

Sphère Humaine

# BIGGABEN 1



V 1.1

# Birgaben

## 2210

### Introduction

---

Le choix de Birgaben comme élément de décor est motivé par trois raisons simples. La première de ces raisons, c'est qu'en règle générale, les joueurs de R.A.S. préfèrent jouer les humains. J'ai en effet hésité à travailler sur une planète Reivax. En fait, le peu d'intérêt stratégique militaire de Birgaben et des planètes Reivax me laissait une plus grande marge de manœuvre que les planètes du système SOL par exemple.

L'un des autres intérêts de cette planète, c'est que son atmosphère est respirable, il est donc possible de créer une faune et une flore. Enfin, les planètes désertiques ont toujours inspiré les fans de science fiction...

D'autres Capsules pour le jeu RAS vous attend sur notre site, ainsi que des tonnes d'infos supplémentaires.

Venez nous rendre visite à l'adresse :

**<http://www.rasjdr.com>**

et rejoignez notre Mailing-List pour nous faire part de vos impressions !

### Participez !

---

Les Capsules, dont fait parti le « projet Bêta Noir », sont des compléments de contexte et de règles pour R.A.S., tout en couleur et totalement gratuits ! Cette gamme de mini suppléments téléchargeables via le net nous permet de diffuser toutes les informations optionnelles qui n'ont pas trouvé leur place dans les publications « papier ». Le second intérêt de cette production en parallèle, c'est que ces suppléments pourront évoluer, être améliorés et complétés.

Contribuez à l'amélioration de cette Capsule ! N'hésitez pas à nous faire part de vos textes, de vos idées, de vos nouvelles, de vos synopsis ou de vos scénarios en rapport avec le thème de ce supplément. Nous les insérerons, après validation, dans sa prochaine version.

### Crédits

---

**Background :** Olrick C48, Sgt chef Sarco, Agt chef Smith, Caporal chef Legrand, Aspirant Revon

**Illustrations :** Madjikou (et oui !) mais n'hésitez pas à en rajouter

**Mise en page :**

**Remerciements :**

© R.A.S : Baudoin Thomas et Julien Nicolas – 2003

Tous droits d'exploitation et de reproduction réservés. Ce produit ne peut être vendu ni faire l'objet d'une opération commerciale. Tout usage de ce présent document, ou de son tirage papier, à des fins commerciales est strictement interdit.

Toute duplication, partielle ou totale, des textes ou des images est interdite sans l'autorisation des auteurs.

Au croisement de la plus importante route commerciale de l'union terrienne, reliant la planète paradisiaque Adrianna au système SOL, et chemin obligé pour les ressources venant de Blannax et des champs d'astéroïdes de Bork se trouve Birgaben, l'enfer sablonneux.

Cette planète victime de nombreux raids pirates est l'un des pôles de la criminalité humaine. Sa géographie torturée et la présence de son soleil moribond bombardant la surface de Birgaben de ses rayons mortels en font l'un des pires cauchemars pour les colons terriens. Mais que ne subirait-on pas pour éviter la fureur des raids Shankkars !

## **Le système UD.515**

---

L'étoile UD.515 autour de laquelle gravite Birgaben est une étoile bleue comparable à Rigel C. Elle est une fois et demi plus grande que le soleil, 2 fois plus massive, 50 fois plus lumineuse et environ 2 fois plus chaude à sa surface.

Birgaben est la 8<sup>ème</sup> planète du système UD.515. Les 7 planètes « précédentes » sont toutes telluriques. Les 4 premières sont des naines complètement stériles, la cinquième est une géante gazeuse « ratée », la proximité et la masse de l'étoile bleue ayant absorbé le gaz de la planète, il ne reste plus qu'un minuscule noyau ferreux très massif autour duquel gravitent de nombreux petits satellites. La sixième et la septième planète sont comparables à Vénus, la huitième c'est Birgaben 8 (son vrai nom, bien que tout le monde l'appelle simplement Birgaben). Enfin, il y a une géante gazeuse comparable à Uranus puis toute une tripotée d'astres mineurs (comètes, astéroïdes...). Il faut noter que ce système stellaire possède très peu de satellites dignes de ce nom. Birgaben n'a pas de lune, par contre, de nombreuses petites planètes ont dû se percuter les unes avec les autres, car une flopée d'astéroïdes tombent régulièrement sur la planète. Les cuirassiers de l'union ont détruits les plus gros d'entre eux et ces derniers ne constituent plus une réelle menace contre les boucliers des vaisseaux humains.

Il reste deux gros astéroïdes miniers à l'abandon utilisés surtout comme base arrière par les pirates et les contrebandiers.

## **L'histoire de la planète**

---

Birgaben n'est pas une colonie récente, mais elle n'a gagnée une importance stratégique qu'après la découverte des champs d'astéroïdes de Bork et de Blannax. Avant cette période, il s'agissait juste d'une colonie pour les plus démunis et pour ceux à qui le désert inspirait des notions d'ordre mystique.

