



Background

Full Metal Background

Full Metal Planète, que les joueurs surnomment Feumeupeu, est un jeu tactique de Ludodélice mettant en scène plusieurs forces concurrentes de mineurs de l'espace sur un corps céleste particulièrement turbulent. Si les règles sont d'une précision exemplaire et d'un humour apprécié, elles n'introduisent aucun élément de background. Quelle est cette étrange planète, pourquoi le minerai est-il si précieux, et d'où les astronefs des joueurs viennent-ils ?

Full Metal Planet

Les sites d'exploitation ont été nommés Full Metal Planètes, en référence certes aux antiques munitions blindées désignées sous le nom de Full Metal Jackets, mais aussi de façon simplement descriptive puisqu'un site minier est composé à plus de 95% de métal. A cela une excellente raison : une Full Metal Planète est le noyau d'une ancienne planète de taille moyenne, et donc constituée essentiellement de métaux lourds solides ou liquides. L'existence d'une Full Metal Planète suppose l'existence d'une planète antérieure, mais aussi de sa présence dans le champ d'action d'une étoile agonisante, une nova ou une supernova. Les noyaux métalliques qui intéressent les prospecteurs sont ceux en cours d'oblitération par une étoile si massive qu'elle manquerait de s'effondrer sur elle-même, formant un trou noir lorsque sa masse dépasse le seuil où la vitesse de la lumière n'est plus suffisante pour atteindre la vitesse de libération. Mais elle ne le fait pas, et souffle ses satellites en mourant. Evidemment, l'état de Full Metal Planète est éminemment transitoire, et dure un an au maximum avant que même les métaux les plus lourds ne terminent à l'état de poussière cosmique. Par ailleurs, la fréquentation d'une Full Métal Planète sous-entend de pénétrer dans les couches extérieures d'une supernova et de se poser sur un enfer de métal radioactif en fusion. Trois Full Metal Planètes sont connues et exploitées.

Full Metal Water

Si les métaux dont les points de fusion sont les plus élevés restent solides durant l'essentiel de l'existence d'une Full Metal Planète, les matériaux plus volatiles sont bientôt réduits en magma métallique par la chaleur dégagée directement par l'étoile et par les réactions radioactives que le bombardement de noyaux atomiques provoque en eux. Sur les Full Metal Planètes exploitées, le cobalt figure en très bonne place parmi les composantes du liquide qui recouvre l'essentiel de la surface de la planète, ce qui renforce la radioactivité du métal en fusion tout en lui donnant une curieuse couleur bleutée. Les quantités anormales de cobalt peuvent être dues à la dégradation de certains éléments en cobalt, ou plus simplement à une forte teneur en cobalt de la planète réduite en Full Metal Planète. Toujours est-il que cette couleur bleutée sale fit que les premiers mineurs surnommèrent ce métal liquide "la flotte". Les techniques de résistance à "la flotte" étant dans un premier temps mal adaptées, elle fut à l'origine responsable de nombreux accidents (ce qui entre parenthèses rendit claire la nécessité de véhicules capables de flotter sur le métal en fusion), et les mineurs commencèrent à lui accorder un certain respect. Par un phénomène sémantique classique, et pour marquer ce respect, "la flotte" devint "l'eau", terme quasi-officiel maintenant et d'usage plus aisé que les formules chimiques très complexes de "l'eau".

Full Metal Tides

"L'eau" n'est plus aussi redoutable qu'elle a pu l'être avec l'apparition de blindages adaptés aux véhicules terrestres et "marins", mais demeure un danger majeur du fait de marées. Celles-ci sont essentiellement dues à quatre phénomènes principaux :

1. les bouffées de chaleur de l'étoile en pleine désintégration, qui provoque une augmentation

- du volume du liquide (par dilatation, mais aussi en fondant de nouvelles quantités de métaux);
2. la complexe radio-activité au sein du métal liquide qui provoque également de la chaleur, et parfois la vaporisation des métaux les plus légers, ce qui crée des vents de particules métalliques et donc des vagues, ou des poches de gaz métallique qui explosent, provoquant des raz-de-marée de métal dont l'ampleur peut être titanesque;
 3. les vagues gravitiques semi-régulières, comparables à celles d'un pulsar, qui émanent de la supernova et provoquent des marées sur le même mécanisme que les marées de l'H₂O sur Terre;
 4. l'activité magnétique, qui peut attirer les composantes ferreuses de "l'eau" vers des dépôts métalliques aimantés.

