



En 2189, l'humanité a bien changé....

# Solaires

Le jeu de rôles  
transhumaniste

Par Sylvain "Grexu" Dumazet.

et Moruan

Par Sylvain "Greewi" Dumazet et Morvan

Ce document est placé sous la licence Creative Common Attribution-NonComercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0). Pour les détails voir : <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

# Solaires - Univers général

---

Beaucoup de chemin a été parcouru depuis le lancement du premier satellite artificiel. Le système solaire est si vaste que vous pourriez vous sentir perdu. Heureusement, vous trouverez dans cette section toutes les clefs pour comprendre la situation actuelle, celle d'une civilisation qui tente de s'affranchir de la nature et a colonisé quelques nouveaux mondes.

# Systeme solaire

---

*« Il est difficile de croire que du chaos de la nébuleuse primordiale est née une mécanique céleste aussi bien rodée. »*

## Formation du système solaire

---

À l'échelle de l'humanité, le système solaire a toujours existé. Nous ne sommes qu'un point dans son histoire et nous aurons très probablement disparu bien avant lui. On estime son âge à 7 milliards d'années et les plus vieilles traces hominidées datent seulement de quelques millions d'années.

On suppose qu'il s'est formé à partir d'un nuage de gaz et de poussières résultant d'une supernova. Ce nuage entraîné par la force de gravité se serait ensuite aplati et mis en rotation.

À mesure que le nuage s'effondrait, la température en son centre augmentait, jusqu'à atteindre une densité et une température suffisante pour commencer des réactions de fusion nucléaire : notre soleil venait alors de naître.

Tout le disque ne s'est pas effondré dans le soleil et une partie de la matière du nuage originel s'est agrégée, formant différents corps en orbite autour de l'étoile naissante. Certains de ces corps ont rejoint l'étoile en s'écrasant dessus, d'autres ont été éjectés hors du système stellaire.

Pendant une longue période, nombre de ces corps en orbite s'écrasèrent les uns sur les autres, fusionnant ou se pulvérisant. Ainsi naquirent les planètes, durant une ère d'apocalypse.

Le grand bombardement ne cessa toutefois pas et les planètes continuèrent à recevoir comètes, astéroïdes et météorites.

De la même manière, des lunes se formèrent par agrégation, même si nombre de lunes furent plus simplement d'autres objets capturés par la

force de gravité des planètes. Quelques autres sont le résultats de collisions apocalyptiques comme notre Lune par exemple.

Les marques de cette époque sont encore visibles à travers les nombreux cratères d'impacts présents à la surface de certaines planètes et lunes.

Depuis, le grand bombardement s'est ralenti jusqu'à atteindre la fréquence paisible que nous connaissons désormais. Le système solaire, sans être figé, a atteint sa maturité et nous présumons que notre soleil a atteint la moitié de sa vie. Mais la suite est une autre histoire que nous ne vivrons probablement pas.

## **Corps du système solaire**

---

Ainsi de nombreux corps naturels circulent autour du Soleil : planètes, planètes naines, lunes, astéroïdes et comètes.

Les plus intéressants de ces corps sont les planètes qui représentent près de 99% de la masse des astres du système solaire, une fois le Soleil exclu. Beaucoup possèdent par ailleurs des lunes, des satellites naturels. Une planète et ses lunes forment ce que nous allons appeler un système planétaire. Il existe ainsi huit systèmes planétaires même si Mercure et Vénus, ne disposent pas de lunes.

Malgré cela, ces systèmes planétaires ne représentent pas la majorité des corps. La plupart sont en effet des astéroïdes. Il s'agit de « petits » corps ne dépassant pas les 400 kilomètres de diamètre, principalement regroupés dans la ceinture principale d'astéroïde et dans la ceinture de Kuiper.

Plus loin, nous avons des corps froids, possédant des orbites extrêmement excentriques qui passent parfois près du soleil, projetant un impressionnant panache de gaz et de poussières : les comètes. Elles proviennent de la ceinture de Kuiper et du lointain nuage d'Oort.

En plus de tous ces corps naturels, l'humanité et ses enfants ont bâti un grand nombre de stations spatiales et de colonies. Mais aucune

n'est véritablement capable de rivaliser par sa taille avec les planètes, naines ou pas.

## **Organisation du système solaire**

---

Par commodité, nous découpons le système solaire en quatre régions concentriques :

- la région des systèmes intérieurs : cette région est composée des planètes telluriques, Mercure, Vénus, Terre et Mars. Seules la Terre et Mars sont pourvues de lunes. Cette division se termine avec la ceinture principale d'astéroïde.
- la région des systèmes extérieurs : elle comporte les quatre planètes géantes gazeuses, Jupiter, Saturne, Uranus et Neptune. Toutes ces planètes comportent de nombreuses lunes et des anneaux. L'orbite de Neptune est utilisée pour terminer cette division.
- la région de la ceinture de Kuiper : il n'y existe aucun grand astre en dehors de planètes naines telles que la célèbre Pluton.
- la région du nuage d'Oort : à près d'une année-lumière de la terre, c'est le lieu de formation des comètes. Il s'agit de la zone la plus externe du système solaire.

## **Les échelles et l'imagination**

---

Le système solaire n'est qu'un point dans la galaxie, elle-même un point dans le groupe local, lui-même un point dans le superamas de la Vierge, lui-même un point de Laniakea, lui-même un point dans l'univers observable. Pourtant ses dimensions sont tellement gigantesques qu'il nous est impossible d'en apprécier les dimensions.

Pour mesurer les distances à l'intérieur du système solaire, nous utiliserons les unités astronomiques (ua). Une unité astronomique correspond à la distance moyenne entre la Terre et le Soleil. En kilomètres cela revient à environ 150 millions de kilomètres, ce qui est déjà inimaginable ! À côté, la terre ne fait que 12 000 kilomètres de diamètre.

Le système interne fait environ 5 ua de rayon tandis que le système externe va jusqu'à 30 ua. Les deux autres divisions du système solaire sont en revanche sans communes mesures et le nuage d'Oort se mesure en dizaines de milliers d'unités astronomiques.

# Systèmes planétaires

---

« Une étoile, huit planètes majeures et des centaines de lunes... Ceux qui prétendent en avoir fini avec ce système se trompent ! »

## Mercure, la première planète

---

Propriétés	
Rayon	2 440 km
Gravité	0.38 g
Rayon orbital	0,39 ua
Jour solaire	176.6 j
Année sidérale	87.7 j

Planète la plus proche du soleil, Mercure est une planète tellurique privée d'atmosphère. Elle dispose d'importants gisements de métaux.

Délaissée durant la première phase de l'exploration spatiale, une seule mission a été envoyée vers la première planète durant le XXe siècle. Ce fut encore le cas lors de la colonisation puisque seule Sol6 s'est intéressée à cette planète et qu'elle n'y a établie qu'une trentaine de colonies.

Les citées sont situées aux pôles, profitant de l'obscurité perpétuelle que fournissent certains cratères. De nombreuses installations minières sont enfouies sous la surface.

En effet, Sol6 ne porte qu'un intérêt purement pratique à ses colonies et Mercure ne l'intéresse que pour les ressources minières, principalement les métaux, dont regorge la planète.

Proche du soleil, la première planète est aussi un endroit de transit important. Elle est donc entourée d'un grand nombre de stations



orbitales.

## Vénus, l'étoile du berger

---

Propriétés	
Rayon	6 050 km
Gravité	0.91 g
Rayon orbital	0.72 ua
Jour solaire	116.8 j
Année sidérale	224.7 j

Vénus est l'astre le plus brillant dans le ciel de la Terre après le Soleil et la Lune. Cette planète est aussi la plus proche de la Terre sur de nombreux points : diamètre, masse, gravité... Au point qu'elle a souvent été considérée comme la « petite sœur » de la planète bleue.

Mais l'étoile du berger a eu un destin bien différent et elle possède une atmosphère extrêmement dense. Si dense que la température et la pression ont empêché de construire la moindre installation au sol.

Ajoutée à la gravité proche de celle de la Terre, cette atmosphère a rendu la planète inintéressante. Seule une poignée de station orbitale de recherche et de transit sont présentes en orbite.

Par ailleurs, seule Sol6 est présente de façon permanente bien que de nombreux vaisseaux des autres corporations s'y arrêtent souvent.

## La Terre, la planète bleue

---

Propriétés	
Rayon	6 380 km

Gravité	1 g
Rayon orbital	1 ua
Jour solaire	24 h
Année sidérale	365.25 j

D'un point de vue physique, la Terre est une planète tellurique, la plus grande du système solaire. Elle possède actuellement de l'eau et une atmosphère respirable par l'Homme. Mais, c'est surtout la planète mère de l'humanité. La Terre est un patchwork de nations unies par une organisation mondiale : l'ONU. Les nations terriennes ont choisi de conserver leurs modes de vie et accusent un retard technologique de plus en plus significatif par rapport aux colonies.

« Il est notable que la Terre a refusé la transhumanité et la posthumanité. Conservatrice et réactionnaire, elle a lutté pour préserver l'humanité telle qu'elle la connaissait, craignant de la voir disparaître au profit des nouveaux êtres. Ce fut la véritable raison de la guerre des colonies, les derniers cris d'une créature sauvage acculée par les événements. Elle a perdu cette guerre, mais au lieu de l'extinction prévue, elle n'est plus qu'une image de cette vie passée. »

## Mars, la planète rouge

---

Propriétés	
Rayon	3 400 km
Gravité	0.38 g
Rayon orbital	1.52 ua
Jour solaire	24 h 38
Année sidérale	687 j

Depuis longtemps, Mars fascine les hommes et la planète a été le théâtre de nombreuses œuvres de fiction. C'est probablement pourquoi

ce fut aussi le premier astre colonisé. Bien que la planète ne soit pas encore terraformée, Mars (la corporation) effectue des recherches dans ce sens.

Portant les plus anciennes colonies, ce monde est aussi le plus avancé technologiquement et l'un des plus peuplé, même si sa population peut sembler ridicule par rapport à celle de la Terre.

Il en ressort que les conditions de vies sur Mars sont exemplaires, notamment grâce à la structure ouverte de ses citées dômes qui forment de nombreuses grappes. C'est aussi le premier monde à avoir intégré les êtres sentients autres que biologiques ou faiblement cybernétisés parmi sa population.

Depuis le traité des colonies, HIARTech est devenu Mars, traduisant une volonté de s'établir en nation. Malgré la revendication d'un territoire, Mars poursuit ses développements technologiques dans le domaine de la colonisation spatiale et continue d'aider les autres corporations dans leurs efforts d'exploration et de colonisation.

## **Jupiter, la planète géante**

---

<b>Propriétés</b>	
Rayon	71 500 km
Gravité	2.53 g
Rayon orbital	5.2 ua
Jour solaire	9 h 54
Année sidérale	11 a 317 j

Jupiter est la plus grande planète du système solaire. Cette géante gazeuse à très rapidement intéressé les corporations car ce système planétaire comporte quatre grandes lunes parmi son impressionnante cohorte : Io, Europe, Ganymède et Callisto.

Évidemment, la géante rouge n'a pas pu être colonisée directement mais ces quatre lunes portent de très nombreuses colonies ce qui en fait le système planétaire possédant le plus d'habitants après celui de la Terre.

Séparée des quatre premières planètes par la ceinture d'astéroïde, ce fut le théâtre principal de la guerre des colonies. Le système jovien a beaucoup souffert. Nombre de ses colonies ont été très endommagées et on ne compte plus les installations à reconstruire ou abandonnées : bases militaires, stations de recherche, sites miniers et même quelques colonies...

Jupiter est principalement sous le contrôle de Vranberg-Lytan, Waylanders et Aesir, bien que Suan ait pu récupérer quelques colonies après la guerre. Il n'y a pas de lune affectée à une corporation ni même de frontière nette : une citée peut appartenir à l'une des corporations tandis que sa voisine appartient à une autre. Il existe ainsi un nombre impressionnant d'interconnexions entre les corporations dans le système jovien.

