qu'elle représente. Un bauhauser, un mishiman de haute noblesse ou un membre de l'un des clans les plus en vue d'Imperial peut espérer un traitement plus qu'équitable. Personne n'apprécie les incidents diplomatiques.

D'un autre côté, un sans grade anonyme risque fortement d'être passé à tabac, déporté ou arbitrairement emprisonné. Quelles que soient les circonstances, il est d'usage de couvrir ses frais de justice. Celui qui n'est pas en mesure de le faire peut s'attendre à deux ans de prison pour non-paiement de dette.

LE CRIME ORGANISÉ

Le crime pose un grave problème en territoire capitolien. Agresseurs, voleurs, violeurs et meurtriers sont partout. Dans certains secteurs, la loi et l'ordre sont ouvertement bafoués et les rues sont abandonnées aux gangs. Dans la Conurb de San Dorado, des quartiers entiers sont dirigés d'une poigne de fer par des seigneurs de guerre urbains contre lesquels la police intervient rarement. Souvent, les gangs s'organisent en une sinistre parodie de l'armée capitolienne, allant jusqu'à développer leurs propres uniformes et insignes. La plupart sont équipés d'armes militaires. Comment se les procurent-ils, personne ne le sait. Même en dehors de la Conurb, il existe un problème de crime organisé, de vastes conspirations criminelles qui s'étendent sur des circonscriptions entières.

Au sein de Capitol, le crime organisé prend des formes diverses. De nombreux parrains locaux contrôlent des régions particulières, prélevant un pourcentage sur toutes les activités illicites qui se déroulent chez eux. Ces parrains livrent fréquemment de sanglantes guerres territoriales contre leurs rivaux, que bon nombre d'innocents payent de leur vie. En certains endroits, les seigneurs du crime se rendent compte que

CONDAMNATIONS

D'une manière générale, on distingue deux types de peines d'emprisonnement. La plupart des personnes jugées coupables de crimes sont envoyées dans des prisons de haute sécurité construites au cœur de prisons de haute sécurité construites au cœur de régions isolées et toujours sévèrement gardées. Les détenus y sont le plus souvent astreints à un travail de détenu y sont le plus souvent astreints à un travail de force à vous briser les reins. Les conditions de vie sont dures, la nourriture exécrable. Ils sont tenus parfois, sous la surveillance étroite de gardiens lourdement armés, afin de réparer une voie ferrée ou de travailler dans les mines.

Les prisons de sécurité maximum accueillent les personnes jugées coupables de crime capital. Elles se trouvent habituellement au fin fond d'une région incroyablement reculée, comme par exemple à proximité des calottes polaires ou sur des planétoïdes-prisons de la ceinture d'astéroïdes. leurs gardiens sont sélectionnés pour leur brutalité. Les détenus deviennent invariablement aussi féroces et cinglés qu'on peut l'être. Les conditions de vie sont effroyables, et la nourriture pratiquement immangeable. De plus, certains prisonniers sont parfois déclarés volontaires pour des expériences médicales, conduites par les médecins de la prison, des saadiques qui n'ont plus forcément toute leur tête.

LES DÉLITS. Ils vont du fait de traverser en dehors des clous à l'ivresse sur la voie publique en passant par toute la gamme des atteintes à l'ordre public. La condamnation est habituellement une amende de 100 à 1.000 dollars ou une peine d'emprisonnement de 1 à 20 jours. Dans le cas d'un employeur extrêmement strict, de tels méfaits peuvent conduire le prévenu à perdre son emploi, mais ils n'entraînent généralement pas de conséquences trop graves à moins d'être commis à plusieurs reprises.

LES CRIMES. Ils vont de la simple fraude à l'attaque à main armée en passant par la plupart des méfaits qui n'impliquent pas la trahison ou le meurtre d'un autre citoyen. La condamnation s'accompagne toujours de la révocation des droits de citoyen du coupable et, fréquemment, de la confiscation de ses parts éventuelles. Une personne ayant été jugée coupable d'un crime ne peut plus accéder à un poste public, ni porter une arme ou voter à une élection. Les condamnations sont des peines de prison allant de 1 à 20 ans, en fonction de la gravité du crime. Le coupable se voit toujours offrir la possibilité de s'engager dans les Brigades de la Liberté au lieu de faire son temps en prison.

LES CRIMES CAPITAUX. Ce sont les crimes impliquant une trahison contre la corporation ou le meurtre illégal d'une personne humaine. Ils vont de l'assassinat à l'espionnage en passant par l'hérésie. La condamnation est au minimum une peine de 10 ans de prison, au maximum la peine capitale. Comme pour les simples crimes, les coupables sont déposés de tous leurs droits de citoyens. À l'exception des condamnés à mort, ils ont toujours la possibilité de servir dans les Brigades de la Liberté. En période de guerre (autrement dit, presque toujours), même les condamnés à mort se voient parfois offrir cette possibilité.

ces affrontements sont nuisibles pour les affaires et concluent un arrangement. De telles alliances sont généralement fragiles, mais lorsqu'elles tiennent, elles constituent des adversaires de poids pour les forces de police.

Plus inquiétants encore sont les syndicats de la drogue. Ces réseaux de contrebande répandent leur marchandise à travers l'ensemble du système. Ils ne reconnaissent aucune allégeance envers quelque corporation que ce soit et travaillent aussi bien en territoires capitoliens que sur les terres d'Imperial. Leur principale production de thionite, un dérivé du chana qui induit un état de plaisir intense, et l'anahihline, une drogue qui provoque des hallucinations extrêmes. La Confrérie prétend que ces deux drogues rendraient les gens plus sensibles à l'influence des Apôtres Obscurs et qu'il faut donc les proscrire sur tous les mondes des hommes. Naturellement, cette déclaration n'a fait qu'augmenter les prix.

En raison des profits gigantesques que procure ce trafic, les syndicats disposent d'énormes sommes d'argent flottant un peu partout, suffisamment pour corrompre cadres supérieurs et politiciens. La forme de gouvernement de Capitol la rend particulièrement vulnérable devant ces criminels qui se dissimulent souvent derrière un citoyen respectable. Leur richesse permet à cette personne d'acquiescer un grand nombre de parts dans la corporation. Au moment des élections, cette situation peut générer des effets particulièrement pervers.

En fait, c'est bien l'illustration de l'une des plus grandes faiblesses du système capitoliens : sa vulnérabilité à la corruption. Puisqu'il suffit d'un directeur corrompu pour nommer à sa guise juges, chefs de la police et hauts fonctionnaires, des circonscriptions entières peuvent ainsi devenir des foyers du vice et du racket.

Naturellement, la corporation n'est pas totalement impuissante devant cet état de fait. Les cadres corrompus peuvent être démis de leurs fonctions et la loi martiale peut être décrétée dans une circonscription pourrie pour la placer sous l'admini-

stration directe de la corporation. Mais il ne s'agit là que de mesures exceptionnelles, qui ne sont appliquées que dans les cas les plus extrêmes. Elles nécessitent la majorité absolue au conseil des directeurs pour être mises en œuvre, et même ainsi, elles réclament encore l'approbation de la Cour Suprême.

LES HÉRÉTIQUES

Plus inquiétante encore pour Capitol est [le retour](#) des Légions Obscures. La plupart des gens, lorsqu'ils pensent à l'Obscurité, se représentent les immenses Citadelles et les Légions de morts-vivants, mais ce ne sont pas les seuls outils dont disposent les Apôtres. Une société telle que Capitol est particulièrement vulnérable aux Apôtres qui usent de subterfuges et manipulent l'esprit humain. Les adorateurs de Semaï et de Muawijhe peuvent y développer une formidable influence. En affectant les mentalités, ils parviennent à faire basculer le résultat des élections. On raconte que plusieurs Hérétiques de haut rang auraient ainsi été élus au conseil des directeurs.

En fait, l'une des théories les plus répandues concernant l'assassinat du Président John Sherman prétend qu'il aurait été supprimé par son propre Service Secret (le SSP) après que celui-ci eut découvert son hérésie. D'autres rumeurs que ces rumeurs prouvent simplement l'étendue des dommages causés au tissu social par la peur l'Obscurité.

Mais le pire est la preuve de plus en plus nette de l'existence de multiples cercles d'Hérétiques au sein même de Capitol. Le Bureau conserve des dossiers sur des milliers d'affaires d'adoration des Apôtres Obscurs, et leur nombre va croissant. De plus, un lien entre les syndicats de la drogue et les Hérétiques semble se dessiner. Les affirmations de la Confrérie selon lesquelles la thionite et l'anahihline sensibiliseraient plus à l'influence de l'Obscurité pourraient bien s'avérer fondées.

LES FORCES ARMÉES DE CAPITOL

Les Forces Armées de Capitol constituent le plus important et le plus formidable appareil militaire de l'humanité. Capitol tient à pouvoir se protéger ainsi que les siens contre n'importe quelle menace extérieure. C'est le devoir des commandants en chef et du conseil des directeurs tel qu'il est défini dans la Charte de la corporation. Comme Capitol est la plus grande des mégacorporations, la taille et la puissance de ses troupes reflètent cette prépondérance. Les FAC doivent être en mesure de défendre un vaste territoire et une immense population. La corporation veille à ce qu'elles disposent du personnel et du matériel nécessaires à cette mission.

Malgré le fait que la majorité des capitoliens choisissent plutôt de faire carrière dans la finance que dans l'armée, les FAC sont une armée de métier. Ses soldats affichent un moral exceptionnel. Conscients de lutter pour la défense de leur mode de vie, ils en retirent une légitime fierté. Pour bon nombre d'entre eux, issus des couches les plus défavorisées de la société, les FAC représentent un moyen d'échapper à la misère. Elles leur procurent une source de fierté, une discipline et une formation, et ils leur en sont reconnaissants.

De plus, comme dans toutes les filiales de Capitol, les soldats savent que l'excellence trouve sa récompense et qu'une promotion vient à ceux qui la méritent. Ils se sentent capables de se surpasser et considèrent leurs supérieurs avec respect.

Dans de nombreuses couches de la société, il est plus ou moins requis de servir deux ans dans les FAC pour atteindre la maturité. Et, en cas de réussite, des galons de lieutenant et une Étoile Filante ont davantage de valeur qu'un diplôme universitaire. Beaucoup de fils de directeurs, hommes d'affaires et autres cadres de haut niveau s'engagent dans les FAC dans un but purement carriériste. Certains abandonnent, d'autres continuent, mais la plupart retournent à leur existence en col blanc, psychologiquement et physiquement endurcis mais également plus cyniques.

Enfin, en période d'urgence corporatiste, le conseil des directeurs peut recourir à la conscription. Ce qui signifie que tous les citoyens capables de servir sous les drapeaux peuvent être enrôlés d'autorité dans les FAC. Cette mesure permet de gonfler de façon spectaculaire la taille de l'armée capitoliens dans un laps de temps relativement court. Les médias de Capitol sont particulièrement versés dans l'art de susciter une véritable frénésie patriotique au sein de la population ce qui débouche, comme d'habitude, sur un excellent moral des troupes.

STRUCTURE

Capitol dispose de l'armée la plus importante de toutes les corporations avec un personnel militaire dépassant les 11 millions mais encore ses forces sont presque trop justes. Non seulement elle détient de nombreux territoires à travers le système solaire, mais elle a aussi appris que la meilleure façon de minimiser les pertes durant les conflits armés est d'acquiescer la supériorité sur l'ennemi. La demande constante de troupes mettent à genou toutes les corporations et Capitol opère de vigoureuses politiques de recrutement pour assurer un renouvellement constant de nouvelles recrues. La vie militaire est décrite comme autant dangereuses qu'excitante, une route sûre vers la gloire et l'adoration de la corporation. Les individus tels que le célèbre Mitch Hunter et le Colonel John Fitzmartin illustrent souvent les matériels promotionnels conçus pour attirer les jeunes dans les Forces Armées de Capitol.

Bien sûr la réalité de la guerre est de loin beaucoup plus brutale que la propagande ne peut le suggérer, mais cela ne semble pas d'avoir un effet sur la bravoure et la confiance des nou-

velles recrues. [Tout ce qui attaquera Capitol servira à accroître la détermination des citoyens à défendre les intérêts de la corporation. Toutes difficultés retombent sur le gouvernement et il n'existe qu'une faible tolérance pour les pertes militaires ce qui joue beaucoup dans la politique guerrière de Capitol. Depuis des années, Capitol a concentré ses tactiques sur des capacités à longues portées, plaçant beaucoup d'effort sur les frappes aériennes et le combat à distance plutôt que de permettre aux troupes de se retrouver embringuées dans des conflits de proximité immédiate coûteux.](#)

FONCTION ET PRINCIPES DES FAC

Dans un univers hostile, les FORCES ARMÉES remplissent un rôle indispensable. Capitol, constamment attaquée par ses concurrents, ne fait pas exception. Deux grandes idées président au développement des FAC, les Forces Armées de Capitol : la DISSUASION et des REPRÉSENTATIONS.

Le premier terme implique pour les commandants en chef de faire en sorte qu'on sache bien que le Capitol a les moyens de repousser n'importe quel agresseur. Les FAC doivent paraître suffisamment fortes pour que toute tentative de s'en prendre aux installations ou aux territoires de Capitol soit perçue comme une perte de temps par les corporations concurrentes. Cette politique s'accorde parfaitement avec la relative transparence de Capitol quant à son armée et à son matériel.

Le second terme signifie que, en cas d'agression contre Capitol, la corporation riposte. Capitol est fermement décidée à préserver l'intégrité de ses avoirs et fera tout ce qui est en son pouvoir pour le reconquérir au besoin. On connaît peu d'exemples de quelqu'un s'étant emparé de quelque chose au détriment de Capitol et l'ayant conservé. Le Mandat Imperial en est un. L'incursion des Légions Obscures derrière la Ligne McCraig en est une autre.

Une politique efficace, mais ruineuse. Quoiqu'il en soit, la plupart des capitoliens pensent que ça en vaut la peine, dans la mesure où il est réconfortant de se savoir protégé par la première armée du monde. Personne ne sait si cette confiance est fondée. Les affrontements entre les FAC et d'autres unités corporatistes sont rares et peu significatifs. Lorsqu'elles affrontent le seul adversaire "neutre" possible, les Légions Obscures, elles n'obtiennent pas de meilleurs résultats que les autres.

Les Forces Armées de Capitol se déclinent en trois armes, nommément les forces terrestres, la Navy et les Forces aériennes. Le Président est le commandant suprême en chef sur toutes les forces armées et exécute son commandement depuis le bunker de Kirkwood. En temps de guerre le Président se réunit avec le conseil des directeurs avant que toute action de grande ampleur soit avalisée, mais lorsqu'il s'agit de décisions stratégiques le Président conduit un conseil de guerre comprenant les quatre chefs militaires. C'est leur responsabilité d'orchestrer l'effort de guerre capitoliens à la fois sur Mars et à travers le système solaire. Les opérations de petites et moyennes tailles peuvent être initiées au niveau local de commandement des bases réparties dans le système solaire telles que le port naval Mac Arthur sur Vénus et les bunkers gelés de Kodiak sur Ganymède.

Les trois divisions militaires formant les FAC ont chacune leur propre sphère d'influence et structure de commandement, mais elles coordonnent aussi leurs ressources pour opérer comme une seule force combattante unifiée. La faculté pour

UNIFORMES

UNIFORME DE TERRAIN. Le plus souvent, l'uniforme de terrain se compose simplement de l'armure appropriée. Même si le siège des FAC tente de les conserver dans leur forme originale, la plupart des soldats les modifient selon leurs exigences individuelles, rajoutant des plaques protectrices, des poches, des compartiments, personnalisant le camouflage, peignant insignes et devises, etc.

L'équipement de campagne standard comprend un harnais de combat contenant un masque à gaz, trousse pharmaceutique, grenades, munitions et chargeurs, tube de camouflage facial, pommade anti-moustique, crème solaire, couteau, gourde, brosse à dents, allumettes, etc. Seule la bleusaille emporte un tel fourbi au combat - les vétérans le laissent dans la tranchée et n'emportent que le strict nécessaire, casé dans leur armure ou scotché par-dessus.

UNIFORME DE SERVICE.

Chaque branche des FAC possède son propre uniforme de service. Il est porté en permission, pendant l'ins-truction dans la caserne, par les officiers d'état major, par le personnel hospitalier et administratif hors du champ de bataille, etc.

Celui des forces terrestres est gris-vert. Il est porté, soit un gilet tombant jusqu'aux hanches, une chemise blanche à manches courtes et une cravate, soit sans le gilet. Dans ce cas, on peut opter pour la chemise blanche et la cravate ou bien pour une chemise beige sans cravate. Le gilet et la chemise beige ont des pattes d'épaule pour fixer les galons. Cet uniforme s'accompagne habituellement d'une casquette de base-ball.

L'uniforme de service de l'Air Force se compose d'un pantalon bleu marine, d'une chemise blanche et d'une cravate noire. Le blouson de cuir bleu foncé tombe jusqu'à la taille et son dos porte fréquemment un grand écusson. Les galons sont fixés sur les pattes d'épaule.

L'uniforme de service de la Navy est également bleu marine, avec un pull en laine ou un blouson sur une chemise blanche. Pull et chemise portent les galons sur des pattes d'épaule ; le blouson les porte autour de l'avant-bras.

UNIFORME DE PARADE.

Souvent surnommé "costume de drague" parmi les jeunes officiers, cet uniforme strict, sobre et élégant est conçu pour exprimer honneur et gloire. En dépit de son appellation, il n'est jamais utilisé lors des défilés. Toutes les médailles et récompenses reçues par le soldat y sont accrochées, apportant à l'ensemble une heureuse touche de couleur.

L'uniforme de parade des forces terrestres est gris acier et comprend une chemise blanche à boutons de manchette, un nœud papillon noir et un veston coupé à la taille. Les galons sont portés sur les pattes d'épaule. Le pantalon anormalement deux bandes rouges le long de la couture extérieure - sauf celui des généraux qui n'a qu'une bande large de deux pouces.

L'uniforme de parade de l'Air Force est bleu foncé avec une chemise similaire à celle des forces terrestres. Les galons sont portés autour des avant-bras. Le pantalon n'a qu'une seule bande dorée large d'un pouce.

L'uniforme de parade de la Navy est bleu foncé avec une veste tombant jusqu'aux hanches. Les galons sont portés autour des avant-bras. Le pantalon à une bande large d'un pouce, dorée pour les amiraux et rouge pour les autres.

Capitol de la faire est unique parmi les corporations et cela reste une de ses grandes forces militaires. La façon dont les forces sont organisées leurs donnent de nombreux degrés de liberté qui permet à l'Air Force et la Navy d'appuyer les forces terrestres qui constitue le corps le plus important des FAC.

Du fait que les troupes de toutes les FAC combattent ensemble en des groupes de combat combinés, les régiments d'élites des forces terrestres, tels les Rangers aéroportés rentrent en concurrence avec les Lions de Mer pour le meilleur ratio de tués. Cette compétition officieuse a un effet profond sur le morale de toute l'armée, avec plusieurs unités régulières prenant les paris et même essayant d'augmenter leurs scores pour défier les unités d'élite qui sont censés être la crème de la crème. De telles pratiques pour remonter le moral deviennent de plus en plus importantes à mesure que l'intensité des Seconde Guerre Corporatistes monte en puissance et que la menace des Légions Obscures s'affirme de jours en jours comme encore plus terrifiante. Les FAC sont importantes et fortes mais les Légions Obscures semblent infatigables. Plus d'un demi million de soldats ont été perdus depuis le retour des Légions Obscures et beaucoup d'entre eux garnissent les rangs des Légions Obscures sous la formes maligne des Centurions ou les Légionnaires Morts-Vivants en décomposition. Et si Capitol souhaite survivre, elle aura besoin de chaque once des ses ressources considérables pour résister aux puissances déchaînées contre elle.