Ce fût Edmund Birgaben qui découvrit le système. Il la décrivait sous ces termes :

« ... Son soleil est si lumineux qu'il n'y a presque pas d'ombre, même le plus opaque des velours noirs semble irradier de la lumière. Le ciel n'a pas de couleur, il n'est qu'explosion lumineuse. De jour, le bombardement photonique est si intense que l'obscurité de la nuit semble impossible. Et pourtant la nuit vient quand même, apportant un peu de répit car dans la journée la lumière vous agresse. Elle vous fait mal, vous brûle les chairs et les yeux. Rien ne semble pouvoir l'atténuer. Et pourtant ! Quand le vent se lève, que le murmure de la brise se mue en rugissement, le temps semble s'arrêter ; et là, aussi improbable que cela puisse paraître, la nuit tombe en plein jour ! Le sable obscurcit tout... »

Edmund Birgaben faisait partie de la deuxième génération de colons, plus motivé par le côté aventureux de la conquête spatiale que par une volonté expansionniste, il ne s'installa pas sur la planète. Après avoir découvert la planète, il ouvrit un autre portail de saut qui devait le mener dans le système KB.316 . Ce fut son dernier voyage, selon toutes probabilités, il est à l'heure actuelle à l'état de particule élémentaire, étiré à l'infini dans le trou noir du Styx. Une fin digne d'un si grand explorateur.

Il faut bien l'avouer, cet incident porta préjudice à la colonisation de Birgaben. Seuls des illuminés et des criminels en fuite acceptaient de s'installer sur cette antichambre de l'enfer. Le salut vint d'un pirate Ullar connu aujourd'hui sous le nom de Bork (du clan Tahek semble-t-il) qui vendit les coordonnées d'un portail de saut menant à un champ d'astéroïdes dans le secteur YG.477. Cette découverte fut suivie quelque temps plus tard par celle de Blannax et de ses immenses champs de culture agricole. Il n'en fallait pas plus pour que Birgaben



devienne l'une des plus importantes planètes relais de l'UT. Bientôt, des centaines de millions de tonnes de nourriture et de matières premières transitaient par Birgaben. Le marché noir et la contrebande se développa à grande vitesse si bien que 90% des légionnaires en faction s'occupent essentiellement de protéger les vaisseaux de passage des assauts pirates.

## La vie sur Birgaben

---

Vu de la surface de la planète, le soleil bleu de Birgaben est à peine plus gros qu'une tête d'épingle tenue à bout de bras. Mais il brûle avec une telle intensité que l'éloignement de la planète ne suffit pas à se protéger de ses rayons nocifs. La réverbération de la lumière sur le sable détruit irrémédiablement l'œil en moins d'une minute. Seul un équipement adapté peut prémunir de la cécité. Les nouveaux arrivants sont souvent surpris de voir les anciens colons sans lunettes de soleil. En effet, ces derniers leur préfèrent les lentilles de contact opaques. C'est pour cette raison qu'on les appelle les « yeux noirs ».

Mais la lumière n'est pas le seul inconvénient apporté par le soleil bleu. La chaleur en plein jour dépasse fréquemment les 50°C et les coups de soleil sont fréquents. La combinaison VitaLife suffit rarement à l'extérieur mais apporte un certain confort à l'intérieur des bâtiments plus frais (dont la température atteint quand même généralement les 30°C).

Enfin, les rayonnements cosmiques posent des problèmes au niveau foetal. Il n'est pas rare de voir des fausses couches ou des enfants difformes. Au début de la colonisation le B.B.S.E. payait de nombreuses opérations génétiques, mais face à l'ampleur des dégâts (1/6 des enfants sont dégénérés) et face à la dépense ainsi créée, l'état a décidé de « redistribuer les fonds pour la défense des frontières ». C'est de Birgaben que viennent la plupart des Highlanders de l'UT.

Le sable est un fléau pour toutes les activités de la planète. Les siroccos dévastent tout et les villes de Birgaben sont fréquemment couvertes par plusieurs mètres de sable. Des « dessableuses » sont donc utilisées pour nettoyer les rues. On a fait édifier de grands murs d'enceinte autour des villes pour les protéger du sable, mais lors des grosses tempêtes cela reste insuffisant.

Il n'y a presque pas de précipitations sur Birgaben, le ciel se zèbre souvent d'éclairs, mais il ne pleut quasiment jamais. En revanche, le sous-sol regorge d'eau. Ainsi, pour apporter un peu de moral aux habitants de certaines grandes villes, on a fait installer de gigantesques pompes qui alimentent fontaines et bains publics. Hélas, si dans certaines villes l'accès à l'eau n'est pas un problème, il en est d'autres où celle-ci est un trésor plus convoité que l'or. Loin des affleurements rocheux, en plein désert, les puits sont rares et précieux. De nombreux pillards nomades effectuent fréquemment des raids éclairs pour voler un peu d'eau. Face à ce fardeau, les rares légionnaires en faction près des puits sont rarement d'un grand secours.

