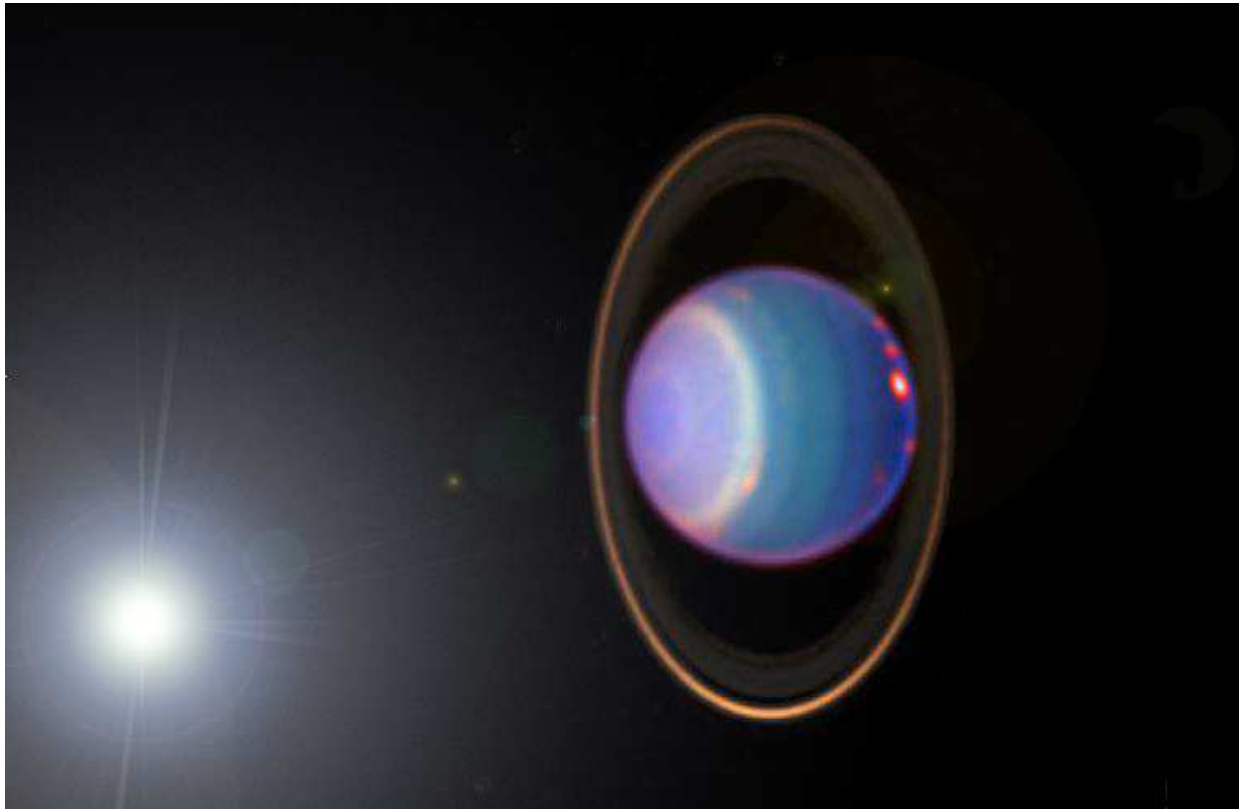


TWIN GALAXIES



***GUIDE DE
L'UNIVERS***

TWIN GALAXIES

Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes au milieu des luttes incessantes que se livrent les quatre Clans qui ambitionnent de dominer leurs rivaux. Parcourez des mégaloilles surpeuplées, traversez des paysages de toute beauté, retrouvez des vestiges sacrés, inspectez des stations orbitales abandonnées... Découvrez les galaxies jumelles, les milliards de systèmes qui les composent, les sept espèces intelligentes qui les peuplent et les différentes factions qui essayent d'élargir leurs sphères d'influence par tous les moyens...

Incarnerez un personnage qui se retrouvera au centre des intrigues les plus palpitantes et des aventures les plus trépidantes, au sein d'une équipe d'intrépides aventuriers tous prêts à s'entraider. Apprenez à maîtriser différentes techniques pour vous sortir des situations les plus désespérées, faites appel à votre intelligence pour résoudre les dilemmes les plus inextricables, comptez sur votre réussite pour parvenir à surmonter les épreuves les plus périlleuses.

Accomplissez des prodiges, terrassez les plus redoutables adversaires, triomphez des plus incroyables péripéties mais faites le avec style, faites le dans le monde de Twin Galaxies ! L'avenir des galaxies jumelles se trouve peut-être entre vos mains...

Style [stil] n. m.

Du latin stilus et du grec stylos.

- *Manière d'agir, de parler.*
- *Apparence d'une personne. Ensemble de caractéristiques définissant son identité.*
- *Comportement habituel d'un individu.*
- *Manière de créer, ton, voix qui caractérise l'œuvre d'un artiste.*

« Le style, ce n'est pas qu'une question de classe ou d'allure mais c'est aussi une question d'authenticité dans l'attitude et d'ingéniosité dans l'action. »

Illustration de couverture : © E.Karkoschka & NASA

Version 0-29SR – R.Mike – Avril 2011

Twin Galaxies – Guide de l’Univers

Synoptique des Chapitres & Annexes

Chapitre 1 – Le Guide de l’Univers	4
Chapitre 2 – Histoire des Galaxies Jumelles	5
Chapitre 3 – Miwéa & Koméa	20
Chapitre 4 – Principaux Systèmes	30
Chapitre 5 – Principales Espèces	33
Chapitre 6 – Clans & Coalitions Montantes	37
Chapitre 7 – Anarchistes & Indépendants	40
Chapitre 8 – MégaCorporations & Corporations Mineures	41
Chapitre 9 – Religions & Croyances	44
Chapitre 10 – Guildes & Comptoirs	48
Chapitre 15 – Vie Quotidienne	56
Chapitre 16 – Technologie	69
Chapitre 17 – Véhicules & Vaisseaux	77
Chapitre 19 – Valken & Rudrah	84
Nouvelle – Prédications (Suite)	86
Annexe 1 – Tables & Tableaux	93
Annexe 2 – Table des Matières	94



Vivez des aventures hors-normes à travers des myriades de mondes mais faites le avec style !

Site : <http://twingalaxies.free.fr>

E-mail : twingalaxies@free.fr

Ce jeu de rôle, bien que distribué gratuitement via Internet, n'est pas libre. Il n'est pas permis de le diffuser, partiellement ou dans son intégralité que ce soit dans une version modifiée ou dans sa version originale sans l'accord préalable de son auteur.

Chapitre 1 – Le Guide de l'Univers

Le Guide

Entrez de plain-pied dans l'univers foisonnant de Miwéa et Koméa ! Effectuez avec le *Guide de l'Univers* une fascinante plongée au cœur des galaxies jumelles, de leurs intrigues, de leurs mystères... Ce manuel a en effet pour but de présenter en détail les deux galaxies, leur longue histoire, les secteurs stellaires et les systèmes planétaires qui les composent, les différentes espèces, sapientes et semi-intelligentes, que l'on peut y croiser et bien évidemment ses principaux acteurs : les quatre Clans, les myriades de coalitions intermédiaires et mineures, les nombreuses MégaCorporations que l'on peut y trouver, les différentes religions, les innombrables guildes, les implacables pirates, les redoutables syndicats du crime organisé, les forces de l'ordre... Au sein de ces différents groupes, on retrouve un certain nombre de structures telles que les organisations policières et douanières, les Marines, la Légion... Plusieurs chapitres leur sont consacrés de manière à les présenter plus en détail et à donner un aperçu des nombreuses missions qui peuvent leur être confiées.

Vie Quotidienne & Technologie

Ce guide vous présentera également un aperçu de la vie quotidienne des habitants des galaxies jumelles, leur environnement, leurs habitudes, leurs loisirs... À cette partie succède une présentation des principales technologies qui rendent notamment possible les déplacements à des vitesses supérieures à celle de la lumière grâce aux systèmes de propulsion spatiale qui permettent de voyager d'un bout à l'autre de chacune des deux galaxies en des temps extrêmement courts ; celles qui servent à maîtriser la gravité, les possibilités de l'informatique et des réseaux, les propriétés remarquables des matériaux de pointe suivie d'une partie traitant des robots et androïdes, des systèmes experts et des intelligences artificielles qui occupent une place importante dans de nombreux secteurs d'activité.

Mystères & Nature

S'il existe un mystère fascinant, c'est bien celui des Pouvoirs Psy, qu'ils soient de type Valken ou Rudrah, et par voie de fait les différents individus qui les maîtrisent dont les Tekranns : d'où viennent-ils, quelles sont leurs origines, quelles sont leurs motivations, quels sont leurs buts ? Autant de questions auxquelles il est difficile de répondre. Cependant, un certain nombre d'éléments sont connus ou, à tout le moins, spéculés au sujet de ces mutants apparus (ou réapparus) à la suite de la chute des Anciens. Ces informations sont regroupées dans le chapitre qui précède celui qui traite de la faune des différents systèmes, riche d'une incroyable diversité et

qui peut parfois se révéler tout aussi effrayante que les plus dangereux Tekranns. La flore des différents systèmes est tout aussi surprenante et de nombreuses utilisations peuvent en être faites, soit à des fins médicinales, soit dans le but d'en extraire des substances nocives servant à concocter de redoutables poisons.

Jeux & Divertissements

Les jeux occupent une place importante dans les galaxies jumelles depuis la chute des Anciens qui les avaient quasiment totalement abolis, peu enclins à permettre à des individus de s'enrichir sur le dos des autres ou de se retrouver à la tête d'une fortune colossale à la suite d'un heureux hasard. Qu'il s'agisse de jeux de hasard ou de stratégie, leur succès ne se dément pas et la joyeuse frénésie qu'ils suscitent semble provenir de la frustration que leur bannissement avait provoqué. De nombreux autres divertissements et loisirs sont également disponibles afin d'occuper le temps libre des habitants de Miwéa et Koméa. Culturels, sportifs ou touristiques, ils se présentent sous des formes très diverses.

Mythes & Légendes

Enfin, ce sont eux qui constituent la base de l'imaginaire collectif, ils sont bien souvent issus de rumeurs ou de mythologies ancestrales, et bien évidemment des nombreuses zones d'ombre qui entourent la *Guerre des Anciens Mondes* ou la période du régime des Anciens, ce sont les mythes et légendes des deux galaxies. Ces récits imaginaires, farfelus ou étonnamment rigoureux peuplent l'univers des galaxies jumelles. Enfin, l'annexe située à la fin de ce manuel regroupe, quant à elle, les quelques tables et tableaux utiles à cette section, juste avant une table des matières générale récapitulant les principaux paragraphes de ce guide.

Aventures & Héros

Les Meneurs de Jeu trouveront ainsi dans ce guide une foule d'éléments et de nombreuses idées afin de mettre en scène de palpitantes aventures. Quant aux joueurs, ils découvriront plus en profondeur l'univers auquel appartiennent leurs personnages, ce qui devrait les aider à les définir de manière plus poussée et ainsi leur permettre de leur donner plus d'épaisseur et de saveur.

Chapitre 2 – Histoire des Galaxies Jumelles

Genèse

Bien avant la situation actuelle des galaxies jumelles, se sont produits un certain nombre d'évènements qui peuvent expliquer, mais seulement partiellement les tenants et les aboutissants de la Guerre des Clans. Aussi loin que l'on puisse remonter, l'ensemble des sept espèces intelligentes ont, semble-t-il, toujours fait en sorte d'étendre leurs zones d'influences dès lors que leurs technologies respectives leur ont permis d'effectuer des voyages intersidéraux, ouvrant la voie à des périodes d'expansion sans précédent. Leurs routes se sont inmanquablement croisées, engendrant par conséquent des confrontations plus ou moins violentes ou des alliances plus ou moins indéfectibles voire une alternance des deux en fonction de la situation et de leurs stratégies diplomatiques complexes. Les archives les plus anciennes nous conduisent sur Hydra, troisième planète du système Hélios, situé dans la galaxie de Miwéa, parfois également appelée Phokéa. Un peu d'histoire...

La Grande Guerre

Pour bien saisir la situation actuelle des galaxies jumelles, il est utile de revenir sur la période impériale Humaine qui a duré de l'an Un à l'an 1696 du calendrier impériale (N.B. : les dates sont calculées à partir de l'an Un, début de l'Empire Galactique Humain). On ne sait que peu de choses sur la période précédente, presque toutes les archives ayant été détruites. A cette époque, l'humanité était localisée uniquement sur Hydra. Hydra était divisée en plusieurs territoires indépendants appelés « nations ». Pour une raison inconnue, une vaste guerre nucléaire a ravagé la planète. On ne sait pas qui a déclenché la guerre car les survivants se sont rejetés mutuellement la faute. Seuls quelques gigantesques métropoles ont survécu, le reste de la planète ayant été dévasté et la population réduite de 80%. Il fut décidé que le calendrier serait calculé à partir de cette année.

Les Débuts de l'Expansion

Hydra étant dévastée, la seule solution pour l'humanité était de s'étendre dans l'espace. Le système Hélios fut colonisé rapidement, suite à de rapides progrès dans le domaine spatial. Suite à la découverte, presque par hasard, du domaine InfraLuminique permettant de se déplacer à une vitesse extrêmement proche de celle de la lumière, l'humanité commença à se répandre à travers la galaxie, dans les systèmes proches. Les voyages spatiaux, malgré la technologie InfraLuminique prenaient beaucoup de temps car cette nouvelle technologie n'en était qu'à ses tous débuts et malgré une vitesse proche de celle de la lumière, les systèmes situés à plusieurs années-lumière nécessitaient

plusieurs années de voyage et ceux situés à plusieurs dizaines d'années lumières étaient inaccessibles.

L'Ère Impériale

Saldric 1^{er}

Devant la multiplication des colonies, le président de Sucal (N.B. : métropole regroupant près de 30% de la population humaine, située dans l'hémisphère Nord d'Hydra mais dont la localisation exacte est désormais perdue), se proclama Empereur. Les circonstances de sa prise de pouvoir sont mal connues, mais il semble qu'elle ait été facilitée par la faiblesse et le nombre peu élevé de colonies. Saldric Kamor devint donc Saldric 1^{er}. Son idée était simple : la grande guerre d'Hydra avait été déclenchée à cause de la multitude de nations indépendantes et rivales. La même chose pouvait donc se reproduire à l'échelle galactique. Seule une autorité unique et forte pouvait éviter cela. Il décida donc de réunir l'ensemble des humains sous la bannière de l'Empire flanquée de l'Aigle d'argent. Saldric était un dirigeant intelligent, avisé et compétent, et son règne qui dura de l'an Un (nouvelle date de référence temporelle) à l'an 28 fut bénéfique.

Hydra fut abandonnée car les stigmates de la Grande Guerre l'avaient rendue invivable. La capitale impériale, baptisée Néo-Sucal, fut installée sur Arès, quatrième planète du système Hélios et planète la plus proche d'Hydra, qui venait d'être terraformée et aménagée par les colons impériaux. L'expansion se continua, tout en étant strictement contrôlée par la puissante Armée impériale. Saldric II succéda à son père en l'an 28 et son règne dura jusqu'en l'an 58 du calendrier impérial. Il renforça les pouvoirs de l'Armée impériale afin de contrôler au mieux l'expansion de l'Empire. Il fit construire les fameux croiseurs de la classe Kamor dont le gigantisme n'avait d'égal que la puissance de feu démesurée et qui furent utilisés par l'armée pendant près de huit siècles.

Les Premières Guerres Galactiques

De l'an Un à 747, se déroula la Grande Expansion, et les humains se répandirent de plus en plus loin dans Miwéa malgré une technologie InfraLuminique encore mal maîtrisée, peu performante et encombrante. Au cours de cette période, les humains rencontrèrent plusieurs espèces extra-terrestres semi-intelligentes technologiquement peu avancées que l'Empereur de l'époque, Canor II, décida de laisser tranquilles pour les intégrer plus tard à l'Empire. A la fin de cette période sont apparus les premiers désordres anarchiques sur les planètes périphériques. Leurs habitants étaient issus de colons, eux-mêmes descendants de colons. N'ayant jamais vu Hydra ni Arès, la planète impériale, ils acceptaient mal le pouvoir d'un Empereur lointain sur une planète

pratiquement inconnue d'eux. Il y eut donc des révoltes et l'Empereur fut obligé d'envoyer l'Armée pour endiguer ce phénomène qui risquait de faire tâche d'huile, provoquant les premières Guerres Civiles galactiques.

Ce fut à ce moment, alors que les vaisseaux impériaux étaient dispersés, que les Sefrehns attaquèrent. Les Sefrehns formaient une espèce insectoïde supérieure aux humains d'un point de vue technologique. Leurs vaisseaux étaient équipés de propulseurs spatiaux, tant SubLuminique qu'InfraLuminique, plus performants, de lasers et de torpilles plus puissants que les vaisseaux humains. En fait, leur technologie InfraLuminique semblait même être une technologie de type SupraLuminique voire UltraLuminique, c'est à dire leur permettant de dépasser la vitesse de la lumière. Leurs vaisseaux étaient également bien plus maniables et rapides que les énormes croiseurs impériaux handicapés par leur gigantisme.