L'AIR FORCE. Hantant les rêves de la plupart des jeunes capitoliens, les chasseurs de l'Air Force comptent parmi les militaires les plus réputés et les plus célèbres. Ils volent sur les meilleures machines et disposent des armes les plus efficaces, qui sont également les plus chères. Ces as sont considérés comme les meilleurs pilotes de tout le système.

Capitol possède la force aérienne la plus importante de toutes les corporations. Elle n'utilise pas les aéronefs à la même échelle que Bauhaus mais elle n'a pas une flotte aussi importante d'appareil pouvant se mettre en orbite qu'Imperial. Elle met le paquet, par contre, sur le soutien aérien et les frappes aériennes tactiques. La juridiction de l'Air Force s'étend de la surface de la planète jusqu'aux plus hautes enveloppes de l'atmosphère où la responsabilité est transférée au Commandement naval.

Au cours des siècles, les autres corporations ont essayer de mettre à bas la maîtrise du ciel de Capitol, mais elle a toujours su se débrouiller pour maintenir cette supériorité aérienne sur Mars depuis les bastions comme le Centre Spatial Ascension et la base aérienne Sarasota dans les Désert du Scarabée. Bauhaus a réussi à sécuriser le ciel au-dessus de ses territoires dans le nord en maintenant une patrouille aléatoire d'aéronefs lourdement blindés depuis ses chantiers à Holstein et Warburg. Ces appareils relativement lents sont d'une très faible utilité offensive mais ils se débrouillent bien en tant que plate-forme de tir en vol. Ils peuvent infliger énormément de dégâts avant d'être abattus et en conséquence Capitol viole rarement l'espace aérien de Bauhaus. Bauhaus à tenter à plusieurs reprises de clouer au sol l'Air Force en déclenchant des bombardements massifs sur les aéroports de San Dorado, Ascension et Sarasota. Mais ces tentatives furent mises en pièces bien avant qu'elles atteignent leurs objectifs par des escadrons de Pumas et Cobras qui soutiennent habituellement les forces terrestres à la surface de la planète.

Le Général des Forces aériennes, Lewis T. Bradley est une figure flamboyante réputé pour son arrogance et son record impressionnant comme l'un des meilleurs pilotes de l'Air Force. Il tire une grande fierté dans l'efficacité de ses forces et la précision de ses frappes aériennes que ces appareils font sur toute la surface de Mars. L'Air Force sont habituellement tenus d'initier les tirs des frappes aériennes à partir des coordonnées fournies par les forces terrestres. Le Général Bradley pousse constamment pour une augmentation de ses ressources de manière à accroître les forces aériennes mais, comme toutes les autres corporations, Capitol continue de faire des efforts sur les troupes terrestres qui sont plus versatiles et qui peuvent être regroupées en différentes formations pour s'adapter à toutes les situations.

Le Général Bradley est aussi célèbre pour ses dénigrements des divisions aériennes des forces terrestres et de la Navy. Malgré le succès de ces unités, il insiste que les pilotes sont d'un niveau inférieur et devraient être remplacés par les pilotes de l'Air Force. Cette attitude contribue à une forte rivalité entre les pilotes des différentes forces armées mais cela n'interfère pas encore avec le cours des opérations qui combinent les différentes armes de la machine militaire capitolienne. La plus grande force de Capitol réside dans sa capacité à orchestrer des campagnes qui utilisent les atouts de toutes les forces armées et malgré sa rhétorique colorée, le Général Bradley est fier du rôle que joue ses forces dans la défense de la corporation.

LES FORCES TERRESTRES. Les forces terrestres de Capitol constituent le corps le plus important des FAC avec près de cinq millions de personnels militaires. Elles représentent la base de la défense planétaire sur Mars et forment la colonne vertébrale de toutes les campagnes militaires se déroulant à travers le système solaire. À travers tout Mars, les garnisons des forces terrestres défendent le territoire capitolien. Depuis les rues de San Dorado, jusqu'aux trous perdus comme Edison et les mines d'or de Nipigon où les troupes sont poussées dans leurs derniers retranchements par les attaques incessantes.

Les troupes terrestres mènent une vie rude et sans gloire dans l'ombre de l'Air Force. Leur principale motivation réside dans le fait qu'elles sont absolument vitales à la survie de la corporation, mais elles n'en connaissent pas moins certains problèmes de recrutement. En période de menace extrême, les

Légions Obscures en étant la cause première, le commandement suprême de Capitol a même quelquefois été contraint d'enrôler des gens de force.

Bien que désignées en tant que forces terrestres Capitoliennes, les forces terrestres disposent de leur propre unités de soutien aérien incluant les Grapeshot-Guardian, Blackhawk et Thunderbolt. Ce sont ces unités que le Général Bradley des Forces Aériennes Capitoliennes souhaite voir être remplacées par des unités de ses propres forces, mais il n'y a pas encore de plan de réduction du contingent de soutien aérien des forces terrestres. Ces unités donnent aux forces terrestres une meilleur flexibilité au combat et lorsqu'elles sont combinées aux forces de la Navy et soutenues par l'Air Force, les FAC sont plus que capables de déborder les forces ennemies les plus importantes. C'est spécialement vrai sur Mars où les réseaux de communications et de transports ont une prépondérance.

En raison de sa préférence marquée pour une guerre mobile et aérienne, Capitol possède peu de divisions blindées. Ses rares tanks sont principalement adaptés au combat urbain et au soutien rapproché derrière la Ligne McCraig. Ils sont conçus pour dégager un bloc d'immeubles et procurer une couverture ou un soutien à l'infanterie en progression plutôt que pour tenir tête au tanks ennemis. Il existe malgré tout un corps de chars regroupant plusieurs divisions de tanks Desert Fox stationné à Burroughs. Il a été utilisé pour tenter une percée dans les Zones de Feu et pour contrer les offensives de blindés des Légions Obscures contre la Ligne McCraig. Les forces terrestres sont en grande partie responsables de la défense des trains qui utilisent les chemins de fer transmartiens. Les hélicoptères Grapeshot-Guardian offrent une protection aux trains de fret Atlas, alors que les ospreys Thunderbolt fournissent une capacité militaire plus flexible pour les infatigables Marshalls, qui sont souvent appelés à entrer en territoires hostiles lors de patrouilles ou de réparations de la voie. Les imposants trains de combat Juggernauts peuvent transporter n'importe quelle configuration demandée, mais lorsqu'ils sont accompagnés d'une division complète de tanks Desert Fox et d'une poignée de Montana, ils forment l'une des entités militaires les plus puissantes de toute l'histoire.

Le Général des forces terrestres Capitoliennes est Dwight Lee Nimitz, un vétéran de guerre comme on peut espérer en rencontrer. Il est réputé pour son approche directe de la guérilla et montre très peu de patience pour quoi ou qui que ce soit qui empêcherait ses forces de faire le boulot. Il n'aime pas du tout le favoritisme exprimé envers la Navy et l'arrogance de l'Air Force, mais il est un trop bon soldat pour laisser ses vues personnelles affecter ses décisions. Bien que le bunker Kirkwood tremble souvent au son de ses légendaires coups de gueule et il est même connu pour passer des savons au Président s'il considère un plan de bataille être mal fichu.

Les forces terrestres de Capitol sont réparties régulièrement entre ses différentes installations, concentrées dans des camps de base accueillant des dizaines de milliers d'hommes en permanence sur le pied de guerre (temps de déploiement de 6, 12 ou 24 heures). Capitol est la plus forte faction du Cartel et ses troupes sont occasionnellement placées sous le commandement d'officiers du cartel - une pause constante de mécontentement parmi les officiers des FAC.

LA NAVY. Le commandement naval capitolien possède des responsabilités étendues. Les amiraux dirigent, en effet, la Flotte Spatiale et la gigantesque marine de guerre qui protège l'archipel de Graveton sur Vénus.

Les Forces Interplanétaires contrôlent les titanesque vaisseaux blindés qui défendent Mars et Vénus en orbite. Bon nombre de ces derniers sont de véritables plates-formes de tir mobiles, bardées de canons et de missiles, capables de bombarder des objectifs stratégiques depuis la haute atmosphère. La Flotte de Défense Martienne est la plus importante et est stationnée en permanence en orbite au-dessus de la planète-mère de Capitol pour la protéger contre toute invasion. La flotte Vénusienne, plus modeste, est limitée en taille par le Traité de Heimbürg. Bauhaus ne saurait tolérer la présence d'une flotte ennemie massive au-dessus de son territoire. La Flotte Vénusienne reste en orbite géostationnaire au-dessus de l'archipel de Graveton. La Troisième Flotte est plus petite que la Flotte de Défense Martienne mais plus grande que la Flotte Vénusienne. Sa mission consiste à se déplacer à travers le système solaire partout où sa présence est réclamée. En temps de guerre, elle convoie les troupes depuis les principaux territoires capitoliens jusqu'au front.

La Défense Stratégique Interplanétaire est chargée de la protection des territoires capitoliens contre toute attaque venant de l'espace. Elle opère depuis une vaste chaîne de fortresses spatiales qui entourent Mars et gravitent loin au-dessus de l'archipel de Graveton. Elle contrôle également les énormes silos stratégiques de Mars et de Vénus, capables d'annihiler vaisseaux et missiles adverses par le feu conjugué de leurs missiles et de leurs lasers géants.

Le commandement de la Navy vénusienne - qui comprend la Flotte de la Mer du Sud - est basé à Port Mac Arthur. Ses gigantesques navires de guerre et porte-avions sillonnent les mers de l'archipel de Graveton, transportant troupes et appareils partout où la nécessité s'en fait sentir dans cette région d'un grand intérêt stratégique. La flotte sous-marine dépend également de la Navy. Ses sous-marins patrouillent dans les fonds de l'archipel, engageant le combat avec les monstres marins et, au besoin, déployant ses troupes contre les villedômes des grands fonds où vivent les colons bauhausers.

La Navy capitolienne est renommée pour son efficacité et seconde seulement en taille après la puissante flotte spatiale d'Imperial. L'amiral de la flotte Shannon Deblarco est connue

MÉDAILLES

Les décorations sont des marques de grand honneur au sein de la corporation Capitol, généralement accordées pour un acte de bravoure insigne. Lorsqu'elles sont attribuées à titre posthume, elles se transmettent à la famille, avec les éventuels avantages qui les accompagnent.

GLAIVE D'HONNEUR CAPITOL. Uniquement attribué à des membres des FAC en exercice pour bravoure exceptionnelle au service de la corporation, le Glaive d'Honneur est la plus haute récompense de courage que Capitol puisse décerner à ses soldats. La possession de cette médaille entraîne l'appartenance à la Légion d'Honneur du Président et la perception d'une pension annuelle de 10.000 dollars. Le glaive est remis personnellement par le Président u cours d'une cérémonie télévisée au Palais Présidentiel. Cette décoration est très rarement accordée, et uniquement en récompense de la bravoure la plus haute et la plus éclatante.

L'AIGLE DE LA LIBERTÉ.

C'est la plus haute récompense au sein de l'Air Force, attribuée uniquement à ceux qui ont livré les combats les plus désespérés ou risquer leur propre vie pour en sauver d'autres. Le médaillon en argent porte, sur une face, le blason de Capitol, et sur l'autre, l'emblème de l'Air Force avec cette inscription : "La gloire est sa propre récompense".

L'ÉTOILE FILANTE. Cette médaille, aussi connue sous le nom de Parachute d'Or, va aux membres d'équipages contraints de s'éjecter au-dessus du territoire ennemi durant un combat et qui sont parvenus à regagner leurs lignes. La possession d'une Étoile Filante est ressentie comme une humiliation par la plupart des pilotes. Le médaillon en or porte, sur une face, l'emblème de l'Air Force, et sur l'autre, une étoile filante.

LA MÉDAILLE DE LA VALEUR MILITAIRE. Elle est accordée aux soldats qui ont montré un courage insigne sous le feu de l'ennemi, qui ont risqué leur vie pour sauver un camarade blessé ou qui se sont fait tuer bravement dans l'accomplissement de leur devoir. C'est la plus haute récompense qui puissent décerner les forces terrestres sans adresser au Président une recommandation pour un Glaive d'Honneur. Sur une face, elle montre l'emblème des forces terrestres et, sur l'autre, le visage du Président du moment.

L'ÉTOILE DE LA LIBERTÉ.

Aussi appelée Cœur Rouge, cette médaille est attribuée dans toutes les armes de Capitol, les forces terrestres comme l'Air Force ou la Navy, à ceux qui ont été blessés au combat. C'est une médaille assez répandue et la majeure partie des forces terrestres peuvent s'attendre à en recevoir une un jour ou l'autre. Elle montre sur une face le blason de Capitol, et sur l'autre, un cœur.

L'ANCRE D'ARGENT. L'Ancre d'Argent est, bien entendu, la plus haute récompense qui soit dans la Navy pour bravoure et service bien au-delà et au-dessus du simple devoir. Elle n'est que rarement accordée, et seulement au plus brave d'entre les braves. Il ne s'en est guère plus distribuée que de Glaives d'Honneur. Sur une face, elle porte l'emblème de la Navy. Le revers est totalement lisse.

sous le nom de "Brise-glace" pour sa volonté farouche et sa froide détermination. Elle maintient un contrôle rigide sur la Navy et s'assure que les vaisseaux et navires remplissent leurs devoirs efficacement qu'il s'agisse de convois de bois des aciéries de Vénus ou d'un groupe de bataille de Frégates traquant les cibles Cybertronic dans la ceinture d'astéroïdes. La vie dans la Navy est très éprouvante et complètement différente de la vie terrestre mais il y a encore un grand nombre de cadets qui signent chaque année espérant faire carrière dans la Navy.

Par ailleurs, la Navy comprend également le Corps des Marines, l'une des unités les plus aguerries des FAC et qui a connu plus que sa part des combats. Les Marines sont déployés dans une bonne partie des forteresses et des bunkers disséminés à travers l'archipel et sont engagés dans une guerre permanente contre les Légions Obscures. La Navy emploie souvent les Marines spécialement dans les rares occasions lors de tentatives de capture d'un Dreadnought ennemi par abordage. Cette forme d'assaut dangereux et difficile requiert que les troupes progressent à travers le vaisseau ennemi capturant chaque section l'une après l'autre. Le Corps des Marines comprend aussi une division spéciale de plongeurs de combat, recrutés parmi les Marines rattachés à la flotte sous-marine. Arrachés à leurs habituels travaux de maintenance, ces hommes sont entraînés à combattre dans les profondeurs boueuses des océans vénéusiens. Ils sont généralement amenés sur l'objectif par des grands sous-marins de transport silencieux.

STRATÉGIE GÉNÉRALE

La population de Capitol réagit mal aux pertes excessives. Les campagnes trop coûteuses en vies capitoliennes peuvent avoir un sérieux impact sur les décisions électorales prises au conseil des directeurs. En conséquence, la corporation privilégie les frappes longue distance et le soutien aérien. De fait, certains des meilleurs pilotes du système solaire se rencontrent dans les rangs de l'Air Force de Capitol.

De même, la simple étendue des immenses territoires contrôlés par Capitol se reflète dans le mode de pensée des commandants en chef. Les chemins de fer permettent de déplacer rapidement d'immenses corps d'armée mais sont aussi vulnérables à une attaque par air. La supériorité aérienne est donc absolument vitale. Capitol se repose également sur un pourcentage important de troupes aéroportées pouvant être déployées très vite en n'importe quel point sensible.

Il n'est donc pas surprenant que les commandants en chef soient des adeptes convaincus de la suprématie aérienne et de la mobilité de l'armée. Les FAC utilisent peu de chars en comparaison des autres mégacorporations, préférant s'en remettre dans ce domaine à la puissance de feu de leurs avions antichars comme à l'efficacité des lance-roquettes portatifs de leur infanterie.

Une offensive militaire capitoliennne typique débute par la conquête de la suprématie aérienne sur toute la zone, suivie d'un déluge de bombardements contre le dispositif ennemi. Ensuite, une nuée d'hélicoptères se précipite sur place et largue des troupes sur différents points-clés. Enfin, les forces terrestres plus lentes s'avancent avec les chars pour défendre le terrain conquis et renforcer les troupes de tête. Ce type d'opération exige une coopération étroite entre les différentes armes des FAC. Des exercices de grande envergure sont fréquemment conduits sur Mars et sur Vénus pour développer cette coopération.

ÉQUIPEMENT

Interrogées sur leur matériel de haut niveau technologique, les FAC donnent des réponses variées. D'un côté, elles disposent du meilleur équipement qui soit, mais d'un autre, elles n'en ont pas beaucoup. Et ce dont elles disposent se trouve essentiellement concentré dans les unités d'élite et dans l'Air Force, tandis que les unités standard, produit en masse, n'est d'une facture exceptionnelle. Cependant, à l'instar de ses forces spéciales, la corporation peut également produire du matériel spécialisé de la plus haute qualité.

Les hélicoptères sont généralement équipés d'un armement de soutien lourd, emportant autocanons, bombes, roquettes et missiles air-sol. En attaque, ils mitraillent le champ de bataille en vol rasant, affaiblissant l'ennemi avant l'avancée des troupes au sol. En défense, ils procurent un tir de couverture pendant que leurs troupes se replient.

Le casque de chaque soldat comporte un mini récepteur radio et un micro devant le menton. Les transmissions sont brouillées pour empêcher l'ennemi d'intercepter tout bavardage radio. Les sous-officiers et les officiers ont accès à des canaux de plus en plus prioritaires, afin de pouvoir communiquer entre eux, avec leur hélicoptère de soutien et avec le quartier général. Ces canaux servent à coordonner les assauts, à estimer les pertes et à échanger des informations.

Chaque soldat porte également une plaque d'identité. Équipée de capteurs médicaux qui contrôlent sa condition physique, elle renferme différents détails enregistrés le concernant. Les officiers et sous-officiers disposent d'un affichage tête haute sur la visière de leur casque pour s'informer de l'état de leurs hommes et recevoir des schémas tactiques et des messages envoyés par le quartier général. L'information se superpose par transparence à ce que voit l'officier sans obstruer son champ de vision. Si un soldat est touché, sa plaque envoie immédiatement un message à son supérieur de façon à ce que, en fonction de la situation sur le terrain, il puisse décider de le ramasser, d'aller le récupérer ou de l'abandonner. La dernière solution n'est habituellement adoptée que pour les soldats tués, et uniquement dans les situations vraiment désespérées.

LES BRIGADES DE LA LIBERTÉ

Les Brigades de la Liberté tiennent une place unique dans le mythe capitolienn. Elles recrutent leurs membres parmi les parias de la société de Capitol et parmi les étrangers désireux de rejoindre la plus prospère des corporations.

Il existe d'innombrables Brigades de la Liberté, ce qui n'est pas un mal au vu de leur effroyable taux de pertes. N'étant pas des citoyens, les Brigadiers de la Liberté sont considérés comme de la chair à canon par les commandants en chef, qui leur confient les pires missions.

Les Brigades de la Liberté tiennent les avant-postes de la Ligne McCraig, les bases perdues des Zones de Feu australes et les forteresses ferroviaires des régions les plus isolées et les plus inhospitalières de Mars. La discipline est rude et les officiers volontiers cruels. Les troupes sont mises au pas grâce à l'injection d'une toxine à action lente, élaborée à partir d'une formule secrète, pour laquelle on ne connaît qu'un seul antidote dont la composition reste le secret de quelques rares privilégiés.

Tous ces facteurs contribuent à faire d'une installation des Brigades un endroit particulièrement sinistre. Et pourtant, le moral y est souvent étonnamment bon. Les soldats des Brigades ont reçu une chance de se racheter ou d'échapper à une misère écrasante en entrant chez Capitol. Ils savent que la récompense de leur survie sera de rejoindre l'une des meilleures mégacorporations au titre de citoyens privilégiés. Ce qui ne veut pas dire que le tirage au flanc, la grogne et autres mauvais comportements soient inconnus dans les Brigades, mais cela explique pourquoi elles restent en position quand les autres unités sont en déroute et pourquoi elles continuent souvent à résister alors que tout espoir semble envolé.