La conjugaison de ces quatre phénomènes, et de quelques autres comme une éventuelle activité sismique de profondeur, provoque des "marées" apparemment aléatoires mais que l'on peut prévoir par le calcul. Malheureusement, ce calcul nécessite un modèle extraordinairement développé, et ne peut fonctionner de manière crédible qu'à deux conditions : un ordinateur très puissant et très rapide, et des relevés très réguliers et transmis en temps réel des conditions sur l'étoile et sur la Full Metal Planète. Ces stations de prévision, dites stations météo, sont maintenues en orbite par les principales compagnies minières dans les FOAM (voir plus loin).

Les marées sont capables de modifier la configuration du terrain de manière importante. Les dépôts de métaux plus mous, surnommés "marécages", peuvent se liquéfier au contact des projections de la marée montante et éventuellement de la vague de chaleur qui a créé ladite marée; et de manière symétrique, les veines de métaux très résistants à la fusion, voire les amas cristallins, affleurent hors de "l'eau" dès que le niveau de celle-ci vient à baisser, formant des récifs redoutables. Si il est très peu probable qu'il soit détruit, un véhicule englouti par un terrain temporairement devenu liquide ou empalé sur des projections de titane est en mauvaise posture, et doit prendre immédiatement des mesures pour ne pas être détruit par la resolidification de son milieu ou les assauts de "l'eau" contre les brèches occasionnées dans le blindage par les récifs. Durant cette procédure, tout véhicule est très vulnérable.



Full Metal Power

On conçoit que d'engager des moyens pareils sur des mondes aussi radicalement inhospitaliers suppose l'existence de trésors fantastiques. C'est ce que les mineurs appellent, avec un certain mépris cette fois, "le minerai". Le minerai est en fait un nodule métallique dont le champ magnétique, une fois mis en équations et représenté graphiquement, constitue un attracteur étrange. Ce champ magnétique particulier, qui ne se crée que dans des conditions extrêmes et

de manière toujours mystérieuse, est à même d'emprisonner certaines radiations. Le minerai qui apparaît sur une Full Métal Planète retient donc les ultimes radiations d'une étoile morte dans son écorce d'apparence minérale. Dangereux, radioactif et très chaud, le minerai est très recherché pour l'état qu'il atteint quand l'entropie survient dans le système constitué par les impulsions électromagnétiques piégées dans le champ magnétique du nodule, et que le tout devient donc stable. Le minerai ainsi énergisé vit ses capacités étudiées pour la première fois par le chercheur Arno Ioun, aussi nommé-t-on Pierre de Ioun le cœur d'un minerai. Il est très difficile d'extraire ce cœur du gros du métal ; toutefois le métal reste énergisé, et est employé comme précieuse source d'énergie. Une pierre de Ioun est capable de se mettre en lévitation autour d'un individu et d'un seul, entrant en symbiose avec lui. Ainsi, une pierre de Ioun altère son orbite suivant la direction vers laquelle se concentre un individu, ou suivant son état émotionnel.

Mais la principale qualité des pierres de Ioun, qui se présentent sous la forme de fragments de forme géométrique d'aspect minéral ou métallique et de couleur variable, est de conférer à leur propriétaire (elles ne peuvent entrer en symbiose qu'avec une seule personne) des capacités particulières d'une manière qui échappe à l'investigation scientifique, et que tous, y compris certains scientifiques particulièrement découragés, qualifient de magie. Parmi les nombreux effets recensés, un même type de pierre (même couleur, même forme) produisant toujours le même effet, on peut citer l'accroissement de certaines capacités physiques et intellectuelles, voire des deux à la fois, l'immunité apparente à diverses agressions (chaleur, toxines, maladies...), la possibilité d'annuler l'effet de la gravité sur le propriétaire et diverses capacités mentales et physiques "magiques" en grand nombre. La possession d'une pierre de Ioun particulièrement puissante ou de plusieurs pierres quelconques fait du propriétaire un surhomme, entouré de pierres tournoyantes comme un noyau atomique d'électrons.