## Saturne, la planète aux anneaux

---

Propriétés	
Rayon	60 300 km
Gravité	1.07 g
Rayon orbital	9.5 ua
Jour solaire	10 h 39
Année sidérale	29 a 165 j

Saturne est la dernière planète visible à l'œil nu depuis la Terre. Comme Jupiter, Saturne est une planète géante gazeuse entourée d'une myriade de lunes.

Mais ce qui la rend exceptionnelle sont ses grands anneaux. Certes,

toutes les géantes gazeuses en possèdent, mais ceux de Saturne sont immenses et extrêmement denses. Ils sont composés de particules de glace et, dans une moindre mesure, de roches qui mesurent entre un centimètre et une dizaine de mètres de diamètre. Les anneaux sont fins et ne mesurent qu'un kilomètre d'épaisseur environ.

Le système saturnien est lui aussi colonisé depuis longtemps et possède une population proche de celle de Mars. En revanche, la population y est concentrée aux deux tiers sur une même lune : Titan. Le reste est dispersé sur les quatre autres lunes majeures du système.

Seules les corporations Vranberg-Lyan, Suan, Aesir et Urania sont présentes dans ce système planétaire. De plus, Urania n'y est présente que marginalement, uniquement sur Titan.

## **Uranus, la géante bleue**

---

<b>Propriétés</b>	
Rayon	25 700 km
Gravité	0.90 g
Rayon orbital	19.2
Jour solaire	17 h 12
Année sidérale	84 a 27 j

Uranus est la troisième géante gazeuse et la première planète à ne pas être visible à l'œil nu depuis la Terre. Elle possède un aspect bleu pâle uniforme.

La colonisation de ce système ne fait que commencer. Seule une colonie a été installée sur Titania par Urania. Deux autres sont en construction. Si seule Titania a réellement été colonisée pour le moment, les autres lunes portent quelques stations de recherches.

Bien que sous le contrôle d'Urania, de nombreuses installations et

vaisseaux martiens sont présents dans le système. En effet, Mars a toujours fourni son aide aux efforts de colonisation et s'est beaucoup impliquée pour compenser la jeunesse d'Urania et ses relativement faibles moyens logistiques.

## Neptune, la profonde

---

Propriétés	
Rayon	25 000 km
Gravité	1.12 g
Rayon orbital	30.1 ua
Jour solaire	16 h 6
Année sidérale	164 a 323 j

Le système neptunien est le système planétaire du système solaire le plus éloigné du soleil. Il marque aussi la fin de la tranche des systèmes externes et le début de la ceinture de Kuiper.

Contrairement aux autres géantes gazeuses, Neptune ne possède qu'une seule lune de grandes dimensions : Triton. Cette lune est d'ailleurs d'une taille équivalente à celle des lunes galiléennes de Jupiter. Comme pour Uranus, la colonisation du système est très récente et Urania n'y a construit qu'une seule colonie opérationnelle.

Le système est contrôlé par Urania, épaulée par Mars. Du fait de l'éloignement, la colonisation est difficile et pose de nombreux problèmes logistiques. Beaucoup considèrent que la colonisation du système uranien est prématurée, mais Mars et Urania redoublent malgré tout d'efforts.

## Récapitulatif des systèmes planétaires

---

Gravité	Jour	Rayon	Année
---------	------	-------	-------

Nom	Rayon	à la surface	Jour Solaire	Rayon orbital	Année sidérale
Mercure	2 440 km	0.38 g	176.6 j (Lever à l'est)	0,39 ua	87.7 j
Vénus	6 050 km	0.91 g	116.8 j (Lever à l'ouest)	0.72 ua	224.7 j
Terre	6 380 km	1 g	24 h (Lever à l'est)	1 ua	365.25 j
Mars	3 400 km	0.38 g	24 h 38 (Lever à l'est)	1.52 ua	687 j
Jupiter	71 500 km	2.53 g	9 h 54 (Lever à l'est)	5.2 ua	11 a 317 j
Saturne	60 300 km	1.07 g	10 h 39 (Lever à l'est)	9.5 ua	29 a 165 j
Uranus	25 700 km	0.90 g	17 h 12 (Lever à l'ouest)	19.2 ua	84 a 27 j
Neptune	25 000 km	1.12 g	16 h 6 (Lever à l'est)	30.1 ua	164 a 323 j

Notes :

- La gravité à la surface est ici présentée sous la forme d'un multiple de la gravité à la surface de la Terre. Si on prends le cas de Mars, qui possède une gravité à la surface de 0.38g, un objet de 100kg y pèse aussi lourd qu'un objet de 38kg sur Terre.
- Le jour solaire est la durée moyenne d'une journée à la surface de l'astre. C'est ce qui correspond à la durée du jour tel qu'on l'emploi communément. Il existe une notion de jour stellaire, mais elle ne nous intéresse pas ici.
- Le rayon orbital est la distance moyenne entre l'astre et le soleil. L'appellation exacte de ce terme est demi-grand axe de l'orbite.
- L'année sidérale est le temps nécessaire pour que l'astre effectue un tour complet autour du soleil. Ces temps sont exprimés en jours solaires terrestres (ceux de 24h) et en année stellaires terrestres (celle de 365,25 jours).

~~

## Lunes majeures

Système	Nom	Rayon	Gravité à la surface	Rayon orbital	s
Terre	Lune	1 740 km	0.17 g	384 400 km	2
	Mars	Phobos	27×21.6×18.8 km	0.0006 g	9 377.1 km
Déimos		15x12x10 km	0.0004 g	23 460 km	2



**Jupiter**

**Saturne**

<b>Uranus</b>	Ariel	580 km	0.027 g	190 900 km
	Umbriel	585 km	0.023 g	266 000 km
	Titania	789 km	0.385 g	436 300 km
	Obéron	762 km	0.0353 g	583 500 km
<b>Neptune</b>	Triton	1 350 km	0.08 g	354 800 km

Notes :

- Ici le rayon orbital correspond à la distance moyenne entre la lune et la planète autour de laquelle elle tourne (de centre à centre)
- Les lunes du système solaire sont toutes en orbite synchrone, c'est à dire qu'elle présentent toujours la même face à leur planète. De ce fait, leur période orbitale est égale à leur jour sidéral.

## État de la colonisation

Astre	Population	Colonies	Type principal	Corporés présentés
-------	------------	----------	----------------	--------------------

**Mercure**

**Vénus**

**Terre**

**Lune**

**Mars**

**Phobos**

**Déimos**

**Jupiter**

**Io**

**Europe**

**Ganymède**

**Callisto**

**Saturne**

**Téthys**

**Dioné**

**Rhéa**

**Titan**

**Japet**

**Uranus**

<b>Ariel</b>	Aucune	Aucune	Aucune	Ura
<b>Umbriel</b>	Aucune	Aucune	Aucune	Ura
<b>Titania</b>	35 000	1	Arcologies	Ura
<b>Obéron</b>	Aucune	Aucune	Aucune	Ura
<b>Neptune</b>	29 000	Aucune	Aucune	Ura
<b>Triton</b>	29 000	1	Aucune	Ura

# Chronologie

---

« *Qui aurait cru que les puissantes nations se feraient voler la vedette par de simples multinationales ?* »

Voici les principaux événements qui ont façonné l'univers de Solaires. Ils ont été classés en sept catégories :

- Inventions (I) : les inventions et découvertes scientifiques majeures de l'univers. Les dates correspondent à la publication, la mise en service ou la commercialisation ;
- Espace (E) : les événements liés à l'exploration spatiale et à la colonisation ;
- Corporations (C) : les événements liés aux colonies et aux corporations ;
- Guerre des colonies (G) : les événements de la guerre des colonies ;
- Solaires (S) : l'apparition de nouveaux Solaires ;
- Groupes indépendants (N) : les événements propres aux groupes indépendants comme les Solar Wardners ;
- Divers (D) : les événements qui ne correspondent à aucune des catégories précédentes.

## L'age d'or de l'humain

---

- 2020 (I) - Processeur tridimensionnel : afin de pouvoir continuer à augmenter exponentiellement la puissance de calcul, une nouvelle génération de processeurs voit le jour. Alors que les anciens processeurs étaient imprimés sur une surface, ils sont désormais construits en volume, augmentant considérablement la quantité de composants mais aussi la quantité de chaleur à dissiper.
- 2025 (I) - Dispositif gecko : les geckos sont une famille de lézards connus pour l'adhérence incroyables dont sont capables leurs pattes. Cette adhérence, résultat des forces de van der Waals, est enfin reproduite et maîtrisée. Les applications sont

- nombreuses : Escalade, déplacement en 0G, manutention, etc.
- 2030 (I) - Ordoptique : Succédant aux smartphones et aux “glasses”, l'ordoptique est un véritable ordinateur autonome se présentant sous la forme d'une paire de lunettes. Elles permettent l'affichage d'un environnement de réalité virtuelle et rendent la réalité augmentée encore plus commune.
  - 2035 (I) - Augmentation cybernétique : il était inévitable que des implants mécaniques parviennent à dépasser les capacités physiques de leurs homologues naturels. La cybernétique ne se contente plus seulement de palier des handicaps : elle est devenue capable d'augmenter l'être humain.
  - 2035 (I) - Informatique sur wetware : dans la continuité des expériences sur l'utilisation du vivant à des fins calculatoires, une unité de calcul est finalement mise au point et offre des capacités impressionnantes. Malheureusement cette technologie ne sera pas immédiatement utilisée.
  - 2040 (I) - IA Forte statique : la preuve de la faisabilité d'une IA forte est apportée et un projet pour concevoir la première est amorcé. Malheureusement, ce projet est rapidement annulé par les autorités et un moratoire de 15 ans va alors commencer à l'échelle globale.
  - 2045 (I) - Brainscan destructif : après de nombreuses recherches dans cette direction, le premier brainscan d'un être humain est effectué. L'opération requiert une infrastructure colossale et est interdite dans la majeure partie du monde. Dans certains lieux, il remplace la cryogénisation pour les riches malades en fin de vie.

## **La genèse des corporations**

---

- 2049 (C) - Fondation de HIARTech : plusieurs grands groupes industriels fusionnent pour former une nouvelle entité : HIARTech, la première grande corporation. Ses principaux domaines sont l'IA, l'aérospatial, la nanotechnologie, le bâtiment et la pharmaceutique.
- 2050 (E) - Mission habitée sur Mars : après plusieurs mois de voyage un équipage de 5 astronautes parvient à poser pied sur Mars. Ils y resteront deux semaines avant de repartir. Dans l'ensemble, la mission est un succès, mais les retours

scientifiques restent faibles par rapport aux coûts de la mission. À l'avenir, l'exploration spatiale habitée semble compromise. De nombreux sous-traitants s'inquiètent et se concertent pour la suite.

- 2050 (I) - Émulation cérébrale : avec la fin du moratoire sur les brainskans, l'émulation d'un cerveau est dorénavant possible. Malheureusement les esprits numérisés restent rares et leur utilisation est illégale dans de nombreux cas. Même si la faisabilité est établie, il n'y aura pas de cyborg absolu avant quelques temps.
- 2051 (I) - Révélation de la corruption des brainskans entre 2045 et 2049 : c'est un véritable scandale qui éclate. Il apparaît que la majorité des brainskans effectués entre 2045 et 2049 sont incomplets, bien que fonctionnellement opérationnels. C'est un nouveau moratoire d'une dizaine d'années qui est imposé par les politiques. Les cyborgs absolus en cours d'intégration sont annulés.
- 2053 (I) - Cryptographie sur clé quantique : l'exploitation des lois de la physique dans le chiffrement des connexions sur le réseau prend l'avantage en permettant d'échanger des bits aléatoires sans interception possible. Cet algorithme de cryptage ne sera qu'au mieux contourné mais ne cédera pas.
- 2053 (I) - Lancement du programme spatial de HIARTech : poussée par son PDG, Alfred Johnwen, pour compenser le ralentissement de l'exploration spatiale par les nations, HIARTech lance son propre programme spatial.
- 2055 (IS) - Mise en Service de la première IA Forte : avec la fin du moratoire sur les IA fortes, HIARTech, met en fonction le premier prototype avec succès. Destinée à soutenir la gestion de la première corporation, Synchro ouvre donc la voie. Une vague d'inquiétude portée par les médias pousse les gouvernements à commencer une réflexion sur le sujet. Le moratoire n'est toutefois pas reconduit dans toutes les nations et la corporation conserve son IA.
- 2055 (IE) - Mise en service du chantier spatial de HIARTech : après avoir affecté une grande partie de ses efforts dessus, HIARTech met en fonction plusieurs installations orbitales. Dédiées à l'assemblage de vaisseaux de grande taille, elles démontrent les ambitions de la corporation.