## Les habitants de Birgaben

---

Situés sur une route commerciale, les Birgabi sont chaleureux et expansifs avec les clients de passage. Si vous venez réclamer les services d'un réparateur ou d'une prostituée, ou si vous venez acheter ou vendre des produits manufacturés, vous serez accueilli comme un prince. En revanche si vous venez coloniser, vous recevrez peu d'aide de vos pairs. Les nouveaux légionnaires sont assez bien accueillis par les citoyens, en revanche on attend d'eux qu'ils jouent les planqués. Le crime organisé étant très présent sur cette planète, il apporte une part non négligeable des ressources locales.

Les ressources de la planète viennent principalement de l'industrie. On y traite les matières premières venant des champs d'astéroïdes de Bork et on y crée du textile avec une partie des ressources de Blannax. De nombreux marchands se fournissent sur Birgaben qui possède donc d'énormes astroports. Ces astroports nécessitent le travail de mécaniciens spécialisés pour l'entretien des vaisseaux. Ils possèdent aussi de nombreux hôtels, des holocinés, des prostituées, des bars, et de tout le nécessaire pour le confort des pilotes et autres transporteurs. Ce marché fait vivre 1 milliard d'habitants qui se répartissent sur 10 villes principales.

## Les mers de sable

---

Nommés par l'Union Terrienne comme celles de la Lune (Tranquilité, Sérénité...), les « mers » de Birgabien font en effet penser aux sombres étendues poussiéreuses du satellite terrestre. Situées près des tropiques, où la température est telle que le manque d'humidité empêche la cohésion des grains de sable, les mers sont fréquemment secouées par de véritables tempêtes, voir même parfois des tornades de sable pouvant attendre 200 à 300 km/h ! Autant dire qu'il suffirait de quelques secondes pour qu'un homme se retrouve privé de toute sa chair... Mélangé à de la cendre (vestige de forêts disparues depuis plusieurs millions d'années), le sable noir des mers de Birgabien constitue de véritables étendues où il est impossible d'avoir pied ou de nager d'une quelconque façon que se soit. Des formes de vie s'y seraient adaptées et on parle de créatures géantes (type mollusque et crustacés) vivant dans ces mers étranges.



## Les îles noires

---

Des roches dures émergent de ces océans de sable et forment des récifs, des îles, voire de véritables archipels lorsqu'il s'agit de chaînes de haute montagne. C'est le cas de la Chaîne de Byxonte, formée de reliefs de granite déchiquetés par les vents et très découpés. Ces nombreux canyons dus à l'érosion éolienne et, semble-t-il, à d'anciens courants marins, sont aujourd'hui envahis par le sable noir, ce qui forme un véritable labyrinthe d'îles rocheuses.

## La fièvre du Coltan

---

La particularité de ces îles est d'être l'objet d'une colonisation humaine (pour la plupart bien qu'on puisse y trouver quelques Ullars et Issoldiens en vadrouille...). Il s'agit d'une véritable ruée pionnière, pour l'exploitation du minerai, le coltan. Ce n'est pas un minerai très précieux, mais il est utilisé pour la fabrication de composants électroniques supraconducteurs. Les compagnies humaines (surtout celles liées à l'informatique, à la cyberrobotique et à l'armement) ont donc favorisé l'exploitation des importants gisements du coin. Des établissements miniers ont été cédés avec concessions par ces compagnies à des entrepreneurs indépendants (forcement avides d'argent et de pouvoir...) et des équipements de forage, camions blindés de transport et autres ont été apportés, pour travailler dans des conditions difficiles (chaleur, sécheresse, vents violents, isolement...). Il est impossible de construire un spatioport dans cet endroit. Les raisons en sont simples : manque d'espace, pas de point de ravitaillement et conditions atmosphériques aléatoires. Un moteur serait encrassé en à peine 30 secondes par grand vent. Les barges de transport (à moteur et à voile en cas de panne) sont les seuls liens avec le monde extérieur pour les marchandises et le coltan. Des navettes sont mises en place, mais la traversée est loin d'être sûre...

## L'esprit pionnier

---

Les villes et comptoirs, les outils et les véhicules sont un mélange de technologie et de bric-à-brac archaïque. Les habitants de ces îles peuvent être des civils sans le sou à la recherche de fortune, des vétérans virés de l'armée ou des bandits et déserteurs désireux de se planquer. L'activité minière et l'isolement est propice au piratage. Certains d'entre eux ont développé de véritables petits empires sur une poignée d'îles.

Sur ces îles, il n'y a pas de sources d'eau et tous les moyens sont bons pour s'en procurer (ce qui inclus pour les plus sordides et les plus débrouillards, le retraitement de l'urine, des cadavres...). Il s'agit de la denrée la plus rare et la plus précieuse. Des entreprises gèrent la distribution des stocks d'eau. Des convois, aux horaires et itinéraires tenus secrets, surprotégés et escortés par la légion, débarquent dans les ports. Les stocks d'eau sont acheminés dans de gigantesques cuves souterraines dont l'emplacement est tenu secret. Les compagnies distributrices négocient les contrats annuels avec la Légion dans ce cadre. Certains préfèrent négocier avec des mercenaires ou des pirates, mais leur fiabilité n'est pas à toute épreuve... On prétend qu'une compagnie Reivax pourrait s'implanter ces prochains mois.