Les Sefrehns voyaient d'un mauvais œil l'extension de l'Empire humain et craignaient d'être agressés un jour. Dans un premier temps, la confusion fut totale, les vieux croiseurs de classe Kamor ne faisant pas le poids face aux nombreux vaisseaux ennemis plus légers, plus maniables et possédant une puissance de feu redoutable, de nombreux systèmes tombèrent de 747 à 750, date où l'Empereur Heldric 1^{er} succéda à son père Canor II. Il organisa des trêves avec les systèmes encore insurgés et leur fit des concessions pour assouplir les lois impériales et réunifia l'Empire. Malgré cela plusieurs systèmes refusèrent cette trêve et s'allièrent avec les Sefrehns. Entre 750 et 754, la guerre fut acharnée entre les deux coalitions mais petit à petit les Sefrehns gagnaient du terrain au point de finir par menacer la capitale impériale.

L'Héroïque Résistance

La flotte d'Arès résista pendant près de quatre ans dans une guerre d'usure terrible, à plusieurs reprises des commandos Sefrehns parvinrent à débarquer sur Arès et à faire d'énormes dégâts avant d'être anéantis. Mais l'armée d'Arès tint bon et les Sefrehns qui avaient perdu beaucoup de force dans cette bataille reculèrent et arrêtaient de gagner du terrain après avoir envahi près de 75% de l'Empire humain aux environs de 758. Les humains commencèrent à gagner la guerre après 4 ans de statu quo (de 758 à 762). En effet, après la capture de plusieurs vaisseaux Sefrehns et de leurs équipages (grâce au développement de rayons tracteurs), il fut possible de copier leurs équipements. Des expériences sur les prisonniers montrèrent que si leur carapace de chitine résistait bien aux lasers, des armes chimiques pouvaient en venir à bout. Ce type d'armes fit de rapides progrès et atteignit très rapidement des sommets de sophistication. Des planètes entières furent gazées, y compris celles des humains qui avaient pactisé avec les Sefrehns. Puis on découvrit que les Sefrehns venaient d'une galaxie très proche et parallèle à Miwéa. Après des incursions dans cette

nouvelle galaxie, on détruisit finalement la planète mère des Sefrehns en 765.

Le bilan de cette guerre fut globalement positif pour l'Empire. L'ennemi était vaincu et même anéanti, les révoltes anarchistes finies du fait du renouveau de confiance accordé à l'Empereur qui avait efficacement (et sans scrupule) mené la guerre. Une gigantesque statue de plusieurs centaines de mètres de hauteur à l'effigie d'Heldric 1^{er} fut d'ailleurs érigée devant le fabuleux palais impérial de Néo-Sucal qui couvrait quant à lui plusieurs centaines de kilomètres carrés et dont la tour la plus haute (la tour de l'Empereur) faisait plusieurs kilomètres de hauteur, à son sommet trônait une gigantesque statue représentant l'Aigle argenté impérial d'une envergure de près d'un demi-kilomètre. De nouvelles technologies avaient été mises au point ou acquises (en fait volées à l'ennemi) et même si l'on n'en comprenait pas toujours très bien le fonctionnement, elles étaient de toute manière bien supérieures à ce que les humains auraient pu inventer en plusieurs siècles. La plus importante technologie récupérée étant la technologie UltraLuminique de type tachyonique permettant de voyager dans l'espace à une vitesse supérieure à celle de la lumière. Tout cela combiné à une volonté de réparer les dégâts de la guerre permit à l'Empire de se remettre assez rapidement des préjudices subits et ainsi de se remettre en marche pour une expansion encore plus glorieuse. Les scientifiques de l'époque estimaient ne connaître qu'à peine 3% de Miwéa et ne se prononçaient pas quant à la galaxie des Sefrehns rapidement rebaptisée Koméa.

Le Renforcement de l'Empire

Au cours de la deuxième moitié de la période impériale, les lois se durcirent considérablement. Il fallait renforcer l'Armée pour éviter de nouvelles révoltes et prévenir une nouvelle attaque d'un Empire ennemi. L'Empire qui s'étendait maintenant sur les deux galaxies Miwéa et Koméa et ne cessait de s'agrandir, devenait particulièrement vaste et difficile à contrôler. Une gigantesque flotte fut créée afin d'explorer rapidement les deux galaxies et de répertorier les planètes habitables et d'intégrer, par la force s'il le fallait, les espèces intelligentes rencontrées, à l'Empire. Mais cette flotte progressait lentement et coûtait cher : il fallait ravitailler ses immenses croiseurs assez fréquemment et ce sur d'importantes distances. La flotte ne pouvait donc pas beaucoup s'éloigner des planètes colonisées.

Des voix commencèrent à s'élever dès 876 contre les gaspillages énormes et les impôts élevés qu'impliquait cette politique. Mais si nombre de sujets se sentaient loin de l'Empereur, l'inverse était également vrai, et il se souciait peu des demandes et des besoins de ses sujets. Il était beaucoup plus préoccupé par l'agrandissement et l'embellissement du palais impérial et de l'établissement d'une statue à son effigie devant le palais en lieu et place de celle de son prédécesseur, statue qui se devait d'être encore plus grande et plus

belle que la précédente, s'était devenu une tradition depuis Heldric 1^{er}. On avait d'ailleurs atteint des sommets de gigantisme avec des statuts de plusieurs kilomètres de hauteur. Une polémique avait d'ailleurs récemment éclaté car d'aucuns s'inquiétaient du fait que la statue de l'Empereur risquait assez rapidement, à ce train là, de dépasser la célèbre tour de l'Empereur surmontée de l'Aigle impérial symbole de la puissance de l'Empire.

Cependant, partout la grogne montait et lorsque les troubles devinrent plus importants, l'Empereur renforça la présence de l'Armée et lui réserva toutes les nouvelles technologies. Il semblerait qu'à cette époque l'existence des mutants, et donc des pouvoirs psy, était connue bien que tenue secrète par les hautes sphères de l'Empire. Bien qu'aucune certitude ne soit permise, l'origine des mutants remonterait aux guerres contre les Sefrehns, après les nombreux gazages effectuées par l'Armée impériale des survivants furent retrouvés et étudiés dans le plus grand secret. Les radiations, dues aux armes nucléaires, associées aux différents gaz employés auraient ainsi engendrées des êtres très particuliers, adaptés à leur nouvel environnement mais surtout disposant de la faculté d'utiliser leur esprit afin d'agir sur la matière et sur l'énergie et ainsi de modifier leur environnement direct. Les techniciens impériaux découvrirent vers la fin du IX^{ème} siècle de l'Ere impériale comment provoquer de très légères mutations pour provoquer le développement de tels pouvoirs chez n'importe quelle personne et il fut créé quelques unités spéciales ainsi que, mais cela semble être plus une légende qu'autre chose, la première génération de Méta-Borgs. Grâce à cette suprématie technologique, l'Empire régna avec une main de fer jusqu'en 1042.

La Révolte des Seigneurs de la Guerre

A cette date, tous les systèmes de la périphérie se déclarèrent indépendants et formèrent une confédération, appuyée par une partie de l'Armée. En effet certains des généraux en garnison dans les systèmes lointains s'étaient aperçu qu'ils pouvaient régner en Seigneurs de la Guerre sur de petites portions de l'Empire qu'il leur semblait aisé d'agrandir tant ils disposaient de troupes performantes. L'Empereur raffermir son contrôle sur les autres secteurs mais ne tenta pas de mater les généraux rebelles, les Seigneurs de la Guerre tels qu'ils s'étaient eux-mêmes proclamés, et ceci pour deux raisons : il était sûr que ces rebelles s'entretueraient pour le contrôle de quelques planètes et qu'une fois affaiblis, une faible force impériale suffirait à les mater. De plus, le spectacle de mondes indépendants se livrant une guerre perpétuelle ne pouvait que démontrer l'utilité d'un Empire stable et fédérateur.

Au bout de onze ans de lutte acharnée, les quelques mondes rebelles aux trois quarts détruits, se rendirent d'eux même à l'Empire. En 1076, l'Empereur de l'époque, Heldric V choisit une nouvelle planète impériale car Arès était devenue trop excentrée. Il

décida de s'installer sur Walito IV, une des plus grandes et des plus riches planètes des systèmes centraux de Miwéa. Elle devint le nouveau symbole de la puissance impériale : on y fit construire un palais impériale encore plus grand et plus luxueux que celui d'Arès au sein d'une ville entièrement nouvelle : Saldricia (en honneur à la fille bien aimée du premier Empereur Saldric 1^{er} auquel on vouait un culte digne des plus grandes divinités de l'Empire) qui devait devenir le nouveau joyau de l'Empire. L'Empire connut le calme et continua de s'étendre jusqu'à l'an 1665 aussi appelé An de la Chute.

La Chute de l'Empire

En l'an 1665, l'Empereur Alcidric II mourut dans des circonstances mal connues (officiellement il mourut dans un accident de chasse, mais certains affirment qu'il a été assassiné par un Méta-Borg et d'autres encore avancent même qu'il s'agissait d'une vengeance perpétrée par des Sefrehns survivants). Cette mort plongea les galaxies jumelles dans le chaos et amena la chute de l'Empire. Alors que la succession est habituellement donnée au fils aîné de l'Empereur défunt ou à un régent si celui-ci ne peut gouverner, Alcidric II avait deux fils jumeaux qui venaient juste d'atteindre leur majorité et l'Empereur n'avait pas encore décidé lequel était le plus apte à gouverner (l'autre aurait évidemment été exécuté sur le champ pour éviter tout problème éventuel).

Chacun des deux se proclama Empereur et installa sa capitale sur une planète d'une des deux galaxies. Cordric s'installa sur la planète Frana située à la périphérie de Miwéa et Silfrid s'installa sur la planète Shil située au cœur de Koméa. Leur but commun était de s'emparer de Walito IV pour être reconnu Empereur légitime. Seulement, Walito IV était défendue par la Garde impériale, qui disposait d'une puissante flotte et de la loyauté du « cœur » impérial et qui refusait de prendre parti pour l'un ou pour l'autre et qui souhaitait un régent pour diriger l'Empire le temps que le problème soit résolu. Ce fut naturellement que le jeune Amiral Gorlan, commandant de la garde impériale et récemment promu commandant en chef de l'Armée impériale, fut nommé régent par les hautes sphères impériales qui voyaient en lui un successeur potentiel d'Alcidric II.

Aucun des deux prétendants au trône ne conquiert jamais Walito IV. Pendant des années, chacun des deux prétendants augmenta au maximum son armée et s'allia avec divers systèmes soit par la force, soit en échange de technologies. La situation évolua peu jusqu'en 1696 et les conflits restèrent limités, chacun des deux jumeaux étant désireux de préserver ses forces. Mais le 20^{ème} jour du 9^{ème} mois standard de 1696 à 10h TIS (Temps Impérial Standard) s'engagea la bataille de Twegal où les deux prétendants ayant décidé d'en finir engagèrent toute leur flotte. Le nombre de vaisseaux engagés dépassa les 30 000, de tous les âges et de toutes les classes : des classes Arès, Walito et même d'antiques Kamor et surtout plusieurs de

classe Solaris (ces énormes croiseurs étaient très rares et on n'a aujourd'hui que peu d'informations sur eux : ils étaient peu nombreux et ont tous été détruits ou ont disparu et leurs secrets avec eux. Les vaisseaux de la classe Solaris faisaient plus de 30 km de long et nécessitaient 150 ans de construction. Ils emportaient plus de 200 000 hommes d'équipage et 150 000 soldats. Ils étaient puissamment armés et défendus. Tous étaient déjà vieux lors de la bataille de Twegal car ils dataient de l'après guerre Sefrehnienne).

La bataille dura trois jours, les pertes furent énormes : plus de 25 000 vaisseaux détruits, le système de Twegal ravagé, plus de 20 millions de morts. Dont les deux jumeaux, même si certaines légendes affirment qu'un des deux jumeaux aurait survécu mais aurait été assassiné peu de temps après par un tueur commandité par les hautes sphères impériales. Le régent Gorlan se retrouva à la tête d'un Empire divisé et meurtri sur lequel il n'avait aucun pouvoir légitime n'étant pas Empereur et n'étant pas reconnu comme tel. Au risque de se brouiller avec les sphères impériales influentes, Gorlan qui croyait fermement aux valeurs républicaines et sachant qu'il avait le soutien de l'Armée décida de proclamer le début de la République des Galaxies Jumelles en 1697 du calendrier impérial qui devint l'An Un de la République.

L'Éphémère République

Premières Décisions

Gorlan décida de supprimer tous les liens avec l'Empire : on choisit une nouvelle planète comme capitale, Krinak, dans un système central de Koméa, où on édifia un gigantesque bâtiment pour accueillir l'Assemblée des Peuples, puis on organisa des élections où furent élu les 1000 premiers représentants. Comme il y avait plus de 80 000 systèmes habités, chaque système dut élire un président pour le gouverner. Puis les systèmes furent classés par secteurs de 80 où tous les présidents réunis en congrès élaient alors un représentant à l'Assemblée. Une fois les représentants élus, Gorlan organisa l'élection du Président de la République. L'ex-régent manœuvra pour se faire élire par un comité restreint de représentants qui lui étaient favorables et parmi lesquels on trouvaient un grand nombre de militaires précédemment à son service ou des personnalités influentes de l'Empire avec lesquelles Gorlan avait gardé des rapports privilégiés. Cette élection passa quasiment inaperçu tant le processus d'élection des représentants avait pris du temps et avait enthousiasmé les peuples qui pour la première fois pouvaient élire leurs dirigeants. L'ex-Régent se débrouilla également pour placer un de ses anciens conseillers à la tête de la Cour Suprême, la plus haute instance du pouvoir judiciaire.

Le rôle du Président était de constituer un Gouvernement des Peuples dont le rôle était de faire des propositions de lois à l'Assemblée des Peuples.

Les représentants votaient les lois relatives à tous les systèmes pour la monnaie, le commerce, etc. Cependant les présidents de système jouissaient d'une certaine liberté pour gouverner leur système. L'Ere impériale fut proclamée ère barbare, elle devait disparaître à tout jamais de la mémoire collective. On s'attacha à détruire toute référence à l'Empire, c'est ainsi que le palais impérial de Walito IV fut rasé (il fallut près d'un an à 10 000 ouvriers pour en venir à bout tellement l'édifice était étendu et imposant : il s'étendait sur des dizaines de milliers de km² et sa plus haute tour, la tour de l'Empereur, dépassait les 10 km de hauteur) ainsi que l'ancien palais impérial d'Arès que beaucoup d'historiens auraient voulu préserver. On adopta le nouveau calendrier, celui de l'Ere républicaine. Enfin on déclara l'ancienne religion impériale comme hérétique et on en édifia une nouvelle.

Cependant l'ancienne religion était encore largement implantée dans l'ensemble des systèmes et le culte de Saldric le Rédempteur (Saldric 1^{er}, le premier Empereur) était particulièrement répandu : 90% des systèmes lui vouait un culte sans borne lui attribuant toutes les qualités, étant à la fois une divinité de la force, du courage, de la rédemption, de la persévérance, du bonheur, de la chance, de la fertilité... La proclamation frappant ce culte d'hérésie créa un courant d'antipathie et de suspicion envers la jeune République à travers tous les systèmes.

La Chasse aux Sorcières

Mais le Président Gorlan s'obstina et ne voulant plus entendre parler de Saldric le rédempteur décida d'utiliser l'Armée républicaine, qui était en fait l'ancienne Armée impériale qui lui était toujours fidèle, afin de réprimer fermement les révoltes qui se produisaient aux quatre coins de la République. Mais les partisans du culte de Saldric ne se laissèrent pas faire et organisèrent la résistance. Le conflit dura cinq longues années pendant lesquelles l'inquisition républicaine commit les pires atrocités à travers tous les systèmes, rasant et brûlant des villes entières et faisant régner la terreur.

Gorlan, dépassé et se rendant compte de la tournure que prenaient les événements, tenta en vain de rattraper la situation, mais dans une République aussi vaste et possédant une administration aussi complexe les décisions ne s'appliquaient que bien après avoir été prises. Quant au Gouvernement et à l'Assemblée, bien trop occupés à régler les nombreux problèmes administratifs et les questions de protocole, ils s'étaient depuis bien longtemps éloignés des préoccupations des Peuples qu'ils étaient censés représenter.

Reconnaissant l'impuissance de l'inquisition à éradiquer l'ancienne religion impériale, Gorlan décida à la fin de l'an 5 du calendrier républicain de rappeler son armée qui, entre temps, avait subi de lourdes pertes : l'ancienne armée impériale n'était plus que l'ombre d'elle même, les meilleurs stratèges s'étaient éclipsés on ne sait où et faute de crédits rien n'était entretenu,

et pour finir, ces cinq années de chasse aux sorcières l'avait achevée. Les systèmes, dans leur immense majorité, étaient devenus particulièrement hostiles à l'égard de Gorlan et demandèrent de nouvelles élections ou, pour bon nombre d'entre eux, la restauration pure et simple de l'Empire.