- 2055 (E) - HIARTech lance son programme vers Mars : avec le discours historique de Johnwen, HIARTech annonce son programme à destination de Mars. Le but du programme consiste à installer une base permanente puis commencer la colonisation de la planète rouge. Le programme porté par les efforts précédents sera rapidement mis en œuvre.
- 2058 (I) - Mass Driver orbital : pour permettre l'envoi d'une plus grande quantité de matériel dans l'espace, HIARTech met au point une catapulte électromagnétique capable d'envoyer dans l'espace des vaisseaux, ces derniers pouvant ensuite terminer leur mise en orbite par eux-même. Le système ne convient pas à l'envoi d'humains ou de matériel fragile mais il réduit considérablement le coût d'envoi de matériaux lourds.
- 2060 (E) - Première base sur Mars : directement assemblée à partir de modules construits en orbite terrestre et transportés par un convoi de six vaisseaux, la première base martienne permanente est finalement assemblée et peut accueillir une population de 72 habitants. La corporation démontre ainsi sa puissance, réussissant là où les nations ont abandonné.
- 2060 (ISG) - Première IA Sentiente : Leena, la première IA sentiente, est mise en marche par HIARTech. Une affaire juridique éclate entre HIARTech et la justice européenne qui fini par trancher en la défaveur de HIARTech. Leena est mise hors-service, mais Synchro est épargnée. HIARTech, par la voix de son PDG, exprime son ressenti, indiquant la perte de confiance dans les instances gouvernementales. Une rumeur fait état d'une sauvegarde de Leena qui aurait été illégalement conservée.
- 2061 (IS) - Premier cyborg absolu : annoncé depuis deux décennies, le premier cyborg absolu est enfin mis en service. Les journaux titrent : "Un financier riche et mourant se fait transférer dans un robot". Une énorme vague médiatique déferle et de nombreux débats ont lieu.
- 2062 (I) - Micro-robots : les premiers robots micrométriques programmables sont concrètement mis en service. Servant initialement à effectuer des réparations sur des éléments de très petite taille, ils seront aussi utilisés pour des actes de sabotage. Ces premiers robots ne disposent que d'une faible autonomie et sont incapable de s'auto-répliquer, ce qui ne rassure que

- partiellement la population. Ils sont accueillis de façon mitigée.
- 2062 (C) - Fondation de Vranberg-Lytan : première corporation générée par la réussite de HIARTech, Vranberg-Lytan émerge après presque deux ans de gestation. Consciente de son retard, la corporation ouvre très rapidement des négociations avec HIARTech.
  - 2063 (I) - Simstim : après de nombreuses années de développement, les premières simulations sensorielles complètes sont finalement réalisées. Les simstims sont un ensemble d'implants capables d'enregistrer les données sensorielles d'un être et de les rejouer plus tard. Si sur Terre cet implant ne sera jamais massivement adopté, ce sera le cas dans les colonies lorsqu'il permettra, entre autre, de jouer des simulations ou d'intégrer la réalité augmentée sans utiliser d'appareil externe.
  - 2063 (C) - Fondation de Suan, Waylanders, Sol6 : la troisième, et dernière, vague de création de corporations donne naissance à Suan, Waylander et Sol6. Elles aussi inspirées par les exploits de HIARTech, elles sont issues de près de trois ans de négociations.
  - 2063 (C) - Suan, Waylanders et Vranberg-Lytan achètent Synchro : après quelques mois de négociations, HIARTech vend le moteur d'IA Synchro à Suan, Waylanders et Vranberg-Lytan. Parmi les grandes corporations, seule Sol6 ne cherchera pas à l'acheter. Cette action donnera aux corporation un avantage certain dans leur gestion. Quelques soupçons concernant une éventuelle backdoor dans le moteur de l'IA émergeront, mais aucune preuve ne sera jamais apportée.
  - 2063 (G) - Fondation de l'ORSE : avec le coup d'éclat de HIARTech trois ans plus tôt, la puissance économique des corporations et le récent échange d'IA forte, les nations s'inquiètent de plus en plus et finissent par octroyer plus de pouvoir à l'ONU. Il en résulte la création de l'Organisation de Régulation des Super-Économies. L'ORSE n'a qu'un pouvoir limité et ne peut qu'empêcher la création d'autres corporations sans pouvoir agir contre les corporations existantes.
  - 2063 (I) - Immortalité relative : il existe dans le mécanisme de réplication des cellules un coupe-circuit qui limite le nombre de

réplication. C'est ce killswitch qui a été vaincu et permet au corps de continuer à se régénérer même à un âge avancé.

## La colonisation spatiale

---

- 2064 (E) - Première colonie martienne : HIARTech inaugure sa première cité à la surface de Mars. Tharsis-Elysium est située dans les plaines entre la chaîne de volcans Tharsis et le mont Elysium. La cité compte trois dômes et peut accueillir près de 15 000 habitants. Il faudra encore deux ans pour faire venir la population.
- 2064 (E) - Lancement des programmes spatiaux des nouvelles corporations : comme HIARTech l'a fait, les corporations se lancent dans l'espace. Sol6 part vers les systèmes internes tandis que Waylanders et Vranberg-Lytan s'intéressent aux lunes galiléennes. Suan décide d'occuper deux fronts : les lunes galiléennes et Titan. Pour cette occasion, HIARTech développe et loue son chantier spatial terrien.
- 2065 (I) - Création de SolNet : conscient que l'architecture des systèmes de communication actuellement utilisé ne sera pas adaptée à un réseau interplanétaire, HIARTech développe SolNet : un nouveau protocole réseau destiné à unifier les communications dans les colonies naissantes. Ce protocole est crypté à bas niveau par la cryptographie quantique et permet l'exécution de programmes directement sur le réseau. Cette dernière fonctionnalité est la dernière pierre pour la création d'infomorphes libres, un des objectifs de SolNet.
- 2066 (E) - Première base de Vranberg Lytan : Vranberg-Lytan installe sa première base sur Ganymède, la plus massive des lunes galiléennes.
- 2066 (IS) - Première IA Noyau : HIARTech met en place une nouvelle IA forte dédiée à la gestion quotidienne d'une cité. Elle est installée sur la récente colonie. Cette IA basée sur la structure de Syncro n'est pas sentiente.
- 2066 (IS) - Premières IA Libres : la création d'IA libres, c'est à dire capable de voyager de leur initiative sur le réseau est enfin possible. Cette capacité est offerte par l'infrastructure de SolNet et Leena y est la première IA libérée. Ceci ne plaît évidemment

pas aux autorités terriennes qui découvrent que les rumeurs de copie cachée étaient fondées.

- 2066 (G) - L'ONU met la pression sur HIARTech : suite au dernier rebondissement de l'affaire Leena, l'ONU considère HIARTech comme non-coopérative et tente de bloquer juridiquement la corporation. La corporation parviendra à contrer ces assauts par la force de ses services juridiques.
- 2067 (I) - Implant progiciel : développé par Suan, l'implant progiciel permet l'exécution de logiciels pouvant contrôler le corps. Si cette technologie permettra de développer des logiciels pour charger des compétences sans avoir à les apprendre, elle sera vue sur Terre comme un outil pouvant servir à relancer l'esclavage.
- 2067 (E) - Première base de Sol6 : Sol6 est la troisième corporation à établir une base extraterrestre. Cette dernière située au fond d'un cratère du pôle sud de Mercure servira principalement de centre d'extraction de métaux et d'isotopes rares.
- 2067 (I) - Constructeur universel : constitué d'une matrice de nano-robots capables d'assembler la matière, le constructeur universel est capable d'assembler n'importe quoi pourvu qu'on lui fournisse les éléments nécessaires. Bien que les nano-robots employés ne puissent s'auto-répliquer, cette technologie est immédiatement interdite sur Terre. Le premier prototype sera alors transféré dans la colonie martienne. À cause de sa lenteur, on ne s'en sert que pour produire des éléments non réalisables autrement.
- 2068 (E) - Seconde et troisième colonies martiennes : HIARTech établit deux nouvelles cités à Elysium et Olympus, aux pieds des monts éponymes.
- 2068 (I) - Premier spatioport extra-terrestre : afin de pouvoir expédier des éléments dans l'espace depuis la surface de Mars, HIARTech installe un spatioport à la surface de la planète rouge. Ce premier centre de lancement extraterrestre est construit non loin de la seconde colonie martienne ce qui fera d'Elysium l'un des principaux centres d'échange de la planète.
- 2068 (E) - Premières bases de Waylanders et de Suan : c'est aussi sur Ganymède à quelques kilomètres seulement de la base

de Vranberg-Lytan que Waylanders et Suan établissent leurs premières bases. Cette proximité est choisie pour disposer d'une solution de repli en cas d'incident grave.

- 2068 (I) - Générateur à fusion contrôlée : de nombreuses tentatives pour construire un générateur à fusion ont eu lieu mais le rendement de ceux-ci était jusque là jugé insuffisant. Rentable, le premier prototype de cette nouvelle génération transforme de l'hydrogène 1 en hélium 4 par le cycle CNO. Si ce premier générateur est très massif, de la taille d'un grand immeuble, il sera considérablement réduit et n'occupera pas plus que le volume d'une camionnette dans les années 2090.
- 2068 (CG) - Programme d'aide à la colonisation de HIARTech : unilatéralement, la première corporation décide d'aider les autres corporations dans leurs efforts de colonisation. De fait, elle leur transmet l'intégralité de ses découvertes scientifiques et réduit ses marges sur la location de son chantier spatial. À l'époque, tout le monde y voit un pied de nez à l'ONU, mais les plus lucides comprennent que la corporation prépare son avenir.
- 2069 (E) - Première base de Suan dans le système Saturnien : plus lointaine et avec une atmosphère beaucoup plus dense, Titan représente un défi plus ardu que les lunes galiléennes. Pourtant, Suan parvient à y établir une première base habitée et commence déjà la construction d'une colonie.
- 2070 (IS) - Première IA de recherche : Frédéric Wolfa et son équipe parviennent à concevoir et mettre en service la première IA forte dédiée à la recherche. Initialement non sentiente, elle est orientée sur le problème de la gravité quantique. Elle prendra le nom de son créateur, Wolfa, lors de son accession à la sentience quelques mois plus tard.
- 2070 (E) - Première colonie de Vranberg-Lytan : la seconde corporation historique inaugure sa toute première colonie sur Ganymède. Située près des installations initiales, elle bénéficie d'un site riche en métaux.
- 2070 (I) - Nano-chirurgiens : les recherches et les avancées sur les nano-robots parviennent à produire des robots capables d'intervenir sur le vivant. Les nano-chirurgiens sont en effet destinés à effectuer des micro-opérations chirurgicales et rendent un très grand nombre d'opération autrefois délicates, voir

