

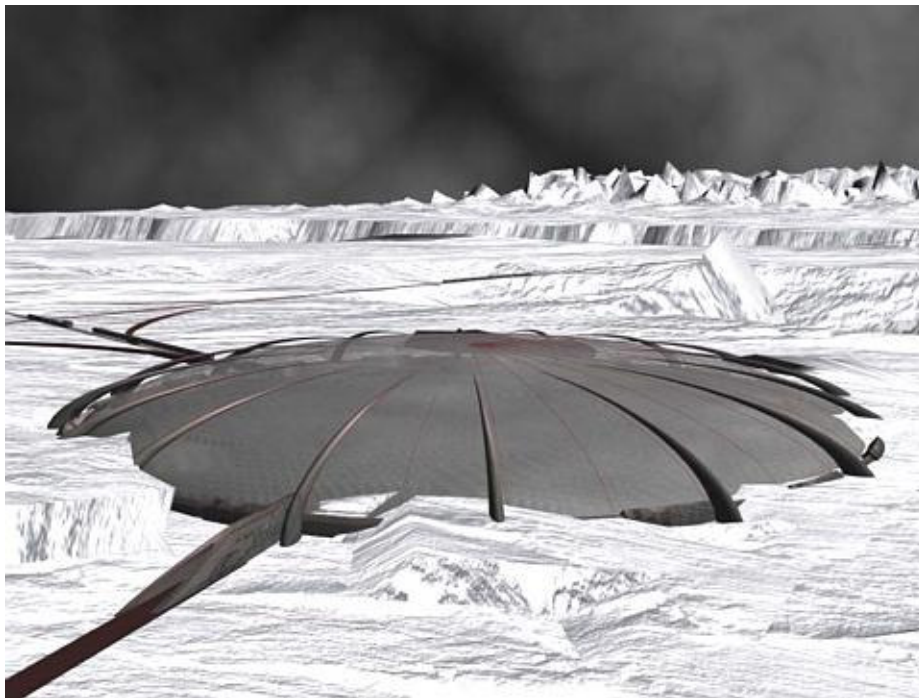


Livret 0 : Background

NB : Le savoir présenté ici est le savoir commun à tout personnage, il est donc très limité.

Le Monde et les trains

Nous sommes en 2335. Le monde a connu une nouvelle glaciation. Toute la planète est recouverte par une épaisse couche de glace. Le salut de l'humanité est passé par le train : les compagnies ferroviaires, devenues toutes puissantes, interdisent tout autre moyen de transport. Les humains vivent dans des trains, fonçant sur des réseaux étendus à l'infini, ou regroupés dans des stations sous dôme de verre.



Le jour, le ciel est blanc ; le soleil est un concept inconnu de la plupart des gens, abstrait pour les autres.

Les compagnies sont obscurantistes et le savoir est généralement mal vu : un historien ou un géographe est plus subversif qu'un ouvrier. D'autres sciences, comme l'astronomie, sont tout bonnement interdites. Si l'on savait qu'il existe d'autres choses au-delà du ciel, en particulier un soleil, que la vie a été différente et plus clémente autrefois, les gens pourraient se rebeller et vouloir changer la situation actuelle.

Les préceptes

Une vieille maxime datant des temps anciens fait aujourd'hui figure de règle universelle. « La mobilité c'est la vie, l'immobilisme, la mort ». Ainsi, aucune construction ne peut être en dur. Le béton est interdit (et à vrai dire inconnu de 99% de la population). Tout bâtiment est monté sur bogies, les wagons ainsi créés s'étendant sur une, deux, quatre voies voire plus.

Les gens habitent dans des wagons d'habitation, sorte de wagons HLM de plusieurs étages, les plus riches pouvant se payer leur propre compartiment voire leur propre wagon.



La vie dans le monde glaciaire

La vie dans ce monde est très dure. Les compagnies sont sensées respecter le 15-15 (15°C de chaleur, 1500 calories/jour, là où les besoins humains sont à 2000). La pauvreté de la transeuropéenne ne lui permet pourtant pas d'honorer cet engagement. Au cœur de la station, on dépasse rarement les 10°, quant aux confins, les températures négatives ne sont pas rares. Et ceci pour les stations les plus riches. La plupart des animaux ont disparus, mais certains ont pu s'adapter. Une espèce est même apparue : les roux ; humanoïdes recouverts d'une toison rousse, ils supportent aisément le -60 voire plus. On les voit régulièrement en train de gratter les toits des dômes sur lesquels la glace s'accumule.



Le jeu

Le jeu pour vous commencera dans une compagnie nommée Transeuropéenne. La compagnie et l'état sont la même chose. Plus précisément, vous commencerez dans la capitale de la 17^e province, GSS (Grand Star Station). Le gouverneur de cette province se nomme Sadon.

Pour une raison que vous déciderez, vous avez décidé de travailler pour la sécurité, en tant qu'extra. La sécurité propose en effet à n'importe qui de remplir de petites missions ne nécessitant pas l'expérience de ses agents ; ceci contre des primes peu élevées mais non négligeables au vu de la pauvreté des trois quarts de la population. Vos motivations peuvent donc être l'argent, la quête de renommée, l'aventure, la conspiration etc.

Protagonistes en transeuropéenne

- La sécurité : la police ; gère aussi l'armée. Comme dans tout état à caractère totalitaire, elle est très puissante et très crainte.

- Les actionnaires : il y a trois types d'actionnaires : les petits actionnaires pour qui la possession des actions a peu d'influence – ils souffrent tout autant que le petit peuple. Viennent ensuite les gros actionnaires, riches et égoïstes, qui vivent dans le luxe en dehors de toute réalité. Enfin, certains gros actionnaires s'investissent dans la vie politique, de façon +/- désintéressée. C'est le cas des gouverneurs de province.

La chaîne de pouvoir est donc : l'assemblée des actionnaires ; les gouverneurs ; les chefs de stations. Un plus gros nombre d'action implique un plus grand pouvoir et plus de richesses.

- La traction : organisme de cheminots s'occupant des locomotives.

- La manutention : organisme de cheminots s'occupant de la manipulation des wagons dans les stations, de la marchandise, etc.

- Les aiguilleurs : organisme de cheminots gérant les réseaux, cherchant à éviter les bouchons etc. Conscients de leur pouvoir dans ce monde, ils cherchent à gagner en influence.

- Les traînes wagons : clochards ferroviaires, ils vivent dans les confins des stations avec les travailleurs les plus pauvres.

- Les rénovateurs du soleil : ennemi public n°1 ; les gens appartenant à cette secte menacent la sécurité de la compagnie. Le peuple, qui ne sait pas ce qu'est le soleil, ne sait pas pourquoi ; mais grégaire comme il le faut, il n'aime pas cette organisation.