## Une autre ressource

---

Le besoin en iode est aussi très important sur Birgabén. Heureusement, ces îles noires en regorgent. En effet, on trouve aussi d'importants gisements de sel gemme. Son exploitation est un monopole de la Légion qui refuse toute concurrence. En effet, son extraction étant particulièrement pénible (soif, chaleur, peau rongée...) et les robots extracteurs étant trop coûteux à entretenir sur Birgabén, se sont des bagnards qui se chargent du travail. Ces îles éloignées de toute influence médiatique (tu m'étonnes) sont de véritables antichambres de l'enfer. Ce travail est pire qu'une condamnation à mort et on ne trouve ici que les pires ordures de l'espace connu. Ces prisons de haute sécurité sont surveillées par des légionnaires ayant trop de blâmes pour être désiré par la plupart des officiers. On y retrouve donc les pires psychopathes de l'union terrienne (et peut-être aussi cinq ou six PJ...).

## L'agriculture

---

En plus de ces ressources, certaines petites corporations liés à TerraWorks Inc. se sont mises à cultiver l'Olix un genre de céréale adapté à la dure vie du désert. Cette plante est souvent utilisée en pharmacie. Distillée, elle entre dans la composition du « Vortex du Médium », une drogue très puissante qui permettrait d'entrer en transe pour lire l'avenir. Mais son véritable intérêt est ses propriétés en temps que source d'énergie. En effet, l'Olix est environ 40 fois plus efficace que l'essence pour un volume égal (tu m'étonnes que ça fait planer !). **L'armée commence à s'en servir pour assister les moteurs principaux des vaisseaux lourds lors des ouvertures de tunnels de gravité. Seulement 5% des vaisseaux de l'UT en sont actuellement équipés. Le but est d'éviter que tous les systèmes des vaisseaux perdent de la puissance pendant que les tunnels s'ouvrent. Pour l'instant, le système est relativement efficace même s'il n'est pas garanti à 100%.**

## Les 10 mégaloilles

---

### Angelina

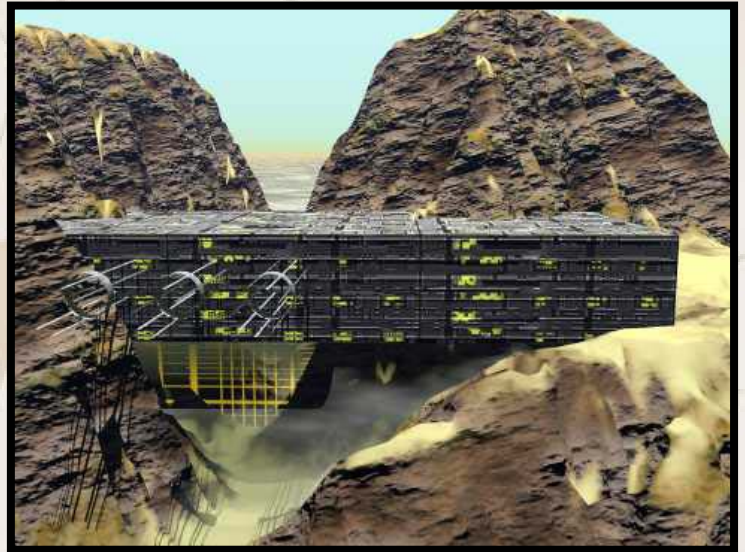
Quand la première vague de colons arriva sur la planète et qu'on installa les premières demeures à l'ombre d'un à-pic rocailleux, un éboulement écrasa une fillette de onze ans. Depuis, la roche meurtrière - qui siège à l'entrée de l'hôtel de ville taillé à même la roche de la falaise - a été sculptée pour devenir un mémorial pour la première victime de la planète.

Cette ville construite avant l'ouverture de la route commerciale sert de siège politique à la planète. Engoncée dans un étroit canyon, la ville est protégée de la rigueur des éléments. En partie protégée du soleil, elle tire ¼ de son énergie des forts vents qui soufflent dans le canyon. Le vent dans le gouffre crée un bruit quasi constant



qu'on a surnommé « le murmure d'Angelina ». Cette énorme ville a été construite sur 4 niveaux et accueille plus de 200 millions d'habitants vivant dans de minuscules appartements poussiéreux.

Le premier niveau a été construit à même le sol du canyon c'est ici qu'on trouve les premières habitations de la planète. Devenu un véritable ghetto, on trouve ici toute la fange de la ville. On parle de cannibales cachés dans l'ombre des ruelles étroites, mais il s'agit surtout d'un comte pour faire peur aux nouveaux légionnaires de garde. C'est surtout ici qu'on trouve les principales pompes à eau de la ville. Ces dernières font l'objet d'un entretien constant et d'une surveillance sans faille. Cet étage est sensé être interdit au public. Mais comme il existe de nombreux passages « secrets », c'est aussi ici qu'on trouve les plus grands laboratoires de drogue de la ville. Les conflits entre les différents groupes mafieux y sont communs et sanglants.