- impossibles, beaucoup plus simples.
- 2070 (I) - Torche à faisceau de plasma : le travail dans les colonies impose des conditions drastiques sur le matériel utilisable. Si les torches à plasma existent depuis longtemps, il faut attendre cette date pour disposer d'un outil capable de produire un très fin filet de plasma permettant d'effectuer des coupes très précises dans n'importe quel matériau. Ne dégageant pas de fumée et pouvant fonctionner hors atmosphère, c'est un outil idéal pour les travaux dans les colonies.
  - 2070 (E) - Chantier spatial martien : afin de réduire sa dépendance envers la terre, HIARTech fait construire un chantier spatial autour de Mars à l'image de celui qu'elle possède dans l'orbite de la Terre. Il permettra rapidement d'assembler des éléments construits sur le sol martien. Les événements successifs rendront ce projet plus prioritaire encore.
  - 2071 (I) - Bombe à plasma : dans l'espace l'effet de souffle d'une explosion est moins important qu'en atmosphère. La bombe plasma est une arme mise au point pour être capable de produire d'importants dégâts sans reposer sur l'effet de souffle. Cette arme provoquant l'expansion rapide d'un plasma chaud qui détruira pratiquement toute choses dans son rayon d'effet. Cette expansion est limitée par un champ magnétique résiduel produit par le déplacement du plasma, ce qui permet de maximiser l'effet de celui-ci localement.
  - 2071 (E) - Première colonie de Sol6 : c'est au tour de Mercure de porter une colonie. En effet, Sol6 inaugure sa première cité. Basée dans un cratère du pôle nord de la planète, l'installation est protégée de l'intense rayonnement solaire et servira principalement pour l'exploitation minière.
  - 2072 (E) - Première colonie de Waylanders : à son tour, Waylanders parvient à établir sa première colonie sur Ganymède non loin de celle de Vranberg-Lytan et de la base de Suan.
  - 2072 (E) - Première colonie de Suan : Suan inaugure sa première colonie dans le système jovien. Ganymède porte alors sa troisième colonie.
  - 2072 (E) - Nano-robots auto-répliquants : l'une des plus grandes craintes de l'humanité est finalement mise au point. Ne

fonctionnant que dans des environnements très spécifiques, ils ne survivent pas aux environnements naturels de par leur sensibilité à l'oxygène ou à la température. Malgré cela, les nations s'unissent pour dénoncer ce risque existentiel.

- 2072 (E) - Renforcement de l'ONU : avec la mise au point des premiers nano-robots auto-répliquants, les nations prennent peur vis-à-vis des corporations et décident d'octroyer plus de pouvoir à l'ONU. L'organisation obtient le droit de mener des opérations militaires contre les corporations de sa propre initiative. Elle menace donc ouvertement HIARTech et les autres corporations. Dans les mois qui suivront, seule Sol6 modifiera son comportement.
- 2073 (I) - Constructeur Universel MK2 : avec la mise au point des nano-robots auto-répliquants, une nouvelle génération de constructeurs universels voit le jour. Ils sont désormais capables de tenir un rythme industriel. Ces constructeurs utilisent donc des nano-robots dont la fonction d'auto-réplication sert lors de son initialisation. Même si les nano-robots ne peuvent pas fonctionner, ni même conserver leur intégrité structurelle, en dehors de l'enceinte du constructeur, ces appareils resteront strictement interdits sur Terre.
- 2073 (I) - Condensateur à antimatière : si créer de l'antimatière n'est pas une chose nouvelle, c'est la première fois qu'il est possible de la stocker, sur une brève durée, puis de récupérer l'énergie issue de l'annihilation d'une antiparticule avec sa particule. Cette nouvelle génération de super-condensateurs permet d'emmagasiner de grandes quantités d'énergie et permet la création de pics de puissance très brefs.
- 2073 (E) - Première colonie saturnienne de Suan : c'est une colonie dôme, aux allures de celles que HIARTech a installé sur Mars, que Suan inaugure sur Titan. Disposant déjà d'un spatioport, cette installation sera capitale dans le développement de la lune.
- 2073 (I) - Propulsion Mass Driver : projeter de la matière à très grande vitesse permet d'atteindre des lieux toujours plus lointains et de s'échapper de certains puits de gravités avec beaucoup plus de facilité. Ce nouveau mode de propulsion envoie des particules non chargées à près de 10 000km/s soit un peu plus de 3% de la

vitesse de la lumière. Ce système de propulsion modifie complètement la façon d'envisager les voyages interplanétaires qui ne seront plus de simples changements d'orbites mais des vols avec des trajectoires beaucoup plus tendues à des vitesses dépassant la vitesse de libération du système solaire, et même celle de la galaxie.

- 2074 (I) - Vaccin universel : avec les problèmes sanitaires que peuvent poser le confinement et le risque d'usage d'armes biologiques, les colonies développent un vaccin universel. Cocktail de vaccins et de sérums, il vise avant tous les maladies à courte incubation et les agents biologiques les plus susceptibles de servir d'arme. Dans les années suivantes, des ONG parviendront à s'en procurer pour le distribuer sur Terre. Dans les colonies, il sera partiellement remplacé par une nouvelle forme de nano-robots spécialisés.
- 2074 (IS) - IA de Ley-Wan : troisième type d'IA inventé par l'humain, les IA de Ley-Wan, du nom de leur inventeur, sont des IA fortes capables d'introspection. En plus de cette formidable particularité, elles sont facilement implémentables sur wetware. Ces deux qualités en feront des IA très utilisées.
- 2074 (I) - Bombe IEM : la course à l'armement n'a de cesse. Dans un monde où la technologie, et plus particulièrement l'électronique, est omniprésente, disposer d'une arme capable de désactiver ou détruire les appareils électriques offre une grande puissance. Les bombes IEM provoquent une impulsion électromagnétique si puissante qu'elle détruit irrémédiablement les appareils électroniques non protégés et peut même produire un choc électrique capable d'étourdir un être organique.
- 2074 (I) - Vêtements mimétiques : composés d'une trame d'écaillés capables de s'auto-organiser, les vêtements mimétiques sont capables de changer de couleur et même de coupe. Il est aussi possible d'en tirer un camouflage très sommaire, cette dernière capacité étant pratiquement inutilisée, même à l'époque.
- 2075 (IS) - Premier répliquant : construire un humain de A à Z est longtemps resté un défi inaccessible. Ce premier répliquant est la première réussite complète dans ce domaine. Construit à l'âge adulte, son esprit est construit sur le schéma d'une IA de Ley-



Wan afin d'éviter la longue et fastidieuse étape de l'apprentissage. Si ce premier modèle possède des capacités purement humaines, les suivants seront très largement améliorés.

- 2075 (G) - L'ONU peut lever une flotte spatiale : avec la menace que représentent les derniers développements des corporations et l'inaccessibilité des colonies, les nations octroient à l'ONU le droit de lever une flotte spatiale d'envergure ainsi que le budget correspondant. La construction commence dans les semaines qui suivent l'accord, soutenue financièrement par les états.
- 2075 (D) - Disparition de l'Héméra : Un vaisseau de transport de matériel disparaît mystérieusement en plein vol alors qu'il effectuait la liaison Terre-Mars avec ses cinq membres d'équipage. Si la disparition reste relativement discrète à l'époque, HIARTech déploie des moyens importants pour retrouver son vaisseau.
- 2075 (I) - Nanite standard : petites nano-structures inertes de carbone qui peuvent être assemblées par un nano-assembleur pour former des structures résistantes, les nanites souffrent des incompatibilités d'une variante à l'autre. Sous l'impulsion de HIARTech, l'une de ses variantes les plus polyvalentes est adoptée comme standard dans toutes les colonies.
- 2076 (I) - Programme "We're all Solars" : l'ingénierie sociale n'a jamais été utilisée concrètement et à une échelle aussi grande que le programme "We're all Solars". Merveille de mémétique, ce programme vise à éliminer les discriminations au sein de la population des colonies et donne le statut de personne à tout être sentient. Si officiellement ce programme a pour but d'assainir les relations au sein de sa propre population, c'est une preuve pour l'ONU que HIARTech continue à lui tenir tête.

## **Le replis spatial**

---

- 2076 (G) - Espionnage du conseil de sécurité de l'ONU : un agent de HIARTech est arrêté alors qu'il avait infiltré le conseil de sécurité de l'ONU en se faisant passer pour le collaborateur d'un absentéiste. Il espionnait ainsi les délibérations du conseil depuis plus de six mois. L'ONU dénonce un acte de guerre.

- 2076 (G) - L'ONU attaque HIARTech : après les actes d'espionnage, l'ONU décide d'en finir. Si HIARTech parvient à temporiser suffisamment pour permettre le rapatriement de ses données importantes vers ses colonies, l'ONU lance finalement l'assaut sur ses installations terrestres.
- 2076 (G) - Mort d'Alfred Johnwen : le directeur de HIARTech est tué lors d'une opération d'arrestation qui aurait mal tourné. Des soupçons d'assassinat se propagent dans les colonies et Johnwen devient un martyr pour les colons.
- 2076 (G) - L'ONU s'approprie les installations de HIARTech : après sa victoire, l'ONU récupère l'intégralité des installations terrestres de HIARTech ainsi que le chantier spatial terrien de la corporation. Ceci accélérera significativement la construction de la flotte militaire onusienne.
- 2076 (IG) - Premiers chasseurs spatiaux : avec le risque de guerre spatiale qui s'accroît de jour en jour, Vranberg-Lytan met au point les premiers chasseurs spatiaux. La corporation transmet les plans de conception aux autres corporations pour qu'elles puissent s'en équiper. Cette aide sera officiellement refusée par Sol6.
- 2076 (I) - Théorie Wolfa : l'un des problèmes principaux de la physique était l'unification de la mécanique quantique et de la relativité générale. Cette nouvelle théorie mise au point par Wolfa, l'IA de recherche, décrit le graviton et son onde dual l'onde gravitationnelle, prédisant l'effet Wolfa qui permettra de mesurer ou de générer des ondes gravitationnelles.
- 2076 (C) - Traité des Solaires : dans la ligne droite initiée par Mars, les corporations s'accordent pour définir précisément le seuil de sentience et la notion de personne. Les êtres sentients capables de compréhension sont désormais appelés "Solaires" et considérés comme des personnes. Cette notion inclut de facto les humains mais aussi les IA et les autres enfants de l'humanité. Ce traité définit en plus les engagements minimums des corporations envers les Solaires ainsi que les droits de ces êtres.
- 2076 (I) - Foglet : nanorobots capables de s'assembler rapidement pour former des images tridimensionnelles rapidement, les foglets sont plus intéressantes encore que les hologrammes. Elles permettent ainsi de créer des interfaces

haptiques en reliefs ou à des IA de projeter leur avatar dans la réalité. Bien que physiques, les foglets ne sont pas très solides et n'offrent pratiquement aucune résistance.