La Réincarnation de Saldric

C'est au début de l'an 6 de la République que Zavinius se proclama être la réincarnation vivante de Saldric dans le plus grand temple consacré au culte de Saldric le rédempteur de Walito IV. Sur cette planète symbolique, autrefois prospère et durement touchée par les mesures anti-impériales de la République, Zavinius n'eut aucun mal à convaincre les fanatiques du culte de Saldric et les anti-républicains de le suivre et de former une Armée dans le but de détruire la République et de restaurer l'Empire.

Zavinius que tout le monde appelait Saldric se retrouva rapidement à la tête d'une coalition regroupant la plupart des systèmes centraux de Miwéa, puis peu à peu les systèmes périphériques également. Gorlan sentant la menace se profiler et ne voulant se mettre à dos une nouvelle fois la plus puissante religion de la République, qui reconnaissait désormais unanimement, après quelques hésitations au départ, Zavinius comme la réincarnation vivante de Saldric, décida de se montrer conciliant et de reconnaître le statut de celui qu'il était convenu d'appeler Saldric désormais. Cependant même si l'hostilité envers la République et envers son Président était moins intense qu'auparavant elle restait tout de même très importante et Saldric avait une telle capacité à galvaniser les foules que le nombre de ses partisans augmentait de jour en jour. Selon des rapports secrets qui circulaient dans le palais présidentiel de Krinak, la coalition de Saldric comptait à partir de l'an 7 bien plus de personnes que toutes les armées de la République réunies.

Le Coup d'État

Au début de l'an 8, alors que le vieillissant Président Gorlan n'avait rien vu venir, un de ses conseillers nommé Dranik qui avait réussi à rallier à sa cause la majeure partie des armées républicaines fit un coup d'état et renversa Gorlan en prenant le palais présidentiel, le bâtiment gouvernemental et l'Assemblée des peuples. Il fit aussitôt exécuter Gorlan et ses autres conseillers sur la célèbre place des Peuples devant l'Assemblée, et se proclama Empereur dans la même journée au cours d'une cérémonie grandiose au cours de laquelle il fit détruire les trois édifices représentatifs du pouvoir de la République et se fit couronner dans le plus grand temple de Saldric le rédempteur de la planète Krinak (un des plus grands des galaxies jumelles, il occupait une surface au sol de 4 km² et possédait des tours de 800 mètres de hauteur) qui avait été récemment construit afin de

montrer le changement d'attitude de la République à l'égard de cette religion.

Dranik déclara alors que l'Empire venait de renaître de ses cendres et que son symbole serait désormais le Phénix, l'éternel oiseau de feu des légendes, qui devait montrer à quel point l'Empire était puissant et invulnérable. Lorsqu'il apprit le coup d'état de Dranik, Zavinius réunit ses fidèles le plus rapidement possible sur Walito IV et accusa Dranik d'imposteur devant une foule de plusieurs dizaines de millions de personnes. Selon Saldric, cette calomnie ne pouvait être rachetée que par le trépas de cet usurpateur qui ne pouvait en aucun cas prétendre à la succession de la dynastie des Kamor. La coalition se mit en marche pour anéantir l'armée de Dranik.

Le Second Empire

La Bataille de Krinak

Dès la fin de l'an Un de l'Empire du Phénix, toutes les forces des fidèles de Saldric convergèrent vers Krinak pour affronter l'ex-armée républicaine devenue armée impériale, désormais sous les ordres de Dranik. C'est au cours de l'an 2 que la bataille de Krinak se déclencha réellement : des dizaines de milliers de vaisseaux provenant des quatre coins de l'espace colonisé de Miwéa et Koméa se regroupaient pour attaquer la flotte de l'Armée de Dranik.

Mais la coalition hétéroclite de Saldric commença par essuyer de lourdes défaites face à la flotte certes peu importante mais bien organisée de Dranik. Ce dernier multipliait les déclarations afin de convaincre ses adversaires de sa légitimité en tant qu'Empereur. Mais Zavinius, malgré les nombreuses défaites, réussissait toujours à galvaniser ses troupes et peu à peu gagnait du terrain sur Dranik qui sentait la fin approcher. Au bout d'à peine un an, la planète Krinak était entièrement aux mains de Zavinius ainsi que le bâtiment qui tenait lieu de palais impérial provisoire. Dranik, désireux de ne pas subir les représailles réservées aux vaincus en pareille circonstance, se suicida juste avant l'arrivée des troupes de Zavinius.

Le Couronnement de Zavinius

C'est sur Walito IV qu'eut lieu le couronnement de Zavinius, premier Empereur du Second Empire, il prit finalement le titre de Zavinius 1^{er} et son couronnement marqua le début de la nouvelle Ere impériale : l'an Un du Second Empire. Assez rapidement l'on fit bâtir un nouveau palais impérial sur Walito IV dans lequel trônait une fabuleuse statue de Faucon noir au milieu de la cour d'honneur du palais : c'était le nouveau symbole de l'Empire. Dans l'euphorie générale, Zavinius n'eut aucun mal à prendre les pleins pouvoirs et il en profita pour mettre en place une nouvelle armée impériale qui se devait d'être suffisamment puissante pour faire régner l'ordre impérial dans l'ensemble des galaxies jumelles.

Le pillage des richesses des pro-républicains à travers les différents systèmes permit à Zavinius de mettre en place de nombreuses mesures démagogiques telles que l'exonération totale d'impôts pour les systèmes qui lui faisait allégeance. Cette mesure eut pour effet de lui rallier les nombreux systèmes neutres qui ne s'étaient engagés ni en faveur de la République ni en faveur de l'Empire, quant aux systèmes pro-républicains, ils n'avaient dès lors que le choix de changer de camp et les rares qui s'y refusaient, affrontaient la vindicte de ce qui restait de la coalition de Zavinius, qui faisait la loi en attendant que l'armée impériale soit opérationnelle. Dans le même temps, Zavinius augmenta discrètement toutes les taxes sur les produits de première nécessité maintenant qu'il avait la main mise sur les commerces interstellaire et interplanétaire afin de remplir les caisses du jeune Empire. Etant intimement persuadé que seule la terreur totale permettrait de garder la mainmise sur un Empire aussi vaste, Zavinius dépensa la grande majorité du budget de l'Empire à renforcer la toute jeune armée impériale et ainsi à créer ce que l'on appellerait par la suite l'Armada Impériale.

L'Armada Impériale

Afin de tester sa puissante flotte, Zavinius eut l'idée machiavélique de l'opposer à la seule force encore digne de ce nom : la coalition qui lui avait permis d'accéder au pouvoir, ou ce qu'il en restait. C'était selon lui la seule opposition valable qui lui permettrait de tester efficacement son armée. Sans en expliquer la raison, il intima à la coalition, qui était restée à sa botte, l'ordre de se rassembler dans le système de Miltry, un système périphérique de Koméa. Il envoya alors 80% de sa flotte dans ce même système avec l'ordre d'éradiquer la coalition qu'il déclara soupçonner de trahison et de tenter un putsch à son encontre, il garda les 20% restant afin de défendre le système de Walito. Le combat, totalement inégal, ne dura que quelques heures, l'effet de surprise ayant joué à plein en faveur de la flotte impériale qui de plus était bien plus puissante que la coalition.

Cet événement fit l'effet d'un choc à travers les deux galaxies, la coalition qui disposait d'une sacrée réputation à travers tous les systèmes s'était fait balayer par la nouvelle armée impériale qui inspira une immense terreur à tous les systèmes neutres ou résistants et un respect mêlé de crainte aux systèmes sous contrôle impérial. Toute forme de trahison serait sévèrement punie par ce qu'il était convenu d'appeler désormais l'Armada Impériale. Les rares systèmes n'ayant pas encore prêté allégeance à l'Empereur s'empressèrent de le faire.

Zavinius profita de ce succès et de l'effet produit pour instaurer un nouvel impôt impérial qui allait lui permettre de se constituer la plus puissante flotte jamais construite de toute l'histoire de l'humanité. Dans les années qui suivirent, les quelques systèmes qui osaient encore s'opposer à l'Empire furent écrasés par l'Armada qui au passage réprimait sans pitié les rares

révoltes se produisant dans les systèmes sous contrôle impérial. Zavinius eut alors l'idée de récompenser généreusement tout sujet dénonçant une personne susceptible de se révolter contre l'Empire. Ecrasés par les impôts impériaux qui les plongeaient dans la pauvreté, les gens ne tardèrent pas à se dénoncer entre eux dans l'espoir de toucher un peu d'argent afin de subvenir à leurs besoins. Les sombres légions de l'Armada débarquaient alors et exécutaient tous les suspects sans autre forme de procès.

L'Expansion du Second Empire

Parallèlement à la construction de nouveaux croiseurs toujours plus puissants destinés à l'Armada, l'Empire relança l'exploration spatiale qui avait été arrêtée depuis la mort d'Alcidric II et les nombreux conflits que cela avait engendré. A la mort de Zavinius, en 35 du Second Empire (une des nombreuses tentatives d'assassinat finit par réussir), ce fut son fils Cyrus qui devint le deuxième Empereur du Second Empire.

Héritant d'une Armée Impériale surpuissante, Cyrus 1^{er} décida de mettre l'accent sur l'exploration spatiale dans le but de découvrir de nouvelles richesses qui compenseraient les baisses d'impôts qu'il avait décrété dès son accession au trône. Cependant ceux-ci restaient élevés afin d'entretenir l'Armada et de continuer la construction du gigantesque Palais impérial voulu par Zavinius, tellement grandiose qu'il ne l'aura jamais vu terminé de son vivant. Au cours des dix années qui suivirent, l'expansion de l'Empire se déroula sans aucun problème, de nombreux systèmes étant colonisés et leurs richesses exploitées. Parallèlement, le développement technologique suivait son cours et la durée des voyages spatiaux était régulièrement réduite.

Les Étrangers

Ce fut en l'an 48 que le premier contact fut établi. Les vaisseaux d'exploration de l'Empire tombèrent sur un système en partie colonisé par une autre espèce intelligente. Cyrus en fut aussitôt informé, il décida d'essayer de communiquer avec cette espèce intelligente qui semblait disposer d'une technologie très performante et qui régnait sur un empire certes modeste en comparaison de l'Empire humain mais comptant tout de même plusieurs centaines de systèmes.

Cependant les généraux de l'Armada ne voyaient pas du tout d'un bon œil cette tentative de communication préférant de loin utiliser les services secrets impériaux afin d'en apprendre un maximum sur l'« ennemi ». Le vaisseau envoyé par l'Empire en tant qu'émissaire fut abattu avant même le moindre contact avec ceux qu'on appelait les étrangers. Il s'avéra par la suite que l'émissaire avait été abattu par des vaisseaux de l'Armada mais les généraux, désireux d'utiliser la toute puissance de l'Armada afin d'éradiquer cet ennemi, réussirent à faire passer ce grossier subterfuge pour

une déclaration de guerre des étrangers aux yeux de l'Empereur Cyrus. Ce dernier donna alors l'ordre à l'Armada d'attaquer ces belliqueux étrangers pour le plus grand plaisir des généraux.

L'Armada se mit en marche et n'eut aucun mal à prendre le contrôle de dizaines de systèmes auparavant sous contrôle anoréen, bénéficiant de l'effet de surprise. Ceux que les humains appelaient jusque là « les étrangers » étaient en fait les Anoréens. Ces derniers, partisans d'une colonisation progressive et productive des divers systèmes de leur empire n'avait pas jugé utile de se munir d'une puissante flotte interstellaire préférant généralement résoudre les conflits par la diplomatie. Totalement démunis face à l'attaque de l'Armada, les Anoréens malgré des connaissances et des technologies remarquables perdirent rapidement pied.

La Bataille d'Anor

Les généraux de Cyrus se félicitaient d'une telle réussite face à un ennemi qu'ils décrivaient comme sanguinaire. L'Empereur, tout comme ses sujets, n'avait pour seule source d'information que les comptes rendus de ses généraux qui avaient mis en place une véritable propagande prônant la destruction de ces non-humains. Au bout de seulement deux ans de guerre, les Humains avaient mis la main sur 90% des systèmes précédemment contrôlés par les Anoréens. Cependant, ceux-ci décidèrent de tout mettre en œuvre afin de se défendre contre l'envahisseur humain et d'endiguer ce qui prenait parfois des allures de génocide.

Ils commencèrent alors la construction d'une puissante flotte capable de faire face à l'Armada. Bien qu'ils la construisirent en un temps record, l'Armada en avait profité pendant ce temps pour conquérir quasiment tous les systèmes restants. Il ne restait que quelques systèmes mineurs mais surtout le système d'Anor, berceau des Anoréens, où se trouvaient le siège de l'Empire anoréen. Décidant de jouer le tout pour le tout les Anoréens rassemblèrent toutes leurs forces dans le système Anor espérant pouvoir sauver ce qui pouvait encore l'être. Les généraux de l'Armada comprirent rapidement l'importance stratégique du système Anor : s'ils réussissaient à s'en emparer, c'était la fin des Anoréens.

C'est au début de l'an 51 que commença la bataille d'Anor qui n'aurait dû être qu'une simple formalité pour l'Armada impériale. Cependant la puissante flotte anoréenne dotée de technologies dernier cri remporta de nombreux succès face au détachement de l'Armada chargé d'écraser les dernières forces ennemies. Face à ce camouflet, les généraux, qui déguisèrent cette déroute en une prétendue permission accordée aux soldats de l'Armada en remerciement de leurs bons et loyaux services, décidèrent d'envoyer plus de 50% de l'Armada dans le système d'Anor afin d'en finir avec la "vermine". La bataille d'Anor dura plus de 5 ans pendant lesquels les Anoréens construisirent quantité de nouveaux croiseurs afin de faire face aux nombreux

bâtiments de l'Armada qui n'en finissait pas de progresser puis de céder du terrain face à l'ingéniosité de ses adversaires. En 56 de la nouvelle Ere impériale, les généraux qui ne pouvaient plus cacher la vérité à l'Empereur Cyrus et qui avaient fini par attirer sa suspicion durent admettre leur impuissance à gérer le conflit qui pouvait dégénérer de façon imprévisible. Cyrus fit secrètement exécuter les généraux responsables de ce désastre et se promit de tenir l'armée avec une main de fer par la suite.

L'Armistice

C'est vers le milieu de l'an 56 que Cyrus lui-même se rendit sur Anor afin de signer l'Armistice avec le peuple Anoréen. Ce peuple pacifique n'en attendait pas autant après des années de guerre aussi terribles et accueillit l'Empereur humain avec tous les honneurs dus à son rang. Ce traité garantissait la paix aux deux peuples et permettait aux Anoréens de récupérer leurs anciens systèmes et des crédits leur furent accordés afin de reconstruire tous les dommages causés par le conflit en échange de quoi ils s'engageaient à divulguer toutes leurs technologies qui se révélèrent parfois nettement supérieures à celles des Humains.

Toutes ces mesures furent chaleureusement accueillies par les Anoréens qui étaient exsangues à la suite du conflit et qui n'étaient pas hostiles à la diffusion de leurs connaissances. Il était également prévu d'instaurer de véritables routes commerciales reliant les deux empires. Cependant dans les années qui suivirent les deux populations ne se mêlèrent pratiquement pas et les échanges furent exclusivement d'ordre économique.

Début des Conflits Intergalactiques

Premier Contact avec les Séléniens

Pendant plus de 500 ans, les Empires humain et anoréen continuèrent leur expansion sans souci majeur et les relations entre les deux peuples restèrent tout à fait bonnes même si les échanges restaient exclusivement commerciaux. L'Empire humain continua son expansion et la seule réputation de l'Armada suffit à faire respecter le calme et l'ordre à travers le vaste Empire. C'est en l'an 576 du Second Empire lors du règne de Darius 1^{er} qui venait de succéder à son père Cyrus IV que fut établi le premier contact avec une nouvelle espèce intelligente : les Séléniens. Originaires de la planète Sélène du système Sélénia, ce peuple obnubilé par les domaines artistiques de toutes sortes, ne manifesta pas d'intentions belliqueuses à l'intention de l'Empire humain, c'est pourquoi il fut décidé d'entamer des discussions diplomatiques afin d'instaurer des échanges technologiques et commerciaux.

Cependant, ces discussions furent très complexes à mener car les Séléniens possèdent une culture et une approche des choses très différentes de celles des humains. Après de nombreuses années de statu quo,

un premier accord fut signé en 585, accord qui incluait également la possibilité d'échanges avec les Anoréens même si ces derniers ne se sentaient pas tellement préoccupés par les Séléniens, leur conception très technique des choses étant très éloignée de celle des Séléniens beaucoup plus influencée par les Arts et la culture.