Le deuxième niveau est une zone d'habitation. C'est le plus important des quatre. On y trouve des restaurants, des animaleries, des salles de sport... Constitué de nombreux gratte-ciel cet étage mesure plus de 600 mètres de hauteur.

Le troisième niveau est celui des « ventilos », de titanesques éoliennes apportant une partie des ressources énergétiques de la ville. Ce fiasco financier est dû à un écologiste de GreenOp qui refusait de voir l'énergie nucléaire polluer ce nouvel Eden. Autant dire qu'il n'a fait qu'un seul mandat en temps que gouverneur. En effet, le vent encrasse continuellement les rouages de ces colossales machines et l'apport énergétique suffit à peine aux besoins des habitations. Le reste de l'énergie est aussi créé sur cet étage par de classiques centrales Néonucléaires.

Le quatrième niveau est le plus moderne de tous. Il sert de zone de fret, de centre commercial et d'astroport. C'est ici que se trouve les services pour pilotes ainsi que les hôtels et les bars. On trouve à cet étage le nouvel hôtel de ville, lui aussi construit dans la roche, et la statue d'Angelina a été déplacée ici.

On dit que l'ancien hôtel de ville sert aujourd'hui de laboratoire génétique pour la mafia rouge, mais on raconte tellement de choses...

La majeure partie des militaires de la planète se trouve ici, à Angelina. Ils s'occupent principalement de la protection des puits, des fontaines, des générateurs et de l'astroport.

### **Le port de la mouette**

Etabli sur un plateau de grès rouge (le grès, roche perméable, peut contenir d'énormes réserves d'eau souterraines) qui forme une falaise constituant le rivage de l'océan de sable, le port de la mouette tire son nom des étranges volatiles qui sillonnent les mers et qui se comportent comme les oiseaux terrestres. Principal port vers Byxonte, le comptoir possède un astroport. C'est un repaire de crapules, de mercenaires et de pirates et il n'y a pas de meilleur endroit si on cherche les ennuis. Ceci dit, un camp militaire et une petite caserne se trouve non loin de l'astroport. Brassant énormément de ressources et étant un lieu de transit important, la population avoisine souvent les 100 millions d'habitants. Les ¾ entre eux ne reste pas au port plus d'une semaine. Si vous voulez un contrat illégal,



marchander des produits volés, réparer votre vaisseau au noir ou jouer au bras de fer avec un Loz-Xoc, vous êtes au bon endroit. Les pirates y contrôlent le crime organisé.

### **Byxonte**

Pas réellement une mégalopole, l'archipel de Byxonte est toutefois l'un des lieux les plus animés de la planète. Sa situation géographique et les flibustiers qui croisent dans ses « eaux » en font l'un des lieux les plus malfamés de l'Union Terrienne, mais la possibilité de devenir riche assez vite en font aussi l'un des lieux les plus pittoresques (pour peu qu'on apprécie les histoires de pirates). Ici, les pirates se partagent le pouvoir avec la Mafia Rouge. Et le partage se fait dans le sang. Le nombre change constamment, mais l'archipel compte plusieurs millions d'habitants. On ne peut pas être plus précis.

### **Silver City**

La ville de l'argent tire assez bien son nom. Complètement paumé en plein désert, cette incroyable ville est toutefois repérable de l'espace. Si vous essayez de la joindre depuis le sol (ça reste jouable) vous avez intérêt à savoir où vous allez. Sinon, vous verrez apparaître comme par enchantement une débauche de néons et de luxe au plein cœur de la vallée de la soif. Contrairement à ce qu'on pourrait croire, le sous sol de la vallée de la soif regorge d'eau. C'est au dessus d'une énorme nappe phréatique qu'a été construite la ville. Pleine de bains publics et de bars (on y boit de la liqueur de cactus), c'est aussi la ville des casinos. Comme dans le Las Vegas de la belle époque, on s'y marie, on y divorce, on y fait la fête et on se ruine. Le crime y va bon train, mais toujours avec classe (pour éviter un débarquement légionnaire). Des énormes studios de cinéma fabriquent quelques bonnes séries, et une nuée de films pour adultes. La Famiglia contrôle 75% de la ville. Les triades y sont présentes ainsi que la Mafia Rouge mais pour l'instant, elles ne rivalisent pas avec la famiglia. Ceci dit, les choses pourraient changer. Pas moins de 200 millions d'habitants et de touristes viennent flamber leur pognon ici en permanence. C'est un très bon terrain d'entraînement pour les espions. Le S.E.I.E. y possède une agence très efficace. Les James Bond de l'agence apprécient le faible nombre de légionnaires et d'alpha noirs, ce qui leur permet plus de liberté d'action.