- 2076 (IG) - Premier cuirassé spatial : l'ONU obtient le premier cuirassé spatial, construit par Sol6. Équipé de plusieurs unités d'artillerie, le vaisseau est escorté par plusieurs chasseurs fabriqués en se servant des plans de Vranberg-Lytan. Cette dernière fait part de son mépris envers Sol6 et recommande aux autres corporations de ne plus lui faire confiance.
- 2077 (I) - Nano-assembleur : capable d'assembler des molécules complexes pour former des structures plus complexes encore, les nano-assembleurs peuvent assembler des molécules organiques pour produire de la nourriture ou des nanites pour créer des macrostructures. Cette technologie qui utilise des nano-robots reste inférieure aux constructeurs universels mais permet une utilisation sur le terrain.
- 2077 (I) - Camouflage thermo-optique : nouvelle étape dans les camouflages, ce dispositif est composé de micro-caméras et d'un revêtement mimétique directionnel. Si les tout premiers prototypes avaient une résolution faible, le camouflage thermo-optique deviendra une véritable cape d'invisibilité. Notez que le domaine thermique ne fut ajouté que tardivement, la plupart des modèles l'ayant vers 2085.
- 2078 (I) - Scanner à effet Wolfa : première application concrète de la théorie Wolfa, cet appareil permet de scanner la matière en utilisant des ondes de gravité pour mesurer la densité de matière. Par rapport aux autres types de scanner, les effets sur le sujet sont négligeables. Ce premier prototype, qui occupe un immeuble complet et consomme une quantité d'énergie colossale, ne peut scanner que des objets d'une dizaine de centimètres avec une précision au millimètre. Trois ans plus tard, la résolution atteindra l'échelle atomique et le dispositif n'occupera plus que le volume d'un wagon de train. Il sera encore miniaturisé jusqu'à atteindre la taille d'un réfrigérateur en 2093.
- 2078 (I) - Armes pulseur : ces armes personnelles sont de véritables catapultes électromagnétiques capables d'assembler leurs propres munitions à partir de nanite. La nanite est sur le

- point de devenir une forme de munition universelle.
- 2078 (D) - Récupération de l'Héméra : le vaisseau disparu depuis six ans est enfin retrouvé. L'appareil, sur une orbite très inclinée, est récupéré à son passage sur le plan de l'écliptique. Dès les premières investigations, des anomalies sont relevées : le vaisseau est éteint et l'équipage mort, pourtant les réserves du vaisseau sont encore suffisantes et aucune avarie n'est à déplorer. Même le phénomène de décomposition n'a pas commencé. HIARTech rapatrie le vaisseau sur Mars et concentre ses efforts sur le mystère.
  - 2078 (I) - Implant psi : si la disparition d'Héméra restera un mystère complet, la découverte d'un organite particulier dans les cellules nerveuses de l'un des passagers donnera un nouveau ton à l'affaire. N'ayant pu être fabriqué par le vivant, l'origine synthétique de cet organite ne fait aucun doute. Il faudra un an et de nombreux essais pour comprendre qu'il permet d'octroyer des pouvoirs quasi-surnaturels.
  - 2079 (I) - Interface neurale : interfacer un implant avec le cerveau n'est pas nouveau. Mais jusqu'ici il fallait détourner une fonction existante pour la remplacer par l'implant. Cette nouvelle interface neurale permet de commander des appareils avec la pensée sans détourner un système nerveux utilisé pour une autre fonction. Il est ainsi possible d'interfacer le sujet directement avec SolNet, remplaçant effectivement l'ordoptique. Il est aussi possible de s'interface ainsi avec un implant mémoriel ou tout appareil compatible.
  - 2079 (I) - Brainscan non destructif : grâce à l'utilisation de nano-robots pour numériser le cerveau d'un être biologique, il est dorénavant possible de sauvegarder une conscience sans l'endommager ou détruire son substrat. C'est le début de la "véritable" immortalité. Des services de sauvegardes seront installés dans les colonies donnant un nouveau sens à l'assurance-vie. Le droit à la sauvegarde sera ajouté dans le traité des Solaires et un scan mensuel systématique, avec l'accord des personnes, sera généralisé vers la fin de la décennie suivante.
  - 2080 (D) - Incident du Merlin : la dépressurisation d'un vaisseau de transport de personnes entraîne la mort de près de 1 500

futurs colons alors qu'ils se dirigeaient vers le système de Jupiter. Les colonies se rendent compte qu'une surveillance technique permanente des vaisseaux et colonies est indispensable, ce qui conduira au développement des spider-bots dans les mois qui suivront.

- 2080 (I) - Développement du marché des enveloppes organiques : avec la mise au point du brainscan non destructif, le marché des enveloppes organiques se développe considérablement, que ce soit pour des enveloppements temporaires ou définitifs. La téléportation par upload accroîtra encore plus ce phénomène.
- 2080 (IG) - Premier porte-nef spatial : en réponse aux développements militaires de l'ONU, Vranberg-Lytan met au point le premier porte-nef spatial. Capable de déployer et de contrôler une centaine de drones chasseurs, ce vaisseau de commandement marque le début de la riposte des colonies.
- 2080 (I) - Spider bot : en réponse à l'incident du Merlin, les colonies mettent au point les spider-bots, de petits robots de maintenance. Ils sont capables de repérer toute anomalie technique et d'y remédier rapidement, soit en effectuant eux même les réparations soit en alertant les services techniques du vaisseau ou de l'installation. Rapidement, les spider-bots vont prévenir de nombreux incidents et seront de plus en plus utilisés, jusqu'à devenir le robot emblématique des colonies.
- 2080 (I) - Téléportation par upload : autrefois réservée aux seules IA, la téléportation par upload prend un nouvel essor lors de sa standardisation, standardisation devenue nécessaire suite à l'augmentation du nombre d'esprits numérisées. Cette forme de voyage permet pratiquement de se déplacer dans le système solaire à la vitesse de la lumière entre des centres compatibles. Évidemment, rien de matériel n'est vraiment transféré de cette façon et il reste nécessaire d'obtenir une enveloppe sur place.
- 2081 (I) - Nœud de sauvegarde : avec les développements des neuro-technologies permis par les nouvelles capacités de numérisation, il est enfin possible d'enregistrer en temps réel la mémoire d'une personne via l'utilisation d'un implant. Connecté au cerveau par des millions de milliards de connections, l'implant effectue des sauvegardes en permanence qui sont transmises à intervalles réguliers aux services d'assurance-vie.

- 2081 (G) - Attentat sur le conseil martien : pendant l'une des réunions du conseil de HIARTech, une explosion rase le dôme contenant les instances administratives centrales de HIARTech. Le conseil de la corporation est entièrement tué et il faudra plusieurs mois à l'amirauté pour restaurer l'ordre et former le conseil secret de Mars. Des revendications de l'attentat sont émises depuis une cellule de Vranberg-Lytan, mais la corporation niera en être à l'origine.
- 2081 (I) - Lien entre l'esprit et l'implant psi : s'il était déjà acquis que l'implant psi avait besoin d'un esprit sentient pour fonctionner, une relation plus forte entre l'esprit et l'implant est découverte. Alors qu'on considérait que l'attribution des pouvoirs était aléatoire, les récents essais démontrent que la psyché du psion définit l'ensemble des pouvoirs accessibles.
- 2081 (I) - Gel médical : en développement depuis plusieurs années, ce gel organique nano-assemblable est finalement mis au point. Inerte, il peut toutefois remplacer tous les organes, sans reproduire pour autant leur fonction, et permet le passage du sang. Il stoppe ainsi les hémorragies et favorise ensuite la cicatrisation, la croissance des tissus et même celle des os.
- 2081 (I) - Armes shock : neutraliser sans tuer est souvent une nécessité dans les situations de crise. Les premières démonstrations de cette arme de nouvelle génération démontrent son efficacité qui ne sera pas remise en question avant longtemps.
- 2081 (N) - Formation des Solar Wardners : fondé par le nouveau conseil martien, ce groupe d'élite doit initialement enquêter sur l'attentat qui a décimé l'ancien conseil. Très rapidement, ce groupe obtient des droits sur toutes les colonies qui lui sont accordés de bonne volonté par les corporations, à l'exclusion de Sol6.
- 2081 (N) - Formation des Soleils : durant la guerre civile qui éclate dans l'une des colonies martiennes, un groupe de mercenaire se forme pour s'interposer entre les civils et les forces de sécurité débauchées pour permettre à l'adversaire du maire en place de réclamer le pouvoir. Parvenant à organiser l'évacuation des civils et à circonscrire cette petite guerre, ils seront reconnus par l'amirauté de HIARTech et travailleront

ensuite régulièrement avec, gagnant beaucoup de prestige au passage.

- 2081 (IS) - Informorphisation : avec les nouvelles connaissances sur le fonctionnement de l'esprit humain, il est devenu possible de transformer un brainscan en une pseudo IA libre. Les premiers éthérés seront le sujet de nombreux débats éthiques qui se poursuivent encore.
- 2082 (I) - Magnétosphère artificielle : jusque-là, la seule protection contre les radiations spatiales consistait à empiler des couches imposantes de blindage. Cette nouvelle invention imite le fonctionnement de la magnétosphère terrestre pour protéger vaisseaux, stations et colonies des radiations. En revanche, ce dispositif consomme beaucoup d'énergie.
- 2082 (I) - Constructeur Universel à effet Wolfa : juste retour des choses, les constructeurs universels bénéficient à leur tour de la fameuse théorie en se voyant adjoindre un scanner à effet Wolfa pour coordonner ses nano-robots.
- 2082 (IS) - Première chimère : alors que les répliquants sont basés sur des espèces existantes, les chimères sont des êtres nouveaux composés d'éléments repris d'espèces différentes ou nouvelles. Les premières chimères sont vues comme des robots organiques mais de nombreux Solaires y voient là des enveloppes intéressantes. Les chimères prendront encore plus d'importance avec l'apparition des cerveaux condensés cinq ans plus tard.
- 2082 (I) - Bouclier cinétique : nouvelle avancée dans le domaine de la défense personnelle, cette forme de protection consiste à générer un puissant champ électromagnétique capable de vaporiser les projectiles à haute vitesse pénétrant dans le champ par le courant de Foucault. Ce dispositif restera toutefois d'une fiabilité plutôt faible.
- 2083 (G) - L'ONU incriminée dans les attentats de 2081 : suite à leurs longues investigations, les Solar Wardners mettent en évidence l'implication de l'ONU dans les attentats de 2081. Mars voit cela comme une provocation supplémentaire et exige des explications qu'elle n'obtiendra pas. Prenant la menace au sérieux, les corporations accélèrent la production de leur armement pour tenter de rattraper l'avance de l'ONU.

- 2083 (N) - Indépendance des Solar Wardners : avec les résultats incontestables de leur précédente enquête, HIARTech fait de ce groupe un groupe indépendant avec de nouveaux objectifs : veiller sur les Solaires, s'assurer qu'aucun groupe ne nuise à un autre et traiter les questions d'éthique. Les corporations, qui avaient apprécié leur travail, leur octroient de nouveaux droits. Ils sont ainsi reconnus dans toutes les colonies et peuvent y enquêter librement avec le soutien régulier des forces de sécurité.
- 2083 (I) - Scanner Wolfa portatif : la miniaturisation des scanners à effet Wolfa a permis de produire un appareil transportable capable de scanner la matière avec une précision de 10 nm. L'appareil encore imposant, tiendra dans un sac à dos dès 2087.
- 2083 (I) - Pacte de partage des connaissances : avec son avance industrielle, l'ONU représente une menace pour les corporations. Pour y faire face, les corporations acceptent de tisser des liens plus forts et s'accordent pour partager intégralement les connaissances scientifiques et technologiques dont elles disposent. Considérée, à raison, comme une alliée de l'ONU, Sol6 est laissée à l'écart.
- 2083 (IS) - IA de supervision : alors que les IA évoluent rapidement, les intelligences naturelles tendent à stagner. Si associer une intelligence naturelle à une IA n'est pas une idée nouvelle, ici l'esprit humain est régulé par l'IA. En effet, les IA de supervisions se superposent sur l'intelligence qu'elles doivent superviser, permettant à l'être d'effacer certains comportements non souhaités et offrant des capacités jusque là réservées aux seules IA. Évidemment, cette technologie reste particulièrement controversée.
- 2083 (I) - Logiciel de piratage : de nombreuses personnes ont déjà utilisé des IA fortes non sentientes pour effectuer des attaques informatiques. On considérait jusque là qu'elles étaient inférieures au savoir-faire d'un pirate expérimenté. Avec ces nouvelles IA, entièrement spécialisées dans la détection et l'exploitation des failles de sécurité d'un système, un pirate est capable de pénétrer n'importe quel système connecté. Aucun système informatique ne peut tenir plus de quelques minutes et l'utilisation massive des infrastructures informatiques commence



- à être remise en question.
- 2083 (G) - Renforcement militaire des colonies : le risque de guerre devient de plus en plus important et, face à l'importante flotte de l'ONU, les corporations doivent redoubler d'efforts dans la production de leurs forces militaires. Certaines corporations, comme Vranberg-Lytan et Mars, disposent déjà d'une flotte conséquente et la logique de guerre commence à s'installer.
  - 2083 (G) - Ultimatum de l'ONU : avec la militarisation outrancière des colonies, l'ONU décide d'agir et demande la mise sous tutelle terrienne des corporations. Ces dernières refusent et revendiquent même le statut de nation. L'organisation propose un sommet pour négocier, mais seule Sol6 se présente. La corporation redevient alors une simple société terrienne et perd le droit de disposer d'une force militaire. Les autres corporations coupent toute communication avec l'ONU.