Les Brigadiers de la Liberté portent une armure Survivor gris clair, peinte d'un motif camouflage approprié et réduite à l'essentiel par le démontage de la plupart des systèmes de recyclage. Ces armures sont souvent crasseuses et faites de bric et de broc. Elles comportent un capuchon qui recouvre la tête pour une protection plus complète. Au lieu d'un emblème d'unité, les Brigadiers ont sur l'épaule droite une flèche jaune, pointée en haut. Sous leur armure, ils affichent un air patibulaire avec clous dans le front, nez cassé, dents manquantes, oreilles en chou-fleur, cicatrices et autres stigmates de leur existence brutale.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat
Force : 12	Déplacement : 3/225
Vitalité : 11	Bonus Offensif : +1
Coordination : 12	Actions : 3
Intelligence : 11	Bonus Initiative : +3
Volonté : 10	Blessures : 7
Personnalité : 14	Taille : ±0
Compétences	Protections
Combat : 12	Tête : 4
Armes à feu : 12	Poitrine : 4
Communication : 9	Abdomen : 4
Adresse : 9	Bras droit : 4
Techniques : 9	Bras gauche : 4
Perception : 6	Jambe droite : 4
Esquive : 6	Jambe gauche : 4
Structure : ESCOUADE	
5-8 Brigadiers	
jusqu'à 1 spécialiste mitrailleurs	
jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes	
jusqu'à 1 médecin (+2 Techniques)	
1 Sergent (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu)	
Équipement	
Tous : Radio courte portée, M50, masque à gaz	
Spécialiste mitrailleur : M606	
Spécialiste lance-roquettes : DPAT-9	
Médecin : Trousse de médecin	
Sergent : M15 Ironfist, Épée tronçonneuse (63 cm, 1,5 kg, dommages : 1D6+0(x2) à une main)	
Règles spéciales	
Aucune	

INFANTRIE/MARINES

Capitol dispose d'une énorme quantité de fantassins et marines qui se collettent au corps à corps avec l'ennemi et risquent leur vie au milieu du sang et de la boue du vrai combat. Les commandants en chef des forces terrestres et de la Navy n'oublient jamais que leurs soldats sont des citoyens et qu'il est de leur devoir de les préserver autant que faire se peut. La philosophie capitoliennne insistant fortement sur l'esprit d'équipe, d'indépendance et d'initiative, elle attend de ses troupes relativement bien entraînées et bien organisées qu'elles fassent preuve de toutes ces qualités. Sous-officiers et simples soldats jouissent d'une grande liberté de décision sur le terrain. Conscient que les hommes en première ligne sont souvent plus aptes à jauger la situation que ceux qui sont à l'arrière, les commandants capitoliens s'en remettent aux officiers et sous-officiers des avant-postes pour veiller à la poursuite des objectifs.

Dans la plupart des unités, l'uniforme typique du fantassin en campagne est l'armure Tortue. La plaque d'épaule droite porte l'emblème de l'unité à laquelle appartient le soldat, et la gauche porte ses galons. Si le soldat a reçu une quelconque décoration, elle est peinte sous ses galons. Sur le champ de bataille, les fantassins et marines capitoliens personnalisent leur équipement, peignant de nouveaux motifs sur leurs cas-

LES BRIGADES DE LA LIBERTÉ

Les Brigades de la Liberté sont une institution capitoliennne unique en son genre. Comptant parmi les plus fameuses unités combattantes de tout le système, elles se composent de deux sortes d'individus.

Viennent d'abord les volontaires qui ne sont pas nés au sein de Capitol et souhaitent ardemment acquérir la citoyenneté. Pour cela, ils doivent servir dix ans dans les Brigades de la Liberté. Ce sont des unités à part de l'armée régulière qui acceptent ces volontaires. En tant qu'étrangers, ils sont soumis à la surveillance constante des Renseignements Militaires qui cherchent à repérer les infiltrateurs. Beaucoup d'espions étrangers ont d'ailleurs débuté ainsi avant d'être conquis par la camaraderie de leur unité et par le mode de vie capitolienn au point de devenir de bons et loyaux citoyens.

Viennent ensuite les capitoliens condamnés à des peines lourdes et dépourvus de tous les privilèges habituels de leur citoyenneté. Ceux qui n'ont pas commis de crimes trop effroyables se voient offrir une chance de faire amende honorable : on leur propose le choix entre les travaux forcés ou l'engagement dans Les Brigades de la Liberté. Ceux qui survivent à dix années de Brigades obtiennent tous les privilèges d'un citoyen capitolienn, même s'ils les avaient perdus auparavant par suite d'une activité criminelle. À leur entrée dans les Brigades, les recrues reçoivent un nouveau nom et de nouveaux papiers. Leur vie antérieure est effacée. C'est pour eux une véritable renaissance.

Les Brigades de la Liberté comportent une foule de non-combattants chargés de la logistique, des hôpitaux, des liaisons, de l'évaluation des renseignements, de la maintenance, de l'intendance, etc. Ce rôle est dévolu à des courtiers indélicats, d'anciens comptables, des infirmières de chez Mishima, des ingénieurs de chez Bauhaus, des enseignants de chez Imperial et à d'autres personnes qui n'ont tout simplement pas les aptitudes physiques d'un soldat des tranchées.

La vie est dure dans les Brigades de la Liberté. La majeure partie du temps de service est consacrée à se battre contre les Légions Obscures le long de la Ligne McCraig ou ailleurs dans des forteresses ferroviaires isolées de l'arrière-pays, ou encore sur des îles perdues de l'archipel de Graveton. La discipline est sévère et la surveillance est permanente. Les munitions sont délivrées uniquement à la discrétion des officiers et doivent être restituées aussi tôt la crise terminée. À leur admission, on injecte aux Brigadiers de la Liberté une puissante neurotoxine à action lente, qui finirait par les tuer s'ils ne recevaient par leur dose régulière d'antidote temporaire. Cette dernière leur est administrée chaque mois par les officiers, tous des vétérans avec une carrière exemplaire derrière eux. À leur libération, les soldats reçoivent un antidote permanent, dont la formule est classée top secret et qui est administré exclusivement à Camp Burroughs, sur Mars.

Malgré tout ça - ou peut être grâce à ça -, le moral est étonnamment bon dans les Brigades. Les brigadiers partagent un sentiment de camaraderie rarement égalé ailleurs, et chacun d'eux sait que la récompense de sa survie est la citoyenneté capitoliennne, avec tous les privilèges qui l'accompagnent. De plus, l'étrange fraternité qu'on prête souvent aux associés dans le crime semble se vérifier chez la plupart des condamnés servant dans les Brigades.

ques et rattachant de nouveaux éléments à leur armure. Tant que ce n'est pas au détriment de la sécurité ni mauvais pour le moral des troupes, les officiers laissent faire.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	12	Déplacement : 3/225
Vitalité :	12	Bonus Offensif : +1
Coordination :	13	Actions : 3
Intelligence :	12	Bonus Initiative : +3
Volonté :	12	Blessures : 7
Personnalité :	16	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	12	Tête : 6
Armes à feu :	13	Poitrine : 6
Communication :	9	Abdomen : 6
Adresse :	11	Bras droit : 6
Techniques :	9	Bras gauche : 6
Perception :	7	Jambe droite : 6
Esquive :	7	Jambe gauche : 6
Structure : ESCOUADE		
5-8 fantassins/marines jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes jusqu'à 1 spécialiste communications 1 Sergent (+2 Personnalité, +1 Combat et Armes à feu)		
Structure : INDÉPENDANT		
1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers) 1 Officier (+4 Personnalité, +2 Combat et Armes à feu, +1 Blessures, Bonus Offensif et Actions)		
Équipement		
Tous : Radio courte portée, M50 et M15 Ironfist		
Spécialiste mitrailleur : M89		
Spécialiste lance-roquettes : DPAT-9		
Spécialiste communications : ID frappe aérienne		
Sniper : SR-50, lunette à vision nocturne		
Officier : M50, M516D et grenades à main		
Règles spéciales		
Aucune		

LES BIPODES ORCA

Les bipodes Orca sont des plates-formes de tir mobiles surbaissées de deux 2,20 m de hauteur comprenant 2 membres d'équipage. Le pilote est encapsulé dans un cockpit lourdement protégé qui forme le corps du bipode et contrôle l'armement principal avec un autocanon monté sous le cockpit. Le mitrailleur est embarqué dans une cage ouverte au dos et opère un autocanon fixée tout en haut du bipode.

La majorité des troupes terrestres contient au minimum une compagnie d'Orca, et quelques régiments blindées disposent d'un large nombre de ces frustes et versatiles systèmes d'armement. Les unités Orca comptent parmi les formations les plus puissantes disponibles en ligne de front et forment souvent le noyau dur des forces d'assaut urbaines.

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	60	Déplacement : 3/225
Vitalité :	-	Bonus Offensif : +4
Coordination :	14	Actions : 4
Intelligence :	12	Bonus Initiative : +2
Volonté :	13	Blessures : -
Personnalité :	18	Taille : +1
Compétences	Protections	
Combat :	12	Armes dorsale : 8
Armes à feu :	14	Arme latérale : 8
Communication :	-	Cockpit : 10
Adresse :	13	Moteur : 10
Techniques :	-	Arme ventrale : 8
Perception :	8	Patte droite : 10
Esquive :	8	Patte gauche : 10
Structure : INDÉPENDANT		
1 Orca (1 pilote et 1 mitrailleur)		
Équipement		
Radio longue portée, 2 Autocanon Sherman en tourelle ventrale et dorsale et 1 Arme au choix en tourelle latérale parmi un lance-flammes lourd Supergéhenne, un Canon de 60 mm ou un lance-missiles DART.		
Règles spéciales		
Vision radar et infrarouge. Lors de dommages infligés, les Orca utilisent la table de localisation d'un humain mais appliquent les conséquences d'une pénétration de l'armure. L'Orca ne fourni qu'un couvert dur à son mitrailleur qui peut embarquer/désembarquer à tout moment. En mêlée l'Orca peut tenter de piétiner un adversaire et inflige des dommages égaux à 1D4+6(x2) (bonus Offensif déjà inclus)		

LES FORCES SPÉCIALES

Pour les missions de la plus haute importance, Capitol fait appel à ses forces spéciales ; mais en fait, elle accuse dans ce domaine un certain retard sur ses concurrentes. Les crédits vont en effet plus volontiers aux unités d'élite de l'infanterie régulière.

Les forces spéciales de Capitol sont réputées à travers le système solaire. C'est dût en grande partie aux nombreux films dépeignant les exploits diffusés par la machine de propagande capitolienne. Malgré tout leur réputation s'est construite sur les champs de bataille où leur service s'est toujours montré exemplaire. Les corporations rivales ont appris à respecter les hommes et les femmes des forces spéciales et leur entraînement intensif.

Les unités des forces spéciales forment l'élite des forces terrestres et de la Navy. Ce sont des troupes expérimentées qui ont fait leurs preuves sous le feu de l'ennemi. Dès que l'occasion se présente, elles reçoivent un équipement amélioré et, quand la campagne se termine, suivent un entraînement intensif. Elles bénéficient d'augmentation de solde et de toutes sortes d'à-côtés. Leur moral est excellent et leur discipline habituellement irréprochable. En temps de guerre, elles sont employées comme fer de lance dans les grandes offensives ou tenues en réserve pour des manœuvre défensives d'importance vitale

Caractéristiques de base	Statistiques de combat	
Force :	13	Déplacement : 3/225
Vitalité :	15	Bonus Offensif : +1
Coordination :	15	Actions : 4
Intelligence :	12	Bonus Initiative : +4
Volonté :	16	Blessures : 8
Personnalité :	18	Taille : ±0
Compétences	Protections	
Combat :	12	Tête : variable
Armes à feu :	14	Poitrine : variable
Communication :	11	Abdomen : variable
Adresse :	13	Bras droit : variable
Techniques :	11	Bras gauche : variable
Perception :	9	Jambe droite : variable
Esquive :	9	Jambe gauche : variable
Structure : ESCOUADE		
4-7 Soldats des forces spéciales jusqu'à 1 spécialiste mitrailleur jusqu'à 1 spécialiste anti-chars jusqu'à 1 spécialiste lance-roquettes jusqu'à 1 spécialiste lance-flammes jusqu'à 1 spécialiste communication 1 Sniper (+2 Fusil et Automatiques légers) 1 Officier (+2 Personnalité, +2 Combat et Armes à feu)		
Équipement		
Tous : variable, voir description ci-après		
Spécialiste mitrailleur : M606		
Spécialiste anti-chars : Deathlockdrum		
Spécialiste lance-roquettes : DPAT-9		
Spécialiste lance-flammes : Fuseur Géhenne		
Spécialiste communication : ID frappe aérienne		
Sniper : SR-50, lunette à vision nocturne		
Officier : Fusil à plasma, Fuseur Géhenne, Deathlockdrum ou une épée tronçonneuse		
Règles spéciales		
Aucune		

LES BANSHEES MARTIENS. Les Banshees Martiens sont l'une des plus curieuses unités des forces spéciales de Capitol. Elles se composent exclusivement de personnes ayant perdu des parents au cours d'une action de Mishima ou des Légions Obscures sur Mars. Les Banshees sont des individus désespérés et suicidaires qui ont jurés de vendre chèrement leur vie dans l'accomplissement de leur vengeance. Unité aéroporté d'élite, ils sont largués avec des réacteurs dorsaux spécifiques au plus fort des combats. Les Banshees tirent leur nom du sifflement de leurs réacteurs et de l'effrayante décoration de leur masque facial.

Les Banshees forment souvent le fer de lance des grandes offensives des FAC. Ils sont largués en avant du point de percée avec ordre de tenir certains objectifs précis ou de se faire tuer en essayant. C'est d'ailleurs souvent ce qui se produit. Ils ont ainsi gagné le respect de leurs adversaires mishimans, bien qu'on raconte que ces combattants maussades et fatalistes sont fuis et redoutés comme la peste par leurs camarades des FAC.

Les Banshees sont équipés de réacteurs dorsaux réduits au strict minimum et de masques faciaux personnalisés, hideux et ricanants, à l'image des démons mishimans. Leur emblème est un visage féminin maléfique et grimaçant. Leurs couleurs sont toujours le rouge et le noir (6 pts dans toutes les localisations).

SS 157 PURPLE SHARK

Construit par Shark Systems, le Purple Shark est l'une plus étonnantes appareils capitoliens, illustration frappante de la supériorité de Capitol dans le domaine de l'industrie aérospatiale. C'est à la base un petit véhicule deux-places à la silhouette dépouillée évoquant le croisement d'un bobsleigh et d'un missile. Il est propulsé jusqu'à une altitude de 50 mètres par l'énorme poussée de son réacteur. Son pilotage exige toute l'attention d'un pilote confirmé. Le deuxième passager peut inspecter les alentours, lancer des grenades ou tirer à la mitrailleuse.

Les Purple Shark sont principalement employés à des missions de reconnaissance et des raids éclair en territoire ennemi. Leurs équipages connaissent un taux de pertes extrêmement élevé, mis sur le compte des inévitables problèmes de jeunesse d'une invention aussi radicalement nouvelle.

Longueur/Hauteur/Largeur :

3 m/ 1 m/ 1 m (Taille +1)

Équipage : 2

Vitesse maximum : 110 km/h

Armement : M50, grenades à main

Munitions : Une dizaine de chargeurs, 20 grenades à main.

Blindage : Chobham A (6 pts armure)

JACK KRAMER

Le corpulent Jack Kramer est un vétérinaire de Capitol qui compte de d'innombrables batailles et de nombreuses opérations secrètes. Semblant être né avec un talent naturel pour attirer les ennuis, Jack rejoignit les Libres Marines alors qu'il était encore un jeune homme, forcé d'épouser cette carrière pour éviter une peine de travaux forcés dans une colonie pénale - suite au meurtre par autodéfense d'un seigneur du crime local bénéficiant de connexions politiques importantes. Sans surprise, le jeune Jack trouva une famille parmi les Libres Marines, bénéficiant de la camaraderie de voleurs, meurtriers et aventuriers qui composent les plus célèbre unité combattante de Capitol. Bien que Jack se soit distingué à de multiples reprises, son incorrigible tempérament indépendant et ses problèmes relationnels avec les autorités conduisirent ses supérieurs à le transférer dans les Opérations Spéciales, où ses compétences de combat pouvaient être utilisées dans un environnement moins structuré. Au départ, Jack adore l'adrénaline et le danger des opérations clandestines, mais alors que les années passaient, il réalisa qu'avec tous les risques encourus et le travail réalisé, sa situation n'évoluait pas. Ses supérieurs ne se préoccupaient que de leur propre personne. Jack Kramer est aujourd'hui amère sur son passé, mais il réalise qu'il est désormais trop vieux et qu'il était trop tard pour changer. Peut être est-il accro à l'adrénaline des missions, le dernier plaisir que la vie lui procure.

Jack Kramer est armé d'un Fuseur Géhenne, un Piranha, d'un gilet pare-balles et d'un trench-coat renforcé.

LES CHIENS DE ROUILLE. Les Chiens de Rouille sont une unité irrégulière spécialisée dans la guerre à longue distance contre les Légions Obscures dans les déserts de Rouille de Mars. Ils sont uniques en ceci qu'ils sont exclusivement recrutés parmi les nomades du Grand Désert de Rouille qui vient mourir au pied de la Ligne McCraig. Les Chiens de Rouille sont des gens dont les ancêtres ont été chassés de leur territoire d'origine par les Légions Obscures. Ils nourrissent, par conséquent, une haine particulière à l'encontre des forces de l'Obscurité et veulent leur existence à leur livrer bataille.

Ils passent beaucoup de temps dans les Zones de Feu ravagées et torturées, et leur esprit en est affecté. Ils se montrent souvent très superstitieux, avec leurs propres rituels pour se défendre contre l'Obscurité. Leur équipement militaire est fréquemment recouvert de signes sacrés de la Confrérie et de petits talismans comme des os de la main récupérés sur les cadavres de l'ennemi. Bon nombre d'entre eux ont adopté des chiens de guerre comme partenaires - de gigantesques molosses mécaniques programmés pour suivre à la trace les infiltrateurs des Légions Obscures. On raconte que ces chiens modifiés par des rituels shamaniques seraient également capables de renifler les Hérétiques.

Les Chiens de Rouille montrent une aptitude extraordinaire à survivre dans le désert comme à se glisser entre les lignes ennemies. Leur équipement se compose généralement d'une armure Survivor (4 pts dans toutes les localisations), élimée mais bien entretenue, dans une teinte brun clair sous un camouflage de désert standard. L'emblème de leur unité est un loup hurlant noir sur fond brun clair. Ils sont équipés de glaives et pistolets Punisher.

LES COMMANDOS DU CRÉPUSCULE. Les Commandos du Crépuscule sont déployés sur Mercure. En théorie, ils assurent la protection rapprochée des représentants capitoliens en place. Entraînés à résister à tout empiètement de Mishima sur une propriété capitolienne, ils sont formés au combat dans les conditions particulières des mondes souterrains. Ils sont généralement rompus aux relations avec les mishimans et familiarisés avec leurs pratiques militaires et diplomatiques. À cause de sa haute estime témoignée par les mishimans aux maîtres des arts martiaux, les Commandos du Crépuscule s'entraînent longuement au close-combat et au maniement des armes de mêlée. Ils doivent être en mesure de forcer le respect de leurs adversaires mishimans et s'appliquent donc à remplir leurs critères d'honneur et de conduite. L'honorabilité de leur comportement est d'ailleurs réputée à travers tout le système solaire.

