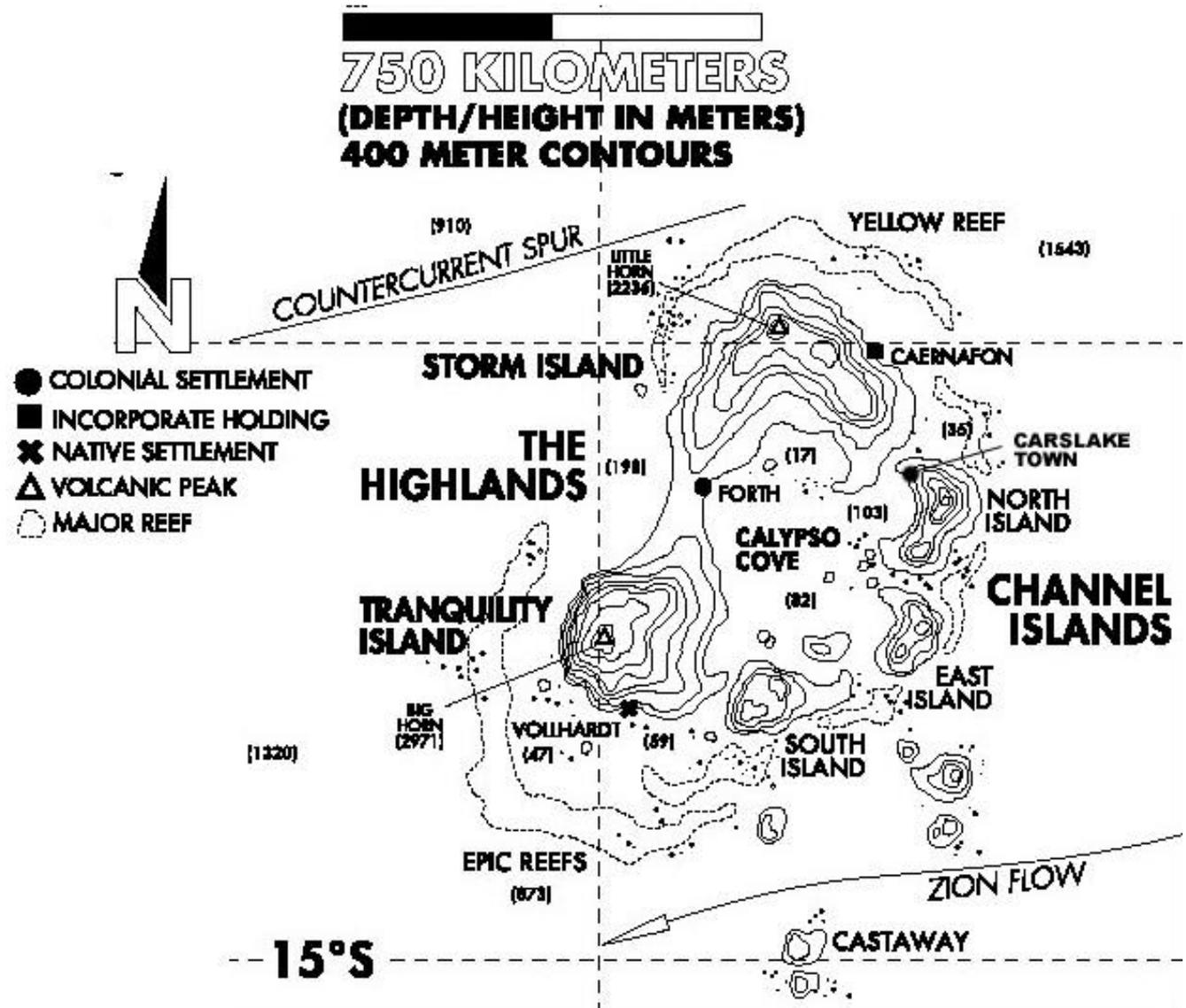


Carslake Town

Localisation

Carslake Town est située par 9° 29' 54" de latitude sud et 12° 49' 23" de longitude ouest, sur la côte ouest de l'île Nord, dans les Channel Islands, à 300 km au sud-sud est de Caernafon. L'île est un ancien massif volcanique érodé, dont le sommet culmine à 1200 m. Elle est recouverte de jungle, se prolongeant vers l'ouest par une mangrove, tandis qu'à l'est se trouve une magnifique plage de lagon. Divers chenaux mènent à l'île, située dans le système récifal des Highlands.