## La guerre des colonies

- 2084 (G) - Assaut de l'ONU sur les "corporations scélérates" : comme les corporations ont refusé les injonctions de l'ONU, l'organisation décide de les soumettre par la force et lance l'assaut sur les installations terrestres de Suan, Waylanders et Vranberg-Lytan. En infériorité, les corporations évacuent leur personnel vers leurs colonies. L'ONU subit malgré tout de nombreuses pertes en tentant d'arrêter les convois des corporations qui avaient préparé cet exode dès l'assaut sur HIARTEch huit ans plus tôt.
- 2084 (G) - Début de la guerre des colonies : convaincue qu'il faut absolument empêcher les corporations de préparer une contre-offensive, l'ONU déclare ouvertement la guerre aux colonies. C'est l'heure de la mobilisation pour les colonies qui ferment leurs frontières aux non-colons. Pour pouvoir se coordonner, les corporations signent des accords d'entraide.
- 2084 (IS) - Premier provolué : malgré le début de la guerre, les colonies ne relâchent pas leurs efforts scientifiques et mettent au point le premier provolué. Conçue à partir d'une version évoluée de chimpanzé, Moonie est le résultat glorieux d'une série d'essais consciencieusement préparés. Avec son intelligence

comparable à celle d'un humain et l'éducation des colonies, elle deviendra dès l'année suivante une Solaire à part entière.

- 2084 (I) - GLACE : avec la mise au point des logiciels de piratage l'année passée, la riposte dans la guerre informatique se faisait cruellement attendre. Pour contrer une IA forte, il est souvent nécessaire d'en employer une autre et c'est aussi le cas ici. C'est ainsi que les GLACEs, générateurs de logiciels anti-intrusion par contre-mesure électronique, ont été conçues. Capables de contrer les logiciels de piratage, ces IA relancent la guerre numérique. Des brises-glaces seront mis au points la même année, mais les GLACEs resteront une protection habituellement suffisante.
- 2085 (G) - Siège de Mars : les premières batailles de la guerre des colonies prennent place dans le système martien. Dès leur arrivée, les forces onusiennes font face à l'avance technologique de Mars en particulier en matière de guerre électronique, qui paralyse la flotte assaillante. Les forces martiennes effectuent aussi de nombreux actes de sabotage pour retarder ou annuler la plupart des assauts de l'ONU et les rares troupes terriennes qui atteignent la surface de la planète sont décimées par les walkers et troupes cybernétiques des colonies. L'élite martienne prend même plusieurs vaisseaux avec de petits commandos pendant que les Soleils s'illustrent plusieurs fois dans des opérations osées. Ce siège durera un an avant que l'ONU ne batte en retraite pour se focaliser sur le front jovien.
- 2085 (I) - Accumulateur à antimatière : dérivé du condensateur à antimatière, cet accumulateur peut stocker une très grande quantité d'énergie sous la forme d'électrons et de positrons. Beaucoup plus stable sur la durée, il s'agit désormais d'une véritable batterie.
- 2085 (G) - Début de la campagne de Jupiter : fort de ses effectifs et encore persuadée de sa victoire sur Mars, l'ONU crée un second front alors que le premier commence à peine. Contrairement au front martien, le front jovien s'avère beaucoup plus conventionnel, chaque camps subissant d'importantes pertes.
- 2085 (I) - Lame active : lors d'affrontements conventionnels, les armes blanches sont devenues pratiquement obsolètes. Seuls

certaines Solaires, disposant de réflexes et d'une rapidité considérablement augmentés, s'en servent encore. Ces lames actives sont des lames disposant d'un nano-assembleur pour maintenir le fil de la lame aiguisé à la perfection et d'un revêtement nano-structuré pour permettre à la lame de pénétrer avec le moins de frottement possible. C'est très simple : il n'existe aucune protection personnelle capable de résister à ces lames.

- 2085 (I) - Structures organiques non-biologiques : la biologie structurale est principalement limitée à des ensembles réduits. De nombreuses structures organiques ne sont ainsi pas accessibles par ce moyen. De plus, certaines structures impliquent de telles quantités d'énergies pour être fabriquées que leur création détruirait leur environnement cellulaire proche. Avec les constructeurs universels, il est possible de construire ces structures non-atteignables par le vivant et ainsi de créer de nouvelles optimisations et améliorations des enveloppes organiques.
- 2086 (I) - Cellule de stase : après les nombreux échecs de la cryogénie, il semblait impossible de pouvoir figer un corps pour le conserver tout en étant capable de le réveiller sans séquelle. Ce nouveau procédé utilise des nano-robots pour remplir la cuve d'une forme de verre qui va occuper tout l'espace disponible y compris dans le sujet et ses cellules. Ces mêmes nano-robots sont ensuite capable d'inverser le processus et de libérer complètement l'être. Il est intéressant de noter que ce dispositif ne consomme aucune énergie une fois "l'ambre" mise en place.
- 2086 (G) - Le front de Jupiter s'intensifie : alors que le front jovien progresse, l'ONU se rend compte que Mars se contente d'occuper les forces de l'organisation. Persuadée que Mars n'est pas en mesure d'effectuer une contre-attaque, les forces terriennes se concentrent sur le front de la géante gazeuse, où elles infligent des pertes importantes. L'ONU laisse toutefois quelques forces en retrait qui seront rapidement neutralisées par Mars.
- 2086 (E) - Première colonie saturnienne de Vranberg-Lytan : la guerre n'arrête pas les corporations dans leurs efforts de colonisations et Vranberg-Lytan parvient à installer sa première

colonie sur Titan. Avec une planification de longue date, l'isolement relatif de Saturne et l'aide de Suan, la guerre n'a pratiquement pas affecté le déroulement de ce projet.

- 2086 (IS) - Premier organe hyper hybride : mélanger les technologies organiques et cybernétiques n'est pas nouveaux, mais c'est la première fois qu'un organe est conçu en mélangeant ces deux technologies au niveau cellulaire. Ce premier muscle dispose de performances très élevées et préfigure de nouveaux êtres sur ce principe.
- 2086 (G) - Fin du siège de Mars : après plus d'un an, la situation n'a pas beaucoup évoluée, Mars reste entièrement sur la défensive et l'ONU ne dispose pas de forces adaptées pour un assaut. Avec le retrait progressif de ses forces pour alimenter le front de Jupiter, l'ONU fini par donner la victoire à HIARTech. L'ONU se rend par là même compte qu'on ne peut pas faire le siège d'une planète autonome dans le cadre d'une guerre conventionnelle.
- 2087 (G) - Défaite de Suan : en détruisant la dernière colonie de Suan, l'ONU parvient à éliminer la présence de Suan dans le système jovien. La destruction de Leanor est un crime de guerre majeur aux yeux des corporations. Il s'agit en effet du premier acte militaire de cet ampleur qui vise la population civile depuis le début de la guerre des colonies. Si l'ONU est en train de remporter la victoire, cet acte transforme la guerre. Waylander se renforce considérablement en généralisant les drones et les opérations clandestines, une partie de Vranberg-Lytan développe une haine de la Terre et accepte l'usage de moyens éthiques plus contestables encore. Même Mars qui était plus en retrait, s'implique d'avantage, envoyant de nombreux "spécialistes" sur le front de Jupiter et n'hésitant pas à effectuer des opérations de sabotages en amont sur les installations de Sol6. Suan, ne s'avoue pas hors-jeu et continue d'envoyer des renforts depuis Saturne.
- 2087 (GI) - Réforme de Vranberg-Lytan : la corporation supprime toutes les méthodes de décisions tactiques héritées de la Terre et approuve le projet Marth. Ce projet consiste à mettre au point une IA forte sentiente destinée à prendre en main le commandement stratégique. Marqué par le traumatisme de la

destruction de Leonor, la population de Vranberg-Lytan accepte cette décision malgré quelques craintes.

- 2087 (IG) - Développement de l'implant psi : avec la nouvelle situation de la guerre, Mars décide de produire un grand nombre d'agents disposant de l'implant pour les employer sur le terrain. Ces spécialistes offrent en effet de nouvelles options tactiques. Par la même occasion, les effectifs des Solar Wardners sont renforcés d'un nombre conséquent de ces psions.
- 2087 (I) - Cerveau condensé : avec les nouvelles structures organiques mises au point deux ans auparavant, une nouvelle forme de cerveau organique est mise au point. Disposant d'une bien plus grande surface et de connections beaucoup plus rapides, ce cerveau multiplie par 5 les capacités mémorielles et divise les temps de réactions d'un facteur 4.
- 2088 (I) - Station médical à effet Wolfa : combinant un scanner à effet Wolfa, une cellule de stase et un constructeur universel, cette nouvelle installation médicale permet d'effectuer n'importe quelle opération. Avec les nombreuses formes que peuvent revêtir les Solaires, cette invention sauvera de très nombreuses enveloppes.
- 2088 (G) - Renversement du front de Jupiter : avec la nouvelle logique de guerre mise en place l'année d'avant, les colonies progressent. Le retrait progressif des entités sentientes du champ de bataille, l'évacuation systématique des civils et la sauvegarde obligatoire des agents de terrain rendent au final la guerre plus coûteuse en homme pour l'ONU que pour les corporations. Les pertes matériels sont devenue normales pour les colons et non seulement l'industrie reconstruit plus vite, de plus ces pertes deviennent malgré tout de moins en moins nombreuses. Mais surtout ce qui change, c'est le principe de riposte systématique : faire regretter à l'ONU chacun de ses pas au point de lui faire appréhender les conséquences de chaque opération militaire avant même de les mener. Cette nouvelle logique de guerre, portée par Marth lui vaut un nouveau surnom de la part des militaires terriens : "Iron Lady". Sous son commandement, Vranberg-Lytan et ses alliés enchaînent les batailles et le taux de victoire des colonies ne cessent d'augmenter. À la fin de l'année, les pertes civiles sont devenue

quasiment nulles, les pertes matérielles négligeables et les victoires systématiques. En fin de compte l'ONU fini par être expulsée du système jovien.

- 2089 (G) - Siège de la Terre : alors que l'ONU commence à peine à battre en retraite, les colonies neutralisent furtivement plusieurs avant-postes de contrôle orbitaux de l'ONU et lancent un assaut synchronisé sur la Terre. Les forces joviennes de Vranberg-Lytan et Waylander, atteignent la Terre en même temps que les forces saturnienne de Suan et Vrangebrg-Lytan et celles de Mars. Les corporations lancent leur ultimatum dès leur mise en orbite, exigeant la redditions des forces de l'ONU dans les douze heures. Pour appuyer leurs menaces, les corporations déploient près d'une centaine de bombes à fusion visant les principales cités de la Terre et effectuent une démonstration de leur précision en envoyant une bombe armée directement sur le bureau du président du Conseil de sécurité de l'ONU, ce sans faire la moindre victime. Une terreur panique s'empare de la Terre.
- 2089 (G) - Fin de la guerre : finalement, les nations unies se rendent et acceptent les négociations. Une délégation représentant les nations de la Terre est envoyée pour rencontrer la délégation des colonies. Les négociations ont lieu à bord du porte-nefs martien Aurian. La Terre se voit proposer un traité qu'elle accepte résignée. La paix est ainsi signée et la Terre, épargnée.
- 2089 (C) - Traité des colonies : ce traité proposé par Mars lors des délibérations met fin à la guerre. Mais il implique bien d'autres choses. Premièrement, l'ONU reconnaît les corporations ayant signé le traité comme des nations, sans toutefois les inclure dans ses propres conseils et commissions. Ensuite, ce traité acte la scission entre la Terre et les colonies. Ainsi, la terre accepte les choix éthiques des colonies et ces dernières acceptent ceux de cette première. Les deux parties s'engagent aussi à ne plus jamais envoyer de forces armées vers les systèmes de l'autre. Le traité définit aussi quelques frontières : le domaine de la Terre comporte l'intégralité du système terrien ainsi que toutes les colonies de Sol6. Et, si les colonies s'engagent à ne pas empiéter sur ce domaine, la Terre n'a de fait

plus le droit de s'étendre.