Les Commandos du Crépuscule ont plus qu'un air de famille avec les mishimans. Leur uniforme se caractérise par une profusion d'armes de combat rapproché et par un bandeau de style mishiman indiquant leur grade et leur statut. Ils portent des sables cérémoniels de samourais et affichent l'emblème de leur unité sur la plaque d'épaule droite (6 pts dans l'abdomen, poitrine et jambes ; 4 pts dans les bras ; 0 dans la tête). Cet emblème montre une moitié de soleil rouge rayonnant. Sauf lorsqu'elle est peinte de façon camouflage, l'armure des Commandos du Crépuscule est blanche et rouge, avec des plaques d'épaule blanches.

L'ESCADRILLE DELTA. L'escadrille Delta est le plus célèbre escadron de chasse de l'Air Force. Elle réunit les as des pas de Capitol, des pilotes que leur formation rend aptes à rivaliser avec les Archanges de la Confrérie. La chasse est responsable du maintien de la supériorité aérienne. Elle récupère les meilleurs pilotes de combat. Ils faut qu'ils soient bons pour piloter leurs appareils supersoniques contre n'importe quel adversaire. On attend d'eux qu'ils soient au sommet de leur condition physique, avec des réflexes de chat survolté et l'instinct de tueur d'un faucon en piqué. Les pilotes de chasse sont entraînés à voler par deux : un leader et un ailier. Le devoir du leader est d'abattre l'ennemi, celui de l'ailier de couvrir ses arrières.

On voit habituellement les pilotes de l'escadrille Delta dans leur combinaison de vol bleu clair (3 pts dans l'abdomen, poitrine, bras et jambes ; 4 pts dans la tête). En vol, ils portent un casque intégral avec viseur tête-haute intégré dans la visière. L'emblème de l'escadrille apparaît sur leur épaule droite. Lorsqu'ils ne sont pas dans leur appareil, ils portent généralement un Punisher.

LE GROUPE ALPHA. Le Groupe Alpha est l'unité d'élite anti-terroriste de Capitol. Ses hommes sont spécialement préparés à gérer les situations de prises d'otage et les affaires particulièrement sensibles, comme par exemple la menace par un groupe terroriste de faire sauter des centrales électriques. Les membres du Groupe Alpha représentent la crème de la crème de Capitol. Leur loyauté ne doit pas faire le moindre doute. Leur vie et leur entraînement sont voilés de mystère. Personne ne sait qui ils sont en réalité. Ils sont formés à travailler en petites équipes indépendantes prêtes à passer à l'action n'importe quand à la première alerte.

Les hommes du Groupe Alpha portent une armure Tortue noire spéciale, plus légère et comportant moins d'équipements que la version standard (6 pts dans toutes les localisations). Ils ont d'énormes gants noirs, une ceinture d'accessoires avec mini grappin et grenades et une cagoule complétée par un masque à gaz et des lunettes de vision nocturne qui leur donnent une apparence sinistre, insectoïde. Leur plaque d'épaule droite est frappée de la lettre grecque alpha sur fond blanc. Ils emportent généralement des CAR-24 ou des pistolets Punisher.

LE GROUPE D'ASSAUT. Les pilotes du Groupe d'Assaut volent sur les appareils d'attaque au sol de l'Air Force et, à l'instar des pilotes de l'escadrille Delta, ils sont sélectionnés pour leur aptitude à piloter et à lâcher bombes et missiles avec une précision millimétrique. On leur demande d'être aussi à l'aise aux commandes d'un énorme bombardier Aerofortress qu'à bord du petit chasseur-bombardier d'attaque au sol Puma. C'est l'arme de l'Air Force qui coopère le plus étroitement avec les forces terrestres. Bien qu'il leur manque le prestige des pilotes de chasse, les pilotes du Groupe d'Assaut sont souvent meilleurs, à leur façon. Il faut des nerfs d'acier pour amener un Puma au ras du sol, esquiver les tirs anti-aériens de l'ennemi et lâcher ses missiles avec une précision chirurgicale.

Les pilotes du Groupe d'Assaut ont l'habitude combinée en cuir de l'Air Force (3 pts dans l'abdomen, poitrine, bras et jambes ; 4 pts dans la tête). Elle est couverte de pattes diverses où accrocher décorations, symboles d'appareils ennemis abattus, nombre de sorties réussies, etc. Le pilote porte l'emblème du Groupe d'Assaut, qui montre deux éclairs entrecroisés sur un fond rouge sur la poitrine et ses galons sur l'épaule droite.

LES LIBRES MARINES. Libres Marines est le surnom donné à des rangers spécialement entraînés, des soldats d'élite comptant au moins deux ans de service actif, avoir pris part à trois batailles, été recommandé pour une promotion et décorés, en plus, de la Légion d'Honneur du Président. Avec de tels états de service, ils ont droit d'échapper aux Brigades de la Liberté (les membres de ces unités sont tous passés en cour martiale pour problèmes disciplinaires, insubordination et autres, et tous ont été condamnés). La seule motivation qui leur reste est la restauration de leur fierté personnelle. C'est pour cela que la plupart de leurs missions nécessitent une motivation supérieure à la normale.

Les Libres Marines sont utilisés pour des opérations TRÈS loin derrière les lignes ennemies ; embuscades, sauvetages, sabotages ou infiltrations. Ils disposent d'une armure Panther (4 pts dans l'abdomen, poitrine et jambes ; 0 pt dans la tête et les bras). Ils sont, soit transportés au-delà du front à bord de Black Hawk, soit enterrés jusqu'à ce que l'ennemi leur passe dessus et qu'ils puissent jaillir du sol pour harceler ses arrières. Au cours de ces missions, ils sont livrés à eux-mêmes et ne relèvent d'aucun commandement, d'où leur surnom. Non pas d'ailleurs qu'il soit possible de les contrôler, mais l'expérience a démontré qu'ils sont plus efficaces lorsqu'ils peuvent agir à leur guise. La survie, comme ils le disent eux-mêmes, est optionnelle.

LES LIONS DE MER. Les Lions de Mer sont l'une des unités spéciales utilisées par la Navy dans l'archipel vénusien de Graveton. Ce sont des spécialistes des attaques éclair venues de la mer pour des missions de sabotage et de reconnaissance loin derrière les lignes ennemies, mais ils sont également formés au combat en jungle. Ces soldats sont réputés pour leur compétence à se faufiler discrètement à travers la jungle.

Durant les derniers jours de leur formation, les Marines sélectionnés sont largués en pleine jungle, armés simplement d'un couteau de survie, et doivent regagner l'enceinte de leur camp d'entraînement à travers cinquante kilomètres du plus dangereux terrain qu'on connaisse à l'heure actuelle dans l'archipel de Graveton. Le taux d'échec n'est pas communiqué.

Les Lions de Mer sont équipés d'armure de jungle Panther (4 pts dans l'abdomen, poitrine et jambes ; 0 pt dans la tête et les bras). Les Lions de Mer sont de véritables athlètes, qui vont au combat les bras nus. Il s'enduisent le visage d'un peinture de camouflage et aiment également nouer un bandana autour de leur tête. L'emblème de l'unité est un requin avec un avant-train de lion. Il apparaît sur leur plaque d'épaule droite, et beaucoup de Lions de Mer se le font également tatouer sur le bras.

LES MARINES D'ASSAUT. Les Marines d'Assaut sont les troupes d'assaut frontales des Forces Interplanétaires et sont fréquemment déployés comme fer de lance des actions offensives lors de l'abordage d'un vaisseau ennemi, la prise de contrôle d'une station orbitale ou la pacification d'un astéroïde infesté par les Légions Obscures. Ils sont utilisés où la Navy a besoin de briser une défense ou de déborder rapidement une position ennemie.

À l'instar des Trident Polaris, ils sont lourdement protégés par une armure Mk II bleu foncée dont les plaques d'épaules dorsales sont soudées pour résister aux conditions effroyables du vide spatiale (8 pts dans toutes les localisations). Ils sont habituellement dotés d'un pistolet mitrailleur et d'un courage à toutes épreuves, le Marine d'Assaut reste stoïque face à la puissance de feu de l'ennemi.

LES RANGERS AÉROPORTÉS. Les Rangers Aéroportés de Capitol appartiennent pour la plupart à la cavalerie aérienne. Ils sont hélicoptérés sur le front et s'enterrent en position dès leur arrivée. Cette force d'intervention rapide est spécialisée dans les parachutages peut être transportée par hélicoptère, avion ou dirigeable, partout où sa présence est nécessaire. Les Rangers représentent une unité massive et, s'il existe un régiment d'élite de l'armée régulière capitolienne, c'est bien eux. Ils sont parfaitement disciplinés et entraînés. Ses membres se connaissent et se font confiance. Ils se fient à leur chef pour recevoir les ordres et les exécuter selon la méthode qui semble la plus appropriée sur le moment.

Les Rangers sont équipés de rétrofusées montées sur une

MITCH HUNTER

Hunter est un homme sévère doté d'un sens affirmé du bien et du mal. Sa lutte permanente pour les justes causes lui a souvent valu des ennuis auprès de ses supérieurs militaires et corporatistes qui ne partageaient pas son point de vue humaniste. Hunter est un chef né. Ennemi impitoyable de l'Obscurité, il place la vie de ses compatriotes par dessus tout et ne recule devant rien pour faire triompher la cause du bien.

Avec son mètre quatre-vingt huit, Hunter est un solide gaillard aux cheveux noirs de jais et aux yeux brillants. Généralement laconique dans ses propos, il lui arrive à l'occasion de se lancer dans des discours bouleversants, propres à galvaniser les plus démoralisés des soldats. Quant à ses actes, une fois convaincu de se trouver dans le bon camp, il va jusqu'au bout pour atteindre ses objectifs.

Avant d'être recruté dans les Commandos de la Mort, Hunter était un jeune homme ambitieux qui n'avait signé dans les forces spéciales de Capitol que pour grimper plus rapidement l'échelle de la haute finance corporatiste. En servant au hasard des zones de feu, il a appris quelques leçons à son sujet et s'est rendu compte que c'était sur le champ de bataille qu'il pouvait le mieux défendre la cause de l'humanité tout en restant fidèle à son propre code moral.

Hunter est armé de deux M13 Bolter, d'une épée Violator et de d'une armure Panther renforcée.

BIG BOB WATTS

Big Bob est un solide gaillard capable de causer des ravages considérables, mais des années d'expérience du front lui ont appris à utiliser ses compétences avec prudence. Son temps dans les zones de guerre a fait de lui un homme sage et contemplatif, d'avantage soucieux de sauver des vies que d'en supprimer. S'exprimant d'une voix douce, il dégage une aura de paix intérieure et de sage maturité. Les seules choses capables de la faire sortir de ses gonds sont les Légions Obscures et tout ce qui les accompagne. Une fois lancé, il n'hésite pas à montrer à quel point il peut être un personnage dangereux.

Big Bob mesure près d'un mètre quatre-vingt quinze, et sa haute charpente met en valeur sa musculature sculpturale. Malgré son envergure, c'est un homme d'une agilité surprenante et, quand il se déplace, il est tout sauf maladroit. Son crâne chauve porte un aigle capitolien tatoué, souvenir de son temps dans les zones de feu. Il affiche habituellement une expression calme et amicale, et sourit fréquemment des étrangetés de la vie.

Big Bob est armé d'un glaive Punisher, d'une armure Panther et au choix d'un autocanon Nimrod ou Atlas.

COLONEL JOHN FITZMARTIN

Un des plus grands héros des Forces Armées de Capitol, le Colonel John Fitzmartin, 31 ans, a reçu la Légion d'Honneur du Président voilà six mois. On peut le voir portant son équipement de vol complet, avec sa combinaison de cuir caractéristique et son casque blanc de pilote de combat. Sur sa plaque d'épaule gauche, on peut distinguer les badges indiquant qu'il a envoyé deux cent adversaires au tapis. L'écharpe jaune est exclusivement portée par les pilotes de l'escadrille de Fitzmartin, qui volent sur des chasseurs F-51 Puma de pénétration/intervention profonde.

armure Tortue Mk II rutilante et dégagent une impression propre et soignée (8 pts dans toutes les localisations). Leur armure est généralement bleu clair, ou parfois peinte pour mieux correspondre à la situation. Ils portent l'emblème d'une dague ailée sur leur plaque d'épaule droite.

LES SCORPIONS DU DÉSERT. Les Scorpions du Désert sont équipés pour les opérations prolongées dans les zones désertiques de Mars et ils sont entraînés à se débrouiller dans les pires conditions des tempêtes de sable aveuglantes qui entame toute chair exposée du fantassin. Le champ de vision est souvent limité dans le désert par les tempêtes et la réverbération du terrain rocailleux. Pour faire la différence, les Scorpions du Désert sont spécialisés dans les embuscades où ils peuvent jaillir du sol frapper l'ennemi avec la vitesse d'une balle Téflon ! Actuellement, ils sont déployés dans le Désert du Scarabée et le Grand Désert de Rouille.

Les Scorpions du Désert sont équipés d'une armure Tortue Mk I modifiée et de pistolets-mitrailleurs équipés de silencieux (6 pts dans toutes les localisations). Leur armure est généralement brun rouille sur une lourde combinaison de survie gris-clair. Lorsqu'ils quittent leur poncho de camouflage, ils arborent l'emblème d'un scorpion blanc sur leur plaque d'épaule droite.

LES TRIDENTS POLARIS. Les Tridentes Polaris sont recrutés parmi les plongeurs de combat du Corps des Marines de la Navy. Depuis quelques années, ils sont déployés contre les

Citadelles des Légions Obscures aux alentours des pôles glacés de Vénus. Le blizzard polaire qui balaye ces régions rend l'approche par la voie des airs difficile, sinon impossible. La seule façon d'atteindre ces lointains foyers du mal est bien souvent d'envoyer un sous-marin de transport silencieux sous la banquise et de lui faire crever la glace pour débarquer ses hommes. Cette option présente l'avantage de permettre une approche discrète. Ces plongeurs de combat sont endurcis, au fil des coups de main contre les villes aquatiques et les bases de Bauhaus qui entourent l'archipel de Graveton. Il faut un courage et un sang-froid particuliers pour combattre dans ces profondeurs où la plus mince erreur peut entraîner une mort épouvantable par noyade. C'est pourquoi ces plongeurs de combat sont renommés même parmi les Marines.

Les Tridentes Polaris sont entraînés à la plongée sous marine et à la survie en milieu arctique. Leur tenue, [similaire à celle des Marines d'Assaut](#), est une armure de plongée blanche spécialement isolante frappée d'un trident noir ou blanc sur la plaque d'épaule droite (8 pts dans toutes les localisations). Ils sont équipés du traditionnel poignard des plongeurs de combat, de pistolets étanches à faible puissance d'impact pour le moment où ils débouchent dans le périmètre ennemi, ainsi que d'une version trapue et étanche du fusil d'assaut M50 classique. Ils disposent encore d'un casque de plongée renforcée qui recouvre et isole toute la tête, avec une lampe, petite mais puissante, montée sur le front. Ils portent à l'endroit du cœur le trident qui est l'emblème de leur unité

CAPITOL À TRAVERS LE SYSTÈME

Si Mars constitue son meilleur atout, Capitol ne se limite aucunement à la planète rouge dont elle contrôle les trois quarts de la surface. Elle est largement implanté sur Luna et maintient également une forte présence sur Mercure et sur Vénus, ainsi qu'un grand nombre de bases bien implantées sur la planète Impérial de Ganymède.

MERCURE

Les interminables cavernes du sous-sol de Mercure sont dominées par la mégacorporation Mishima. Capitol y est très faiblement représentée. Elle loue quelques secteurs industriels dans les villes jumelles de Longshore et de Fukido pour ses entrepôts et ses usines, mais ne contrôlent pas de vastes étendues de territoires. Lorsque de nouvelles grottes s'ouvrent à la colonisation, les promoteurs capitolien sont toujours sur la brèche, mais ils préfèrent travailler en association avec les mishimans - sous étroite surveillance du DEREPIK, cela va sans dire.

VÉNUS

Dominée par Bauhaus, Vénus est une planète où l'influence capitolienne doit se contenter de la deuxième place. Heimburg comporte un important district capitolien dédié au commerce et à la diplomatie, centré sur une réplique de la statue de la Liberté, à proximité de la Cathédrale. Mais le véritable centre de pouvoir de Capitol sur Vénus est l'archipel de Graveton.

L'ARCHIPEL DE GRAVETON. Il s'agit d'un gigantesque chapelet d'îles de grande taille dans l'Océan Austral, mêlant atolls de corail et affleurements volcaniques. Ces îles sont incroyablement fertiles et produisent une grande variété de fruits exotiques et de produits végétaux destinés à l'exportation. En particulier, elles fournissent l'herbe médicinale appelé CHANA, dont sont dérivées plusieurs analgésiques et bon nombre d'autres drogues plus récréatives et moins recommandables. Le chana est le composant de base du Morphanol, le célèbre antidouleur de la filiale de Capitol, General Medicines. Les mers qui baignent l'archipel abondent en poissons, crevettes, krill et algues comestibles. Les immenses navires-usines d'Universal Foods labourent les vagues pour récolter toutes ces richesses. Enfin, le tourisme constitue un apport non négligeable puisqu'il représente 25% du chiffre annuel de la région de Graveton.

PORT MAC ARTHUR. La capitale de l'archipel est Port Mac Arthur. C'est le port d'attache de la puissante Flottes des Mers du Sud de la Navy vénusienne. C'est d'ici que partent les monstrueux porte-avions qui transportent les escadrilles de l'Air Force partout où on les réclame. Port Mac Arthur est également célèbre pour être le quartier général des Lions de Mer, la célèbre unité des forces spéciales de la Navy.

La rade est construite sur le pourtour de la Baie Mac Arthur, avec d'immenses cales sèches alignées sur les bords. Au fond d'un volcan éteint, le Mont Mac Arthur, se trouve l'astroport du même nom où viennent atterrir les vaisseaux spatiaux. Un gigantesque funiculaire le relie à la ville.

TORKERTOWN. Port Mac Arthur possède une deuxième rade à Torkertown. C'est un port commercial, où les compagnies entreposent leurs marchandises avant de les faire envoyer vers d'autres régions de Vénus et d'autres planètes.

La ville toute entière dégage l'atmosphère enivrante d'un grand port. Des marins en virée se bagarrent et font la bringue dans les bars à filles du quartier de la Poigne-du-Diable. Des

missionnaires déambulent dans les rues, mettant en garde contre les conséquences du péché, et de grandes maisons bâties des fortunes louches à l'ombre des échanges commerciaux. Dans les fumeries de chana de la Poigne-du-Diable, les victimes de leur trafic se rencontrent, vidées et au bout du rouleau. C'est là qu'on peut trouver des agents des Légions Obscures.

Est-il besoin de préciser que les richesses de l'archipel attirent l'attention de la concurrence ? Par le passé, aussi bien Mishima qu'Impérial ont essayé d'arracher le contrôle de la région à Capitol, et les Milles Îles sont constellées de blockhaus, de champs de mines et de mémoritaphes qui attestent de ce conflit. La seule corporation disposant des ressources nécessaires pour déloger Capitol serait Bauhaus, mais la majeure partie de son effort militaire est mobilisé contre les Légions Obscures dans les interminables guerres sur [le continent sud d'Aphrodite Terra](#).

En fait la plus récente menace qui pèse sur Graveton vient des Légions Obscures qui se sont emparées de la forteresse de Koragador, à l'extrémité sud de l'archipel, pour y construire une gigantesque Citadelle. Certains prétendent que ce serait l'influence de cette Citadelle qui aurait éveillé les monstres marins de la Fosse de Koragador et fermé les routes maritimes du sud.

LUNA

L'immense mégapole lunaire fut le premier foyer de la corporation Capitol, et les Pionniers jouèrent un rôle crucial dans sa fondation. Bien que Luna soit une ville libre, Capitol y reste la présence corporatiste la plus importante.