Full Metal Armor

Qu'ils soient à chenilles pour les terrestres ou à vis d'Archimède pour les "marins", les véhicules employés par les compagnies sur les Full Metal Planètes sont des complexes blindés redoutables. Bien que les spécifications du blindage varient entre les véhicules "marins" et terrestres, ce qui garantit leur survie face aux conditions environnantes, ils ont tous en commun un blindage en isotope artificiel de strontium renforcé de bore et de plomb, utilisant une variante des vieux durcissements électromagnétiques Cheyenne pour protéger l'électronique de bord. Compte tenu du coût nécessaire à l'envoi d'êtres humains sur une Full Metal Planète, ces unités sont entièrement automatiques. Une partie non-négligeable de cette électronique est constituée par le système d'émission à fréquence super-courte, qui envoie ses brèves impulsions codées se refléter sur les gaz métalliques en suspension dans la basse atmosphère pour communiquer avec son astronef et est pourvu d'un sélecteur aléatoire de fréquence et de la capacité à changer aléatoirement ses ricochets sur l'atmosphère, rendant sa communication en pratique ininterceptable.

La pondeuse-météo est le principal véhicule déployé par un astronef. Il s'agit d'un crabe modifié sur lequel a été ajoutée une très puissante unité de communication, la seule de chaque astronef, capable de percer l'atmosphère pour communiquer avec la FOAM (voir plus loin) de sa compagnie. C'est par ce biais que la pondeuse peut recevoir les prévisions concernant les marées. Elle est également munie d'un téléporteur, ce qui en soi ne représente pas un volume ni une dépense écrasant, mais pas de la source d'énergie colossale nécessaire pour effectuer la téléportation proprement dite. Par contre, elle dispose d'une enceinte où les minerais peuvent être réduits en énergie, ce qui détruit la pierre de Ioun à l'intérieur mais fournit assez de terrawatts pour réaliser une téléportation FOAM-Pondeuse, utilisée par les mineurs pour puiser dans les réserves de matériel de la FOAM. Ces systèmes sont montés sur une unité mobile afin de pouvoir se placer sous les fenêtres dans l'atmosphère pour obtenir une communication correcte avec la FOAM, ce qui explique qu'on ne puisse les placer à l'abri dans les astronefs.



Les destructeurs sont la force de frappe employée pour lutter contre la concurrence ; ils sont pourvus de capacités offensives. Les explosifs étant inutilisables sur une Full Métal Planète (ils détonneraient à peine sortis de la carapace protectrice du destructeur), il est nécessaire d'utiliser des canons à particules. Mais ces armes, face au blindage des destructeurs précisément conçu pour lutter contre ce type d'agression, ne peuvent être suffisamment efficaces dans le faible volume d'un destructeur. Par contre, un véhicule soumis à deux bombardements simultanés de particules (l'effet cumulé des deux champs de collision étant plus élevé que la somme de leurs potentiels destructifs respectifs), cumulés aux conditions

environnantes, n'a aucune chance de résister, aussi les destructeurs opèrent-ils en binaire. La portée de ces armes dans les conditions d'une Full Metal Planète est assez limitée néanmoins. Les destructeurs sont également pourvus de deux modules informatiques. Le premier leur permet d'ouvrir automatiquement le feu sur toute unité ennemie, créant de manière réflexe une zone de destruction (à condition de pouvoir cumuler son feu avec celui d'un autre destructeur) interdisant aux unités ennemies d'approcher de manière aisée. Le second est une unité informatique blindée pourvue de moyens de forage anti-blindage et de branchements informatiques, qui une fois fixée peut envahir un véhicule sur le plan physique puis logiciel. Les défenses d'un véhicule standard sont néanmoins capables de mettre en échec ces modules, aussi la tactique standard est-elle d'en déposer deux simultanément à la surface d'une cible, et ce sous des angles différents, pour s'assurer de la réussite de la prise de contrôle.

Full Metal Command

Les astronefs constituent la seule présence humaine sur une Full Metal Planète, abritant les Full Metal Pilotes. C'est une sorte de porte-avions : bien que pourvu d'une capacité destructrice propre non négligeable, son rôle est de servir de point de ralliement et de service, et sa mobilité tactique est négligeable comparée à celle de ses unités ; par contre celles-ci n'ont d'autre choix que de bénéficier de sa mobilité stratégique. Un astronef maintient un lien radio séparé avec chaque unité sur le terrain, mais ne comprend que le seul Full Metal Pilote. Celui-ci peut néanmoins devenir très efficace en pré-programmant certaines unités pour effectuer des mouvements et des tirs



sans qu'il les contrôle directement, pouvant se concentrer sur autre chose. Néanmoins, cette technique exige d'avoir passé du temps au préalable pour établir les programmes, lesquels doivent être très précis et ne peuvent donc être composés que sur le terrain. Autre problème pour le Full Metal Pilote, il doit gérer la procédure post-atterrissage qui demande beaucoup d'improvisation pour éviter l'accident, ce qui le rend nettement moins disponible durant les premières minutes sur la Full Metal Planète.