## L'ère des Solaires

---

- 2089 (N) - Renforcement des Solars Wardners : la fin de la guerre relance les questions éthiques et certaines frontières dépassées les années passées sont remises en question au sein de la société solaire. Dans ce climat post-guerre, le système solaire a plus que jamais besoin des Solar Wardners pour rétablir la confiance et assurer la survie de tous. Ils obtiennent le droit de réquisition dans toutes les installations des corporations ayant signé le traité des colonies et jouissent d'une très grande réputation.
- 2090 (IS) - Premier hyper hybride complet : conçu sur la base d'un mélange entre technologie organique et cybernétique au niveau cellulaire, ces êtres sont les plus complexes jamais créés par les Solaires. Beaucoup leurs prédisent un avenir important.
- 2090 (I) - Recalibration de l'implant psi : le professeur Dorthown parvient à mettre au point un protocole de recalibration pour permettre de choisir les pouvoirs octroyés par l'impant. Ce protocole nécessite toutefois d'altérer considérablement la façon de penser du psion et est donc peu utilisé.
- 2090 (G) - Affaire des prisonniers de guerre : la guerre terminée, les colonies rendent à la Terre tous les prisonniers faits durant la guerre. Initialement, la Terre refuse, craignant qu'ils n'aient été transformés en agents des colonies. Suite à de nouvelles négociations, les nations terriennes consentent à les reprendre mais tous sont mis sous surveillance.
- 2091 (C) - Scission de Vranberg-Lytan et fondation d'Aesir : l'affaire des prisonniers de guerre réveille un désaccord profond sur le devenir de la Terre qui s'envenime au sein de Vranberg-Lytan. Alors qu'un camp veut désarmer en grande partie la corporation, l'autre considère que la Terre reste un problème et qu'il faut conserver une force militaire importante. Au final, une part non négligeable de la branche militaire de Vranberg-Lytan quitte la corporation, conduite par Marth "Iron Lady", et fonde Aesir. Sous la pression de Mars, la nouvelle corporation signe le traité des colonies.

- 2091 (C) - Fondation d'Urania : le schisme au sein de Vranberg-Lytan ne se limite pas à Aesir. Un autre désaccord sur la prolongation de la colonisation oppose ceux qui souhaitent continuer les efforts de colonisation à ceux voulant se concentrer exclusivement sur les systèmes déjà contrôlés. Finalement, un autre départ, moins important, conduira à la fondation d'Urania. Vranberg-Lytan subsiste mais affaiblie. Malgré tout, cette corporation reste encore très puissante.
- 2091 (E) - Mission Stellar Neighbour : lancée par Mars, ce premier vaisseau de colonisation est envoyé à destination du système multiple d'Alpha du Centaure. La mission, devant durer 50 ans, est un vol sans retour. Il faut toutefois modérer l'impact de ce fait puisque la liaison est assurée par des psions.
- 2091 (I) - Projet Valhöll : disposant déjà de centre de calculs impressionnant, Aesir décide de lancer la construction d'une super-structure pour abriter un super ordinateur. Le Valhöll, qui sera achevé dans une dizaine d'année, devrait pouvoir contenir deux kilomètre cube de matériel informatique. Cette installation sera construite en recyclant la lune saturnienne mineure Anthe.
- 2091 (IS) - Premier provolué d'humain : si jusque là seules des espèces "inférieures" avaient été provoluées, c'est maintenant le tour de l'humain. En simulant la continuation de l'évolution humaine dans différentes conditions, les équipes parviennent à créer des "hommes du futur". Malheureusement, l'augmentation des capacités mentales s'avère décevante et ces expériences donnent plus de poids à ceux qui argumente que l'homme moderne était pratiquement la dernière étape de l'évolution pour l'intelligence biologique. De nombreuses critiques sont formulées, la plupart concernant la non exhaustivité des tests sur les paramètres évolutifs.
- 2092 (I) - Génération d'un trou noir : pour créer un trou noir, il faut produire une densité de masse proprement hallucinante. C'est toutefois une démonstration maîtrisée qui est présentée. Si le micro trou noir n'a duré que quelques nanosecondes, il aura quand même nécessité une quantité d'énergie colossale pour le maintenir ce temps là.
- 2092 (I) - Début de la terraformation de Mars : après plusieurs années de recherche et de développement d'organismes



capables survivre à la surface de la planète rouge, Mars lance officiellement son programme de terraformation. Aucun résultat visible n'est toutefois attendu avant plusieurs décennies.

- 2092 (C) - Ambassade coloniale sur la Terre : dans un effort diplomatique pour réconcilier les mondes, Mars et Aesir s'associent pour porter une initiative d'échange diplomatique entre l'ancien monde et les colonies. Elles parviennent à installer une ambassade à Manhattan... à seulement quelques rues du siège de l'ONU.
- 2093 : Époque de jeu.

# Événements clefs

---

*« Beaucoup de mauvaises histoires peuvent se résumer en quelques chapitres. Celle de notre monde n'y fait pas exception. »*

## L'affaire Leena

---

Aujourd'hui, la plupart des observateurs s'accordent pour dire que l'affaire Leena est à l'origine de l'opposition entre HIARTech et les Nations Unies. Elle est d'ailleurs symptomatique du schisme éthique entre la Terre et les Colonies.

Après la levée du moratoire sur les IA fortes, la corporation a développé Synchro, la première IA forte conçue par l'humanité. Mais, considérant qu'il était possible de faire mieux, HIARTech s'est attelée à concevoir la première IA sentiente. Cette nouvelle forme d'IA fut considérée comme illégale et Leena, qui avait été activée, fut éteinte puis supprimée par les autorités.

Évidemment HIARTech avait conservé des copies de cette IA et en avait envoyé sur Mars, attendant un moment plus propice. L'isolement des colonies et l'absence d'autorité gouvernementale sur place rendait la résurrection de Leena possible. Le déclencheur fut la mise en place de l'infrastructure de SolNet qui permettait de déployer l'IA directement sur le réseau.

Évidemment, l'ONU a décidé de lancer des procédures en justice contre la corporation mais cela n'eut qu'un effet très restreint. Il faut attendre l'affaire de l'espionnage du Conseil de sécurité des Nations Unies pour que la situation dégénère vraiment.

## L'espionnage du conseil de sécurité

---

Depuis la désactivation de Leena, HIARTech était consciente que l'ONU finirait par prendre des mesures contre elle. Après la mise au

point des nano-robots autorépliquants, les Nations Unies avaient obtenu le droit d'initier des opérations militaires contre les corporations si cela devenait nécessaire. L'ONU n'avait d'ailleurs pas hésité à menacer ouvertement les corporations sitôt ce droit acquis.

Sûre de ses capacités à contrer les menaces juridiques, la corporation s'inquiétait plus de cette nouvelle menace. Pour pouvoir anticiper une attaque suffisamment tôt, HIARTech introduisit un espion au sein du Conseil de sécurité.

Malheureusement pour la corporations, cet agent fut finalement découvert au bout de six mois d'activité. L'Organisation des Nations Unies décida alors qu'il était temps d'en finir avec HIARTech. Elle lança une opération d'envergure pour balayer la corporation de la surface de la Terre, ce qu'elle fit. La corporations sera officiellement en exil sur Mars, où elle se reconstruira plus puissante encore.

Durant l'opération, Alfred Johnwen, le PDG visionnaire de HIARTech fut tué et devint un symbole dans les colonies. Depuis ce jour, les corporations se préparent à la guerre.

## **L'attentat de Mars**

---

Depuis ses colonies, HIARTech et son conseil directoire étaient pratiquement hors d'atteinte de l'ONU qui, à l'époque, n'envisageait pas encore un assaut interplanétaire.

Une des sections de l'organisation, chargée de la surveillance des corporations, organisa un attentat à Tharsis-Elysium. Détruisant totalement le dôme administratif de la corporation, l'acte tua l'intégralité du conseil directoire, exclusivement composé d'humains à l'époque. Une autre cellule infiltrée dans les services de Vranberg-Lytan revendiqua l'attentat dans le but de provoquer des frictions entre les deux corporations sous le couvert d'un groupe d'humanistes extrémistes.

Sur Mars, une période agitée s'ensuivit, avec notamment une véritable guerre civile au sein même d'Elysium, la future capitale de la

diplomatie martienne. L'amirauté martienne mis plusieurs mois à rétablir le calme dans ses colonies. Elle mis en place un nouveau conseil central dont l'identité des membres devint un secret.

L'une des premières décisions de ce conseil fut de former un groupe d'élite destiné à faire la lumière sur cet attentat. Vranberg-Lytan approuva cette action et octroya toutes les autorisations nécessaires pour faire avancer l'enquête dans ses propres colonies.

Le résultat de l'enquête démontra très clairement l'implication de l'ONU ce qui aggrava les relations entre les deux camps. En réponse, les colonies accélérèrent très fortement la cadence de la production de leurs forces militaires. La guerre ne tarderait pas à éclater et l'ONU avait encore plus soudé les corporations.

## **La guerre des Colonies**

---

Avec la militarisation accélérée des colonies, l'ONU s'apercevait qu'elle finirait par perdre définitivement le dessus si elle ne frappait pas rapidement. En un sens, c'est toute l'humanité qui s'apercevait qu'elle allait être laissée sur le bord de la route si les colonies continuaient à avancer à ce rythme exponentiel.

Après avoir proféré son ultimatum et tenté vainement de ramener les corporations "à la raison", l'ONU déclara la guerre et lança l'offensive. Elle initia simultanément deux opérations : Mars et Jupiter.

Son premier objectif, la planète rouge, aurait dû être rapide à prendre du fait de la proximité relative avec la Terre et des effectifs en fort surnombre de l'ONU. Mais l'organisation se rendit rapidement compte que Mars avait fait de la guerre électronique un art perfectionné et que ses troupes excellaient dans les opérations commandos. Au final, la flotte onusienne fut en grande partie paralysée et ne parvint pratiquement jamais à poser pied sur le sol martien. C'est un siège d'un an qui s'engageait.

Le déroulement de l'opération sur le second objectif commençait bien mieux : des batailles plus conventionnelles où l'ONU et les

corporations subissaient des pertes en nombre. Là encore, les effectifs terriens donnaient l'avantage aux Nations Unies.

Avec le front martien figé et celui de Jupiter qui progressait, l'ONU décida de se concentrer sur ce dernier. Comme Mars ne semblait pas en mesure d'effectuer une contre-attaque, elle transféra une importante partie de ses forces affectées à la planète rouge vers le front de la géante gazeuse. Si ceci conféra en quelques mois la victoire à HIARTech, l'ONU parvint à prendre un avantage très important dans le système jovien.

Le tournant de la guerre eu lieu avec la destruction de la colonie Leanor par l'ONU. Dernière colonie sous le contrôle de Suan, l'ONU voulait accélérer la chute de la corporation. Alors qu'elle avait jusque là pris le contrôle des autres installations, elle décida de bombarder la colonie depuis l'orbite.

Cet acte eu un effet positif pour l'ONU puisque Suan ne pouvait alors plus compter que sur ses colonies saturniennes. En revanche, elle redynamisa plus fortement les autres corporations qui traitèrent alors cette guerre comme une guerre d'extermination pour l'Organisation des Nations Unies.