LE PINACLE. Ce gratte-ciel de plus de 170 étages abrite le siège administratif de Capitol sur Luna, sa façade de verre et d'acier noir constamment illuminée par des projecteurs. À son sommet se trouve la suite réservée au Président lorsqu'il est en visite à Luna. À sa base, trois étages entiers sont attribués au SSC. Entre les deux se trouvent les bureaux de milliers de filiales de Capitol. Plusieurs étages sont également consacrés au maintien des relations avec le Cartel et les autres mégacorporations.

LA PETITE MARS. À la base du Pinnacle s'étend tout un district capitolien. C'est là, dans cette enclave policiée par le SSC, que vivent la plupart des citoyens de la mégacorporation. L'endroit est aussi appelé la Petite Mars, en raison du nombre de magasins, de voitures et de produits Capitol qu'on y voit bien en évidence. Les cinémas passent les films capitolien en avant-première dès leur sortie, et le district constitue l'un des centres d'amusement de Luna.

Ville ouverte, Luna est connue pour être une plaque tournante de l'espionnage industriel. Ce qui signifie que les services de sécurité de Capitol y sont abondamment représentés. Leur objectif principal consiste à empêcher la subversion des citoyens par des agents des puissances concurrentes, mais ils s'adonnent eux aussi au noble art du renseignement. Ils maintiennent également une vigilance constante à l'égard d'une quelconque activité des Légions Obscures.

Les principales opérations de Capitol sur Luna sont l'importation et la distribution de produits d'origine martienne. Universal Motors y possède également plusieurs complexes industriels. Enfin, le SSC a passé plusieurs contrats de protection lucratifs avec différents quartiers de Luna.

LE FUSIL D'ASSAUT CALIX

Il y a quelques décennies, Capitol confia à quatre-vingt sept des plus gros fabricants d'armes du système solaire la tâche de concevoir le nouveau fusil d'assaut standard des FAC. Ce devait être une arme légère et facile d'emploi, avec une grande puissance de feu, une grande capacité en munitions, une longue portée efficace et une excellente fiabilité.

Huit mois plus tard, la mégacorporation recevait 87 propositions. Les FAC avaient déjà arrêté leur choix sur le MG-88, qui serait fabriqué par Capitol sous licence de la filiale de Bauhaus Bauforce.

Les gros bonnets en décidèrent autrement ; ils tranchèrent en faveur de l'arme que les FAC classaient en huitième : le Calix A2. Pas une mauvaise arme, mais avec des balles de calibre 85 et construite autour d'un nouveau mécanisme jamais encore testé, elle ne correspondait absolument pas aux besoins des FAC. Seulement, elle était peu coûteuse, de conception capitolienne et, par-dessus tout, fabriquée par la compagnie de Jack Irving-Jorgensen.

Le Calix n'est jamais devenu vraiment populaire, principalement parce que son recul le rend peu précis entre des mains inexpérimentées. Néanmoins, l'armée l'utilise quand elle a besoin de ce genre d'arme intermédiaire.

LES ACTIONNAIRES

Voici la liste des plus importants et des plus gros actionnaires du conseil des directeurs de Capitol :

Abrams	5,2%
Colding	5,2%
Gibbs	5,2%
Hendryx	5,2%
Ewing	5,1%
Lavache	5,0%
Berenger	4,7%
Darrelmeyer	3,6%
Irving-Jorgensen	3,6%
Kell	3,6%
Wood	3,6%
Autres (679 au total)	50%

LE DOLLAR CAPITOL

Une face est gravée de l'emblème de Capitol, l'aigle plongeant sur sa proie, et l'autre de la valeur de la pièce et d'une brève note indiquant l'endroit où elle a été fondue. Il existe des pièces de \$100, \$20, \$5, 50 cents et 10 cents, toutes en argent. Le dollar Capitol est largement utilisé dans la ceinture d'astéroïdes, dont les habitants commercent avec Mars, mais il est beaucoup plus rare à Luna. 1 dollar Capitol (C\$1) = 100 cents = 7 couronnes du Cardinal.

MARS & SAN DORADO

Mars est la patrie de la mégacorporation Capitol. Au cœur de ses déserts de rouille rouge se trouvent la majeure partie de ses intérêts commerciaux. Ici s'étale l'immense ville de San Dorado ainsi que d'autres plus modestes, quoique impressionnantes malgré tout, fondées par les Pionniers. Ici se dressent les gigantesques mines et fonderies qui constituent la base d'une grosse partie de la richesse de Capitol. Ici s'étendent les vastes ranches des Terres Libres et les énormes complexes industriels des filiales de Capitol. Ici également trouve-t-on les puissants studios de cinéma qui sont la cheville ouvrière de la domination médiatique de Capitol.

Mars est un monde transformé par les Pionniers et qui, à son tour, les a transformés. La marque de l'influence de la mégacorporation apparaît partout. De grands réseaux de canaux se ramifient à partir de la **Grande Ceinture des Eaux** pour irriguer les champs irrigués de Terres Libres. Le filet métallique des chemins de fer transmartiens encercle la planète, reliant les monstrueuses fonderies de Valley Forge aux ranches de Hope et à la fière mégaville de San Dorado.

C'est un univers frontalier, où d'innombrables communautés de pèlerins et de rebelles bâtissent des villes dans lesquelles ils peuvent rêver de liberté et d'une vie meilleure. C'est dans le ciel rougi et au-dessus des interminables déserts de rouille que s'est forgée la tactique militaire capitolienne de supériorité aérienne et ce combats blindés.

Mais même Mars et la fière Capitol ne sont pas immunisées contre le fléau des Légions Obscures. Semblable à un cancer grignotant le cœur du monde, l'influence des Apôtres se développe. L'écrasante Citadelle de Saladin domine comme un ogre monstrueux les infâmes Zones de Feu, l'un des plus terribles foyers du Mal de tout le système solaire. De cet endroit terrible, les ignobles serviteurs de l'Obscurité lancent des attaques massives contre les territoires de la mégacorporation. Même les airs, où Capitol exerçait autrefois une suprématie incontestée, ne sont plus à l'abri de leur souillure. Phobos et Deimos, les lunes rocheuses de Mars, portent désormais les stigmates de la folie et de l'abomination.

Pour l'instant cependant, le Mal est contenu. Le gigantesque anneau de fortifications, connue sous le nom de Ligne McCraig, encercle la région contaminée et les soldats de la mégacorporation se tiennent prêts au combat en permanence. La nuit, des projecteurs géants illuminent le ciel, tandis que les bombardiers de l'Air Force déversent des tonnes de bombes sur l'ennemi. Sur le champ de bataille torturé, constellé de cratères d'explosion, les combattants des Brigades de la Liberté affrontent les Légionnaires de Saladin. Dans les tunnels et les tranchées, des hommes désespérés luttent pour endiguer l'irrésistible marée de l'Obscurité. Des héros s'illustrent dans cet endroit terrible.

Voilà comment se présente Mars, planète modelée par les hommes et ravagée par la guerre, foyer de la plus importante des mégacorporations, la très ancienne et respectable Capitol.

SAN DORADO

Tapie entre les monts Kirkwood, le gigantesque cratère Mariner et les eaux de la Mer de la Tranquillité, se tient San Dorado, la capitale de Capitol. C'est la plus grande ville du système solaire après Luna. Elle abrite la majeure partie des possessions de Capitol ainsi que de nombreuses concessions des autres corporations.

Il est presque impossible de définir le profil de San Dorado, sauf peut être en la présentant comme une ville bien tournée. Elle renferme toutes sortes d'industries, d'usines d'établissements de service, de bâtiments officiels et de bureaux. La banlieue nord et les régions qui s'étendent à quelques centaines de kilomètres au nord de San Dorado se caractérisent par des milliers et des milliers de **hectares de champs de cultures pétrolières s'étendant à perte de vue**. Aux abords de ces champs pétrolières, d'une importance vitale pour la mégacorporation, se trouvent les mines Effenberg, qui fournissent à Capitol une BONNE part de ses matériaux bruts.

Le centre ville est un labyrinthe d'avenues et de rues s'étendant à l'ombre des gratte-ciel, lesquels renferment bureaux et logements des cinq mégacorporations (de Capitol principalement). Les plus comptent plus d'une centaine d'étages et servent de lieu de travail à des dizaines de milliers de personnes.

On dit de San Dorado qu'elle est la mégaville la mieux organisée de tout le système, mais lorsqu'on arpente ses trottoirs on éprouve quelques difficultés à souscrire à ce point de vue. En levant la tête, c'est à peine si on peut apercevoir le ciel à travers les feuillus des voies suspendues, des échangeurs, des passerelles et des ponts ferroviaires qui serpentent entre les immeubles. Les rues elles-mêmes sont complètement bloquées par les embouteillages. Impossible d'y tenir une conversation normale. Partout, ce ne sont que coups de klaxon, coups de sifflets, hurlements et crissements de pneus. San Dorado est le CŒUR de la plus grande corporation du monde, et on le ressent très vite.

LES CHEMINS DE FER

TRANSMARTIENS

C'est l'une des plus impressionnantes réalisations du génie civil jamais créés dans tout le système solaire. Ils s'étendent tout au long de l'équateur planétaire et d'un pôle à l'autre des 36ème et 324ème longitudes. Des lignes annexes partent de ces voies principales pour desservir chaque ville et agglomération de Mars. Beaucoup de petites villes ont d'ailleurs été construites autour du chemin de fer, et des milliers de communautés exis-

tent uniquement grâce aux fournitures qu'il apporte. Les chemins de fer transmartiens constituent la plus importante artère de commerce et de communication de la planète rouge. Des millions de personnes les empruntent chaque jour, et des milliards de tonnes de marchandises passent par eux.

L'acier de Valley Forge est acheminé jusqu'à San Dorado. Les produits de luxe venus des planètes intérieures sont distribués jusqu'aux agglomérations isolées. La nourriture des Terres Libres se déverse dans les villes. Fournitures médicales et vêtements effectuent le chemin inverse. Le chemin de fer occupe une place unique au sein de la mythologie capitolienne. Les premières voies furent posées par les anciens Pionniers, et des populations entières ont émigré le long des rails pour fonder les nouvelles frontières.

Le chemin de fer remplit également un rôle militaire précieux. De l'échangeur de Burroughs, un épais fournit hommes de troupes et matériel à la Ligne McCraig. Un embranchement a été installé tout autour de la ligne, permettant à Capitol de la renforcer très vite en n'importe quel point. En termes militaires, le chemin de fer a également apporté sa pierre à la légende de Capitol. Les films ont popularisé l'image du port ferroviaire, cette forteresse perdue en plein désert, tenue par une garnison désespérée des Brigades de la Liberté. De tels forts existent véritablement, et à profusion. Ils envoient des patrouilles régulières défendre les voies d'importance stratégique contre tout agresseur.

Les chemins de fer transmartiens procurent également un service inestimable pour les voyageurs. Ils maintiennent un réseau d'hôtels bon marché dans quasiment toutes les villes qu'ils desservent, offrant un toit à leurs passagers pour seulement 100 couronnes la nuit.

LE BUNKER DE KIRKWOOD

Loin au-dessus de la ville de San Dorado se dresse le bunker de Kirkwood, montagne creuse bardée de lance-missiles géants et d'énormes canons à particules qui protège la capitale contre toute attaque aérienne et sert aussi de camp de base et de quartier général à la Quatrième Armée de Capitol. En cas d'insurrection civile, ces troupes peuvent être acheminées par hélicoptères jusqu'à San Dorado pour maintenir l'ordre.

Loin dans les tréfonds de la forteresse se trouvent le bunker invulnérable dans lequel on emporte le Président en période de guerre, et la gigantesque salle de commandement d'où tous les conflits de surface livrés sur Mars sont contrôlés. Cette dernière contient une représentation holographique de la planète sur laquelle sont figurées toutes les forces militaires connues en présence.

CYBEROPOLIS

C'est au bout d'un épi sur la ligne San Dorado-Hope que se situe le complexe de Cybertronic connu sous le nom de Cyberopolis. Ce rassemblement de dômes géodésiques géants, construits sur un terrain loué à Capitol, abrite l'un des principaux centres de production de Cybertronic. L'endroit est fermé aux visiteurs et on ne peut y accéder que sur invitation. Les personnes tentées de faire une petite visite clandestine aux installations industrielles les plus modernes de Mars feraient mieux d'y réfléchir à deux fois. C'est l'un des endroits les plus lourdement défendus de toute la planète. Un système complexe de senseurs et de détecteurs électroniques est déployé sur des kilomètres à la ronde. Des patrouilles de Cuirassiers effectuent des rondes régulières, et des drones à contrôle automatique sillonnent les airs, scrutant le périmètre de leurs yeux-caméras infatigables.

La zone entière est hérissée de bunkers fortifiés renfermant les redoutables **droïdes de combat Eradicator** avec toute sorte de systèmes de défense automatisés. Personne ne sait ce que Cybertronic fabrique exactement dans cet endroit, mais de toute évidence, ses dirigeants ne veulent pas prendre le risque de se le faire voler. On raconte que l'une des raisons pour laquelle Cyberopolis aurait été construite si près de San Dorado est que la jeune mégacorporation aurait passé un accord de défense secret avec Capitol pour la protection de ses installations. Il est certain que Cyberopolis produit bon nombre de composants technologiques que les capitoliens seraient bien incapables de fabriquer.

LES CAVERNES INFINIES

Les Cavernes Infinies s'enfoncent à l'extrémité sud des monts Kirkwood, à la lisière des zones de feu australes. C'est une spectaculaire série de grottes en réseau qui s'étendent sur des centaines de kilomètres jusqu'au cœur même de la montagne. La plus vaste des grottes fait près de deux kilomètres de largeur sur une trentaine de mètres de hauteur. La plus petite permet tout juste à un adulte de se glisser à l'intérieur. Or et minerais précieux s'y rencontrent en abondance, source de dissension larvée entre Capitol et Mishima.

Avec leur expérience plus affirmée de la construction souterraine, les mishimans ont pris une longueur d'avance sur leurs concurrents capitoliens et ont commencé à agrandir les grottes. À l'entrée du réseau, ils ont posé les fondations de la ville nouvelle d'Asaka. Capitol voudrait louer les cavernes à Mishima comme Mishima le fait pour Imperial avec Fukido, mais Mishima lui dénie tout droit sur les cavernes. La Princesse Héritière Mariko prétend également que, dans la mesure où sa corporation assume tous les risques, il est juste qu'elle en retire seule les bénéfices. Jusqu'ici, capitoliens et mish-

HISTOIRE

Mars fut la première planète à être terraformée et cette massive entreprise permit aux scientifiques de développer cette nouvelle science avant de s'atteler aux mondes plus difficiles comme Vénus, Mercure et, plus tard, Ganymède. La terraformation fut facilitée par la présence d'eau gelée dans les couches de permafrost sous la surface martienne et, autour de l'année 2100 après JC, il existait une atmosphère respirable sur Mars.

La paix a disparu de la surface de Mars avec l'arrivée du premier soldat de la corporation Imperial. Durant les Mille Ans d'Apathie Mishima et Bauhaus ont emboîté le pas à Imperial en implantant des avant-postes militaires et des complexes industriels, les deux étant souvent combinés.

Et lorsque les Seconde Guerre corporatistes éclatèrent dans les mondes des hommes, il ne fallut pas longtemps pour que l'Obscurité montre sa face hideuse sur Mars. Lorsque les fondations de la Citadelle de Saladin furent réoccupées dans les montagnes aux antipodes exactes de San Dorado, les forces de Capitol se précipitèrent pour les écraser avant que les Légions ne puissent s'étendre.

Mais les conflits internes, la trahison et les coups bas eurent raison des forces d'intervention avant même qu'elles n'aient atteint leur objectif. Pour une raison inconnue, les batteries antiaériennes d'Imperial abattirent les quatre cinquièmes de la flotte d'attaque, ce qui entraîna de désastreuses conséquences.

La Citadelle du Commandeur Népharite Saladin fut restaurée et fortifiée au-delà de ce que la technologie humaine était capable de renverser. Et d'autres Citadelles suivirent. Dans ces zones de feu reculées, une guerre meurtrière et interminable fait rage, parfois discrète et presque oubliée, parfois dévastatrice au point d'ébranler la planète tout entière et de faire trembler les gratte-ciel de San Dorado.

Sur Mars, les Citadelles sont totalement encerclées de tranchées, de douves, de remparts, de fortifications, de miradors et de fils barbelés sous tension. C'est une nécessité ruineuse mais qui ne saurait être abandonnée.

BASES INDUSTRIELLES

Les bases industrielles de Capitol ne se concentrent pas dans une seule zone, elles sont plutôt réparties sur toute la surface de la planète. Cela rend Capitol moins vulnérable aux pénuries du fait que si une région industrielle est attaquée, les affaires peuvent être transférées dans une autre zone non menacée. C'est une situation vraiment différente de Vénus par exemple où Bauhaus tend à concentrer ses industries dans des zones comme la Baie des Chiens.

Les cités capitoliennes prospèrent aux alentours des ressources naturelles. Pour cette raison vous trouvez fréquemment des mines, usines et zones résidentielles à proximité des installations militaires. L'industrie bénéficie de la présence d'une force de travail sur place alors que les résidents bénéficient de la sécurité d'un contingent des FAC.

Le chemin de fer transmarien relie désormais tous les centres majeurs industriels des mines à Valdosta à l'usine de production de véhicule à Daytona et les fabriques d'armes gigantesques de Columbia. D'autres voies prennent leur origine via les échangeurs de la voie principale pour accéder à d'autres installations telles que la raffinerie pétrochimique Nortek et le Centre Spatial Ascension. Cette installation importante fabrique les appareils d'explorations spatiales et détient la majorité du trafic orbital.

mans n'en sont pas venus aux coups à ce sujet, mais la question entraîne régulièrement une certaine tension dans leur relations.

LES CANAUX

Autre héritage des premiers Pionniers, les canaux tissent leur vaste toile à partir des pôles. Ils ont modelé la société martienne au même titre que les chemins de fer. Ils irriguent les champs fertiles des Terres Libres qui entourent les calottes glaciaires et constituent le grenier de la planète rouge. Grâce aux canaux, Capitol a fait revivre les déserts et transformé de grandes étendues arides en l'une des régions les plus productives de Mars. C'est l'immense projet de défrichement des anciens Pionniers qui a rendu possible la colonisation d'une bonne part de la Mars actuelle. Après la désastreuse succession de guerres australes martiennes, non nombre de canaux s'ensavaient ; par conséquent, la majeure partie de l'hémisphère sud de Mars est aujourd'hui inhabitable.

Les principaux canaux atteignent des proportions énormes. Certains s'étendent sur plus de mille cinq cents kilomètres, avec une largeur d'un kilomètre et demi. Vus du ciel, les canaux évoquent les immenses deltas des fleuves vénusiens. Seule leur régularité, ainsi que les canaux d'irrigation plus petits qui s'en écoulent, trahissent leur origine artificielle. Par endroit, ils se déversent dans de gigantesques étendues d'eau tel que **Mare Arcadia** et **Mare Acidalia**. Ces lacs font office de réservoir pour bon nombre de villes importantes et sont constamment approvisionnés par de l'eau pompée depuis les calottes glaciaires. Disposées sur la berge tous les cent cinquante kilomètres environ se dressent de titanesques stations de pompage, chacune défendue par sa propre forteresse. Ces stations assurent l'écoulement des eaux. Beaucoup sont situées à proximité d'écluses géantes qui font passer les berges d'un niveau à l'autre des canaux. En temps de guerre, elles constituent souvent des cibles militaires.

Les canaux supportent un impressionnant trafic fluvial. De gigantesques barges à céréales font la liaison entre les Terres Libres et les centres ferroviaires. Les lacs sont sillonnés de navires-usines récoltant poissons et varech transplantés de Vénus. Une foule de petites bateaux de plaisance et de bateaux de passagers transportent touristes et vacanciers le long des grands axes fluviaux.

Un département général entier est responsable du bon fonctionnement et de l'entretien des canaux. Il emploie un corps de cent milles terrassiers à plein temps pour les réparer et les surveiller. Le Département des Canaux possède sa propre force de sécurité, la Police des Canaux, dont les puissants hors-bord patrouillent les voies fluviales à la recherche de pirates et autres malfaissants.