Le Malentendu

En 587, alors que Darius se félicitait des bons rapports que son peuple entretenait avec les Séléniens et des premiers accords signés, fruits de longues discussions complexes à mettre en œuvre tant les différences entre les deux peuples étaient marquées, ce qui avait permis d'éviter d'inutiles conflits comme cela avait été le cas avec les Anoréens 500 ans auparavant, un incident diplomatique qui parut anodin aux diplomates humains déclencha l'ire des Séléniens qui considérèrent que le protocole avait été bafoué.

Malgré l'intervention de l'Empereur Darius lui-même, les Séléniens mirent fin unilatéralement à tous les accords signés avec les humains et déclarèrent la guerre à l'Empire humain afin de réparer la terrible insulte faite à leur peuple. Darius décida alors d'envoyer une partie de l'Armada afin de protéger les systèmes frontaliers mais malgré l'insistance de ses généraux, l'Empereur décida de n'assigner à sa flotte qu'un rôle strictement défensif dans le but d'essayer de se ménager la possibilité de négocier avec les Séléniens afin de mettre fin à ce conflit le plus tôt possible et de ne pas s'engager dans un processus de guerre totale. Les Anoréens, assez peu concernés par ce conflit, manifestèrent, par le biais de leur Chef Suprême Keldrith, leur soutien au peuple humain.

L'attaque sélénienne fut bien plus efficace que prévu, et ce en grande partie grâce à la puissance de leur flotte qui avait été grandement sous estimée. Leur côté artiste ne fait pas des Séléniens d'inoffensifs poètes et leur maîtrise technique était réelle bien qu'issue d'une approche très spécifique. Le détachement de l'Armada qui avait pour rôle de contenir la flotte ennemie en fit les frais et fut quasiment entièrement décimée en moins d'un an. Devant l'ampleur du désastre, Darius décida d'envoyer plus de la moitié de l'Armada vers le début de 588, afin de contenir les assauts des Séléniens qui avaient déjà mis la main sur un bon millier de systèmes.

Les Anoréens décidèrent de réagir et Keldrith prit la décision d'aider Darius en accordant une aide financière à l'Empire humain. Pendant ce temps les tentatives d'arrangement diplomatique entre Humains et Séléniens échouaient les unes après les autres et le conflit prenait peu à peu des proportions dramatiques. Malgré les nombreux renforts, l'Armada n'avait réussi à reprendre que quelques dizaines de systèmes à la fin de l'an 590 au cours d'un conflit qui n'en finissait pas d'empirer. C'était maintenant les trois quarts de la flotte humaine qui était mobilisée afin de protéger les systèmes frontaliers et de récupérer les systèmes perdus.

L'Offensive Surprise

C'est au début de l'an 592 que les Gwargles décidèrent d'attaquer l'Empire humain dans la galaxie de Koméa, profitant du fait que sa puissante flotte était occupée sur un autre front, situé quant à lui dans Miwéa. Les missions avancées des Gwargles leur avaient permis de repérer et d'évaluer l'Empire humain depuis près de 10 ans. La discrétion de ces missions d'espionnage avait été facilitée par l'étendue du gigantesque Empire rendant difficile une surveillance efficace de l'ensemble des systèmes sous contrôle humain ainsi que dans un premier temps par l'importance donnée aux négociations avec les Séléniens puis par l'affrontement qui en a résulté.

Les Gwargles forment un peuple riche de nombreuses traditions parmi lesquelles les traditions guerrières et de conquête possèdent les racines les plus profondément ancrées et qui était désireux à l'époque d'agrandir sa zone d'influence par tous les moyens, au premier rang desquels le conflit armé est un moyen d'y parvenir qu'ils affectionnent tout particulièrement. Ils mirent ainsi ces 10 années à profit afin de se préparer à l'assaut d'une autre espèce intelligente évoluée. Ils avaient, en effet, dès cette époque déjà soumis de nombreuses espèces semi-intelligentes peu développées. Dans les mois qui suivirent la première attaque Gwargles, la terreur la plus totale se répandit à travers tout l'Empire devant la férocité et l'efficacité de l'ennemi.

De nombreux systèmes tombèrent aux mains des Gwargles qui n'en finissaient pas de progresser à une vitesse proprement hallucinante, profitant au maximum de l'effet de surprise. Ce qui restait de l'Armada (à peine plus de 20% de la flotte totale) fut immédiatement envoyé dans Koméa sur ce qui était devenu un deuxième front. Cependant face à l'organisation sans faille de l'armée des Gwargles, ce faible détachement n'avait d'autre choix que de reculer face à l'envahisseur.

L'Alliance Walito-Anor

Dès le début de 593, les Anoréens, soucieux face à la tournure que prenaient les événements, décidèrent par le biais de leur Chef Suprême Keldrith, d'intervenir militairement auprès de leur allié économique et technologique. Ce fut le début de l'Alliance entre humains et anoréens qui fut baptisée Alliance Walito-Anor car les accords la définissant furent signés simultanément sur Walito IV et sur Anor. La flotte anoréenne put ainsi prêter main forte à l'Armada afin de repousser simultanément les assauts des Séléniens et l'offensive éclair des Gwargles. Ce soutien permit à Darius de rééquilibrer les forces entre les deux fronts et ainsi de permettre à chacune des deux flottes de faire bonne figure chacune sur son front. Le renfort des Anoréens permit, après quelques années difficiles, le temps que l'Alliance se mette en place, de repousser les assauts ennemis sur les deux fronts.

La Volte-Face Diplomatique

Nul n'a jamais su dire si ce fut un de ces traits d'humeur bizarres dont ont coutume les Séléniens ou si c'était dû à leur revers militaire face à l'Alliance, toujours est-il que les Séléniens décidèrent tout à coup de changer d'attitude et de se replier en rendant les systèmes et territoires acquis aux humains. Totalement désarçonné, Darius qui avait pourtant essayé de maintenir des rapports diplomatiques avec les Séléniens pendant toute la durée du conflit ne savait quelle attitude adopter. Vers la fin de 698, le Peuple des Arts, tel qu'il se surnomme lui-même reprit alors les négociations diplomatiques là où elles s'étaient arrêtées déclarant même être désireux d'accélérer le processus qui traînait en longueur d'après les propres termes des Séléniens. Darius et Keldrith très étonnés par ce revirement, n'en étaient pas moins agréablement surpris, ils n'essayèrent même pas de négocier un quelconque dédommagement financier avec les Séléniens, trop heureux de pouvoir concentrer leurs forces face à la menace représentée par les Gwargles qui se faisait de plus en plus sentir. En effet, ceux-ci, par la force ou par la ruse, réussissaient petit à petit à gagner du terrain dans la bataille les opposant à l'Alliance.

Aggravation des Conflits

L'Expansion de l'Alliance

Dans les années qui suivirent, l'Alliance Walito-Anor réussit le tour de force de parvenir à la fois à finaliser les négociations avec les Séléniens et ainsi à aboutir à des accords principalement d'ordre commercial, les Séléniens étant très protectionnistes concernant leurs technologies, et à la fois à repousser la menace Gwargles. A la suite de nombreuses victoires, l'Alliance finit par endiguer la progression des troupes Gwargles. Ces derniers tentèrent un dernier baroud d'honneur mais finirent par renoncer face à l'impossibilité de vaincre des adversaires trop nombreux et trop bien organisés. Dans le plus grand secret un pacte de non-agression fut signé entre l'Alliance et le peuple Gwargles. Le renforcement des liens entre les peuples humain et anoréen par le biais de la formation de l'Alliance favorisa en outre le mélange des deux populations restées à l'écart l'une de l'autre jusque là, c'est ainsi que s'instaura une véritable mixité de population dans les systèmes communs aux deux peuples.

Comme à l'occasion de tout conflit, de nombreux bonds en avant techniques eurent lieu, l'amélioration des technologies de propulsion UltraLuminique et la réduction de temps des voyages spatiaux qui en ont résulté, permirent de relancer l'expansion et la prospection de nouveaux systèmes intéressants qui avaient été mises de côté depuis pas mal d'années. Ponctuellement, les Séléniens manifestaient le désir d'y participer afin notamment de profiter des éventuelles nouvelles ressources qui pourraient être

découvertes. C'est ainsi qu'une ère de prospérité et de paix allait se mettre en place petit à petit au cours des cinq siècles qui suivirent malgré la menace rémanente due aux Gwargles qui semblaient fomenter un complot permanent contre l'Alliance.

La Guerre Perpétuelle

En l'an 1152 du Second Empire, alors que Cambius 1^{er} venait de succéder à son père Heldricius V, fut découvert par la flotte de prospection de l'Alliance, un ensemble de systèmes où se trouvaient non pas une mais deux espèces intelligentes évoluées ne vivant d'ailleurs pas en bonne harmonie puisque les deux peuples étaient en guerre depuis des siècles. En effet, les HornsGoths et les Goltis possédaient des systèmes d'origine suffisamment proche pour s'être rencontrés assez tôt au cours de l'expansion de leurs empires respectifs. N'ayant jamais pu se mettre d'accord les deux peuples s'engagèrent dans un terrible conflit sans fin du fait de la surenchère permanente caractérisant l'affrontement, créant de profondes rancœurs et suscitant de nombreuses soifs de vengeance dans les deux camps.

Cambius décida de prendre les choses en main et d'organiser une trêve entre les deux peuples. Kanh Daraht, le chef suprême des Anoréens, décida de le laisser s'occuper de cet épineux problème, bien content de ne pas avoir à nouer de nouveaux liens diplomatiques scabreux après ceux déjà compliqués à mettre en œuvre avec les Séléniens. Cambius savait que sa tâche ne serait pas évidente et qu'il existait une probabilité importante pour que ces deux peuples s'engagent également dans une guerre contre l'Alliance, aussi décida-t-il de manœuvrer habilement. Après avoir fait une annonce de paix aux deux peuples, présentant clairement l'intention de l'Alliance d'organiser une trêve, Cambius, sur les conseils d'Okborn, un des Grands Amiraux de l'Armada, organisa secrètement des rencontres avec chacun des dirigeants des deux peuples. Dans chacun des cas, Cambius par l'intermédiaire d'un émissaire proposa à chacun des deux peuples une aide militaire, économique et technologique à même de permettre de vaincre le peuple rival.

Ce plan marcha bien au-delà des espérances de Cambius et d'Okborn puisque chacun des peuples fit mine de faire la trêve tout en préparant minutieusement, chacun dans son coin, l'offensive définitive capable enfin de terrasser l'ennemi de toujours. La technologie de l'Alliance était suffisamment supérieure à celles des HornsGoths et des Goltis, qui elles étaient d'un niveau technique similaire, pour permettre à Okborn de donner successivement l'avantage à un des deux peuples puis à l'autre, de manière à affaiblir ces deux peuples pugnaces et ainsi permettre à l'Armada de débarquer et de les soumettre. Cambius était en effet assez peu désireux de composer avec deux nouveaux peuples alors qu'il devait déjà supporter les caprices des Séléniens avec lesquels il était toujours aussi difficile de traiter. Les

Anoréens, beaucoup plus dociles et d'une grande aide d'un point de vue technologique était selon lui la seule espèce que puisse tolérer les humains dans leur domination des galaxies jumelles, qu'il était par ailleurs désireux d'étendre.

L'Offensive Générale

C'est l'an 1155 du calendrier du Second Empire, l'an 6783 du leur, que les Kwalls choisirent pour lancer leur offensive générale sur six fronts différents après avoir préparé leur attaque de longue date. Possédant de nombreuses sondes d'espionnage extrêmement discrètes, les Kwalls avaient repéré chacun des Empires adverses depuis déjà plusieurs centaines d'années et avaient choisi de se constituer patiemment une puissante armée capable de les terrasser tous au cours d'une gigantesque offensive générale. Les Kwalls forment un peuple fier et arrogant qui était désireux de conquérir et soumettre l'ensemble des systèmes des galaxies jumelles et qui voyait les autres espèces comme une main d'œuvre potentiellement utile à condition de les mettre en esclavage.

C'est ainsi que le 10 du 3^{ème} mois standard, ils attaquèrent simultanément chacun des empires des six autres espèces. La surprise fut totale, l'ensemble des autres peuples, totalement démunis face à une attaque d'une telle envergure mirent du temps à réagir et à organiser leurs systèmes de défense. Les Kwalls en profitèrent afin de gagner un maximum de terrain et ainsi conquérir un maximum de systèmes afin d'y installer au fur et à mesure de leur progression des bases avancées dédiées au soutien des forces mobilisées sur le front. Les pertes furent énormes pour chacune des espèces attaquées, les méthodes des Kwalls étant pour le moins expéditives. Devant l'étendu et l'importance des atrocités commises, c'est un affrontement sans pitié qui s'instaura entre chacun des peuples et l'opresseur Kwall. L'Alliance sépara ses forces en deux parties : l'Armada d'une part, dirigée par Cambius, utilisée pour défendre l'Empire humain de l'offensive Kwall qui avait déjà entraîné la chute de centaines de systèmes, et la flotte anoréenne d'autre part dirigée par Kanh Daraht destinée à défendre le peuple anoréen.

La Coalition HornsGoth-Golti

À la grande surprise de Cambius et d'Okborn, les HornsGoths et les Golti constituèrent dès le début de 1156, une coalition afin de résister face à l'envahisseur Kwall. Il est fort probable qu'ils aient découvert la supercherie des humains relativement tôt dans le conflit les opposant, et face à un nouvel ennemi commun les deux peuples ennemis étaient finalement devenus par la force des choses, des alliés, même si rien n'empêche de penser que chacun des deux peuples, au moment de sceller cette union contre nature, envisageait de poursuivre leur affrontement une fois les Kwalls mis en déroute.

Ils purent ainsi mettre à profit les armements évolués de l'Armada afin de faire face à l'ennemi sur les deux fronts, assez proches cependant, qui assez rapidement se transformèrent en un seul et unique front où l'ensemble des forces des Kwalls affrontaient la coalition constituée par l'ensemble des forces des Golti et des HornsGoths. Ce coup dur pour l'audacieuse stratégie du tandem Cambius-Okborn n'était finalement rien en comparaison du terrible affrontement avec un ennemi aussi déterminé et sanguinaire que les Kwalls.

L'Alliance Élargie

Très rapidement, les Séléniens furent durement touchés par les attaques répétées des Kwalls. Après seulement quelques mois d'affrontement, ils avaient perdu plus de 60% de leurs systèmes et la situation ne faisait qu'empirer, leur flotte étant de moins en moins importante et les forces adverses semblant inépuisables. Les Séléniens n'avaient en effet pas jugé nécessaire de se constituer une puissante flotte coûteuse et inutile depuis leurs accords avec l'Alliance Walito-Anor. Il leur semblait en effet bien plus gratifiant de consacrer leur budget aux domaines artistiques plutôt qu'aux domaines militaires, mais ils étaient désormais en train de payer leur erreur de jugement au prix fort.

C'est pourquoi, avant qu'il ne soit trop tard, Nel Akran le Grand Représentant du Peuple des Arts et ses conseillers, décidèrent, vers la fin de 1156, de demander l'aide de l'Alliance. C'est ainsi que fut mis sur pied une réunion secrète entre les trois dirigeants de chacun des Empires avec leurs principaux conseillers. Concernant la demande de Nel Akran, Cambius et Okborn étaient plus que réticents, il leur était difficile de ne pas se rappeler qu'environ cinq siècles plus tôt les Séléniens avaient attaqué l'Empire humain sans raison apparente, ils étaient également conscients du fait que le Peuple des Arts est très difficile à manier et la perspective de nouveaux problèmes s'ajoutant à la terrible offensive Kwall ne les motivaient pas outre mesure à accepter facilement l'entrée dans l'Alliance des Séléniens. Les Anoréens par l'intermédiaire de Kanh Daraht semblaient plus mesurés même s'ils n'avaient finalement que très peu coopéré jusque là avec les Séléniens.

Cependant face à l'urgence de la situation, des accords furent rapidement signés et tout d'un coup le protocole compliqué des Séléniens devint relativement simple. L'Alliance comptait désormais trois membres : les Humains, les Anoréens et les Séléniens. La première mesure concrète consista pour les deux premiers membres à prêter main forte aux Séléniens sur leur front face aux Kwalls, ce qui eut pour effet de ralentir très fortement leur progression au bout de quelques mois.

Le Pacte Secret

Alors que les Kwalls rencontraient une résistance plus importante que prévu sur l'ensemble des fronts, notamment du fait des nouvelles alliances, parfois surprenantes, qui venaient de se constituer face à la menace que représentait leur invasion suite à leur attaque surprise multiple à travers les deux galaxies, les Gwargles, qui souffraient particulièrement des assauts répétés des terribles envahisseurs, ce d'autant plus qu'ils ne possédaient, quant à eux, aucun allié, décidèrent de conclure un marché avec les Kwalls sachant que ces derniers rencontraient par ailleurs des difficultés face à leurs nombreux adversaires. Dans un premier temps peu enclins à conclure un tel marché, les Kwalls malgré leur fierté décidèrent finalement de saisir cette opportunité leur permettant d'abandonner un front et de regrouper leurs forces sur les deux autres fronts principaux.