Histoire

Le 15 mars 2159, Ernest Carslake, magnat de l'industrie indépendant, meurt d'une attaque cérébrale. Il laisse derrière lui une fortune de 13,5 milliards de dollars, entièrement légués à au projet de Recontact de la WSA. En 2197, son arrière-petite-nièce, Déborah Potter-Carslake, fait les démarches auprès de la GEO pour lancer un projet d'une nouvelle colonie, en l'honneur de son illustre aïeul, pour commémorer le 40^e anniversaire de sa mort. Le projet fut finalement accepté en avril 2198. La GEO fournit les quelques bâtiments utilitaires préfabriqués, le matériel lourd ainsi que le transport des 150 volontaires, issus pour la plupart de la classe moyenne, fatigués de se trouver entre la masse des démunis et les

Corporatistes ultra-riches. Les colons furent choisis par discussion sur CommCore, chacun apportant sa pierre à l'édifice du projet initial. Par manque de place, un petit groupe partit en reconnaissance pour installer les premières infrastructures en juin 2198. Carslake Town fut officiellement fondée à la date prévue le 16 mars 2199 (137.99 SP). La seconde phase d'installation commence le 19 juin 2199 (189.99 SP) avec l'arrivée des 95 derniers colons impliqués dans le projet initial.

Description

Carslake Town est construite sur un promontoire rocheux, vestige d'une cheminée de lave de l'ancien massif volcanique, surplombant la Baie de Calypso de 8 mètres. De part et d'autre de ce promontoire, une trouée a été aménagée dans la mangrove, afin d'installer les cultures sous-marines et les parcs à poisson. En avant du promontoire, deux digues furent installées pour disposer d'un petit port abrité. Le village lui-même est construit sur le promontoire, ainsi que sur sa pente nord vers la plage et les cultures sous-marines. Les bâtiments communs comme la clinique, le phare ou la citerne sont en bioplastique traité contre la moisissure rapide (fast fungus), mais qu'il faut entretenir régulièrement. Les autres bâtiments ont été bâtis à partir de matériaux autochtones, dans le plus pur style natif, grâce aux diverses données des anthropologues disponibles sur CommCore et assimilées par Sean MacAllister, ancien ingénieur du génie civil, et à l'origine de la plupart des plans des maisons de Carslake Town.

Démographie

Carslake Town est une colonie jeune, de moins d'un an. Elle comporte les 150 colons du projet initial, rejoints par une dizaine de natifs, intéressés par la volonté des colons de fonder une colonie en harmonie avec leur monde d'adoption, comme le firent leurs ancêtres plus d'un siècle auparavant (ou un peu moins d'un sur Poséidon...) Parmi les colons, on trouve une vingtaine de pré-adolescents venus avec leurs parents, et une dizaine de femmes, parmi les premiers arrivés pour monter les infrastructures de la colonie, sont enceintes, heureux présage pour la suite des choses. Dans l'ensemble, on compte douze cétacés : six grands dauphins natifs, deux bélugas et quatre dauphins communs terriens.

Gouvernement

Déborah Potter-Carslake dirige actuellement la colonie, s'occupant de régler les problèmes de conflits entre colons - peu fréquents cela dit. Elle est secondée par Sean MacAllister, qui gère l'infrastructure, et veille au bon fonctionnement du matériel de Carslake Town. Mais d'ici deux ans, la Charte de la GEO devra entrer en vigueur, obligeant la tenue d'élections officielle pour le gouvernement de la petite ville.

Assise économique

Carslake Town dépend essentiellement de l'élevage de poissons et de cultures aquatiques. Au large se trouvent de vastes étendues de chanvre d'eau, plante utilisée par les natifs pour leur artisanat. Les colons l'utilisent comme substrat pour leur cuve à bioplastique. Carslake Town est la première colonie de la région à être dotée d'un tel système, et ils peuvent ainsi vendre outils et matériaux de construction bon marché aux colonies et villages de natifs avoisinants. Forth et Vollhardt font désormais l'achat de ce type de biens ici plutôt qu'à Caernafon, où tout est plus cher. De plus, grâce à JDS (Johnson Delivery Service) qui assure le transport de personnes et de marchandises entre les villes de la région et Haven, le village de Jalisco peut lui aussi être fourni, bien que ce soit moins fréquent.

4. Espace de travail

L'espace de travail est la zone où les humains et les cétacés interagissent le plus ensemble. A l'image des villages natifs, Carslake Town s'est ici doté d'un moyen de permettre aux dauphins et à leur cousins le moyen de réaliser des travaux manuels. Plusieurs accès directs pour les trodes soniques permettent d'utiliser des bras manipulateurs. Les Auxcycet (ou CICADA) peuvent aussi être réparés ici. Pour les cétacés natifs, divers traducteurs externes permettent de se faire comprendre des quelques auxiliaires humains qui maîtrisent mal l'interspec., afin qu'ils « prêtent » leurs bras.