### **L'Œil du Seigneur**

Niché sur le flanc d'un pic rocheux de 7 kilomètres de haut, L'œil du Seigneur est un sanctuaire dédié à toutes sortes de divinités et de croyances. Les dévots les plus fanatiques ne peuvent pas tous être emprisonnés, la légion a donc décidé de les « parquer ». Officiellement, c'est une ville comme les autres, mais tout le monde sait que cette ville a été réalisée pour avoir la paix avec les croyants purs et durs. On trouve ici tous les types de religions ou de sectes. Il arrive parfois que des affrontements éclatent entre elles, mais dans l'ensemble, elles cohabitent. L'alliance de la foi leur apporte l'eau et la nourriture et ce sont généralement des Reivax qui se chargent de l'acheminement. La légion leur a cédé bien volontiers les contrats... Cette étrange ville est très bariolée et mélange les cultures. Vous avez l'impression de passer de Lourdes à l'Inde ou à l'Afrique en changeant de rue. Evidemment les organisations secrètes religieuses sont omniprésentes et on prétend que des camps d'entraînements fourmillent dans la région. Quoi qu'il en soit, malgré le manque d'intérêt que semble porter l'UT à cette ville, de 240 millions d'habitants, les Chibil Chin et les Alpha Noirs la surveillent de très près.

### **Le ranch Grant**

Phil Grant est un ancien mineur de Coltan. Cité comme exemple par la plupart des autres mineurs, il représente la réussite pionnière. En réalité, Grant était un pirate qui s'est enrichi en volant de l'eau au port de la Mouette et en la revendant à prix d'or sur l'archipel de Byxonte. Toujours est-il qu'il est l'un des premiers à avoir réussi à cultiver l'Olix. En effet, cette plante nécessite beaucoup d'attention. Beaucoup d'animaux s'en nourrissent, le sable le recouvre sans arrêt, et elle doit avoir accès à une légère bruine matinale pour une pousse optimale. Ses contrats juteux avec TerraWorks Inc. et surtout avec les Triades, lui ont permis de s'enrichir très vite. A présent, son ranch est devenu une véritable cité où fourmillent agriculteurs, et entreprises de service. De véritables guerres des gangs éclatent fréquemment ici. Les Triades y contrôlent la drogue, la Famiglia la prostitution et la Mafia rouge tente de ravir la place des deux autres à grands coups de Pissis 2 et de prostituées éprouvettes. Presque tous les foyers de cette mégalopole sont armés, ce qui explique la puissance locale des Triades. Le ranch Grant compte 60 millions d'habitants. On y trouve également un excellent astroport pour le plus grand bonheur des pirates. Grant emploie fréquemment les services du FLIP pour assurer la sécurité de ses installations.

### **Nathalia**



Nathalia était la jeune fille d'Ivana Iolkovitch. Ivana est la veuve d'un ancien lieutenant de la Mafia Rouge. Elle aurait assassiné son mari alcoolique et violent avant de fuir sur Birgabén avec sa fille unique. Alors qu'elles tentaient d'établir une cité pionnière près d'une source d'eau, un geyser aurait brûlé et tué la jeune fille. Le geyser encore en activité a été nommé en l'honneur de la pauvre victime. Pleine de courage, Ivana a planté son propre champ d'Olix que les sbires de Grant essaient de dévaster...

Larmoyant n'est-ce pas ? Vous avez raison, la véritable histoire est bien moins romantique. Ivana a tué son époux qui n'était plus assez efficace au sein de la Mafia. A l'aide de sa fille, elles ont monté un véritable empire du crime qui gangrène tout Birgabén. Toutes deux maîtresses de Youri Stalinkof, elles ont tenté de s'assassiner mutuellement et c'est Ivana qui a gagné. Elle a poussé sa fille Nathalia dans le geyser et se sert de son nom pour prévenir d'éventuels rivaux du sort qui les attend s'ils lui jouent une entourloupe. Ici, le vice est une vertu. La Mafia entraîne ses troupes, coordonne les activités des proxénètes de la planète, crée de nouvelles drogues... Ceci dit, ces derniers temps, la pression est montée d'un cran pour la Mafia Rouge. En effet, on prétend qu'un culte satanique à vu le jour dans la cité.

Au départ, tout le monde croyait que ces rumeurs étaient l'œuvre de la Mafia, mais il semble qu'une étrange présence rôde dans l'ombre. Depuis, des Men In Black sont apparus en ville et profitent de leur passage pour calmer les ardeurs du crime organisé local. Et devinez quoi, les Alpha Noirs n'y vont pas avec le dos de la cuillère. Les Chilbil Chin ont suivi de près et ces deux organisations n'hésitent pas à régler leurs comptes quand l'occasion se présente. Les luttes du type « c'est moi qui pisse le plus loin ! » se succèdent et, parfois, ils en oublient presque de s'occuper du crime organisé... Quoi qu'il en soit, les Yakusas en ont profité pour s'implanter et pour tenter de s'approprier le marché des Triades au Ranch Grant et de la Mafia Rouge à Nathalia. Mais bon, il y a encore du boulot. La population, essentiellement constituée d'agriculteurs, compte 35 millions d'habitants. L'UT y a installé un petit astroport depuis peu.