Dans l'hémisphère sud, le département fait de son mieux pour déblayer et remettre en état les principaux canaux, mais c'est une tâche difficile, ralentie par l'interférence perpétuelle des autres mégacorporations et des Légions Obscures.

LES TERRES LIBRES

Le terme de Terres Libres désigne les grands espaces cultivés **autour de la Grande Ceinture des Eaux**, irrigués par les canaux septentrionaux. Ce sont des régions faiblement peuplées de ranches et de minuscules communautés desservie par les canaux et chemin de fer. Elles assurent les quatre cinquièmes de la production alimentaire de Capitol et sont donc extrêmement bien défendues par les FAC. Des bases militaires sont dispersées çà et là à travers l'ensemble des Terres Libres, et l'Air Force effectue régulièrement des sorties de reconnaissance.

Les Terres Libres couvrent la majeure partie de l'hémisphère nord de Mars. Elles représentent l'exemple le plus célèbre de la doctrine de tolérance capitolienne. On y trouve des enclaves de colons originaires des quatre coins du système, venus ici pour échapper à la persécution et pratiquer d'étranges religions et philosophies. Les seules choses qui soient interdites sont le commerce avec la Symétrie Obscure et la violation flagrante des droits civiques d'autrui. En dépit de la vigilance de la Confrérie et du Bureau Général d'Investigations, des rumeurs persistantes parlent d'agglomérations entières qui auraient basculé dans le camp de l'Obscurité. De temps à autre, des voyageurs rapportent avoir aperçu des villes rasées par des bombardements, alors peut être ces rumeurs contiennent-elles une parcelle de vérité.

HOPE

Hope est la capitale des Terres Libres. C'est une ville immense, plaque tournante de l'élevage où le bétail des ranches est abattu et où les céréales des fermes-usines sont mises en vente. C'est le siège de l'énorme industrie alimentaire de Capitol, débitant toutes les sortes d'aliments industriels imaginables.

Hope abrite également la fameuse Université de Hope, la plus grande institution académique de Mars. Plus de deux cent mille étudiants y sont inscrits, et plus nombreux encore sont ceux qui voudraient l'être. Le département commercial est particulièrement réputé, ayant produit plus de Présidents que n'importe quel autre établissement d'enseignement. Hope est un étrange mélange entre une ville à bestiaux de la frontière et une tour d'ivoire. On raconte sans cesse qu'une nouvelle Cathédrale va s'y construire, mais jusqu'ici cette rumeur s'est révélée sans fondement. L'aérodrome de Hope Field accueille la célèbre école d'entraînement au combat aérien de l'Air Force, plus connue sous le nom de Top Gun. Des appareils militaires passent constamment au-dessus de la ville.

VEGA

Située sur les berges du lac Huron, Vega est le temple du jeu, une ville immense entièrement consacrée à l'hédonisme et la poursuite du dollar facile. Ses rues sont bordées de casinos géants. Dressés au-dessus des établissements, des hologrammes de cent cinquante mètres de haut vacillent et se tordent, chacun montrant le logo du palais des plaisirs qu'il surplombe.

À l'intérieur des casinos, rien n'est épargné pour créer une atmosphère de luxe et de dépense facile qui a tôt fait de déléster les visiteurs de leur argent. Consommations gratuites, nourriture bon marché et finances par les gains... Partout, on aperçoit des créatures de rêve. Toutes les formes de jeux de hasard imaginables, du black jack à la roulette en passant par les machines à sous, sont disponibles dans ces endroits. Il n'y a pas d'horloge, et la lumière artificielle empêche le visiteur de songer seulement à l'heure qu'il peut être. Les lacs grouillent de casinos flottants. Le quartier des prostituées, autour des quais, est l'un des plus mal famés de Mars. Les gens viennent de partout pour y perdre de petites et d'immenses fortunes.

Il existe toute une industrie fiévreuse vouée à la satisfaction de tous les besoins du visiteur, qu'ils soient légaux ou illégaux. Gangsters et criminels sont monnaie courante, mais bizarrement, Vega est affligée d'un taux de criminalité très inférieur à celui de n'importe quelle ville capitolienne. Personne ne voudrait prendre le risque de faire fuir le pigeon, c'est pourquoi les meurtres se limitent généralement aux règlements de comptes entre gangs rivaux. Le vol en indépendant est très mal considéré, et la justice dispensée par les patrons de la pègre est beaucoup plus sévère et expéditive que celle de la corporation.

La Confrérie désapprouve fortement l'existence de Vega, mais puisque la ville se trouve dans les Terres Libres, elle ne peut pas faire grand-chose. Les directeurs ne protestent pas trop car Capitol prélève au passage une bonne part du gâteau.

LE GRAND DÉSERT DE ROUILLE

Le Grand Désert de Rouille s'étire sur la moitié de l'équateur martien. Il n'a jamais été irrigué et reste une région sauvage et indomptée, peuplée de nomades et de prospecteurs. Depuis que les guerres australes ont détruit la majeure partie du réseau de canaux de l'hémisphère, les Désert de Rouille **reprennent** progressivement du terrain vers le sud, retransformant des terres autrefois fertiles en désert aride. De gigantesques moissonneuses sillonnent le sable en pompant la poussière riche en fer pour en extraire le minerai. Elles se rassemblent toutes dans l'immense ville de **Dyson**. Depuis la venue des Légions Obscures, on parle de bêtes titanesques qui évolueraient sous les mers de sable et feraient surface sans prévenir pour engloutir d'un coup les moissonneuses. À ce jour, ces rumeurs attendent encore une confirmation.

Le Grand Désert de Rouille est également la patrie de tribus nomades, descendantes des Pionniers qui avaient opté pour une vie itinérante aux premiers jours de la colonisation. Beaucoup sont composés de fanatiques religieux. La plus célèbre est celle des Zélotes, dont les membres sont convaincus que la fin de l'humanité est proche et considèrent **le retour** des Légions Obscures comme un signe annonciateur de l'Apocalypse. Certaines de ces tribus sont hostiles.

Souvent, à bord d'un zeppelin survolant le Désert de Rouille, on peut apercevoir d'immenses caravanes de véhicules et de bestiaux se déplaçant d'un lac à l'autre. Les lacs sont d'anciens cratères formés par des impacts de météorites à l'origine du monde. Ils sont peut être alimentés par des puits souterrains ou par quelque processus encore inexplicé. Beaucoup génèrent leur propre microclimat. Certains accueillent des monastères de la Confrérie.

VALLEY FORGE

Surnommée "la ville de l'acier", c'est l'exemple même de la ville corporatiste. Elle appartient à Universal Steel, une filiale de Capitol, et elle est entièrement vouée à la production d'acier et à l'affinage du métal. La nuit, la flamme des immenses fonderies illumine le ciel sur des centaines de kilomètres. La puanteur des forges se renifle à plus de trente kilomètres. Des chaînes de montage de ses grosses usines sortent les pièces qui constituent les voitures, les avions et les trains Capitol. On estime que 25% de l'acier du système solaire est produit ici. En raison de la pollution industrielle, Valley Forge n'est pas un lieu agréable à visiter. Il est cependant un monument qui mérite le détour, le Valley Forge Memorial, une énorme flèche d'acier de plus de trois cents mètres de haut à la lisière de la ville. Réalisé à partir de tous les débris ramassés sur le champs de bataille de Valley Forge, il marque le site de l'une des plus fameuses et des plus désastreuses tentatives jamais faites par Imperial pour annexer une propriété capitolienne. Plus de cent mille hommes ont en effet péri lorsque les troupes d'Imperial ont voulu s'emparer de la ville. Le siège de Valley Forge a duré près d'un an, pendant lequel les combats se sont déroulés de maison en maison et d'usine en usine avant que la ville ne soit finalement dégagée.

DONNÉES ASTRONOMIQUES

Mars, foyer des anciens Pionniers, est - du point de vue de Capitol - une terre capitolienne. La mégacorporation contrôle presque les trois quarts de la planète, le dernier quart abritant quelques bases navales et quelques colonies Imperial, une douzaine de ville Bauhaus ou Mishima et une poignée de Citadelles. En dépit de plusieurs années de sièges, d'assauts et de bombardements, même Capitol n'a pas réussi à anéantir les Légions Obscures de Mars.

La taille de la planète rouge représente moins d'un tiers de celle de la Terre. Sa surface déploie un paysage aride et rocailleux, avec plusieurs chaînes de montagnes gigantesques, de vastes plaines et des déserts de sable, et de profonds océans noirs pratiquement immobiles. La terraformation a été interrompue à cause des guerres corporatistes. La longueur du jour est égale à celle d'un jour terrestre mais l'année martienne approche le double d'une année standard.

RESSOURCES NATURELLES

En termes de ressources minérales et brutes, Mars est considéré pour être le monde le mieux pourvu dans tout le système solaire. En fait cela tient à ce que la majorité de surface de la planète est aisément accessible, à la différence de Vénus où de larges pans de la planète sont recouverts par des océans profonds ou Ganymède qui est pris par les glaciers et une couche permanente de neige. De plus la croûte de la planète est riche en dépôts minéraux et métalliques, spécialement de fer. Il y a aussi de vastes dépôts d'autres métaux comme le cuivre, zinc et nickel, dont tous sont hautement prisés par les corporations.

Les mines capitolienne les plus productives sur Mars incluent celle de Valley Forge, Blanco et la mine à ciel ouvert de Valdosta. Le minerai de ces mines est chargé dans les énormes trains de fret et transportés sur les sites industriels tels que les Aciers Astoria et la raffinerie à Valley Forge. Il y a de nombreuses autres mines éparpillées à travers la surface martienne, incluant un bon nombre dans la régions de Terra Meridian et change fréquemment de propriétaire entre Mishima et Capitol. D'autres mines dans l'hémisphère sud ont été désertées depuis le retour des Légions Obscures. Les riches mines aurifères de Nipigon restent en activité malgré les attaques constantes des hordes du mal. Désormais Capitol déploie de grands efforts pour les garder en activité.

À l'instar de ses rivales, Capitol doit fabriquer son propre fuel. Elle a développé un carburant performant à partir d'une mixture de céréales, d'oxygène, d'ammoniaque et d'autres éléments volatiles trouvés en abondance dans les roches entourant les volcans importants sur Tharsis Rise. Le carburant de base peut être modifié pour produire d'autres fuels pour des engins tels que les trains de combat Juggernauts sur le chemin de fer transmartien, les moteurs rotatifs des Purple Sharks et même les fusées des appareils interplanétaires. Un dérivé de ce fuel est aussi utilisé dans les la fabrication de plastiques organiques.

La seule ressource qui manque sur Mars est la flore, et même si les fermes hydroponiques et souterraines peuvent produire de la nourriture, des matériaux comme le bois sont massivement importés des autres mondes. Cela fait des produits à base de bois extrêmement chers et l'usage de bois dans les constructions ou fournitures est devenu un symbole de richesse et de statut.

LE MONT ÉREBUS

Le mont Érebus offre le spectacle rare d'une Citadelle des Légions Obscures à l'abandon. Naturellement, cette Citadelle est beaucoup plus modeste que celle de Saladin, mais elle comporte cependant une caractéristique particulièrement remarquable. La montagne qui la soutient a, en effet, été sculptée sur un pan entier à l'image de la tête du Népharite Malakhai. Quel que soit le procédé employé pour créer cette abomination, il a également rendu caduques les plus gros efforts de Capitol ou de la Confrérie pour l'effacer ou la détruire. Tout a été tenté - les explosifs, le forage, les Mystères - rien n'y fait. Le visage obscène et maléfique reste intact et continue à terrifier les observateurs par sa majesté sinistre. On peut voir le mont Érebus depuis la ligne ferroviaire San Dorado-Burroughs, quoique peu de gens ressentent l'envie de contempler ce macabre colosse pendant plus de quelques minutes. Un petit détachement de combattants de la Confrérie monte la garde sur les ruines de la Citadelle et refoule les curieux.

LA VALLÉE DES MILLE PIERRES

Située non loin de la petite agglomération de Clarsville à la lisière du Grand Désert de Rouille, la Vallée des Mille Pierres est l'une des grandes merveilles de notre système solaire. Ici, dans cette gorge reculée, se dressent cent mille piliers hexagonaux d'une hauteur allant de trente à trois cent mètres. Les faces de chacune de ces pierres sont gravées de hiéroglyphes totalement inconnus. Les scientifiques capitoliens font remonter l'origine de ces piliers à plus de cinq millions d'années, mais jusqu'ici, personne n'a expliqué comment ils avaient pu arriver là. Nulle part ailleurs sur Mars on ne trouve la moindre trace d'une civilisation extraterrestre. La théorie la plus communément acceptée est que les pierres sont une sorte de monument laissé par des voyageurs extraterrestres se déplaçant d'un système à un autre. La seconde théorie en vogue est qu'il s'agit d'une sorte de relique des Légions Obscures, bien que des observateurs de la Confrérie n'aient relevé aucune trace de Symétrie Obscure sur les piliers.

LES TERRES AUSTRALES

Durant la terrible époque des **Premières Guerres corporatistes**, avant que le Cardinal n'émerge pour unifier l'humanité, d'autres couvaient d'un oeil jaloux les plaines fertiles de Mars. Les Terres Libres du sud étaient le plus riche domaine de Capitol. C'étaient elles que les autres mégacorporations convoitaient. Les mishimans furent les premiers à se poser, puis vinrent les impériaux et enfin, les Bâtisseurs de Bauhaus.

Ainsi s'ouvrirent les terribles guerres australes martiennes et l'effroyable période qui vit les corporations s'affronter entre elles dans une lutte implacable pour la suprématie. Le conflit fit rage à travers tout le sud de Mars. Des alliances furent formées et trahies. Bientôt, les Terres Libres du sud, qui étaient autrefois les plus verdoyantes et les plus prospères de la planète, furent le cadre de batailles incessantes. Des villes entières devinrent des champs de ruines. Des armes chimiques transformèrent des cultures en désert. Les voies ferrées furent détruites. Les canaux furent bouchés. Le désert refit son apparition, et le sud martien devint une région inculte et aride, déchirée par les diverses factions.

Puis vint le Cardinal Nathaniel et le Traité de Heimborg qui mit un terme provisoire à tous les conflits. Le sud de Mars fut déclaré zone libre, ouverte à quiconque voudrait la reconstruire. Capitol n'appréciait guère, mais après les longues années de guerre, il fallait saisir la moindre opportunité de paix. Les terres australes sont occupées aujourd'hui par des gens issus de toutes les corporations et demeurent l'une des régions les plus disputées du système.

De nos jours, le sud martien est une zone désolée, perdue et difficilement accessible. Il accueille des milliers de petites communautés, où des individus courageux mènent péniblement une existence précaire, ainsi que quelques grandes villes, centres de pouvoir des principales corporations. Presque toutes les mégacorporations, à l'exception d'Imperial, ont adopté un plan d'expansion à partir de leurs grandes villes fortifiées. Comme d'habitude, Imperial disperse ses colonies partout où elle peut trouver une faille ou voir un avantage.

La région demeure comme toujours une véritable poudrière, car chaque mégacorporation cherche à étendre son territoire, et Capitol la première, qui brûle de regagner le terrain perdu. C'est une perpétuelle source de tension, où les corporations s'accrochent et se testent l'une l'autre en quête du moindre signe de faiblesse. La situation s'est encore compliquée avec le retour des Légions Obscures, qui ont construit une multitude de Citadelles mineures à travers le territoire et qui mettent à profit tout nouveau conflit entre les forces de l'humanité. On pourrait s'attendre à ce que toutes les inimitiés s'effacent devant la menace de l'ennemi commun, pourtant ce n'est pas le cas. La folie et la faiblesse des hommes ne connaissent pas de fin. Quand un assaut des Légions Obscures affaiblit les défenses d'une des corporations, les autres plongent dans la brèche comme des charognards pour exploiter l'ouverture. C'est en vain que le Cartel tente de s'interposer dans ces disputes, et la situation devient chaque jour plus critique.

Les terres australes ne sont pas un lieu favorable aux voyages. Aujourd'hui, les chemins de fer transmartiens ne desservent plus que les villes Capitol. Pour atteindre les colonies des autres corporations, il faut emprunter la voie des airs ou se hasarder en 4x4 à travers une région dangereuse. C'est un endroit où des aventuriers hardis peuvent trouver la fortune ou la mort en une semaine. Ce n'est pas un endroit pour les touristes.

BURROUGHS

Burroughs abrite le siège du Commandement Anti-Légions des FAC, ainsi que la deuxième Cathédrale de Mars. C'est la principale tête de ligne pour la Ligne McCraig. Autrefois simple bourgade inconnue perdue dans une région abandonnée, Burroughs s'est rapidement développée jusqu'à devenir la seconde ville de Mars. Des sommes colossales ont été englouties dans la création d'usines d'armement et d'appareils aériens, et la ville accueille aujourd'hui dans ses faubourgs la plus importante base militaire de Capitol, Camp Burroughs, où l'on entraîne près d'un quart du personnel des FAC. Par moments, Burroughs se transforme en ville de garnison - on voit dans ses rues plus de militaires en uniformes que de civils. Les nuits sont pleines du ronronnement des appareils décollant de Burroughs Field pour aller bombarder les Légionnaires au-delà de la Ligne McCraig.

On dit également que Burroughs est un véritable nid d'espions, où les agents de la concurrence essaient de dérober les secrets militaires de Capitol, tandis que les Hérétiques tentent d'infiltrer les rangs des FAC.

Il va sans dire qu'on y rencontre également bon nombre de membres de la Confrérie. Ils possèdent une enclave autour de la Cathédrale. Inquisiteurs et Missionnaires déambulent dans les rues. La Cathédrale domine le panorama de la ville. Un flot constant d'universitaires et de pèlerins débouchent à Burroughs pour étudier la Cinquième Chronique - *Algeroth et Demnogonis* - gravée sur ses murs.

ÉDISON

La ville d'Édison, s'étirant sur les berges de la Mer Sèche, était appelée autrefois la Cité du Futur. C'était ici avant les **Premières Guerres corporatistes**, que les scientifiques capitoliens élaboraient leurs inventions et autres produits nouveaux pour la corporation. Édison pâtit grandement de la venue de l'Obscurité. Le foi en le progrès et la science vola en miettes, et beaucoup de ceux qui avaient travaillé sur des projets secrets devinrent fous. La ville entière fut ébranlée par une gigantesque explosion. Aujourd'hui, ses ruines se dressent comme un témoignage du rêve brisé des Pionniers. Les charpentiers d'acier des gratte-ciel s'élèvent toujours au-dessus des décombres, mais le sable apporté par le vent obstrue progressivement les rues. Ici et là s'étalent des lacs de verre fondu. Des monstres hantent les coins sombres, et des mutants vivent dans les tunnels enterrés sous la ville.

Mais Edison n'est pas totalement abandonnée. En dehors des ruines vit encore une petite communauté où des pillards se sont regroupés. Des groupes de prospecteurs continuent à opérer depuis cette ville fortifiée, espérant redécouvrir certains secrets perdus des anciens. En vérité, la plupart ne sont que des insensés animés par l'espoir ou la folie. Les ruines ont été retournées depuis longtemps par les propres services de Capitol, et presque tous les secrets qui restaient à découvrir l'ont été. Pourtant, tous les trois ou quatre ans, quelqu'un trébuche par hasard sur une ancienne cache dissimulée et revend ses découvertes pour une fortune. C'est ce genre de légendes qui attire à Edison les personnes à la dérive, âmes en peine et autres désespérés.

La Mer Sèche était jadis l'un des plus grands réservoirs des terres australes. Elle est aujourd'hui complètement asséchée, vaste plaine de terre recuite et craquelée d'où émergent les carcasses partiellement incendiées d'anciens cargos.