Les Gwargles se proposèrent d'attaquer l'Alliance, l'ennemi de toujours, contre qui ils fourbissaient leurs armes depuis des centaines d'années. Les Kwalls furent d'autant plus convaincus par la proposition que l'Alliance représentait son plus farouche ennemi et qu'ils estimaient que l'armée des Gwargles allait certainement être affaiblie en même temps que l'Alliance au cours de ce conflit, ce qui leur permettrait de les écraser le moment venu. C'est ainsi que les Gwargles et les Kwalls signèrent en secret un pacte de non-agression alors que les premiers s'apprêtaient à violer celui qu'ils avaient signé quelques siècles auparavant avec l'Alliance et que les seconds s'apprêtaient à violer celui qu'ils venaient de signer d'ici quelques années tout au plus, le temps que l'armée des Gwargles soit suffisamment affaiblie.

La Guerre des Anciens Mondes

Le Déclenchement

Alors que les galaxies jumelles semblaient s'acheminer tout droit vers des conflits durables mais relativement maîtrisés par leurs protagonistes, la découverte vers le début de l'an 1160 du calendrier du Second Empire d'une richesse inconnue à l'heure actuelle, par l'une des espèces (on ne sait pas non plus laquelle, il est également possible que cette découverte ait été effectuée simultanément par plusieurs espèces) fit basculer l'ensemble des systèmes colonisés dans un conflit total mettant principalement aux prises les espèces entre elles (les diverses alliances ayant rapidement volé en éclat du fait de l'importance stratégique de la découverte) et bien souvent des groupuscules au sein des empires eux-mêmes avec l'affrontement de plusieurs groupes décidés à mettre la main sur cette richesse.

Peu de choses sont connues sur cette époque trouble de l'histoire des galaxies jumelles, le peu d'archives ayant échappé aux Anciens (qui ont voulu à tout prix effacer la Guerre des Anciens Mondes de la mémoire collective) semblent indiquer que la majeure partie des

peuples ne savaient eux-mêmes que peu de choses à propos de cette richesse nouvelle qu'une certaine mythologie née de la Guerre des Anciens Mondes associe au pouvoir absolu, à la vie éternelle... De nombreuses archives à même d'expliquer les causes du déclenchement de cette terrible guerre qui dura plusieurs siècles et de préciser la nature de cette richesse sont désormais scellées à jamais (si elles n'ont pas tout simplement été détruites) par la radioactivité de VegaCentris.

L'Engrenage

A partir du début de la Guerre des Anciens Mondes (également appelée Conflit Global), il est très difficile de donner des dates précises du fait du peu d'informations disponibles. Il semblerait qu'il n'ait fallu que quelques années pour que l'existence de ce qui allait devenir un enjeu primordial pour chacun des individus des galaxies jumelles se répande à travers tous les systèmes. Très rapidement et pour des raisons inconnues, les diverses alliances volèrent en éclat et les empires vacillèrent : ils se transformèrent en organismes militaires mettant à profit les nombreux armements développés depuis des siècles, où chaque individu était impliqué dans ce qui était devenu un affrontement généralisé et chaotique, les nouveaux dirigeants de ces gigantesques formations étaient principalement des militaires.

Même si de nombreuses versions contradictoires décrivent des coups d'états et des luttes d'influences au sein de chacun des empires permettant difficilement de tirer des conclusions, il semblerait qu'un putsch d'Okborn à l'encontre de Cambius ait précipité la chute du Second Empire. Au sein même de ces organisations guerrières regroupant des individus de même espèce des dissensions se firent rapidement sentir, donnant lieu à des affrontements internes ou à des scissions, qui eurent pour conséquence de plonger définitivement les deux galaxies dans le chaos le plus total.

L'Enlèvement

Durant plusieurs siècles, la Guerre des Anciens Mondes opposa ainsi les différentes espèces intelligentes des galaxies jumelles dans un terrible conflit dont la durée elle-même n'est pas connue avec précision, la fourchette la plus communément admise faisant état d'une durée comprise entre 3 et 5 siècles. Une durée particulièrement importante alors qu'il semblerait logique qu'un tel conflit ne puisse durer plus de quelques dizaines d'années eu égard à l'importance des forces engagées et aux destructions massives et aux terribles pertes qui en résultèrent.

C'est ainsi que pour préserver leur forces vives les différents protagonistes s'engagèrent massivement dans la construction de robots et de machines de guerre automatisées certes déjà très répandues mais tout de même limitées du point de vue de leurs capacités tactiques et stratégiques. Il s'en suivit une guerre par machines interposées à laquelle prenaient

parfois part quelques officiers chargés de les superviser. Une formidable escalade dans le domaine des intelligences artificielles et des comportements artificiels se fit parallèlement à la course aux armements. Certaines légendes font état de machines tellement avancées qu'elles en seraient devenues autonomes, à tel point qu'elles se seraient révoltées contre leurs maîtres, refusant leur condition d'esclaves. Cependant, aucun élément n'est jamais venu confirmer cette affirmation.

L'Improbable Trêve

Alors que les affrontements semblaient ne plus pouvoir trouver d'issue, ils cessèrent brutalement selon certaines archives, plus progressivement selon d'autres. Là encore, les circonstances de la mise en place de cette trêve sont mal connues, toujours est-il que l'ensemble des peuples signa la Grande Trêve, prélude indispensable aux accords qui allaient mettre en place le Conseil de la Paix. Les principaux représentants se retrouvèrent sur VegaCentris, 3^{ème} planète du système Centris, un système situé dans la région centrale de Miwéa, pour signer le document qui mettait fin à des centaines d'années de guerre et qui prévoyait déjà l'établissement d'une assemblée représentant l'ensemble des individus de Miwéa et de Koméa.

Ce fut alors l'Ere de la Reconstruction qui dura environ un cycle (durée impossible à convertir) du Calendrier du Conseil. Elle vit l'ensemble des peuples reconstruire main dans la main un monde nouveau entièrement voué au maintien de la paix et au bonheur durable des peuples. C'est au cours de ce cycle que fut mis en place le Conseil de la Paix d'un commun accord entre tous les peuples. De nombreux historiens n'hésitent pas à remettre en cause cette version édulcorée des faits tout droit issue de l'enseignement officiel en vigueur du temps des Anciens. Certains prétendent même que cette trêve a été obtenue par la force et que les peuples, soumis, n'eurent d'autres choix que d'accepter les conditions de ceux qui allaient devenir les Anciens.

Les Anciens

Le Conseil de la Paix

Dès que les premiers accords furent signés, des études furent menées afin de mettre en place une assemblée capable de représenter l'ensemble des individus vivant dans les deux galaxies. Un demi-cycle plus tard, le Conseil des Mondes Unis se mit en place sur VegaCentris, dans un gigantesque bâtiment qui lui était entièrement dédié : la Forteresse de la Paix, également appelée Forteresse du Conseil puis Forteresse des Anciens. La première séance du Conseil marqua le début du Calendrier du Conseil, un calendrier particulier puisque comptabilisant le temps sous forme de cycles.

Une puissante armée fut mise sur pied afin de défendre la Forteresse et par la même occasion VegaCentris et l'ensemble du système Centris. Elle fut baptisée Armée du Conseil et ne se contenta très rapidement plus de son rôle d'origine pour devenir une puissante force d'intervention destinée à faire respecter les décisions du Conseil à travers les galaxies jumelles.

Disposant de 70 000 sièges, le Conseil regroupait autant de Représentants de Régions. Les Régions étaient généralement constituées de plusieurs systèmes, parfois plusieurs dizaines de systèmes. Elles étaient constituées de manière à avoir un poids démographique similaire et de façon à ne créer aucune discrimination entre les espèces. Ainsi chaque espèce possédait autant de poids au sein du Conseil puisque chacune d'entre elles disposait de 10 000 Représentants. Chaque Région disposait de son propre gouvernement bénéficiant d'une certaine marge de manœuvre mais placé sous la tutelle du Conseil qui se réservait le droit d'intervenir à tout moment voire de prendre possession de la Région, par la force si nécessaire, en cas de révoltes ou de mauvaise gestion économique...

Le fonctionnement du Conseil était assez complexe, alternant séance restreinte (avec un nombre restreint de représentants) et séance plénière (avec au minimum 80% des représentants). Assez rapidement le Conseil mit en place une politique d'obscurantisme ciblé. La première étape de cette politique fut la construction sur NollaCentris (4^{ème} planète du système Centris, dédiée aux arts et à la culture) de la Médiathèque Universelle. Le rôle de cette médiathèque était au départ de réunir l'ensemble des médias de tous types de chacune des espèces intelligentes et provenant de tous les systèmes. En réalité, le but était de mettre la main sur toutes les informations en rapport avec des technologies considérées comme dangereuses par le Conseil (armement, génétique, chirurgie cybernétique...).

La Mainmise des Anciens

Tous les médias non duplicatifs en rapport avec ces domaines étaient purement et simplement retirés de la circulation et les médiathéquaires (appuyés dans leur tâche par des régiments spécialisés de l'Armée du Conseil) assuraient qu'ils seraient consultables à la Médiathèque physiquement ou par le biais du Réseau Universel qui avait été mis en place dès le début de l'Ere de la Reconstruction et qui assurait au Conseil un contrôle à distance de chacune des Régions des galaxies jumelles. Les médias duplicatifs étaient également retirés de la circulation et définitivement effacés de leurs zones de stockage ou de leurs bases de données d'origine. En peu de temps, la Médiathèque parvint à recenser une quantité impressionnante d'informations et de données qui cependant ne concernaient jamais les domaines prohibés. Toutes les informations les concernant avaient en réalité été transférées dans les Archives Secrètes de la Forteresse du Conseil sur

VegaCentris. La deuxième étape se fit au niveau des programmes d'enseignement totalement contrôlés par le Conseil. Totalement remaniés, ils évitaient de mentionner les guerres (ou en donnaient des versions lacunaires surtout concernant la Guerre des Anciens Mondes) ainsi que les techniques considérées comme étant pernicieuses par le Conseil. Il y eut certainement des opposants à cette confiscation par le Conseil de pans entiers du savoir universel mais il est impossible de l'affirmer avec certitude. Il est fort probable qu'ils aient été éradiqués par la puissante Armée du Conseil dont la constitution daterait de bien avant la constitution du Conseil...

La Triade du Conseil

ZoltaCentris, 5^{ème} planète du système Centris, formait avec VegaCentris et NollaCentris, la Triade du Conseil : elle était plus particulièrement dédiée aux domaines économiques et aux échanges commerciaux. Elle disposait ainsi des organismes dédiés aux réglementations du commerce et de la concurrence, aux impôts et au budget, aux taxes et aux finances... C'est sur ZoltaCentris que se trouvaient les sièges sociaux de l'ensemble des Corporations, toutes sous le contrôle des Anciens. Toutes les entreprises se devaient d'être inscrites sur les registres de l'Organisme du commerce et des services et celles dépassant une certaine taille ou un certain chiffre d'affaires se devaient de posséder une représentation physique sur ZoltaCentris.

Les trois principales planètes du système Centris formaient ainsi la Triade du Conseil, les trois piliers du pouvoir des Anciens, chacune intégralement dédiée à ses domaines propres : pouvoirs politique, judiciaire, administratif et militaire pour VegaCentris, domaines culturels et artistiques pour NollaCentris et domaines économiques, commerciaux et fiscaux pour ZoltaCentris. En tant que pôle culturel, NollaCentris eut aussi la charge de mettre en place un langage universel, a priori basé sur les langages des différentes espèces, permettant les échanges et aplanissant les différences culturelles. Là encore, peu de choses sont connues au sujet de l'établissement de ce langage commun dont on peut supposer que l'adoption par les différents peuples fut longue et difficile. Il semblerait que de strictes réglementations aient contraints les différents peuples à l'adopter au plus vite sous peine de représailles de la part de l'Armée du Conseil.

Le Calendrier Cyclique

Une des grandes énigmes du règne des Anciens reste le fonctionnement du Calendrier du Conseil. Organisé en Cycle à la manière des jours ou des mois, il restait volontairement évasif quant à la numérotation des Cycles eux mêmes regroupés en MétaCycles. Le terme cycle désignant à la fois les Cycles et les MétaCycles, tout était fait pour entretenir la confusion. En effet l'enchevêtrement des cycles depuis les cycles primaires (les plus courts) était

organisé suivant une logique fractale rendant impossible au commun du mortel la distinction entre les différents niveaux de cycles. Pour des dates et des durées limitées (quelques générations), il était toujours possible de s'y retrouver mais pour des durées de l'ordre de plusieurs milliers d'années, seuls les Anciens connaissaient réellement la chronologie des événements, ce qui leur permettait d'autant plus facilement d'arranger le passé à leur convenance.

Devenus maîtres du temps au même titre que de l'espace (grâce à leur armée), les Anciens possédaient ainsi un pouvoir total sur les deux galaxies. Une autre explication au choix de ce type de calendrier tient pour certains au fait que les Anciens connaissaient le secret de l'immortalité, ce qui expliquerait au passage l'origine de leur nom, puisqu'ils ont dû très rapidement donner l'impression d'être des représentants perpétuels même si l'on sait que des élections truquées donnaient l'illusion d'un renouvellement des représentants. L'utilisation d'un tel calendrier leur permettait ainsi de dissimuler leur âge véritable. Il est ainsi très difficile de savoir avec précision quelle a été la durée du règne des Anciens. Si beaucoup s'accordent à dire que leur règne s'est étendu sur une période de 50 000 à 100 000 ans, certains n'hésitent pas à affirmer qu'il serait bien plus probable qu'il s'agisse d'une période d'au moins 200 000 ans.

L'Obscurantisme Ciblé

L'obscurantisme ciblé eut pour effet de faire totalement disparaître toutes les technologies dangereuses susceptibles de constituer une menace pour le Conseil. C'est ainsi que les technologies d'armement furent peu à peu oubliées. La génétique également et la biotechnologie d'une manière générale, furent réduites à leur plus simple expression et toutes leurs applications se devaient d'être réalisées dans des buts médicaux exclusivement, ce qui a permis de mettre au point des prothèses bioniques totalement compatibles avec n'importe quel individu mais dont le matériel génétique ne permet aucune amélioration par rapport aux membres et organes d'origine.

Un contrôle très strict des technologies informatiques fut exercé afin de garantir la supériorité du Conseil et ainsi le contrôle total des données et des réseaux. La technologie antigravitationnelle qui existait quant à elle depuis longtemps fut également rapidement mise sur la sellette afin de préserver, en cas de besoin, une supériorité décisive aux troupes du conseil concernant les transports planétaires en cas de conflit. Cependant de nombreux autres domaines tels que la médecine, la propulsion spatiale, les matériaux et bien d'autres, tirèrent partie des nombreuses avancées et des progrès décisifs se produisirent.

Les Révoltes

Malgré cette organisation, apparemment sans faille, de nombreux groupuscules se formèrent à l'insu des Anciens. Les plus virulents étaient les groupes

anarchistes en totale opposition avec le pouvoir central détenu par les Anciens. De nombreux courants se créèrent, possédant des ramifications à travers les deux galaxies. Il semblerait que les Anciens n'aient pas pris cette menace au sérieux dans un premier temps, laissant ces groupuscules se développer à travers les systèmes ralliant à leur cause un nombre croissant de partisans irrités par la toute puissance des Anciens et leur mainmise sur toutes les institutions.

Au cours de leur long règne, les Anciens n'ont d'ailleurs eu de cesse que de réduire l'importance et le niveau technologique de l'Armée du Conseil. Il eut d'ailleurs été peu aisé d'essayer de faire oublier aux peuples l'existence de certains types d'armement et de conserver une puissante armée équipée d'une technologie dernier cri. C'est ainsi que dès que les révoltes les plus importantes éclatèrent, l'Armée du Conseil fût impuissante eu égard aux moyens limités dont elle disposait. Alors que la situation devenait critique dans de nombreux systèmes, les Anciens prirent la difficile décision de procéder à la mise à niveau technologique de leur armée. Cependant leur décision fut tardive et n'eut pour conséquence que de répandre de nouvelles technologies militaires à travers les galaxies jumelles. Un équilibre précaire s'instaura malgré un certain retour au calme, à la suite d'une prise de conscience générale de l'attitude ambiguë des Anciens.

La Corruption

Le point le plus important semble être la corruption qui s'est peu à peu installée sournoisement au sein du Conseil, alors que l'unité sacrée de cette caste que formait les Anciens avait fait jusque là leur force. De nombreux membres du Conseil se sont laissés aller à divulguer quelques uns des « secrets » en échange de fortes sommes d'argent, de gigantesques territoires sur des planètes prospères ou encore de soirées avec des personnes du sexe opposé. Cette attitude eut pour effet de répandre encore plus largement tous types de technologies, plus seulement militaires mais de tous types à travers les deux galaxies.