### **Douce colline**

Ce nom un peu niais est un piège à collons. Cette ville a été conçue par TerraWorks Inc. avec le soutien de l'UT (qui apporte l'eau et la nourriture). Son but est de créer un rival acceptable aux deux autres centres agricoles. Situé à environ 600 kilomètres d'Angelina, Douce colline est un lieu finalement assez tranquille (vu que les gens qui y vont désirent tous plus ou moins la même chose, c'est à dire la tranquillité). Ceci dit le crime y est quand même présent quoi qu'assez discret. Mais qu'on ne s'y trompe pas, les habitants de cette ville ne sont pas plus riches qu'ailleurs. Eux aussi rêvent de prendre des douches quand ils veulent, de manger de la vraie nourriture et d'avoir des enfants en bonne santé... La différence avec les autres villes tient dans son architecture uniforme. Tout est aligné et préfabriqué. Douce colline compte 40 millions d'habitants. Même avec des buildings ça en prend de la place ! Comme la plupart des villes citées ci-dessus, douce colline possède un mur d'enceinte sensé la protéger du vent.

### **Tukmosis**

Né du délire architectural d'un artiste new-age, Tukmosis est une ville conçue pour ressembler à l'Égypte des temps anciens. Tout y est, les pyramides, les Ghettos, les quartiers riches... Le seul détail, c'est qu'il manque le Nil. En fait, il manque l'eau tout court. Très vite, la population de la ville a déchanté. Située près de la grande Mer de Sable, cette cité n'a pour ainsi dire aucune ressource. Sa population est estimée à environ 20 millions d'habitants mais personne ne sait réellement de quoi ils vivent. Il n'y a pas d'astroport, et le moyen le plus simple d'y parvenir consiste à embarquer sur le Port de la Mouette, de traverser la mer de sable en faisant escale à Byxonte et là, de trouver un guide vers Tukmosis. Le problème c'est que personne ne veut faire escale à Tukmosis. Aujourd'hui surnommée « La Maudite » ou « Necropolis », on raconte que des cannibales arpègent ses rues et que les gens là bas ne sont plus tout à fait vivants...

*La vérité : les radiations solaires ne font pas dégénérer que les fœtus. Le virus Libium Assykante aussi surnommé « le Zombie », a muté à son tour. Cette variante ne fait pas exploser son hôte, elle le contrôle, le soigne et le force à mordre de nouvelles victimes pour se propager. Cette ville est pleine de Zombies et la Légion ne parvient pas à la repérer. En effet, elle ne figure sur aucune carte, les tempêtes de sable noir la cache souvent et les capteurs des vaisseaux n'arrivent pas à y repérer de signes de vie. Normal, tout le monde est mort...*

### **Troglodyte City**

Construite à l'intérieur d'une gigantesque Caverne, Troglodyte City s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres. Selon les scientifiques de l'UT, elle aurait été créée par une ancienne rivière souterraine. La température qui y règne ne dépasse jamais 25°C, mais il faut aimer porter des lunettes de vision nocturne tout au long de sa vie... De petites sources roulent tranquillement ça et là et cette ville voue un véritable culte à cette eau. La boire est souvent puni de façon radicale. La Légion ravitaille cette ville. C'est ici qu'on traite l'Olix, en vue de l'envoyer à

Angelina d'où il décollera pour Jupiter. Cette ville à la température idyllique accueille 15 millions de troglodytes.

## La faune

En plus de la gale du légionnaire et des Diglis (tous deux originaires de Birgaben), on trouve une multitude d'insectes assez proches des ceux qu'on peut trouver sur Terre. En fait, il semblerait que l'homme ait apporté ses vermines avec lui, et que ces dernières se soient reproduites. Ainsi, ce ne sont pas les punaises ni les cafards qui manquent, seuls les moustiques semblent absents. La sécheresse les empêche de se reproduire.

### Mouette des sables

Surtout présentes près des mers, les mouettes des sables se nourrissent des petits insectes de la planète (dont la gale). Ces créatures volantes suivent souvent les marins, d'où leur nom. Les pirates se fient aux mouettes pour trouver leurs proies.

**Ph : 1 Se : 6 Ha : 7 So : 3 Me : 1 Courage : 3**  
**Risque :** Indirect **Taille moyenne :** 1 m d'envergure  
**Poids moyen :** 3, 5 kg **Acrobatie :** 5 **Discretion :** 2  
**Repérage :** 8 **Corps à corps :** 4 **Esquive :** 2  
**Protection :** Aucune  
**Dégâts :**  
Bec (Ph + 1 + 1d10)

### CRABOPOULPE

Découvert par un mineur se rendant à Bixonte, cet invertébré issu des profondeurs de la mer de sable ressemble à un genre de pieuvre doté d'une carapace et de pinces. D'où son nom si inspiré... Ce charognard se nourrit de tous les cadavres de la mer de sable. Généralement solitaire de nature, on peut en trouver plus d'une dizaine sur certains gros cadavres. Ils se jettent avec une incroyable vitesse sur les marins passés par la planche.