LA LIGNE MCCRAIG ET AU-DELÀ

La Ligne McCraig tire son nom du général Alexander McCraig, général des FAC à qui l'on doit d'avoir repoussé la première incursion des Légions Obscures. C'est un immense réseau de tranchées, de forteresses et de champs de mines, destiné à contenir n'importe quelle offensive majeure. La première ligne de défense est principalement tenue par des volontaires des Brigades de la Liberté, et son taux de pertes est effrayant.

Par temps clair, on peut apercevoir l'écrasante masse noire de la Citadelle de Saladin à travers le brouillard rouge qui recouvre la région. Dans les tranchées de la Ligne McCraig, les soldats capitoliens scrutent le paysage constellé de trous d'obus en espérant que la journée ne verra pas une nouvelle offensive.

À l'occasion, des patrouilles partent en mission d'exploration à l'intérieur des lignes, dans les zones de feu, mais rares sont celles qui en reviennent. Les patrouilles sont conduites par des Chiens de Rouille et des Brigadiers de la Liberté qui tentent d'empêcher de petites groupes de Légionnaires de l'Obscurité de s'infiltrer au travers. Parfois, cependant, les sirènes se déclenchent, indiquant que les Légions Obscures tentent une sortie en force. La Ligne McCraig est fermée aux visiteurs, mais on trouve à Burroughs une foule de gens qui ne demandent qu'à en parler. Ils semblent désespérément vouloir raconter leur combat contre les morts-vivants qui servent Saladin.

LAWRENCE ET LE MANDAT IMPERIAL

Imperial était parvenue à prendre et à défendre un territoire conséquent entre la Ligne McCraig et le Grand Désert de Rouille. Après que le Traité de Heimborg eut mis un terme aux hostilités, la région lui fut cédée par Capitol. À l'époque, on pensait qu'il s'agissait d'un terrain sans grande valeur mais, par la suite, Imperial y découvrit d'importants gisements de minerai et une mine de diamants, et le Mandat compte depuis parmi les éléments les plus prospères de son domaine. Le re-

GÉOGRAPHIE

La surface martienne est caractérisée par les déserts de roailles, canyons profonds et des milliers de cratères. Sans la présence de vastes océans nous sommes forcés de décrire la surface de Mars en termes de régions tel que la région polaire nord de Vastitas Boréalis où la corporation Bauhaus fut capable d'établir un pied à terre sécurisé. Ce territoire gelé est riche en ressources naturelles et fournit à Bauhaus une bonne position stratégique de laquelle elle peut frapper n'importe quel point sur Mars.

Moins de 5% de Mars est recouvert par les eaux bien que des régions arides telles que Promethei Terra et le Désert de Sables contiennent des dépôts importants sous la surface, qui peuvent être accédés parts des puits artésiens ou les forages des corporations. La quasi-majorité de la surface des eaux sur Mars repose dans la Grande Ceinture des Eaux encerclant l'hémisphère nord de la planète. Avant la terraformation de Mars la Grande Ceinture des Eaux était simplement une bande de terrain peu élevée, mais lorsque les eaux glacées furent libérées du permafrost martien, elles descendirent des hautes terres et s'écoulèrent dans les zones les plus basses. L'érosion causé par la grande fonte creusèrent les falaises qui désormais caractérisent la géographie de l'hémisphère nord de Mars. Plus tard l'humidité de la planète se stabilisa, les eaux refluent jusqu'à former une série d'immenses lacs et mers dont la plus importante sont Mare Arcadia et Mare Acidalia. Ces nappes d'eau sont reliées par des fleuves et séparées par des champs de dunes et plaines de sable qui sont prompts à être inondés au printemps lorsque les glaces fondues s'écoulent du pôle nord.

La présence d'eau en surface dans cette zone fait que 90% de la population martienne vit dans l'hémisphère nord, laissant l'hémisphère sud dépeuplé, une situation qui a permis aux Légions Obscures d'établir une forte présence dans les déserts du sud.

Les falaises rocheuses se dressent de la Grande Ceinture des Eaux jusqu'aux régions des hautes terres de Mars. La cité capitale de San Dorado repose à la pointe nord de la région des hautes terres connu sous le nom de Tharsis Rise. Ces terres fertiles s'étendent des White Cliffs dans le nord jusqu'aux Déserts de Sable dans le sud où le sable fin est presque noir. Tharsis Rise abrite le fameux Mont Olympus, le plus haut sommet de Mars. Cet imposant volcan éteint se dresse à 25 km de hauteur et constitue le volcan le plus important dans le système solaire.

Au sud-est du Mont Olympus repose l'impressionnant canyon connu sous le nom de Valles Marineris. Cette importante fracture ressemble au Grand Canyon sur Terre mais à une échelle considérable. Valles Marineris est longue de 4.500 km et plus de 5 km de profondeur. Capitol est forcé de maintenir une présence affirmée tout le long vu que Mishima l'utilisent fréquemment lorsqu'elles lancent leurs attaques en territoires capitolien. La nature complexe du canyon rend difficile le contrôle toutes les routes possibles, un fait que les corporations ennemies utilisent à leur avantage.

tour des Légions Obscures ont fait avorter récemment une tentative de capitoline de reprendre le Mandat aux impériaux.

Bien que la région soit essentiellement aride, elle fait vivre une grande cité fortifiée, Lawrence, important centre de commerce Imperial. Sa population est renforcée par la présence de nombreux prospecteurs nomades qui écumant le désert à la recherche d'or, de pierres précieuses et d'anciens artefacts. La proximité de la Citadelle de Saladin explique que, récemment, Lawrence ait acquis une forte représentation d'agents du CSI. Dans la digne tradition Imperial, l'endroit est extrêmement bien défendu. Des douzaines de petites agglomérations et installations Imperial sont éparpillées autour de Lawrence.

STRATHGORDON

Un quart de circonférence planétaire plus loin, perchée au cœur des immenses sommets des monts Mariner, se tient la sinistre forteresse Imperial de Strathgordon. À mi-chemin entre le château et le bunker, Strathgordon est installée au-dessus de l'une des plus profondes et des plus lucratives mines de pierres précieuses de Mars. Les contreforts de la montagne disparaissent sous les bunkers et les champs de mines, et la surface entière du pic scintille d'armements défensifs. Strathgordon sert de base aux légendaires Highlanders d'Imperial.

Au cours de sa longue histoire, cette place-forte cyclopéenne a été sujette à plus d'assauts que n'importe quel autre point de Mars. Elle n'est jamais tombée. Selon une ancienne prophétie, sa prise annoncera la chute de la corporation Imperial.

REFUGE DE KARKOV

Dans les monts Mariner, non loin de Strathgordon, se trouve le grand monastère-forteresse de la Confrérie, connu sous le nom de Refuge de Karkov, hautes de 300 mètres, il surplombe l'ininterminable chute des Brumes d'Argent. Entre ses murs, plus d'un millier de Frères étudient les Mystères et se préparent, par le jeûne et la méditation, à retourner dans les mondes des hommes et à lutter contre l'Obscurité. Les cellules sans lumière dans les entrailles du monastère accueillent des pénitents, des Frères qui ont, d'une manière ou d'une autre, manqué à leurs devoirs et qui observent maintenant un vœu de silence et d'humilité jusqu'à ce que le Précepteur du monastère les juge aptes à reprendre le service actif. Les pénitents accomplissent les tâches les plus humbles et les plus serviles, réapprenant la pleine signification de leur vœu d'obéissance au Cardinal.

LA CITADELLE D'ABSALOM

À moins de cent soixante kilomètres de Strathgordon se trouve la Citadelle d'Absalom. Bien que moins impressionnante que celle de Saladin, elle n'est est pas moins formidable, étant construite au cœur même de la montagne. Le redoutable Népharite Absalom connaît bien l'ancienne prophétie de Strathgordon, et il travaille inlassablement à son accomplissement. Au moins une fois par mois, Imperial lance une contre-attaque. Jusqu'à présent, les deux parties se sont montrées équilibrées et personne n'a réussi à prendre le dessus.

HOSOKAWA

Cette ville magnifique est la capitale de la Princesse Héritière Mariko et le centre administratif de Mishima sur Mars. En son centre se dresse le Palais Céleste, dont celui de San Dorado est la réplique fidèle. Ici, cependant, le palais est entouré d'une deuxième enceinte de fortifications, faite de centaines de postes, de bunkers et de baraquements, tous intégrés dans le paysage des parcs environnants au point de passer presque inaperçus. Cette disposition remplit le double emploi de rehausser la beauté des jardins et de camoufler le matériel. Le reste de la ville est bâti dans le style mishiman classique, avec une multitude de places, de temples et de bâtiments délicats. Cette partie aussi est protégée par une bande de terrain truffée de défenses.

Hosokawa est le pivot d'un ensemble de communautés qui s'étend de toute part sur près de 1.600 kilomètres jusqu'à la calotte polaire australe. Mishima a consenti de gros efforts pour revaloriser cette région de Mars, reconstruisant les canaux, défrichant le sol de nouveau et rouvrant toutes sortes d'agglomérations. La tension est toujours forte entre elle et Capitol qui souhaite récupérer ses anciennes possessions. Mais après avoir autant investi dans la région, Mishima ne peut pas se permettre de la voir lui échapper. De vastes portions de territoires sont ainsi constamment disputés par les FAC et les soldats de la Princesse Héritière.

LES PARTENAIRES

La mentalité Capitol se reflète nettement dans les relations extérieures et diplomatiques qu'elle entretient avec la concurrence. Capitol met un point d'honneur à traiter de façon juste et impartiale avec les autres mégacorporations. En termes de politique extérieure, elle considère que la paix est bonne pour les affaires et fait donc ce qu'elle peut pour la préserver. Malheureusement, ce n'est pas toujours possible. Les mégacorporations concurrentes prennent trop fréquemment son pacifisme appa-

MUNDBURG

Mundburg est la seule grande ville Bauhaus de Mars. Elle est située à proximité du pôle nord, à la lisière des vastes étendues glacées. Malgré sa taille gigantesque, elle reste une ville perdue, surtout réputée pour deux choses : être le siège de l'Ordre de l'Ours Blanc - l'un des plus prestigieux ordres militaires de Bauhaus - et être construite sur sept îlots, chacun pouvant se transformer en place-forte en un tournemain en cas d'attaque.

Mundburg devait constituer le noyau dur du projet d'implantation de Bauhaus dans le nord de Mars, mais les **Secon-des Guerres corporatistes** ont entraîné le rapatriement de la majeure partie des ressources des Bâisseurs vers leur planète-mère. Aujourd'hui, elle occupe le centre d'un petit réseau de colonies que les autres mégacorporations couvrent d'un œil envieux. La nécessité a ainsi fait de ses habitants de redoutables combattants, car ils ont peu d'aide à espérer de Vénus lorsqu'une offensive se déclenche. Jusqu'ici, Imperial a effectué plus d'une douzaine d'attaques manquées sur Mundburg. Peut être que la prochaine sera la bonne.

PHOBOS ET DEIMOS

Les noms des deux satellites de Mars signifient Peur et Crainte dans une langue ancienne depuis longtemps tombée dans l'oubli, mais ces satellites sont beaucoup trop petits pour avoir aucune influence notable sur la planète. **Même Phobos, le plus gros et proche des deux fait moins de 14 km de long. Il tourne autour de la planète à une distance de 9.300 km et il complète son orbite en moins de huit heures. Aussi loin qu'on remonte dans l'histoire de Mars, ces lunes irrégulièrement formées furent utilisées comme catapulte gravitationnelle pour les appareils orbitaux et interplanétaires.** Autrefois, ces lunes abritaient deux des plus effroyables colonies pénitentiaires - Phobos accueillant les hommes et Deimos les femmes. Les bagnards étaient condamnés à travailler dans les mines au cœur des satellites, livrés à eux-mêmes dans un interminable labyrinthe de tunnels sans aucune surveillance. Les seuls gardiens se trouvaient dans les forteresses protégeant les astrophores. L'intérieur était un endroit terrible. Cannibalisme, meurtres et tortures étaient monnaie courante. Il y eut plusieurs protestations réclamant la fermeture des colonies pénitentiaires. Aucune n'aboutit jamais. Pas même après que la Présidente Ernestine Borg se fut écrasée sur Phobos et qu'elle eut vu de ses propres yeux les atrocités qui s'y déroulaient, avant d'être sauvée par Jack Lizard.

C'est l'intervention des Légions Obscures qui bouleversa cet état de choses. Les rejets de l'Obscurité s'emparèrent des deux satellites et les fortifièrent contre toute attaque imaginable. Dans l'année 100 TC, quasiment douze siècles plus tôt, les lunes de Mars furent marquées de la puissance de la Symétrie Obscure. Phobos arbore la marque de Semaï ; Deimos celle de Muawijhe alors qu'une marque similaire dépeint le symbole d'Algeroth au nord de Citadelle Obscure de Saladin dans les sables rouge sang de Promethee Terra. Ces emblèmes du Mal illuminent désormais le sol martien lorsqu'ils se précipitent à travers le ciel, apportant terreur et désespoir au plus courageux des observateurs.

De nombreuses tentatives ont été faites de reprendre les satellites aux Légions Obscures, mais toutes semblent avoir été vouées à l'échec. La dernière offensive lancée par Imperial a débouché sur des pertes si effroyables que des questions ont été soulevées devant le Parlement. On a tiré un voile discret sur l'ensemble de la procédure.

Les marques des Apôtres ont une qualité surnaturelle et il est interdit, par ordre du Cardinal, de les approcher de peur d'une contamination de la Symétrie Obscure. La Confrérie a étudié ces stigmates du mal pendant des siècles mais elle a échoué à discerner leur réelle utilité. Les marques ressemblent à du verre poli alors que la pierre est fondu par une énorme chaleur mais malgré leur surface nette elle ne reflètent pas la lumière. Capitol voudrait bien détruire ces signes maléfiques qui polluent son atmosphère mais, jusqu'à présent, le prix à payer s'est révélé trop élevé. Certains avancent que les symboles n'existent pas dans notre univers mais sont le résultat de la superposition de différents plans. Cette explication a aussi été appliquée aux citadelles des Légions Obscures qui peuvent apparaître soudainement tout en disposant d'une apparence de plusieurs millénaires de décrépitude. D'autres croient les les Apôtres de l'Obscurité marquent simplement leur territoire qu'ils considèrent leurs propriétés. Et désormais ils sont de retour pour réclamer leurs biens.

GÉOGRAPHIE (SUITE)

Tharsis Valley traverse Tharsis Rise. Il s'agit d'un ravin largement ouvert qui conduit de la cité minière de Valley Forge jusqu'aux rives du Lac Crimson. Le fleuve Yukon court au fond de cette vallée et passe sur le site d'atterrissage de la sonde martienne Viking I. Le site de la première mission sur Mars est encore commémoré par une grande pierre mémorial, comme pour le site d'atterrissage de Viking II dans le territoire tenu par Imperial dans Elysium Rise.

Bien que la majorité de la surface martienne se compose de déserts rocailloux il existe des différences considérables entre une zone et une autre. Le plus important désert est le Grand Désert de Rouille atteignant près de la moitié de la longueur de l'équateur du globe. Le désert tient son nom des particules de fer dans le sable, qui a tout simplement oxydé. Le sable peut varier de couleur de l'ambre brûlé jusqu'au orange vif et les aubes dans le désert sont réputés pour être les plus beaux de tout Mars. Mais le Grand Désert de Rouille engendre aussi les pires tornades de la planète et c'est de cet endroit que tempêtes de sable planétaires commencent leur migration.

Les points les plus chauds sur Mars se trouvent dans la région équatoriale de Terra Meridian. Cette terre stérile et balayée par les tempêtes est extrêmement inhospitalière, mais c'est là que la corporation Mishima s'est débrouillée pour établir un pied à terre sûr sur Mars. Plus au nord de Désert du Scarabée borde la base aérienne capitoline de Sarasota mais, bien que non placée sur l'équateur la météo prévalante garde cette zone aussi chaude que les régions équatoriales.

Au sud de l'équateur se tient le curieux désert de Whistling Sands. Ici le vent césaire de désert de rocaille et le sable fin siffle et mugit alors qu'ils roule sur les rochers éclatés. Près de Whistling Sands, de l'autre côté de Coors Ridge, repose les dunes traîtresses du Désert de Sable. Le sable est ici presque noir et puisqu'il présente une terre fertile pour le mal, les Légions Obscures l'ont réclamé comme leur. L'avant poste de Black Rock Springs a été sous le coup d'attaques violentes ces dernières années et Capitol fut forcée de renforcer la zone avec d'importantes forces.

Une autre zone tombant doucement dans l'escarcelle des Légions Obscures est Hellas Basin. Le Lac Wichita qui repose au fond cet imposant cratère est le points le plus bas de toute la planète. Mishima contrôle le versant ouest du bassin mais Capitol essaye aussi de maintenir une forte présence dans la zone en utilisant l'avant poste militaire Viper comme base d'opérations. Mais la présence de la Citadelle Obscure de Saladin au sud fait que la zone est le théâtre de combats de plus en plus violents tandis que les Légions Obscures progressent depuis le sud.

rent pour un signe de faiblesse, et doivent donc régulièrement être rappelées à la réalité. Cependant, une fois la guerre terminée, les dirigeants de Capitol essaient d'oublier toute rancœur, qu'ils soient vainqueurs ou vaincus. Sachant que la réussite économique réside dans l'ouverture d'esprit et la diplomatie, Capitol admet que même Imperial doit être, dans une certaine mesure, pardonnée. La rancœur est mauvaise pour les affaires.

MISHIMA

Mishima est le principal partenaire commercial de Capitol, et leurs relations sont habituellement aussi bonnes qu'elles peuvent l'être entre mégacorporations concurrentes. C'est à dire tendues et fragiles. Mercure et l'empire commercial du Prince Héritier Moya forment le principal marché à l'exportation de Capitol, aussi les deux corporations se laissent-elles rarement aller à des hostilités ouvertes. Bien qu'elle soit totalement auto-suffisante, Capitol importe de nombreux appareils électroniques haute fidélité à bon marché pour remplir les rayonnages de ses supermarchés. Les deux partenaires se sont plusieurs fois affrontés par le passé, les plus importantes confrontations ayant pris pour enjeu l'archipel vénusien de Graveton et les terres australes de Mars.

BAUHAUS

Les produits coûteux et de très haute qualité de Bauhaus trouvent toujours acquéreur, y compris au sein de l'empire commercial de Capitol, même s'ils sont réservés aux cadres supérieurs. En retour, Bauhaus achète beaucoup de matériaux bruts provenant des mines martiennes de Capitol. Ce point à lui seul, suffit à leur gagner la faveur des capitoliens. L'unique sujet de contentieux entre eux concerne l'archipel de Graveton, sur Vénus, que les Bâisseurs estiment faire partie de leur sphère d'influence naturelle. Mais Capitol n'est aucunement disposée à céder son plus riche territoire non-martien. Par le passé, les deux mégacorporations ont combattu pour le contrôle de l'archipel, mais ce différend s'est tassé avec l'entrée en scène des Légions Obscures. On peut dire que les relations entre Bauhaus et Capitol entretiennent un climat de respectueuse neutralité.

IMPERIAL

En dépit de contacts limités, les hommes d'affaires de Capitol ne sont jamais vraiment parvenus à collaborer avec les impériaux. Sans l'indiscutable avantage financier constitué par le partenariat, ils ne voudraient même pas leur adresser la parole. Une grande part de l'activité des Renseignements Militaires est consacrée à la surveillance de la petite mégacorporation et à la découverte de ce qui se trame au sein du Mandat. Capitol n'a toujours pas digéré ce qu'elle considère comme une trahison des impériaux à l'occasion du premier assaut des Légions Obscures. Les commandants en chef des FAC se souviennent encore de l'intervention d'Imperial dans les premiers temps du retour des Légions sur Mars et, sans la main modératrice des directeurs, ils écraseraient volontiers le Mandat, et Imperial avec par-dessus le marché. Même aujourd'hui, des voix puissantes se font entendre au conseil pour réclamer une politique anti-imperial plus ferme. Principalement dans le camp de la famille Irving-Jorgensen, qui contrôle l'industrie sidérurgiste de Valley Forge.