5. Champs de varech

Principale ressource alimentaire de la colonie, les champs de varech ont une importance de premier ordre. Tout autour se trouvent des docks de secondaires, ainsi que des caisses où le matériel est stocké.

6. Port

Le port, composé de deux jetées de béton et d'un quai en bioplastique industriel, est le principal accès à Carslake Town. La colonie possède deux hydrofoils de moyenne importance, et trois hovercrafts légers. On trouve aussi souvent dans le port les trois catamarans des natifs installés ici. Enfin, lorsque JDS passe, le jumcraft est toujours obligé d'amerrir et de rejoindre aussi cette construction.

7. Phare – Ernest Carslake Memorial

Le phare n'en est un que de nom, il faut le savoir. Il s'agit surtout d'un hommage à Ernest Carslake, ainsi que le relais CommCore de la colonie. Son nom de phare est surtout dû au fait qu'il s'agit aussi d'un calibre GPS qui fournit à tous les systèmes de positionnement à 150 km à la ronde la carte des principaux chenaux de la Baie de Calypso.

Déborah Potter-Carslake

Espèce : Transhumaine

Fonction : Administratrice de la colonie

Age : 45 ans (mais n'en paraît que 35)

Sexe : Féminin

Taille : 1,64

Poids : 51 kg

Origine : Urbaine

Background : Riche, Université

Description : Blonde aux yeux noisettes, mignonne, mais autoritaire. Elle sait toutefois écouter les autres avant d'agir. Athlétique, elle est plus « crédible » dans son rôle de pionnière que dans celui d'administratrice...

Attributs Primaires :

Agilité	0
Perception	1
Chimique	1
Ouïe	1
Intuition	1
Toucher	0
Vue	2
Carrure	1
Dextérité	0
Forme	2
Intellect	2
Présence	1
Volonté	2

Attributs Dérivés :

Endurance	4
Réflexes	0
Force	1
Robustesse	1

Compétences : Administration, Culture (Supérieures) ; Survie, Commandement, Communication, Sciences humaines (Fortes)

Bureaucratie 6, Economie 7, Droit 5, Management 6

Commandement 3, Logistique 3

Natation 1

Anglais 7, Espagnol 6, Interspec 5, Négociation 7, Discours 3, Persuasion 7, Ecriture 7

Culture Terrienne 7, Culture GEO 2, Culture Corporatiste 6

Peinture 2

Histoire 2, Politique 5

Pêche 1, Cueillette 1, Alpinisme 1, Navigation 2, Orientation 2, Pistage 1

Informatique 6

Conduite 4, Voile 1

Biomods :

Oxyphorie sanguine améliorée, Halotolérance, Multiglandes, Traducteur implanté (Russe, Arabe, Allemand), Prise neurale, Micro-ordinateur implanté.

Sean McAllister

Espèce : Humain

Fonction : Concepteur de la colonie

Age : 58 ans

Sexe : Masculin

Taille : 1,71

Poids : 83 kg

Origine : Orbite terrestre

Background : Université, GEO

Description : Cheveux roux grisonnants, yeux verts, légèrement ventripotent. Sean est l'archétype même du papi bricoleur, passionné par son boulot.

Attributs Primaires :

Agilité	-1
Perception	-1
Chimique	-1
Ouïe	-2
Intuition	-1
Toucher	0
Vue	-1
Carrure	1
Dextérité	0
Forme	0
Intellect	3
Présence	1
Volonté	1

Attributs Dérivés :

Endurance	0
Réflexes	-1
Force	0
Robustesse	0

Compétences : Beaux arts, Technique (Supérieures) ; Survie, Sciences physiques, Communication, Culture (Fortes)

Bureaucratie 2

Natation 1, Chute libre 3

Anglais 8, Interspec 4, Négociation 2, Persuasion 2, Ecriture 2

Culture Terrienne 6, Culture GEO 3, Culture Corporatiste 2, Culture Native 2, Culture spatiale 2

Artisanat (charpenterie) 9, Peinture 5, Sculpture 4

Histoire 2, Politique 2

Biochimie 1, Botanique 1, Génétique 1, Zoologie 1

Psychologie 1

Chimie 2, Physique 3

Baratin 2, Crochetage 5

Pêche 1, Cueillette 1, Alpinisme 1, Navigation 1, Orientation 1, Pistage 1

Informatique 9, Maîtrise d'avaries 6, Démolition 3, Electronique 5, Mécanique 5, Télécommande 5

Conduite 1, Pilotage 1, Voile 1

Biomods :

Flore immunostimulante, Halotolérance, Multiglandes, Calculateur implanté, Prise neurale, Micro-ordinateur implanté