**Ph : 8 Se : 5 Ha : 4 So : 1 Me : 1 Courage : 5**  
**Risque :** très vorace **Taille moyenne :** 12 m de long  
**Poids moyen :** 400 kg **Acrobatie :** 3 **Discretion :** 6  
**Repérage :** 6 **Corps à corps :** 6 **Esquive :** 4 **Natation :** 7  
**Protection :** Chitine naturelle, 6 dans toutes les zones  
**Dégâts :**  
Bec (Ph + 12 + 1d10) (si deux attaques de pince réussies)  
Pinces (Ph + 8 + 1d10)  
Tentacules corrosifs (Ph + 1d10)

### SILLONNEUR

Survommé le « grand faiseur de trous », ou « mon gros cuirassé » par les agriculteurs les plus fins du Ranch Grant, ce céphalopode pouvant atteindre des tailles colossales sillonne le désert à la recherche de tout ce qui peut se manger. Son énorme estomac fait le tri, et rien ne lui résiste. Friand d'Olix et d'agriculteurs, on en retrouve de plus en plus à proximité des grands Ranchs.

**Ph : 35 Se : 5 Ha : 1 So : 4 Me : 1 Courage : 10**  
**Risque :** Se faire bouffer tout rond **Taille moyenne :** 120m  
**Poids moyen :** trop lourd... **Discretion :** 6 **Repérage :** 7  
**Corps à corps :** 9

**Esquive : 1    Intimidation : 5    Course : 6**  
**Protection :** carapace naturelle, 20 sur tout le corps  
**Points de vie :** 750

**Dégâts :**  
Deux grandes pinces gigantesques (Ph + 10 + 1d10)  
Sucs gastriques (7 par round)

### BALOSOCK

Pourvu d'une tête de chauve-souris et d'un énorme corps velu, cet animal placide se nourrit exclusivement des graines charriées par le vent. Il les digère pendant plusieurs jours (c'est costaud l'Olix) et son corps est gonflé de flatulences. Sa température corporelle dépasse les 70°. Certains habitants de Nathalia tiraient dessus à la roquette. Les conséquences en étaient spectaculaires. La bête éclatait et répandait ses boyaux à 400m à la ronde... En règle générale, on s'en sert comme animal de trait ou de transport.

**Ph : 15    Se : 4    Ha : 2    So : 4    Me : 2    Courage : 4**  
**Risque :** se faire piétiner **Taille moyenne :** 5m  
**Poids moyen :** 2 tonnes **Acrobatie : 1    Discrétion : 1**  
**Repérage : 6    Corps à corps : 4    Esquive : 2    Course : 5**  
**Protection :** Fourrure, 6 sur tout le corps  
**Dégâts :**  
Piétinement (Ph + 10 + 1d10)

### PIRANHA DES SABLES

Et voici l'un des cauchemars des enfants Birgagi. En fait, c'est un cauchemar pour à peu près tout ce qui vit sur cette planète. Vivant en meute, ces drôles de créatures ressemblent à une bouche entourée d'écailles. Elles possèdent de petites pattes griffues et membraneuses pour se déplacer. On en trouve aussi bien dans le désert que dans la mer.

**Ph : 4    Se : 6    Ha : 8    So : 2    Me : 1    Courage : 6**  
**Risque :** agit en bande **Taille moyenne :** 25 cm  
**Poids moyen :** 500g **Acrobatie : 4    Discrétion : 4**  
**Repérage : 4    Corps à corps : 4    Esquive : 4**  
**Course : 6    Nage : 7**  
**Protection :** Aucune  
**Dégâts :**  
Dents (Ph + 1 + 1d10)

### REQUIN DES SABLES

Voilà une créature pour qui les piranhas ne constituent pas vraiment un danger. Le requin des sables ressemblerait plutôt à une murène ou à un congre à qui on aurait rajouté un aileron. Son aileron sert d'organe olfactif pour repérer ses proies. Extrêmement vorace, cet animal est capable d'attraper des mouettes au vol et n'hésite pas à s'attaquer aux sillonneurs malades. On en trouve aussi bien dans le désert que dans la mer où il dévore un genre de crevettes ailées. Sinon, sa chair est comestible...

**Ph : 16    Se : 8    Ha : 7    So : 1    Me : 1    Courage : 7**  
**Risque :** Extrêmement agressif  
**Taille moyenne :** 7 m **Poids moyen :** 300 kg  
**Acrobatie : 4    Discrétion : 6    Natation : 7**  
**Repérage : 6    Corps à corps : 5    Esquive : 4**  
**Protection :** Peau épaisse, 8 de protection partout  
**Dégâts :**



Dents (Ph + 12 + 1d10)  
Constriction (Ph + 1d10)