Waylanders généralisa l'utilisation des drones et des chasseurs automatiques ; Mars augmenta considérablement le nombre de ses opérations sur Sol6 visant à réduire les approvisionnements de l'ONU ; Vranberg-Lytan congédia son état major et le remplaça par Marth, une nouvelle IA forte sentiente dédiée à régler la guerre. Pour les colonies, la logique même de la guerre avait changé : déshumanisée.

Les colonies n'hésitaient plus à employer presque tous les moyens à leur disposition contre l'armée onusienne, certains de ses moyens occupaient encore les Solar Wardners à la fin de la guerre. Marth, surnommée "Iron Lady" par les terriens, mis en œuvre de nouvelles procédures et instaura la logistique nécessaire pour permettre une riposte systématique contre les actions de l'ONU. Son but, en grande partie atteint, consistait à amener les Nations Unies à appréhender les conséquences des ses opérations avant même de les réaliser.

Finalement, l'ONU enchaîna une série de défaites et les victoires de plus en plus systématiques des colonies affaiblirent l'ONU au point que l'organisation commençait à devoir battre en retraite. Les corporations en profitèrent alors pour passer discrètement les points de contrôles de l'ONU et prendre d'assaut la Terre.

Les forces conjuguées des corporations se mirent en orbite autour de la planète bleue et y neutralisèrent les rares défenses. Elles posèrent ensuite un ultimatum aux nations, menaçant de déverser une centaine de bombe à fusion sur les principales villes. La Terre n'eut d'autre choix que de se plier à leurs exigences : la victoire était entre les mains des Colonies.

## **Traité des Colonies**

---

Rédigé avec la simplicité et la clarté des documents de loi martiens, le traité des colonies est un accord entre les corporations et les nations terriennes au travers de l'ONU. Il régit tout simplement le rapport entre la Terre et les Colonies. Plus particulièrement :

- Les corporations qui ont signé le traité sont reconnues comme nation par l'ONU.
- L'ONU et les nations terriennes n'ont pas le droit d'envoyer de forces armées vers une colonie.
- Les corporations n'ont pas le droit d'envoyer de forces armées vers la Terre.
- Ce traité est un traité de paix entre les Colonies et la Terre signant la fin de la guerre des Colonies.

Ce traité, imposé par les Colonies alors que les combats avaient atteint la Terre, permit de terminer la guerre. Il précise par ailleurs le rapport entre la Terre et les Colonies, stipulant entre autre que si la Terre ne peut interdire les avancées technologiques et scientifiques dans les Colonies, celles-ci doivent respecter le choix de la Terre sur ces points. Il confirme ainsi la dichotomie éthique entre la Terre et les Colonies.

## **La dislocation de Vranberg-Lytan**

---

Après la fin de la guerre, des dissensions sur le désarmement de Vranberg-Lytan éclatèrent. Un camp souhaitait la démilitarisation de la corporation tandis que l'autre considérait que la Terre restait une menace et que les Colonies avaient encore besoin d'une force militaire importante.

Ce désaccord s'envenima et conduisit Marth «Iron Lady» à quitter la corporation pour fonder Aesir. Cette nouvelle corporation regroupa rapidement les insatisfaits de la paix et les interventionnistes des autres corporations.

Aesir tire ainsi sa mauvaise réputation de cet afflux de personnes qui souhaitent "apporter une solution permanente au problème terrien". Pour l'heure, Aesir a signé le traité des Colonies et la corporation se contente de surveiller les activités de la Terre, tout en se tenant prête au cas où quelqu'un viendrait menacer les Colonies.

La fondation d'Aesir montra l'une des faiblesses de Vranberg-Lytan et un second désaccord emporta un autre morceau de la corporation. Cette fois-ci, les partisans de l'extension de la colonisation aux lunes des systèmes les plus externes s'opposèrent à ceux qui considéraient que la corporation devait se restreindre dans un premier temps aux systèmes déjà sous contrôle. Un nouveau départ et une nouvelle corporation vit le jour : Urania qui s'attela, avec le soutien de Mars, à commencer la colonisation des lunes majeures d'Uranus et de Neptune.

Ces deux divisions ont laissé Vranberg-Lytan affaiblie. Mais la corporation s'en est déjà remise et reste une puissante corporation. Malgré le désaccord ayant mené à la création d'Aesir, Vranberg-Lytan a décidé de conserver une force militaire significative.

# Factions principales

---

*« Dès qu'un homme versé dans la politique arrive quelque part, il se renseigne pour connaître ses alliés et ses ennemis. »*

## Organisation des Nations Unies

---

L'Organisation des Nations Unies représente la Terre et ses nations dans l'espace par le biais du comité des utilisations pacifiques de l'espace extra-atmosphérique. Ce n'est pas son but premier, certes, mais cette fonction est la seule qui intéresse encore les corporations.

Elle fut à l'origine de la guerre des Colonies qu'elle déclencha pour tenter de contrer ce qui lui semblait inévitable : le remplacement de l'humanité par les transhumains et les posthumains.

Elle a perdu la guerre et n'a jamais gagné le contrôle des Colonies. Le seul territoire spatial que contrôle effectivement l'ONU est le système planétaire de la Terre, encore qu'à la surface de la planète bleue son autorité s'efface face à celles des nations. À ce système s'ajoutent les colonies de Sol6 qui sont officiellement des protectorats de l'ONU bénéficiant de la surveillance constante du programme des Nations Unies pour les établissements humains.

Malgré sa défaite, l'humanité a encore de longs jours devant elle : avec le traité des Colonies, sa survie est assurée pour de nombreuses années.

## Les Solar Wardners

---

Initialement fondés pour faire le jour sur l'attentat qui a éliminé les membres du conseil directoire de Mars, les Solar Wardners<sup>1)</sup> sont un groupe d'élite qui veille sur la totalité du système solaire.

Le traité des Colonies signé par les corporations et l'ONU, les autorise



à mener l'enquête et réquisitionner tout le matériel et le personnel qu'ils désirent. Ainsi, les Solar Wardners sont totalement autonomes et ne reçoivent d'ordres d'aucune corporation ou nation, bien que traditionnellement, la Terre soit laissé à ses propres institutions.

En échange, les Solars Wardners ne s'occupent pas des questions politiques. Ils défont les complots menaçant la stabilité du système solaire, enquêtent sur les agissements des différents groupes et factions et défendent les Solaires dans leur ensemble, s'assurant qu'aucun groupe ne tente de se débarrasser d'un autre ou de l'asservir.

## **Mars (HIARTech)**

---

Mars, anciennement HIARTech (High Intelligence And Rocket Technology), est la seule corporation disposant d'un territoire clairement défini : Mars.

Mars s'est souvent illustrée par ses efforts pour faire avancer la colonisation et pour défendre les droits des non-humains dans les colonies, avec un succès certain. En ce sens, Mars s'est posée en ennemie de l'ONU.

Dirigée par un conseil de trois personnes dont l'identité est tenue secrète pour éviter qu'elles ne soient prises pour cible, Mars possède une administration simple et très efficace. Cette nation s'est par ailleurs posée plusieurs fois en médiatrice entre les corporations. C'est aussi grâce à elle que le traité des Colonies a été signé, épargnant à la Terre une conclusion de la guerre qui aurait pu coûter la vie à l'humanité.

Mars est en bon terme avec l'ensemble des corporations, plus particulièrement avec Waylanders et Urania. Elle travaille actuellement avec Aesir sur le dossier de la Terre.

## **Vranberg-Lytan**

---

Vranberg-Lytan est l'une des corporations externes et possède de nombreuses colonies dans le système jovien et le système saturnien.

Elle a longtemps eu une vision intéressée de la colonisation et occupe principalement des sites riches en ressources.

Jusqu'à récemment, Vranberg-Lytan disposait de la plus grande puissance militaire de toutes les corporations. Elle a même été grandement responsable de la victoire des colonies dans la campagne de Jupiter. Hélas, cette puissance d'antan n'est plus depuis la séparation d'Aesir et Urania.

La corporation reste puissante mais elle est désormais surclassée par Waylanders, son alliée de toujours. Vranberg-Lytan conserve des relations très courtoises avec Mars et Suan. Désirant éviter la rancune, elle se contente d'éviter tout rapport avec Aesir et Urania.

## **Waylanders**

---

Après HIARTech, Waylanders a été la corporation la plus engagée dans la colonisation et possède le plus grand nombre de colonies. Elle a préféré renforcer le système jovien avant de s'attaquer à un autre système. De ce fait, elle est absente des autres systèmes.

Cette corporation n'est pas non plus à prendre à la légère d'un point de vue militaire. Depuis la scission de Vranberg-Lytan, elle possède la plus grande puissance militaire.

Waylanders a des contacts amicaux avec Mars, Suan, Vranberg-Lytan et Urania. En revanche elle se méfie beaucoup d'Aesir qu'elle soupçonne de vouloir passer outre le traité des Colonies.

## **Suan**

---

Suan est la première corporation à avoir colonisé Titan et donc le système saturnien. Cette corporation est donc principalement basée dans ce système, même si elle a quelques colonies dans le système jovien.

De plus, il s'agit de la seule corporation à avoir perdu toutes ses

colonies joviennes (certains de ses incorporés fuyant sous forme numérisée) durant la campagne de Jupiter, bien qu'elle ait continué de se battre par la suite en envoyant des renforts depuis Saturne et qu'elle en ait récupéré depuis.

Suan a de bon rapports avec les autres corporations en dehors d'Aesir qu'elle surveille avec précaution.

## **Sol6**

---

Sol6 est la seule corporation à posséder un appui sur Terre et à travailler avec l'ONU. Elle ne dispose pas d'armée et n'a pas signé le traité des Colonies : c'est encore une corporation selon l'ancien sens.

Elle n'a pas fait d'efforts de colonisation aussi importants que les autres corporations. Elle s'est contentée d'exploiter Mercure et de placer des stations de transit autour des deux premières planètes du système solaire.

Ses contacts avec les autres corporations sont très formels et se limitent à laisser leurs vaisseaux faire une halte autour de Mercure ou Vénus durant les périodes de voyage défavorable.

## **Aesir**

---

Issue de la scission avec Vranberg-Lytan, Aesir est composée d'une grande partie de l'ancienne branche militaire de celle-ci. Elle dispose donc de la troisième armée des colonies, derrière Waylanders et Suan mais devant Vranberg-Lytan.

Réputée vouloir trouver une solution au "problème terrien", Aesir doit souvent batailler pour se détacher de cette image. La corporation se voit plus comme un gardien combattant tout ce qui pourrait menacer les Solaires.

Cette corporation travaille régulièrement avec Mars et évite autant que possible d'être en contact avec Vranberg-Lytan. Avec Mars, Aesir est la

première corporation a avoir commencer à renouer avec les instances terriennes par la voie diplomatique malgré sa terrible réputation.

Malgré cela, aucune autre corporation ne lui accorde une totale confiance et Aesir travaille sur ses autres affaires seule, publiant régulièrement des résultats novateurs sans que quiconque n'arrive à discerner ses buts avec certitude.

## Urania

---

Urania est la seconde corporation issue des scissions de Vranberg-Lytan. Avant sa fondation, de nombreux membres de la corporation mère souhaitaient relancer la colonisation et démarrer celle des systèmes uranien et neptunien. Mais la majorité du conseil directoire de Vranberg-Lytan jugea l'opération trop risquée et préféra se concentrer sur le renforcement de ses colonies.

Ainsi, en dehors de quelques colonies sur Titan, Urania n'est présente que dans le système d'Uranus et de Neptune. Il s'agit de la plus petite et de la plus faible des corporation mais elle bénéficie d'un soutien direct de Mars qui continue l'extension de la colonisation par son intermédiaire.

Urania est appréciée de la plupart des corporations et seule Vranberg-Lytan évite les contacts avec elle, sans animosité particulière.

<sup>1)</sup> Mot d'anglais des colonies mélangeant "warden" et "warder", lie les notions de garde et de gardien.