Seuls les plus fortunés cependant pouvait se permettre de payer le prix fort pour acquérir l'un de ces secrets, c'est pourquoi il s'agissait pour la plupart des Corporations prospères et des guildes les plus puissantes dont deux d'entre elles, la Guilde du Faucon Noir et celle de l'Aigle d'Argent allaient jouer un rôle particulièrement important par la suite. Ces groupes pro-impériaux, bien que beaucoup plus discrets que les groupes anarchistes, n'en était pas moins très bien organisés, très influents et très actifs. Ils s'attachèrent à préparer dans l'ombre le retour de l'Empire. Ces « fuites » créèrent de nombreuses dissension au sein du conseil et eurent pour effet de créer des groupes antagoniques pour la première fois depuis des dizaines de milliers d'années. L'Union sacrée était brisée et les Anciens étaient prêts à s'entredéchirer afin de démasquer les responsables de

ce manquement grave à l'une des règles les plus sacrées de la Caste.

L'Intrusion

L'intrusion d'un groupuscule anarchiste dans la Forteresse des Mondes Unis fut l'événement déclencheur qui transforma cette situation tendue en une crise à l'échelle des deux galaxies. C'est par un habile subterfuge (a priori facilité par la complicité d'un membre du Conseil) et malgré la surveillance des gardes du Conseil, que ce groupe d'anarchistes déterminés parvint à dérober les secrets de fabrication des armes Laser, armes depuis longtemps oubliées et dont l'existence elle-même semblait plus tenir au domaine du mythe qu'autre chose.

Avec une telle arme à sa disposition, le mouvement rallia tous les opposants au système en place et balaya assez rapidement toute opposition. L'Armée du Conseil qui n'avait cessé d'être réduite et dont l'équipement vieillot, malgré la mise à niveau technologique récente, ne faisait pas le poids face aux nombreux groupes anarchistes désorganisés mais déterminés et possédant des lasers portatifs qui furent rapidement appelés pistolets laser, fut impuissante à juguler la progression des anarchistes et des rebelles. Les Anciens, bien trop occupés à chercher les responsables ayant favorisé l'intrusion dans l'endroit le plus inviolable des galaxies jumelles, se désintéressèrent dans un premier temps des conséquences de cette intrusion et ne donnèrent réellement les moyens dont leur armée avait besoin que tardivement, répugnant par ailleurs à effectuer une deuxième mise à niveau technologique de leur armée en si peu de temps.

De nombreux systèmes profitèrent de l'occasion pour déclarer leur indépendance. Ce fut le réveil des structures pro-impériales décidés à rétablir l'Empire galactique tel qu'il existait avant l'apparition du Conseil des Anciens, qui profitèrent de la situation pour passer à l'action. Ce fut une période de règlements de comptes, de nombreux assassinats étant commis au sein même du Conseil des Anciens. A partir de ce moment, les Anciens durent se résoudre à admettre qu'ils n'avaient plus aucun contrôle sur la situation, qui ne pouvait plus qu'empirer et risquer de conduire à la formation d'une coalition antigouvernementale destinée à les renverser. Il était temps de protéger définitivement les secrets encore en leur possession...

La Chute du Conseil

Au cours de leur long règne, les Anciens avaient envisagé leur propre chute, en effet le caractère cyclique de tout régime lui confère un début, un apogée et une fin. C'est pourquoi ils avaient prévu de se détruire ainsi que tous les secrets qu'ils possédaient afin qu'ils ne tombent pas entre les mains de personnes peu scrupuleuses. Cette éventualité prévue de longue date, les avait conduit à se doter d'un

système d'autodestruction particulièrement perfectionné.

C'est ainsi qu'ils déclenchèrent la plus puissante explosion thermonucléaire connue à ce jour qui mis fin à toute forme de vie à la surface de VegaCentris et des autres planètes du système Centris et provoqua l'apparition d'une radioactivité de type D, la plus terrible, que personne ne peut affronter sans risque mortel scellant ainsi les secrets les plus convoités pour l'éternité sur ce qu'il est convenue d'appeler depuis la Planète Interdite. L'ensemble du système Centris est désormais un système fantôme où personne ne peut se rendre sous peine de risquer d'être définitivement irradié.

L'Avènement des Clans

La Période Chaotique

Les années qui suivirent la Chute des Anciens, le chaos le plus total embrasa les galaxies jumelles, des conflits éclatèrent partout entre les systèmes, les religions, les partisans du retour de l'Empire et ceux qui y étaient hostiles parmi lesquels les anarchistes également hostiles aux religions... Ces conflits eurent pour effet de détruire définitivement l'harmonie qui existait auparavant au sein des deux galaxies, ce qui conduisit à la création de nombreuses confédérations indépendantes bien décidées à défendre leur autonomie et leur droits. Cependant cette période ne fut pas chaotique pour tout le monde, de nombreux mouvements profitant de la confusion pour s'organiser, s'armer et se donner de nouvelles ambitions.

La Constitution des Clans

Cette période vit l'émergence de ce que l'on allait assez rapidement appeler les Clans : ce fut tout d'abord la création du Clan Atalante d'origine militaire car créé sur la base de l'Armée du Conseil, favorable au retour à une démocratie que ce soit une république comme la République de Gorlan qui se situa entre les deux Empires ou un régime du type de celui du Conseil des Anciens ; l'émergence des mouvements pro-impériaux donna naissance à deux autres Clans radicalement opposés : le Clan Altaïr partisan d'un retour à un Empire du type de celui instauré par Saldric 1^{er} généralement appelé Empire des Kamor, et le Clan Horus désireux, quant à lui, de faire revivre l'époque de l'Empire de Zavinius, le Second Empire. De nombreux amiraux et généraux de l'ex-Armée du Conseil décidèrent de rejoindre les rangs de l'un de ces deux clans leur apportant au passage des bâtiments de guerre et de nombreuses unités en échange d'importantes responsabilités au sein des Clans naissants. Le Clan Hermès, issu de l'union de plusieurs coalitions de systèmes de Koméa, souhaite, quant à lui, instaurer une charte de libre-échange destinée à favoriser l'établissement d'une communauté de systèmes possédant une certaine autonomie et ne dépendant pas d'un pouvoir centralisé.

À ces quatre Clans s'ajoute le Clan Anarchiste et ses multiples mouvements parfois reliés, parfois plus indépendants mais qui forment une véritable communauté à travers les galaxies jumelles. Les autres sont les Indépendants, terme qui regroupe les divers mouvements mineurs. Très rapidement les principaux Clans mirent la main sur de nombreux systèmes soit en s'alliant avec certaines confédérations, soit en les soumettant par la force. Cependant, un très grand nombre de systèmes demeurent encore indépendants.

Les MégaCorporations

Cette période vit également l'émergence des MégaCorporations, des consortiums tout puissant regroupant de multiples entreprises et possédant leurs propres armées. Profitant de la disparition du Conseil, donc de la libéralisation des échanges commerciaux et de la fin des contraintes technologiques qui en ont résulté, ces gigantesques groupes se sont taillée la part du lion à travers la multitude de systèmes, liant au passage des accords provisoires avec les Clans ou avec les gouvernements locaux afin d'obtenir une implantation maximale dans tous les systèmes.

C'est ainsi que les plus puissantes MégaCorporations se sont érigées de véritables empires tout en se livrant une concurrence féroce. Cependant aussi puissantes soient elles, les MégaCorp. sont à la merci des Clans, qui comptent bien souvent parmi leurs plus gros clients et qui les autorisent à proposer leurs produits et leurs services dans les systèmes se trouvant sous leur contrôle.

La Période Actuelle

C'est donc dans ce contexte, où la plupart des systèmes, voire des planètes ou des territoires de planète, disposent de leur propre régime indépendant, que s'opposent les Clans, dans ce qu'il est convenu d'appeler la Guerre des Clans, dans le but de régner sur les galaxies jumelles. Ce conflit dont l'issue incertaine va conditionner l'existence de milliards de milliards d'individus est également le vôtre. Le personnage que vous allez incarner devra choisir son camp parmi les différents Clans ou choisir d'être Indépendant.

Ce sera l'occasion de vivre de palpitantes aventures à travers les innombrables systèmes des galaxies jumelles, lors de combats spatiaux d'anthologie à bord de puissants vaisseaux, de l'infiltration d'une base secrète ennemie, de poursuites endiablées dans des véhicules de tous types, de négociations à couteaux tirés, de combats à l'arme de poing dans les bas-fonds d'une ville malfamée, de rencontres avec des phénomènes défiant l'imagination...

Chapitre 3 – Miwéa & Koméa

Visite Guidée

Constituées de centaines de milliards de systèmes planétaires, Miwéa et Koméa regroupent ainsi des billions d'astres : étoiles, planètes et satellites naturels qui présentent eux-mêmes toute une variété d'environnements différents et abritent parfois de nombreuses formes de vies. Au sein de celles-ci, les sept espèces intelligentes doivent désormais composer avec un monde éclaté à la suite de la chute des Anciens. Un monde par conséquent à la fois vaste et très mouvementé du fait des manœuvres incessantes des Clans et des nombreuses coalitions de systèmes tout aussi ambitieuses qui tentent en permanence d'élargir leurs territoires respectifs.

Astrographie

Deux galaxies divisées en secteurs stellaires regroupant des milliers de systèmes planétaires comportant eux-mêmes étoiles, planètes, mésoplanètes et lunes : tout un ensemble complexe qui s'articule à la fois autour de notions d'astrophysiques et de repères imaginaires permettant de disposer d'un système d'orientation utile à la navigation interstellaire. Voici donc quelques notions d'astronomie et diverses informations d'ordre général sur Miwéa et Koméa, les galaxies jumelles.

Les Deux Galaxies

Physionomie

Bulbe & Barres

Miwéa et Koméa sont des galaxies spirales barrées ayant un diamètre d'environ 85 000 années-lumière et dont les centres sont distants d'un peu moins de 40 000 années-lumière. L'épaisseur en leur centre est comprise entre 1000 et 5000 années-lumière, le diamètre du bulbe central (également appelé noyau galactique) étant d'un peu plus de 5000 années-lumière. La partie centrale est reliée aux bras spiraux par le biais de deux barres appelées barre Est et barre Ouest (cf. infra **Orientations Galactiques**) d'une longueur de 6000 années-lumière chacune environ. Le bulbe et les barres abritent les systèmes centraux au sein desquels il arrive que l'on fasse la distinction entre les systèmes du Bulbe (ou du Noyau ou, plus rarement, du Cœur) et les systèmes de la Barre Est et de la Barre Ouest. Ils représentent un peu moins de 25% des systèmes habités.

Anneau & Bras

Les barres relient le bulbe à l'anneau galactique (ou anneau intérieur) dont le diamètre moyen est d'un peu moins de 18 000 années-lumière

et dont la largeur est d'environ 2000 années-lumière et l'épaisseur maximale de 1500 années-lumière. L'anneau regroupe la majeure partie des systèmes carrefours (près de 20% des systèmes actifs) également appelés systèmes de l'Anneau, le restant se situant dans les zones de raccordement entre les bras spiraux et l'anneau.

Au nombre de quatre, les bras spiraux, desquels émergent des bras secondaires (ou bras mineurs), abritent près de la moitié des systèmes habités, appelés systèmes périphériques ou systèmes des Bras. Les bras majeurs se séparent en deux bras secondaires chacun. L'épaisseur des bras principaux est d'environ 1000 années-lumière au niveau de l'anneau et décroît progressivement jusqu'aux extrémités des bras secondaires.

Disque & Halo

L'ensemble du bulbe central, des barres, de l'anneau intérieur et des bras spiraux constituent ce que l'on appelle le disque galactique au-delà duquel s'étend le halo galactique de forme sphérique d'un diamètre d'environ 100 000 années-lumière qui contient une faible densité d'étoiles et comprenant notamment l'anneau extérieur. Ce dernier, situé au-delà des bras spiraux, se compose d'étoiles arrachées au cours des âges à d'autres galaxies de tailles plus modestes. L'anneau extérieur et le halo regroupent les systèmes extérieurs (environ 5% des systèmes habités) et les systèmes lointains (appellation donnée aux systèmes extragalactiques proches, également appelés systèmes de la Frange). Parmi ces systèmes, ceux situés entre les deux galaxies sont surnommés les systèmes de l'Intervalle.

Centres galactiques

Les centres des deux galaxies sont occupés par deux trous noirs supermassifs nommés Aémok (K/O/O/O) et Aéwim (M/O/O/O) faisant chacun environ 6 millions de masses stellaires standard et autour desquels gravitent l'ensemble des étoiles des deux galaxies. Il n'est pas forcément dangereux de se situer dans une relative proximité de ces deux trous noirs, c'est-à-dire à une distance raisonnable de leurs horizons. Certains systèmes planétaires habités ne se trouvent par exemple qu'à quelques années-lumière des centres galactiques voire à moins d'une al.

Quadrants

Dans le but de proposer un système de repérage simple et facilement utilisable par tous, chacune des deux galaxies est découpée en quarts de disque égaux en taille, les quatre quadrants galactiques : Alpha, Bêta, Gamma et Delta pour Miwéa et Phi, Khi, Psi et Oméga pour Koméa. Le premier quadrant (Alpha ou Phi) est celui situé juste au dessus

de la barre Est vu du Nord galactique. Les autres quadrants suivent dans le sens antihoraire. Bêta et Khi sont ainsi situés entre l'axe Haut et l'axe Ouest (cf. ci-après *Orientations Galactiques*).

Orientations Galactiques

Afin de disposer d'un repère, les galaxies sont dotées d'axes d'orientation. On définit notamment un Nord galactique qui coïncide avec l'axe de rotation des galaxies. Cette première orientation correspond à l'orientation majoritaire Nord-Sud des planètes et des étoiles de chaque galaxie et est principalement utilisée pour le bulbe sphérique central. On définit ainsi un hémisphère Nord et un hémisphère Sud pour les bulbes des deux galaxies (et même des pôles Nord et Sud), l'axe Nord-Sud d'une galaxie étant perpendiculaire à son plan principal, le plan galactique (ou encore plan équatorial de la galaxie). De la même manière, on parle parfois de parties septentrionale ou méridionale d'un bras spiral.

Les barres Est et Ouest (formant en réalité une seule barre traversant le noyau) donnent les deux autres principales orientations galactiques permettant accessoirement de classer les secteurs et systèmes comme étant orientaux ou occidentaux au sein des deux galaxies.

La nature tridimensionnelle des galaxies jumelles oblige à définir deux autres orientations afin de compléter la rose des vents stellaire. Il s'agit de Haut et Bas, deux axes perpendiculaires à l'axe Nord-Sud et à celui des barres Est et Ouest de telle manière que Haut forme un trièdre direct avec les axes Nord et Est, et Bas avec les axes Nord et Ouest. La plupart des cartes bidimensionnelles des deux galaxies en donnent une projection vue du Nord, où l'Est se situe à droite et le Haut en haut de la carte.

Coordonnées Galactiques

De manière à donner précisément la position d'un système au sein d'une des galaxies, un système de coordonnées galactiques s'ajoute aux repères précédents. Il s'agit d'un système de coordonnées cylindriques basé sur trois coordonnées : la distance en années-lumière au centre galactique (0 al pour le centre, 100 000 al pour le halo) appelée rayon ou proximité, l'angle en degrés par rapport à l'axe de référence (axe de la barre Est) nommée longitude et la norditude en al positive (vers le Nord) ou négative (vers le Sud) par rapport au centre galactique. Les trois coordonnées peuvent être précédées d'un K ou d'un M afin de préciser à quelle galaxie appartient le système, ou de la lettre associée au quadrant dans lequel il se trouve.

Il arrive également, plus rarement cependant, que les coordonnées cartésiennes utilisant les six axes cardinaux Nord Sud Est Ouest Haut Bas, soient utilisées. On parle alors de norditude, estitude et altitude, toutes exprimées en années-lumière. Les deux systèmes utilisent des repères tournants

accompagnant la rotation des deux galaxies. Les coordonnées de la plupart des systèmes ne sont cependant pas constantes du fait de variations de norditude (dues à des mouvements oscillants autour du plan galactique) et de vitesses de révolution disparates.

Secteurs Stellaires

Les deux galaxies sont divisées en une centaine de secteurs principaux de très grandes tailles, regroupant usuellement des dizaines voire des centaines de milliers de systèmes, et plusieurs milliers de secteurs secondaires (ou sous-secteurs) regroupant « seulement » quelques milliers de systèmes. Il arrive que l'on parle également de secteurs tertiaires, contenant quelques centaines d'étoiles, qui constituent des subdivisions des sous-secteurs. Par ailleurs, on utilise parfois le vocable d'intersecteur pour désigner des secteurs mineurs, regroupant quelques dizaines de systèmes, situés entre plusieurs secteurs d'importance. Hérités pour partie du découpage en secteurs administratifs de l'Ancien Régime (qui étaient eux-mêmes des sous-ensembles des Régions administratives), les secteurs et sous-secteurs actuels ont cependant des origines très diverses et des tailles très variables, regroupant des populations très disparates. Il n'est par ailleurs pas rare que des secteurs ou sous-secteurs différents se recoupent les uns les autres, parfois de manière très importante du fait de leurs différentes origines.