CYBERTRONIC

Sans être les meilleurs amis du monde, sans aucune hostilité non plus, Capitol et Cybertronic pratiquent d'importants échanges commerciaux. C'est peut être là que la spécificité de la mentalité Capitol apparaît le plus clairement - aucune autre mégacorporation n'entretient de relations aussi ouvertes avec Cybertronic. Elle ne se range pas à l'avis général défavorable concernant Cybertronic, sans précisément approuver la jeune mégacorporation, elle attend de voir ce qu'elle va devenir. Elle est particulièrement intéressée par ses développements technologiques radicalement nouveaux, mais ne tentera pas d'acquiescer les filiales de Cybertronic qui les produisent avant d'être certaine que leurs employés puissent faire des citoyens capitoliens dignes de confiance. En fait, il existe une faction au sein de Capitol qui serait prête à racheter purement et simplement Cybertronic, si seulement elle était sûre de pouvoir faire confiance à sa population. Capitol possède les ressources financières nécessaires, du moins selon les estimations du DEFEL. La question est la suivante : un "rigide" peut-il être acheté ?

LA CONFRÉRIE

Capitol est unique en ceci qu'elle n'adopte aucune position officielle à l'égard de la Confrérie. Près de 90% des capitoliens se rendent régulièrement à la Cathédrale et la totalité des directeurs veille à s'y montrer au moins une fois par semaine. La seule véritable source de tension provient du Deuxième Directoire. S'ils comprennent la nécessité du travail de l'Inquisition, les capitoliens estiment néanmoins que ses méthodes entrent en conflit avec leur attachement traditionnel aux libertés individuelles et à l'impartialité de la justice. La mégacorporation a bien essayé de contourner la difficulté en rattachant tous les Inquisiteurs au Bureau et en leur conférant les pouvoirs d'un agent en ce qui concerne les arrestations et les interrogatoires. Les agents du Bureau disposent en effet de pouvoirs extraordinaires pour agir dans l'intérêt de la sécurité corporatiste. Mais cela ne suffit pas aux Inquisiteurs les plus fanatiques.

Soyons justes, la Confrérie montre une certaine compréhension en nommant des Inquisiteurs sensibles aux réserves des capitoliens. Pourtant, quand la situation s'envenime, les Inquisiteurs restent des Inquisiteurs, dont le devoir est de lutter contre l'Obscurité. Il y a ici un potentiel conflictuel considérable.

LE CARTEL

Capitol fut à l'origine de la fondation du Cartel et elle en demeure le principal bénéficiaire comme le plus ardent défenseur. Certaines personnes au sein des autres mégacorporations considèrent le Cartel comme étant avant tout un outil des capitoliens, bien que ce ne soit pas exactement le cas.

Le Cartel reflète la politique capitolienne de coopération entre les partenaires. Dans la mesure où elle se plie à ses décisions, Capitol attend des autres qu'elles fassent de même. Après tout, c'est à leur bénéfice commun. Capitol voit le Cartel comme le fer de lance et le coordinateur de la guerre contre l'Obscurité. Les directeurs ne savent que trop qu'aucune corporation isolée n'est jamais parvenue à repousser les Légions Obscures, et qu'une telle tâche pourrait bien exiger les efforts combinés de l'humanité tout entière.

C'est la raison pour laquelle Capitol apporte toujours son soutien inconditionnel aux opérations du Cartel et tente de faire observer ses décisions, même sur des territoires appartenant à d'autres mégacorporations, sans être assez stupide pour partir en guerre contre ses concurrentes au nom de la coopération corporatiste, Capitol use de son poids économique et politique considérable pour rappeler à l'ordre les partenaires récalcitrants.

UN CHOIX LIMPIDE

Sous le ciel bas, le vent s'engouffrait dans les vêtements des quatre hommes réunis derrière le Monument Loughton de Pioneer Park. Deux d'entre eux portaient l'uniforme noir et bleu des forces de sécurité de Capitol. Ils se tenaient l'un près de l'autre, en grande conversation. L'un d'eux désigna les deux autres personnes présentes, vêtues d'un gros blouson du Cartel frappé dans le dos du sigle BIE. Les lettres jaunes flamboyaient dans la lumière indirecte des phares de la grande camionnette garée à proximité.

"Sir, ce sont les agents Clayton et Johnson du Bureau des Investigations Externes. Ils ont demandé à vous parler en privé."

Le vieil homme portant les insignes de général examina attentivement les deux civils. Puis il parut prendre une décision et se tourna vers le sergent.

"Laissez-moi et attendez de nouvelles instructions."

Le sergent Lewis obéit à l'ordre de son supérieur par un salut. Déconcerté par la tournure des événements, il regagna la camionnette qui l'avait emmené ici avec le général.

Celui-ci fit signe aux deux agents du Cartel de le suivre à l'écart de la camionnette qui démarrait et attendit que le ronronnement sourd du gros moteur V12 se soit éloigné pour prendre la parole.

"Que puis-je faire pour vous, Messieurs ?"

Clayton lui fit face, un sourire méprisant aux lèvres.

Vous savez de quoi il retourne, général Wayne. Nous avons besoin de troupes dans Terra Cimmeria pour nettoyer la région."

Wayne remarqua la sourire et prit mentalement note d'avoir à lui faire ravalier son insulte à la prochaine occasion. Pour l'instant, il était davantage préoccupé par la demande de l'envoyé du Cartel.

"J'ai ordre de vous procurer toute l'aide nécessaire. Mais nous avons besoin de savoir ce qui nous attend, cette fois. Pas question de recommencer comme à Terra Promethea. Je ne veux pas perdre mes hommes."

"Général, j'en suis vraiment désolé mais nous ne pouvons vous fournir aucune information sur la région, à part ce que tout le monde en connaît. Croyez-moi, ça ne ferait aucune différence si vous étiez mis au courant."

Wayne retourna un regard rageur aux Externes. Il leva les bras au ciel.

"Quand vous rendez-vous compte que nous parlons de vies humaines ? Vous me demandez d'envoyer à la mort des hommes et des femmes de Capitol pour vous permettre de mener à bien vos... vos petites combines !"

Sa voix était crispée et ses gestes nerveux. La réponse de Clayton fut exactement l'inverse.

"C'est inéluctable. Le Cartel sait ce qu'il fait. Il faut en sacrifier quelques-uns pour en sauver beaucoup. J'espère que vous ne comptez pas vous opposer à cette opération, général Wayne ?"

Cette dernière question fut posée avec un soupçon de menace dans la voix. Les épaules de Wayne s'affaissèrent, et il affronta Clayton et Johnson.

"J'assumerai le commandement moi-même."

CLIMAT

Le climat sur Mars est essentiellement froid et sec. Pendant la terraformation de Mars, l'atmosphère fut modifiée pour protégée la planète des rayonnements cosmiques et emmagasiner la chaleur solaire, mais même en été Mars reste un monde froid et poussiéreux. La rotation de Mars et l'inclinaison de son orbite font qu'elle connaît des saisons similaires à celles de la Terre mais du fait de son orbite plus éloignée, ses saisons sont considérablement plus longues. L'hiver persiste pendant six longs mois où la température des pôles peut tomber en-dessous de -40°C. Même dans les plus beaux jours d'été, les températures équatoriales excèdent rarement le +20°C à midi et peut facilement descendre sous zéro durant la nuit.

Avec la majorité de la planète recouverte par les déserts rocailleux il n'existe que très peu de régulation de la température mais les zones autour des mers fermées de Mare Arcadia bénéficient d'un climat plus doux que le reste de la planète. La corporation Imperial tient les territoires sur le côté ouest de la mer alors que Capitol domine la zone est. Ces deux régions sont aussi les zones les plus fertiles de la planète avec le plus fort niveau de précipitations.

Bien que les pluies concernent l'entière surface de Mars, ces précipitations sont minimales. Le gros des pluies tombe sur les déserts immenses où elles sont drainées rapidement par la couche supérieure de sable avant de rencontrer une couche imperméable de roc sous la surface. Là, les eaux se rassemblent en poches souterraines et se déversent au nord jusqu'à la Grande Ceinture des Eaux qui encercle l'hémisphère nord.

Autour des pôles le gros de la pluie tombe sous forme de neige, spécialement durant l'hiver. Ces chutes de neiges fournissent les réserves de glace polaires les faisant croître durant l'hiver et contracter durant les mois de l'été. En hiver les réserves de glace polaires peut s'étendre au sud jusqu'à la cité Bauhaus d'Arnsberg qui repose à la pointe de masse de terre connue sous le nom de Vastitas Borealis.

Le vent martien est habituellement modéré mais sous certaines conditions climatiques cela peut changer dramatiquement. Mars a des vents périodiques qui parcourent la surface de la planète dirigé par la chaleur du soleil. Dans un désert ouvert de tels vents peuvent atteindre des vitesses dépassant les 300 km/h et développent souvent des tempêtes de sable. Ces tempêtes de sable sont normalement isolés du fait que les systèmes météo affectent des zones locales, mais deux fois par an elles se développent en d'importantes tempêtes qui affecte Mars à grande échelle. Le ciel est assombri par des nuages géants de sable virevoltant qui s'éparpillent dans la haute atmosphère. Il se déplace tout autour de l'équateur de la planète engouffrant les villes et bases dans une brume de fine poussière orange. De sévères tempêtes de sable connu en tant que cyclones de sable peuvent endommager les équipements et tuer ceux qui pris par surprise et non-protégés mais elles tendent à être plus un inconfort qu'une véritable menace.

Le phénomène le plus terrifiant de l'arsenal climatique de Mars est la tornade. Ces tourbillons de vents impressionnants affectent rarement les zones peuplées mais quand elles le font, elles peuvent détruire la plus solide des constructions. Le volume de particules et de sable dans la cheminée tournoyante est incroyable et avec des vents approchant les 500 km/h les tornades peuvent répandre la destruction sur tout ce qui se dresse sur leur chemins.

LE SACRIFICE DU CHEF

Charles W. Colding examina l'assemblée. Les personnes rassemblées ici étaient ses enfants, ses fidèles, ses frères et sœurs. Elles l'avaient porté là où il se trouvait aujourd'hui, au pinacle du pouvoir. En position de modifier l'avenir, de commander les forces de la libération dans l'affrontement final contre l'Obscurité.

Il se leva sous un déluge d'applaudissements et s'approcha des microphones de la presse. C'était un moment unique partagé par des milliards de personnes à travers tout le système, un aboutissement historique qui allait voir tomber le rideau pour découvrir un avenir plus lumineux. Colding réajusta sa cravate et fixa du regard les lourdes caméras qui transmettaient son image aux télévisions des mondes lointains. Il sourit et chercha dans sa mémoire la première phrase de son discours.

"Mesdames et Messieurs, Messieurs les journalistes, chers téléspectateurs." Son geste large engloba toutes les personnes présentes, qui fixaient leur attention sur lui avec une telle intensité que l'air semblait chargé d'électricité.

"Nous sommes actuellement à la croisée des chemins. La tâche de choisir le chemin vous fût confiée à vous, les membres de notre grande corporation. Vous pouviez piétiner sur le même sentier monotone, sans lumière ni réconfort, ou vous engager sur une voie nouvelle et incertaine capable de vous mener vers la lumière tout au bout du tunnel."

Colding haussa le ton et regarda l'assemblée avec une dévotion telle que des larmes perlèrent aux yeux d'une grande partie du public.

"Et je suis fier de voir que vous avez choisi de lutter, de rejeter les directeurs usés, j'ose dire séniles, qui ont passé les dernières années à plier sous le vent comme un arbuste trop faible. Ils ont bradé nos glorieuses valeurs et ont permis à l'Obscurité de revenir sur notre planète mère."

À ces mots, Colding ferma le poing et l'abattit sur la tribune devant lui. Son poing gauche était dressé au-dessus de l'assemblée.

"Mais vous avez exprimé votre volonté. Vous avez dit : "Assez ! Nous ne désirons pas voir notre grande corporation, bâtie par nos ancêtres et par nous-mêmes, bradée et anéantie." Vous avez choisi de lutter, et sous ma direction nous lutterons. Nous continuerons notre croisade et veillerons à rester la plus grande puissance libre des mondes des hommes. Nous porterons partout le flambeau de la liberté et nous offrirons un brillant exemple à tous ceux qui nous suivront."

Colding ménagea une pause dramatique en ramenant ses aînés l'une contre l'autre devant lui.

"Mais ce sera difficile. Beaucoup devront consentir d'énormes sacrifices pour le salut de bien d'autres. Ces sacrifices seront acceptés au nom de la liberté et tout ce qui est bon en l'homme, et ils ne seront jamais oubliés. Je fais aujourd'hui un tel sacrifice. Je sais que la tâche ne sera pas facile et qu'il me faudra oeuvrer nuit et jour, jusqu'à l'échec face à l'Obscurité ou bien jusqu'au triomphe. Nous devons tous nous sacrifier pour triompher. Par ces mots, je souhaiterais vous remémorer, mes frères et mes sœurs, les temps difficiles qui nous attendent, mais aussi l'espoir qui s'offre à vous désormais et la certitude que, quoiqu'il puisse advenir, notre corporation s'appuie sur des valeurs si fortes qu'elle finira toujours par triompher."

Baissant la tête, il annonça humblement :

"En conséquence de quoi, j'accepte le poste de Président du conseil des directeurs de la corporation Capitol."

LIBÉRATION

Un frisson courut tout au long du transport de troupes. Le sergent Miller consulta sa montre et beugla ses ordres aux hommes.

"Okay, marines, ouvrez grand vos écoutes. Je ne veux pas le moindre pet de travers pendant l'assaut. Vite fait bien fait, comme dans le manuel. Vérifiez vos armes. Moore, tu prends la tête. Gibbons et Jones, vous le couvrez. Les autres, vous suivez en formation delta."

L'appareil toucha terre avec un choc. Le panneau s'ouvrit brutalement et les marines s'élançèrent. Avec la compétence et l'expérience d'un vétéran, Moore prit la tête, portant son énorme mitrailleuse M89. Il surveillait les environs en transmettant un flot ininterrompu d'informations à son coordinateur de combat.

"C'est une petite clairière, vingt-cinq mètres de diamètre. Bordée d'arbres, quelques rochers isolés dispersés dans la zone, deux... non, trois corps, tous des Libres Marines. Aucune arme en vue."

Gibbons et Jones rejoignirent Moore, examinant le secteur avec leur équipement de surveillance, armes prêtes. La voix distante du coordinateur de combat résonna dans leurs casques.

"Attention, présence possible de soldats ennemis, peut être équipés d'armes Capitol, probablement un '89 ou un M606. Vous recommandez la plus extrême prudence et vous conseillez de quitter les lieux aussi vite que possible."

Miller suivit les deux derniers marines hors de l'appareil. Cette opération ne lui disait rien de bon. Il n'avait que dix hommes avec lui, et trois seulement avaient déjà été au feu. Le dernier détachement envoyé en reconnaissance avait disparu, mais les généraux avaient décidé de lancer l'opération malgré tout. Ce dernier point rendait Miller nerveux. Cela indiquait que les officiers savaient quelque chose qu'ils préféraient laisser ignorer aux simples soldats. Seul le Cardinal aurait pu dire ce que le destin leur réservait. Le détachement se pressa derrière Moore et son arme lourde, accompagné par le sifflement strident des réacteurs du Blackhawk. La panneau se referma et l'appareil s'arracha du sol. En le voyant disparaître dans les airs, Miller ressentit un vif désir de se retrouver à nouveau sous la protection de ses canons. Puis il entendit Moore crier dans l'intercom.

"Ennemis proches et en rapprochement."

La voix clame et concentrée du coordinateur de combat résonna dans le casque des marines.

"Deux détachements à douze et dix heures. Rapprochement rapide, ils sont probablement légèrement armés. Nombre estimé à 15 soldats. Impossible d'être plus précis."

Miller gagna rapidement la tête du détachement. C'était ce pourquoi il était entraîné, ce pourquoi il avait vécu. L'adrénaline lui donna un coup de fouet et il échangea un regard avec Moore et Gibbons.

"Okay, les gars, bougez-vous le train. Postez-vous à couvert derrière ces rochers. Tirez en rafales courtes, visez... et souvenez-vous que c'est eux ou nous."

Tout en prenant position, les hommes jetaient des regards furtifs vers la bordure de la forêt environnante. La libération de Terra Cimmeria avait commencé, mais aucun des marines ne savait qui ils étaient supposés libérer, ni de qui.

LA VIE SUR MARS

Malgré les premiers espoirs et projections encourageantes, la terraformation de Mars n'atteignit jamais les attentes et la planète rouge échoua à accueillir la richesse de vie qui peut être trouvée sur Mercure et Vénus. Mars fut transformée aux débuts de l'âge de la terraformation lorsque la nouvelle science était en stade d'expérimentation. Les scientifiques et ingénieurs atteignirent l'impossible lorsqu'ils firent de Mars un monde habitable mais il prit plusieurs années pour que le plein potentiel de l'ingénierie génétique soit réalisé, durant lequel Mars fut peuplé et les expérimentations à grande échelle ne pouvaient plus être conduites. Malgré cela les conditions sont suffisantes pour supporter une écologie stable, avec l'irrigation artificielle et les techniques d'agriculture intensives sont requises pour nourrir les habitants de la planète.

Comme l'on peut se l'attendre la prolifération de la vie sur Mars est concentrée, autour des sources d'eau, et alors que la majorité de la planète consiste de déserts stériles, les lacs, fleuves et mers sont riches de vie aquatique. Mare Arcadia en particulier, supporte un complexe écosystème de plancton et algues nutritives au requins géants Mako qui peut atteindre jusqu'à 10 m en longueur et est le plus gros animal sur la planète. Cette créature imposante est un lointain cousin des requins de la Terre et possède les mêmes capacités de chasse hautement évoluées. Il existe plusieurs autres créatures de type requin sur Mars tels que le Hammerhead à tête noire et les plus petits requins pourpres, qui a une très bonne réputation de férocité, attaquant fréquemment les requins Mako qui font deux fois leur tailles.

Par contraste le plus gros prédateur terrestre indigène est le putois martien. Cette créature du désert est aussi réputée pour son tempérament féroce mais avec moins d'un mètre de longueur, il ne représente pas une menace pour l'Homme. Ils vivent dans les terriers et chassent les serpents, reptiles et autres petits mammifères qui constituent la principale faune sur Mars. Le putois a besoin de toute sa vitesse et de sa compétence pour attaquer des proies qui sont armées de crocs acérés et poisons mortels. Les deux créatures les plus venimeuses de Mars sont la Vipère Ecarlate des Sables et les Scorpion rayés, les deux pouvant tuer un humain en moins d'une heure.

La flore sur Mars se limite aux bandes étroites de végétation autour des lacs et rivières et des oasis isolés à travers le désert. La forme la plus commune de vie végétale étant le chiendent, cactus et autres espèces qui se sont adaptés aux faibles niveaux de précipitations. Mais aux alentours des sources d'eau il existe des zones herbeuses avec des arbres malingres et brousses rêches.

À l'exception des Terres Libres lourdement irriguées, Mars est encore une planète désertique essentiellement et les corporations doivent faire un effort pour nourrir leur citoyens. En particulier la corporation Capitol avait développé des techniques spécialisées pour la culture. Même dans les zones reculées tels que Black Rock Springs, elle puise dans les sources d'eaux souterraines pour irriguer les cultures. Elle maintient même une série de fermes souterraines, les plus importantes d'entre elles étant les fermes hydroponiques de Trinity à quelques 50 km au sud de Hope. Non seulement ces fermes sont plus proches des nappes d'eau naturelle mais elles sont aussi protégées des tempêtes de sable qui ravagent la surface de Mars.