Full Metal Pilots

Les Full Metal Pilotes sont des individus condamnés, tout comme les hommes d'équipage de leur FOAM : leur environnement, malgré le blindage, est cancérigène et tous sont atteints de leucémie incurable. Leur espérance de vie est d'une dizaine d'années, au cours desquelles ils sont formidablement bien payés, ce qui leur permet d'être traités pour éviter les désagréments de leur maladie à l'exception du dernier d'entre eux : la mort. Chaque Full Metal Pilote est lié de manière particulière à son vaisseau, employant les pierres de loun triangulaires équilatérales de 7mm d'épaisseur bleu marines, les seules auxquelles ils puissent avoir accès. Cette pierre permet de dialoguer par la pensée avec l'électronique, chaque Full Metal Pilote développant une relation étroite avec son astronef qu'il devient le seul à pouvoir commander avec la célérité requise pour les opérations sur les Full Metal Planètes. Autre privilège, étant condamné, il n'a pas grand-chose à redouter de la compagnie minière qu'il trahit quand son vaisseau est capturé, et son lien avec son astronef lui assure qu'il est indispensable à ses vainqueurs. Un Full Metal Pilote travaille une semaine sur deux, la FOAM n'ayant qu'à puiser dans les tempêtes d'énergie qui se déchainent autour d'elle pour alimenter le téléporteur capable de le renvoyer loin de la Full Metal Planète. La semaine à l'arrière lui permet de tirer le maximum de sa richesse ; l'autre est harassante, au rythme de deux missions par période de 24h. Il n'y a pas de retraite pour un Full Metal Pilote, puisque la pierre de loun ne peut lui être ôtée et vaut une fortune.

En général, les Full Metal Pilotes sont des jeunes gens choisis pour leur endurance, leur intelligence et leurs réflexes, et attirés par la possibilité de bien vivre, rare dans le contexte économique-politique actuel ; ou des vétérans militaires suffisamment expérimentés pour compenser les désavantages de l'âge, et qui n'ont plus beaucoup de temps à vivre.

Dernier signe distinctif, les Full Metal Pilotes ont du fait de leur fréquentation de l'atmosphère pour tout autre irrespirable des FOAMs et des astronefs la peau couverte de légers dépôts métalliques, comme les mineurs sont couverts d'une couche de charbon virtuellement indélébile. L'affinité entre leur champ magnétique en fusion avec celui de leur astronef par l'intermédiaire de leur pierre de loun et les poussières magnétiques leur donne une peau à l'aspect gris étrange, comme on en trouvait auparavant que dans certains dessins de Bilal. Ce "gris héros" comme on l'appelle est considéré comme étant très sexy et le fond de teint gris utilisé par de nombreuses personnes sur Terre.

Full Metal Backup

Une FOAM (mousse, en anglais) est une Forteresse Orbitale d'Assistance aux Mineurs, propriété d'une compagnie minière. Elle contient les ordinateurs de prévision des marées et les véhicules de tout type en cours de réparation auxquels peut accéder une pondeuse. Si les destructeurs et pontons sont vite réparés et disponibles en bonne quantités pour téléportation, les crabes sont très difficiles à réparer : les systèmes d'intelligence artificielle dans les pinces permettant l'extraction et la préhension du minerai ne peuvent bénéficier de couches importantes de blindage du fait de leur emplacement, et doivent subir un check-up complet avant d'être disponibles, check-up qui dure généralement plus longtemps qu'une mission.

Les FOAMs sont des unités très lourdement blindées, capables de résister aux couches