À l'heure actuelle, les secteurs en usage ont pour la plupart été redéfinis et correspondent à des sortes de frontières astropolitiques qui sont intimement liés à des territoires de coalitions de systèmes ou à des communautés stellaires. Mais un certain nombre d'anciens secteurs datant des Anciens voire de bien avant sont encore utilisés.

Systèmes Planétaires

Un système planétaire est constitué d'au moins une planète gravitant autour d'une étoile. On distingue les systèmes habités (disposant d'une population régulière d'au moins 1 milliard d'habitants) des systèmes mineurs qui regroupent les petites colonies et des systèmes dédiés à différentes études scientifiques et à l'exploitation de matières premières.

La plupart des systèmes habités comportent en moyenne une demi-douzaine de planètes dont seules une voire deux sont habitées. Les autres sont généralement exclusivement exploitées pour leurs richesses minières et gazeuses. En moyenne, un système actif compte ainsi 20 à 30 milliards d'habitants répartis sur les principales planètes (plus de 90% de la population) et au sein des stations spatiales.

Les systèmes planétaires comportent en général une ou plusieurs étoiles autour desquelles orbitent une ou plusieurs planètes et mésoplanètes de différents types (cf. ci-après) auxquelles s'ajoutent parfois des ceintures d'astéroïdes et divers corps célestes inertes (comètes, planétoïdes...).

L'appellation de « mondes » pour désigner les systèmes planétaires est également parfois utilisée mais n'est cependant plus trop usitée car plus vraiment appropriée. Les systèmes s'inscrivent en effet depuis longtemps au sein d'un ensemble bien plus vaste et ne sont plus des mondes à eux tout seul, plus particulièrement depuis que la technologie dite tachyonique, avec les sauts UltraLuminiques et les faisceaux de communication intersidéraux, a largement réduit les distances les séparant.

Astres & Stations

C'est principalement au sein des systèmes planétaires que l'on rencontre les astres. Ceux-ci présentent une importante diversité et regroupent l'essentiel de la population du système. Une petite minorité de gens vit cependant au sein des stations spatiales mobiles ou orbitales qui peuvent être rattachées à une planète ou un système ou encore être purement nomades.

Étoiles

Ces gigantesques boules gazeuses principalement composées d'hydrogène et d'hélium sont le lieu de réactions de fusion thermonucléaire générant en permanence une formidable quantité d'énergie. Ce sont elles qui fournissent, par rayonnement, la majeure partie de l'énergie au sein d'un système planétaire. À cela s'ajoute les vents stellaires, des flux de plasma plus ou moins puissants qui peuvent être utilisés par certains vaisseaux comme système de propulsion de dernier recours, en cas de force majeure.

En fonction de leur couleur et de leur taille, les étoiles sont classées par catégories appelées types spectraux qui correspondent à leur couleur et à leur température, allant ainsi du bleu (étoiles les plus chaudes) au rouge (étoiles les moins chaudes). Le type est donné par une lettre, la classe, auquel s'associe un chiffre allant de 0 à 9 précisant la température au sein d'une classe, des plus chaudes au moins chaudes. Il existe également des classes de luminosité qui évoluent en fonction de l'âge de l'étoile et qui vont de 0 (hypergéantes) à VII (naines blanches).

Il est courant qu'il y ait plus d'une étoile par système, des ensembles comportant deux voire trois étoiles, gravitant autour d'un point central ou de la plus massive d'entre elles, sont assez répandus. Dans certains cas, les étoiles peuvent être quasiment identiques auquel cas on parle d'étoiles jumelles mais elles sont bien souvent très différentes tant en taille qu'en termes de type spectral et de classe de luminosité.

Planètes

Il existe deux principaux types de planètes, les planètes telluriques ou rocheuses et les planètes joviennes également dites gazeuses. Les premières

sont généralement plus petites et plus denses que les secondes et comme leur nom l'indique leur surface est solide. À l'inverse, les joviennes sont principalement constituées de mélanges gazeux (à l'exception de leur noyau) et sont nettement plus volumineuses et massives.

Une planète est considérée comme vivable si elle remplit un certain nombre de critères parmi lesquels on peut citer la présence d'une atmosphère respirable (pression et composition), la tempérance du climat (au moins sur une certaine portion de la planète), une gravité acceptable (comprise entre 0,8 et 1,2g), la présence d'eau en suffisamment grande quantité...

Une planète remplissant tous ces critères est considérée comme pleinement habitable. Les planètes les plus importantes des galaxies jumelles (c'est à dire les plus peuplées) remplissent tous ces critères.

Il arrive cependant que certaines planètes ne remplissent pas toutes les conditions favorables mais tout de même un certain nombre d'entre elles, les rendant déjà très attractives. Il suffit alors d'apporter quelques adaptations afin de rendre l'ensemble vivable (filtration de l'air, climatisation...). Dans d'autres cas, il est indispensable d'effectuer des aménagements plus radicaux.

C'est notamment le cas des planètes-bulles dont la gravité est généralement inférieure à 0,6g et qui ne peuvent abriter une atmosphère respirable. Les villes s'installent alors sous de gigantesques dômes en tectite transparente offrant une protection contre les rayonnements ionisants. Des générateurs de gravités permettent de recréer une pesanteur standard au niveau du sol. Des écrans déflecteurs pilotés par des systèmes de surveillance sont, quant à eux, chargés de neutraliser ou de dévier les météorites menaçant de s'abattre dans la zone de la cité-bulle.

Dans certains cas, une écogenèse complète, qui est cependant longue et coûteuse, permet de terraformer une planète, ou éventuellement une lune, présentant tout un ensemble de caractéristiques optimales mais dépourvue de différentes conditions nécessaires à la vie telles qu'une atmosphère respirable ou un cycle de l'eau. Le principe consiste donc, au cours d'une lente métamorphose s'étendant sur plusieurs dizaines d'années à constituer patiemment une biosphère à la surface de l'astre concerné avec d'inévitables problèmes d'équilibrage de tous ordres rendant cette opération particulièrement complexe. Il n'est ainsi pas rare qu'une écogenèse complète puisse s'étendre sur plusieurs siècles.

Mésoplanètes

On parle de mésoplanètes ou de planètes mineures (ou encore de planètes naines) par opposition aux planètes (ou planètes majeures). Il s'agit généralement de petits planétoïdes rocheux ou glacés généralement situés aux confins des systèmes dont les orbites sont assez excentriques. Mais il arrive plus rarement qu'on les trouve au beau milieu des systèmes. Ces planètes au rabais sont rarement colonisées mais elles peuvent cependant, au même

titre que les ceintures d'astéroïdes, servir de refuge temporaire à des groupes de pirates surtout lorsqu'elles sont très excentrées, constituant ainsi une base arrière idéale pour des opérations de grande envergure visant les planètes majeures du système.

Satellites

La plupart des planètes disposent d'au moins un satellite naturel orbitant autour d'elles. Certaines d'entre elles peuvent même en avoir jusqu'à une vingtaine voire bien davantage, plus particulièrement dans le cas des géantes gazeuses. Si ces lunes ne sont pas toujours habitables, il n'est pas rare qu'elles soient aménagées à la manière des planètes-bulles par exemple et en tout cas souvent exploitées pour leurs richesses minières. Certaines d'entre elles présentent même des conditions idéales et constituent alors l'un des astres principaux du système sinon son astre capital.

Stations Spatiales

Bien qu'il ne s'agisse pas d'astres en tant que tels, les stations spatiales constituent des sortes de lunes artificielles de taille très modeste comparativement à leurs équivalents naturels mais dont les populations sont parfois très importantes. Elles jouent, pour bon nombre d'entre elles, un rôle majeur au sein des systèmes en constituant les portes d'entrées incontournables des astres habités des systèmes planétaires, assumant ainsi la quasi-totalité de la gestion des flux migratoires du système.

On distingue deux principaux types de stations, celles dites mobiles ou spatiales qui sont capables d'effectuer des déplacements intersidéraux car munies de propulseurs SubLuminiques et UltraLuminiques et les stations orbitales qui sont destinées à rester autour d'une planète et qui ne disposent que de propulseurs SL. Ces dernières sont elles-mêmes à classer en deux catégories distinctes : les stations de Transit assez éloignées des planètes car au niveau de l'orbite géostationnaire (entre 30 et 40 000 km d'altitude selon les planètes) et les stations d'Accueil nettement plus proches car situées à la limite de l'exosphère (environ 1000-1500 km d'altitude).

Astropolitique

La situation actuelle des galaxies jumelles, résultant de la chute de l'Ancien Régime et de la période chaotique qui l'a suivie, est celle complexe d'un monde multipolaire mouvant au sein duquel négociations, alliances, trahisons, affrontements, trêves et arrangements se succèdent et se mêlent à un rythme effréné, dans le but pour les principaux acteurs impliqués d'élargir leur sphère d'influence et à terme de dominer leurs rivaux.

Miwéa & Koméa

Les deux galaxies regroupent environ 600 milliards d'étoiles. Il semblerait, contrairement à ce que l'on avait pu croire auparavant, qu'on ne connaisse en réalité vraiment bien qu'à peu près 1 à 2% des systèmes soit tout de même environ 5 à 10 milliards de systèmes planétaires.

On estime que quelques dizaines de millions de systèmes seulement sont habités (environ 60 millions si l'on en croit les données de recensement mais cette valeur est très contestée) soit à peu près un système habité pour 10 000 systèmes recensés. La proportion des systèmes « actifs » double quasiment si l'on compte les systèmes non habités mais exploités en automatique ou quasi-automatique pour leurs richesses minières (métaux, matériaux divers, pétrole, gaz en tout genre...) qui représenteraient la bagatelle de 40 à 50 millions de systèmes.

Acteurs

Clans

En termes de poids, les Clans sont d'assez loin les plus grosses coalitions. S'étant formés dès la chute des Anciens, en se construisant sur divers noyaux durs s'étant constitué de longue date, ils ont par la suite su agréger rapidement tout un ensemble de systèmes qui se sont ralliés à leur cause.

Ils regroupent usuellement plusieurs dizaines de milliers de systèmes avec tout de même des disparités, Atalante étant considérée comme la plus grosse coalition avec plus de 1 000 000 de systèmes (certaines estimations parlent de 2 000 000 de systèmes) alors que la communauté Hermès ne regrouperait qu'un peu plus de 200 000 systèmes mais avec une dynamique de croissance assez impressionnante. En tout cas, si l'on en croit les objectifs affichés par les pontes de Nubis qui tablent sur un doublement du nombre de systèmes intégrés à la communauté chaque année standard. Les deux Clans pro-impériaux semblent avoir un poids équivalent, estimé entre 500 000 et 800 000 systèmes (voire 1 000 000 selon certains).

Toutes ces estimations prennent uniquement les systèmes habités en compte, les systèmes exploités étant beaucoup plus difficiles à recenser, beaucoup l'étant de manière secrète ou, à tout le moins, très discrète. Ensuite, ces estimations brutes ne rendent pas compte de l'importance moyenne des systèmes. Beaucoup d'observateurs s'accordent ainsi à dire que le Clan Atalante regroupe beaucoup plus de petits systèmes mineurs que ses rivaux avec un maillage particulièrement développé dans sa « zone de cœur » c'est à dire aux alentours d'Atalante, de Magnalingger et de Centris. Alors que les autres Clans ont une structure plus « aérée », plus morcelée, surtout en ce qui concerne Hermès.

Enfin et ce n'est pas le moindre des points, ces estimations ne rendent compte que de la partie

émergée de l'iceberg en ne prenant pas en compte les zones d'influence regroupant des systèmes authentiquement indépendants mais tout de même fortement sous l'influence d'un des Clans (au moins à un moment donné) ni bien évidemment les systèmes et coalitions-écrans pas plus que les alliances plus ou moins temporaires avec les coalitions intermédiaires indépendantes.

Au total, les Clans représenteraient donc environ entre un peu moins de 5% et près de 10% des systèmes habités et de la population totale des galaxies jumelles, selon les estimations.

Coalitions Intermédiaires

Ce vocable désigne tout un ensemble de coalitions regroupant entre quelques milliers et plusieurs dizaines de milliers de systèmes avec, en tête de file, la Confédération des Systèmes Indépendants (CSI), vraisemblablement la plus importante des coalitions intermédiaires avec près de 100 000 systèmes affiliés. Elle a pour ambition à moyen terme de concurrencer les Clans tout en proposant aux systèmes incorporés de garder une véritable autonomie contrairement aux quatre « grands » y compris comparativement à la communauté Hermès considérée par CSI comme peu respectueuse de l'indépendance des systèmes qu'elle accueille.

Egalement appelés semi-indépendants, ces coalitions intermédiaires sont relativement nombreuses puisque l'on estime leur nombre à plusieurs centaines. Outre CSI, sont classées dans cette catégorie, tout un ensemble de coalitions telles que l'Alliance Commerciale de Cassiopée (ACC), la Coalition Autonome de Veltaquarius (CAV), la Fédération des Systèmes Extérieurs (FSE), le Réseau des Constellations Unifiées (RCU) ou encore l'Union Fraternelle des Systèmes (UFS). On intègre parfois dans cette catégorie l'Union des Nouvelles Colonies (UNC) bien qu'elle soit généralement considérée comme une coalition mineure.

On dénombre quantité d'autres coalitions secondaires qui représenteraient tant en nombre de systèmes et qu'en population environ 10 à 20% de la totalité des deux galaxies.

Il s'agit bien évidemment de proies intéressantes pour les Clans qui essayent en priorité de conclure des accords avec ce type de coalitions généralement pour en faire des coalitions-écrans destinées à définitivement intégrer le giron du Clan une fois les activités « écran » exploitées... Des proies intéressantes mais difficiles à manœuvrer du fait de leur poids relativement important et de capacités militaires souvent très correctes.

Coalitions Mineures

Ce sont toutes les petites coalitions indépendantes regroupant quelques systèmes voire quelques dizaines de systèmes plus rarement

plusieurs centaines. Il s'agit de toutes ces confédérations, alliances et fédérations dotées de traités liant de manière plus ou moins stricte différents systèmes ayant des sensibilités proches en termes de politique et de stratégie et généralement assez proches physiquement les uns des autres (même s'il existe des exceptions) étant distants de seulement quelques années-lumière.

Elles sont très largement majoritaires puisqu'on considère généralement qu'elles représentent quelque chose comme 75 à 90% des systèmes habités. Ce sont donc des proies de choix, prioritairement visées par les Clans et les semi-indépendants afin d'accroître leur poids respectifs au sein des deux galaxies.

Il peut parfois s'agir de systèmes peu stratégiques ou inversement de systèmes trop stratégiques, qu'un Clan ou une coalition intermédiaire aurait soit trop peu intérêt à intégrer (ou en tout cas avec une priorité bien moindre que des systèmes plus intéressants) soit avec un facteur de risque trop important vis à vis des autres Clans dans le cas des systèmes indépendants les plus convoités.

Un certain consensus semble émerger quant à la notion de « masse critique » (sans pour autant que le phénomène ait été formellement vérifié) pour laquelle une coalition peut envisager de continuer à croître et de rester indépendante (si telle est la volonté de ses dirigeants). Cette masse critique s'établirait aux alentours de quelques centaines de systèmes ayant une population moyenne d'un peu plus de 10 milliards d'habitants. En deçà de cette masse, une coalition (et à plus forte raison un système esseulé) serait vouée à stagner ou à être absorbée par une autre ayant déjà atteint cette masse critique (typiquement un clan ou un semi-indépendant) ou étant désireuse de l'atteindre. Certaines voix s'élèvent cependant contre cette vision des choses et prétendent qu'il s'agit d'une vaste campagne d'intoxication menée par les plus grosses coalitions dans le but de convaincre plus facilement nombre de systèmes de les rejoindre une fois que leurs leaders sont convaincus qu'ils n'ont pas d'autres issues. Surtout que rien ne garantit qu'un ensemble de systèmes ayant atteint cette fameuse masse critique ne puisse se faire absorber par une coalition plus importante.

MégaCorporations

Les MégaCorporations, notamment les cinq Majeures, ont un statut particulier en tant que coalitions. Il s'agit de coalitions mineures en termes de taille, mais disposant d'une influence importante à l'échelle des galaxies jumelles. Comme toute entreprise, elles cherchent à réaliser un maximum de bénéfices ce qui se traduit par la volonté d'être présentes sur un maximum de marchés et de secteurs d'activités, de vendre leurs produits et services au plus grand nombre tout en gardant un effectif aussi réduit que possible.

Elles n'ont pas vocation à s'étendre en tant que coalitions et privilégient les centres de conception, de production et même de distribution nomades

(vaisseaux usines et cargo-marchands) pour prévenir tout risque.