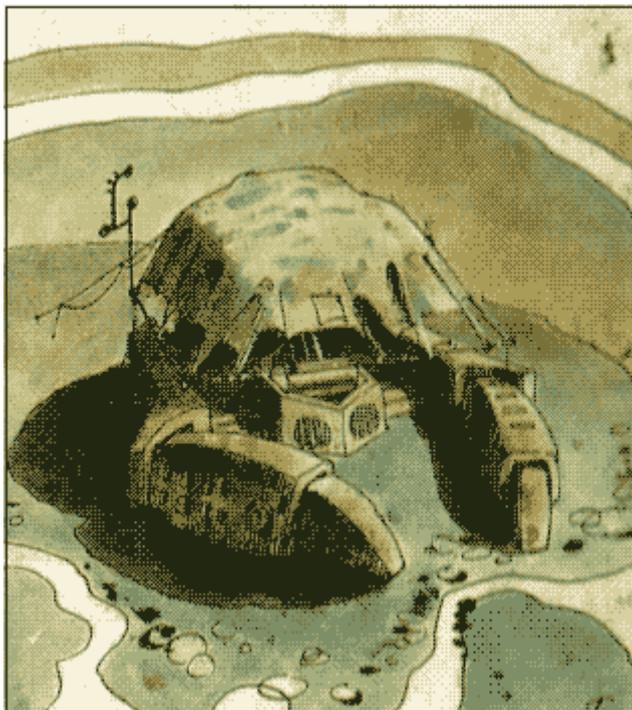
extérieures d'une nova, et abritant jusqu'à cinq astronefs et deux hommes d'équipage. Une fois mise en place, une FOAM ne peut être récupérée de manière rentable. Elles ne peuvent conserver leur stabilité orbitale qu'en s'ancrant sur l'équivalent de points de Lagrange, ce qui a pour effet de restreindre le nombre de zones ouvertes à l'exploitation et de concentrer les différentes compagnies minières sur ces mêmes zones. Dès que les ordinateurs prévoient que les conditions au sein de la supernova permettent la survie de l'astronef pendant un temps intéressant, toutes les FOAMs lancent leurs astronefs, qui atterrissent souvent très près les uns des autres : ces vaisseaux de transports super-blindés sont aussi maniables qu'un parpaing et partent sensiblement du même point. Mais cette situation se transforme pour certains en avantage, quand il est possible de capturer un astronef ennemi.

Les FOAMs sont pourvues de téléporteurs de même technologie que ceux des pondeuses, qui sont alimentés par captage de l'énergie de la supernova. Ils permettent la rotation du matériel, du minerai et du personnel.

Il est conseillé de respecter le temps calculé par la FOAM entre deux éruptions solaires (celle-ci prépare même ses procédures de récupération avant l'épuisement de ce temps, se livrant à une répétition qui permet aux astronefs les plus prudents de rentrer avec de l'avance). Les astronefs ne sont pas capables de résister à un cycle fort de l'agonie de la supernova et seraient transformés en masse de métal fondu et radioactif, finissant par ce mêler à "l'eau", leurs parties fortes constituant des récifs. Ils voulaient exploiter la Full Metal Planète, ils font désormais partie d'elle.

Full Metal Company

Les huit géantes minières, présentes à tous les ancrages orbitaux, ainsi que les quelques compagnies plus petites présentes sur un ou deux points seulement, sont le prolongement de vastes conglomerats collectivistes qui seuls peuvent disposer des ressources nécessaires à la construction d'une FOAM, d'astronefs et d'unités. Elles sont sous le contrôle d'une seule personne, présidant le présidium suprême de sa compagnie, et qui bénéficie des pierres de loun. Si l'on excepte le minerai sans la pierre qu'il contient, qui sert de source d'énergie mais sans pour autant totalement rentabiliser l'expédition sur une Full Métal Planète, la course à la puissance personnelle que permettent les pierres de loun est la motivation réelle de l'exploitation des Full Metal Planètes. Les pouvoirs des président(e)s des présidium suprêmes des



sociétés collectives, qui malgré la position de la doctrine marxiste-capitaliste sur les conseils collectifs d'actionnaires prend seul(e) les décisions, permet de comprendre l'intérêt envers les Pierres. Avec des pierres de loun, il est plus facile de prendre les bonnes décisions, de résister aux tentatives d'assassinat, de défier les autres présidents de présidium en combat singulier, de galvaniser la foule des camarades travailleurs, de convaincre les actionnaires...

Les président(e)s de présidium ayant tendance à rester très longtemps à leur poste (certaines pierres de loun y concourent), les conglomérats collectivistes tendent à consacrer de manière de plus en plus marquée leurs ressources aux compagnies minières ; environ 60% des manoeuvres importantes (rapportant plus d'un milliard de roubles) sur les marchés de spéculation populaire servent à amasser rapidement le cash-flow nécessaire à faire face aux difficultés d'exploitation des Full Metal Planètes. Le rôle des Full Metal Pilotes est donc celui de gladiateurs, de champions des conglomérats collectivistes les ayant embauché, et ils jouent un rôle politique très important, en faisant l'égal des golden apparatchicks les plus en vue.

Les compagnies minières et les conglomérats collectifs portant systématiquement le même nom, il est possible de procéder à une rapide présentation des "Majors", les géantes minières. La plus puissante est l'Eurasian Conglo, présidente Lin Tchangskaïa Jeun ; les autres le Baltimore Cte, président Wile E. Herbert ; le Southafrican Diamond C., président Eugène Terreblanche ; le York Trustsystem Conglomerate, président John C. Herbert (cousin de premier degré et allié inconditionnel du président du Baltimore) ; les conglomérats moyen-orientaux fédérés au sein de la l'OPMIM (Organisation des Pays Musulmans Importateurs de Minerai), dirigée par le Bey Selim ; le George Miller Memorial Institute And Mining Conglo, président Mike Dundee ; le Dai Ichi Zaibatsu/ Conglomerate présidé par Akio Tokugawa ; et le moins important des majors, le Frei Berliner IG, présidé par Berthold Heinsgeimer. Inutile de citer les seize compagnies mineurs, souvent des affaires privées montées par des apparatchiks cherchant à devenir plus gros que le boeuf.

Full Metal System



Après la victoire de Khrouchtchev lors de la crise des missiles de Cuba, en 1962-1963, le monde se trouvait apparemment définitivement divisé en deux : d'un côté l'Amérique de Roosevelt et de son National Rebirth Party, avec ses féaux : Amérique du Sud, Amérique Centrale, Canada, Australie ; de l'autre la toute puissante URSS, son alliée la Chine, les féaux asiatiques, l'Afrique et l'Europe, toujours portée par les Libérateurs des mouvements de résistance ayant effectué la jonction avec l'Armée Rouge en 1947. L'affrontement de Roosevelt, le fils de fermiers KKK du deep south, et de Joseph Staline, qui bénéficiait de la résolution par Lénine des relations difficiles avec les mouvements de résistance européens et de la quasi-rupture, dite des "sociaux-traîtres", avec la Chine, était celui des deux systèmes devenus dominants, le capital-fascisme à l'Ouest et le communisme à l'Est. Ces deux systèmes fermés sur eux mêmes et conduits par des hommes autrefois géniaux, mais devant tout à leurs

tuteurs, son père pour Roosevelt ou Lénine pour Staline, et devenus doctrinaires avec l'âge, devaient conduire à ce que l'on appela la Guerre Froide. Tous savaient qu'elle n'était que le prélude à l'affrontement nucléaire, cette arme nucléaire qui assurait pour l'instant la paix chez les féaux en attendant que l'endoctrinement fasse son office.

Les réunions du Kingston Round entre hommes d'affaires américains et apparatchiks soviétiques et chinois fut le début des négociations dites de second degré puisqu'elles n'étaient pas celles de l'appareil officiel, mais de premier plan puisqu'elles avaient des résultats. Les travaux idéologiques entre les inventeurs de la Nouvelle Politique Economique soviéto-chinoise, dernier leg de Lénine que face à la pression de Mao Staline n'avait pu abandonner, et le Département d'Etat à la Propagande américain, aboutit ainsi aux accords de Bretton Woods en 1957 définissant un système économique mondial. L'économie avait triomphé de la politique, qui figée dans ses rites et dirigée par des hommes extrêmement agés (Staline ayant été fortement affaibli vers la fin de la guerre par une maladie héréditaire), n'accordait pas d'importance à cet aspect des choses. La paix revint, et avec elle le primat de l'économie.

Le système imposant dans un premier temps la concurrence limitée, le rôle des monopoles devint évident et tous les acteurs économiques qui le pouvaient évoluèrent vers la forme du conglomerat collectif. Un conglomerat collectif est un ensemble de monopoles au niveau continental, visant officiellement à la satisfaction des moyens tels que définit par le Plan. Dans la réalité, ils sont une formidable technostructure (cf Galbraith) combinant le goût de la hiérarchie et le mercantilisme américain aux pesanteurs soviétiques ; ces vastes titans gèrent davantage leur activité interne que la production proprement dite, souvent de piètre qualité, et servent les volontés de leurs dirigeants à chaque niveau hiérarchique. Dans un monde figé, ils constituent le véritable pouvoir, ne serais-ce que par leur inertie, et tissent sur la planète une prison froide et inflexible comme le métal. C'est le triomphe du principe d'homéostasie décrit par K.E. Boulding dans les années 50 (A reconstruction of economics), et du pouvoir de compensation décrit par Galbraith à la même époque : oligopoles et oligopsones créent des marchés froids.

Chaque conglomerat est constitué de trois systèmes hiérarchique différents. Le premier est le système administratif, avec des directions ouvrières (une par entreprise) qui élisent des représentants, la direction managériale, qui élit des Grands Managers pour constituer le présidium à l'échelle du conglomerat cette fois. Le vaste présidium, pour des raisons de commodité, élit un présidium suprême d'une dizaine de personnes, lequel élit un président. Le second système est le système syndical, que les techniques américaines employées par les Grands Managers suffisent à réduire à l'impuissance. Le troisième système est le système de vérification idéologique, aux attributions très vagues mais qui constitue un pouvoir très puissant sur la base qu'il embrigade ; par contre il n'a que peu de poids sur les échelons supérieurs, qui s'emploient à réduire les aspirations de la base dictées par le Bureau à l'Idéologie.

Chaque Conglomerat Collectif a son propre système militaire, d'où est issue la technologie de l'exploitation des Full Metal Planètes. La seule concession faite aux Etats est la cession de pierres de loun, ce qui avantage les ConColls puisque ces pierres maintiennent Roosevelt et Staline au pouvoir depuis près de trois siècles maintenant et, dans des systèmes si monarchiques de pouvoir centralisé sans cesse renforcé par la guerre, entraînent l'immobilisme. Quant à l'administration des populations, les privatisations la font de plus en plus passer dans le domaine des ConColls. C'est l'âge des géants de fer et de rouille.

Full Metal Future

Les perspectives d'avenir dans l'exploitation des Full Metal Planètes sont marquées au carcan métallique du système actuel. L'innovation technologique est toujours incapable de fournir de nouveaux vecteurs, aériens notamment, du fait de la mauvaise qualité de fabrication valable pour tout les ConColls ; la fabrication des unités actuelles, comme celle des tanks soviétiques, est issue de vieilles recettes sans cesse réaménagées et font plus confiance aux tonnes de

métal et aux terabits de mémoires qu'à un quelconque raffinement. Tout juste certaines sociétés commencent-elles à déployer des unités variantes voire nouvelle, comme des hovercrafts capable de réutiliser l'atmosphère métallique pour évoluer de manière amphibie.

L'équilibre politique autour des Full Métal Planètes est à première vue capable de se perpétuer plusieurs siècles encore, tant il est vrai que la guerre froide des politiques n'a fait que céder la place à la guerre froide des ConColls. La seule modification possible peut s'effectuer par le biais des défis personnels, parfois surnommés "Kanli" en référence à l'oeuvre de F. Herbert, qui peuvent exister entre les dirigeants des ConColls pour fusionner deux blocs. Mais outre que les dirigeants soient vieux, et que leur situation (pouvoir, richesse, pierres, longévité) les pousse peu à risquer leur vie, une telle fusion créerait un mégaConColl plus puissant encore qu'Eurasian Conglo, et les autres ConColls sont prêts à tout pour empêcher la genèse d'un tel titan, qui bouleverserait la planète. Les kanli peuvent tout au plus concerner les Full Metal Pilotes au service de petits ConColls fondés par des apparatchiks aux dents longues, prêts eux à tout pour doubler leur surface financière et qui se dévorent entre eux, par kanli ou par manoeuvres (OPA, etc.) sous les regards plus que centenaires des Majors.

Sur le plan militaire enfin, outre que la destruction ou la capture de FOAMs créerait un déséquilibre insupportable pour les autres ConColls, mener des opérations militaires dans les couches extérieures d'une supernova dépasse les moyens de la plupart des ConColls, l'exception étant vraisemblablement Eurasian Conglo.

Mais tous savent fort bien que l'histoire a désormais la rigidité et la froideur du métal, et ce métal est forgé en chaînes qui semblent à tous ne pouvoir être brisées. Le vol du feu nucléaire puis du feu de loun, le premier aux étoiles vivantes et le second aux étoiles agonisantes, a conduit à l'enchaînement de l'humanité sur un mont Olympe qui est sa propre histoire; mais le rapace qui lui dévore le foie n'est pas un envoyé divin mais ceux qu'elle a follement placé à sa tête. Prométhée anthropophage et métallique.

Full Metal End