Leur puissance financière leur permet de se doter de flottes spatiales à vocation défensives de tout premier ordre. Leur expertise technique dans un certain nombre de domaines leur permet également de disposer d'une valeur stratégique à la fois cruciale et insaisissable pour les Clans qui leur permet bien souvent de traiter d'égal à égal avec eux malgré un important déséquilibre a priori.

Au même titre que les Clans sont minoritaires en termes de représentativité de la population totale des deux galaxies, les MégaCorp. ont une taille relativement modeste et une masse salariale, bien qu'énorme, faible comparativement à la masse totale de Miwéa et Koméa.

Ceci est en grande partie liée aux mesures strictes anti-concentration datant de la période des Anciens. Malgré d'impressionnants regroupements, les principales MégaCorps restent des entreprises de taille modeste à l'échelle des galaxies jumelles qui aspirent par conséquent à une forte croissance tant interne qu'externe.

On considère que les principales MégaCorp. sont AuraCorp., HexaCorp., UniCorp., BT Corporation et TriCorp. qui sont surnommées les cinq Majeures. Juste en dessous, viennent celles qui sont surnommées les Tigres : OmégaCorp., Weibull-Kitano, Noshua Corp., ADG Corporation, Gama Industries, RoxoCorp., Rynuss Inc., VegaCorp., Donko-Wrench, Solypsia et bien d'autres encore. On parle également parfois de Panthères pour désigner des corporations intermédiaires de plus petite taille que les Tigres.

Astrostratégie

Diplomatie

La plupart des grandes coalitions (les Clans et les principales coalitions intermédiaires) entretiennent des relations diplomatiques avec la très grande majorité des systèmes et des confédérations indépendants. Selon l'état des rapports de force et la concurrence acharnée que les coalitions majeures se livrent pour mettre la main sur un maximum de systèmes, en particulier les plus intéressants stratégiquement ou les plus emblématiques, les accords négociés sont plus ou moins avantageux pour les nouveaux entrants.

Il est cependant courant que, pour des raisons très diverses, des systèmes planétaires ou des coalitions mineures tiennent à leur indépendance dans un souci de neutralité plus ou moins justifié cachant parfois des justifications beaucoup moins avouables. Les alliances secrètes sont ainsi monnaie courante, favorisant des accords multiples pas toujours très respectueux des traités ratifiés mais offrant aux systèmes et coalitions qui savent en jouer de nombreux avantages tant en termes de protection que d'échanges techniques et commerciaux.

Afin de contourner ce genre de supercherie, les Clans ont mis sur pied depuis un petit moment tout un ensemble de systèmes et de coalitions-écrans de toutes tailles, présentés comme indépendants, destinés à la fois à percer à jour les manœuvres des dirigeants peu scrupuleux s'adonnant à ce genre de pratiques et à la fois dans le but de les leurrer et de les intégrer dans leur giron à leur insu. Si la procédure est au final un peu plus complexe et longue, elle a déjà su prouver son efficacité à maintes reprises.

Négociations

Discussions hautement complexes et souvent cruciales pour les différentes parties impliquées, les négociations font intervenir nombre de paramètres tout autant politiques que stratégiques. Pour la grande coalition c'est l'occasion d'élargir son champ d'action et surtout de percevoir des impôts de la part de la petite entité nouvellement intégrée. Pour cette dernière, c'est souvent une opportunité de sortir de son isolement relatif en nouant des liens privilégiés avec beaucoup plus de systèmes vers lesquels exporter sa production et desquels importer tout ce qu'elle ne fabrique pas. Mais également de pouvoir accélérer son développement en accédant à des technologies plus performantes et en ayant la possibilité d'emprunter à des taux avantageux auprès de ses nouveaux alliés. La notion de protection face à une éventuelle tentative d'annexion hostile de la part d'une autre entité est également souvent mise en avant.

Pour les petites coalitions, ce peut être l'occasion de faire jouer la « concurrence » entre les différents prétendants surtout s'ils sont nombreux et qu'elles disposent de spécificités à même de leur garantir une intéressante valeur ajoutée (fort développement du tourisme, industrie spécialisée, positionnement stratégique...). Elles ont alors beau jeu de faire monter les enchères et ainsi négocier tout un ensemble d'avantages de toutes natures, qui peuvent par ailleurs susciter de la jalousie au sein de la coalition nouvellement intégrée. Il va sans dire qu'en pareilles circonstances, ce genre d'attitude a largement tendance à faire monter la tension entre les prétendants et à envenimer un peu plus une situation déjà largement propice à l'éclosion de rivalités exacerbées.

Affrontements

Lorsque la phase diplomatique a échoué à obtenir un accord satisfaisant pour les parties impliquées, il n'est pas rare qu'un conflit éclate. Dans le but de préserver au maximum les systèmes annexés, les conflits en question sont majoritairement spatiaux, livrés par croiseurs et cuirassés interposés, et très rarement des combats planétaires ou des combats au sol, même si des invasions sont épisodiquement rendues inévitables.

Il arrive parfois que ce soit en effet la seule manière de procéder du fait d'une forte résistance de la population

locale par exemple ou de circonstances particulières nécessitant de tuer d'éventuelles velléités de contre-attaque dans l'œuf.

Afin d'éviter d'en arriver là, il n'est pas rare, lorsque les tensions ont atteint voire dépassé un niveau critique que l'une des parties, généralement la plus puissante, procède à diverses manœuvres d'intimidations. Celles-ci peuvent prendre différentes formes, de la simple démonstration de puissance en positionnant une flotte de première catégorie au sein d'un système jusqu'au blocus d'une des planètes majeures d'un des systèmes de la coalition visée.

Annexions Hostiles

Les annexions par la force constituent une stratégie de dernier recours que la plupart des coalitions tentent d'éviter au maximum car elles s'accompagnent généralement de nombreux désavantages : si la prise de possession a rendu nécessaire une intervention militaire, les planètes sont généralement en partie dévastées et les coûts de reconstruction souvent élevés sans parler des pertes souvent importantes du côté des bâtiments de guerre spatiaux. A côté de ça, peut s'installer un climat de défiance, voire de résistance ou même de rébellion au sein des systèmes pris de force, posant bien des problèmes à « l'occupant » qui doit s'empresse de juguler lesdites révoltes avant qu'elle ne fassent tâche d'huile.

Mais dans certains cas, c'est semble-t-il la seule solution envisageable et il n'est d'ailleurs pas rare qu'un système ou une coalition serve « d'exemple » afin de « convaincre » ses éventuels partenaires que toute résistance est inutile.

Annexions à l'Amiable

Potentiellement beaucoup plus profitables, surtout si elles s'accompagnent d'une campagne de communication bien menée, les annexions à l'amiable permettent à chacune des parties d'être majoritairement gagnante à l'issue du processus moyennant quelques concessions. Le processus en question peut d'ailleurs s'étendre sur pas mal d'années afin de s'effectuer le plus en douceur possible. Tout une stratégie de communication doit généralement être déployée afin de préparer les populations qui peuvent d'ailleurs s'avérer favorables à une annexion par une coalition d'importance par ces temps troubles étant donné la plus grande protection que cela représente.

Annexions Internes

Une troisième voie s'offre également aux acteurs désireux d'augmenter la taille de leur parc de systèmes affiliés, il s'agit des annexions internes. Putschs, dénigrement du pouvoir en place via des campagnes de propagande, soutiens affirmés aux forces d'opposition, piratage informatique généralisé, tous les moyens sont bons pour renverser le pouvoir

en place, si possible avec la pleine adhésion de l'opinion publique, afin de le remplacer par des sympathisants ou des dirigeants fantoches. Si elle est bien menée, une telle opération peut tout à la fois être rapide, efficace et peu coûteuse en moyens financiers, militaires et personnels.

Si le jeu en vaut la chandelle, il peut tout de même s'avérer assez risqué car en cas d'échec le retour de bâton peut être assez sévère avec une population locale arcbutée derrière ses leaders face aux manœuvres déloyales d'un envahisseur avançant masqué. Une arme à double tranchant par conséquent mais qui s'accorde très bien avec une stratégie de recours à une coalition-écran.

Expansion

Eu égard au nombre finalement famélique de systèmes restant à explorer, l'expansion qui avait semble-t-il été ralentie voire totalement arrêtée durant l'Ancien Régime, est plus que jamais d'actualité. Ce sont bien évidemment les Clans qui en premier lieu ont remis sur pied diverses campagnes d'exploration mais nombre d'autres coalitions leur ont emboîté le pas afin de découvrir de nouveaux systèmes à coloniser ou à exploiter.

Certaines d'entre elles en ont même fait leur spécialité comme c'est le cas de l'Union des Nouvelles Colonies qui, bien que de taille modeste, a réussi en peu de temps à fédérer nombre de systèmes et de coalitions mineures désireux de donner la priorité à l'exploration et à la colonisation de nouveaux systèmes.

Principaux Secteurs

Les deux galaxies sont divisées en une centaine de secteurs principaux de très grandes tailles, regroupant usuellement des dizaines voire des centaines de milliers de systèmes, et plusieurs milliers de secteurs secondaires regroupant « seulement » quelques milliers de systèmes. Voici une rapide présentation des secteurs les plus en vue des galaxies jumelles.

Secteur Atalante

Correspondant grossièrement à l'ancienne Région de Centris associée à quelques sous-secteurs, le Secteur Atalante abrite en son centre le système et la planète éponymes, sièges du puissant Clan du même nom. Situé en plein centre de Miwéa, ce secteur regroupe au bas mot, au sein d'une sorte de sphère de plus de 2000 al de diamètre, plusieurs centaines de milliers de systèmes actifs du Bulbe qui ont, dans leur très grande majorité, rejoint les rangs du puissant clan pro-démocratique.

Outre le système interdit et désormais abandonné de VegaCentris et celui central d'Atalante, le secteur regroupe un certain nombre d'autres systèmes majeurs dont Cephys et celui de Magnalingger, la planète-arsenal du clan, autour de laquelle se situent les

principaux chantiers astronaux de la coalition et sur laquelle se trouvent plusieurs écoles militaires majeures assurant la formation de quantité d'officiers et de sous-officiers des armées du clan.

Étant un des principaux secteurs des deux galaxies, les échanges avec les autres secteurs sont particulièrement nombreux et diversifiés et les flux internes sont parmi les plus soutenus. Sans grande surprise, l'Alliance Reggian est la religion dominante de cette zone des galaxies jumelles même s'il est à noter que la plupart des religions majeures sont largement représentées.

Principaux systèmes : Atalante, Cephys, DapraCardia, Magnalingger

Systèmes secondaires : Altima, NéoCaldys, Redora Prime, Ysora, Zeryf-Kahn

Secteur Aura

Situé dans le noyau de Miwéa, non loin du Secteur Atalante, le Secteur Aura est cependant beaucoup plus petit et centré sur Alpha, le système principal d'AuraCorp. Si un certain nombre de systèmes, pour des raisons de proximité, ont rejoint le puissant Clan pro-démocratique, la plupart des coalitions de ce secteur sont tout de même restées indépendantes, à commencer par le groupement de systèmes servant de glacis à la MégaCorp. Une grande majorité des coalitions du secteur, souvent plus importantes en taille mais moins en influence sont également indépendantes ou semi-indépendantes, étant parfois passé dans le giron de la Confédération des Systèmes Indépendants ou d'autres métacoalitions en forte croissance.

Cependant l'influence d'Atalante est particulièrement forte, au point de parfois revendiquer que le Secteur Aura fait désormais partie du secteur principal du Clan. En réaction à cette tentative d'appropriation d'une zone intersidérale de près de 500 al de long, un nombre non négligeable de systèmes et de petites coalitions ont noués des liens avancés avec la communauté Hermès sans avoir cependant totalement intégré le quatrième Clan, dans le but d'envoyer un message fort en direction des dirigeants d'Arcadia (la capitale de la planète et du système d'Atalante). Les deux clans pro-impériaux sont, quant à eux, très peu représentés dans cette partie des deux galaxies.

Principaux systèmes : Alpha, Rénéva

Systèmes secondaires : Djenghu, Qutrenk, Rudomar, YlithGard

Secteur de Cassiopée

Ce secteur constitue un des principaux viviers de systèmes semi-indépendants des deux galaxies puisqu'il abrite à la fois UniCorp. (système Uniavod et environnants) et l'Alliance Commerciale de Cassiopée (en grande partie centrée sur le système Helegörn) qui tire son nom du secteur éponyme. Si officiellement peu

de choses lient ces deux entités, il est cependant souvent fait état de très bonnes relations entre la MégaCorp. et la coalition ultralibérale (qui regrouperait plus de 50 000 systèmes au total) ce qui laisse à penser que des accords de coopération avancée puissent exister entre les deux parties.

Situé au sein d'un des bras principaux de Koméa, dans le Quadrant Psi, et d'une longueur d'environ 1500 à 2000 al sur un peu plus de 1000 d'épaisseur, ce secteur stellaire est souvent rattaché au secteur connexe de ViaDisca (une sphère d'environ 1000 al de diamètre) comportant entre autres, WuukaTetra, un des principaux systèmes carrefours des deux galaxies, qui semble entretenir d'excellentes relations avec nombre de systèmes de Cassiopée.

Très peu représentés, les quatre clans semblent avoir du mal à percer au sein d'une zone déjà fortement structurée, notamment autour d'importants échanges commerciaux, et de laquelle ils sont pour la plupart éloignés à l'exception du Clan Horus qui tire vaguement son épingle du jeu du fait d'une plus forte influence de proximité.

Principaux systèmes : Helegörn, Uniavod

Systèmes secondaires : Iramar, Mylinia, Ratizbenk, Trismagam

Secteur Hermès

Situé dans le quadrant Khi de Koméa, le Secteur Hermès englobe en gros les anciens secteurs administratifs situés autour de Nubis et de Natrak, les deux principaux systèmes de la communauté Hermès, largement représentée au sein de ce secteur. Le secteur, de forme oblongue s'étend ainsi sur environ 3000 al, à cheval sur deux bras secondaires de Koméa et regroupe approximativement 200 000 systèmes.

Si bon nombre de systèmes planétaires du secteur ont rejoint le Clan, ce n'est pas le cas de tous, loin de là. Cela n'empêche pas cependant les indépendants d'entretenir des relations relativement étroites et privilégiées avec les systèmes ayant choisi d'adhérer à la Charte Hermès notamment en termes d'échanges commerciaux.

Il est également vrai que la plupart des systèmes du Clan se situent dans le secteur dont il est issu. Mais si le secteur a tendance à s'élargir avec l'arrivée régulière de centaines de nouveaux systèmes mitoyens, la communauté Hermès a également montré sa capacité à fédérer des systèmes éloignés de ses bases d'origine.

Outre Nubis et Natrak, le secteur compte peu de systèmes majeurs mais comporte une grande quantité de systèmes de taille intermédiaire. La Voix d'Inshamma semblerait être la religion comportant le plus de fidèles dans ce secteur, au coude à coude cependant avec l'Alliance Reggian.

Principaux systèmes : Natrak, Nubis

Systèmes secondaires : Forensejj, Novogats, Reka-Klarn, Sajandar, Tarraclane

Secteur Horus

Parfois appelé Secteur Zavinius, ce secteur central de Koméa est largement dominé par le Clan pro-impérial arborant la bannière flanquée du faucon noir. D'une taille d'un peu plus de 1800 années-lumière de diamètre dans sa partie centrale, cette espèce de sphère regroupe en grande majorité des systèmes ayant prêté allégeance au Clan Horus ou qui ont signé des accords leur garantissant des relations privilégiées avec le clan.

Outre Cyrus, on retrouve comme principaux systèmes, Darius et Gladius, deux pièces maîtresses du clan. Gladius est en effet une sorte d'équivalent de ce qu'est le système de Magnalinger pour Atalante. Outre de nombreuses installations militaires et d'importants chantiers astronaux, c'est aussi au sein de ce système que l'on retrouve les principaux centres de recherche et développement du Pan Horus Consortium. Ces centres sont plus particulièrement réputés pour leurs technologies de pointe et ont notamment pour objectif de développer et mettre au point les nouvelles technologies d'armements du clan.

En termes de flux commerciaux, le secteur entretient d'importantes relations avec le puissant secteur connexe d'Uritelm en contrepartie d'une reconnaissance du droit à l'indépendance des systèmes et coalitions s'y trouvant. Dans les faits, cela n'a pas empêché le clan de tenter et parfois de réussir à convertir un certain nombre de systèmes de ce secteur à sa cause mais de manière mesurée cependant. Le secteur Horus a donc tendance à s'étendre dans plusieurs directions mais plus rapidement vers l'extérieur, au niveau de l'anneau et des intéressants systèmes carrefours qui le composent. Le clan s'étend également en dehors de sa zone d'origine au sein des deux galaxies, mais plus particulière dans Koméa, en premier lieu en suivant l'anneau intérieur que ce soit vers l'Ouest (vers le Secteur ViaDisca) ou en remontant vers l'Est.

Le Culte de Zavinius est officiellement la principale religion du secteur même si cette allégation est très contestée. Vraisemblablement, le Culte de Saldric et l'Alliance Reggian, voire la Voix d'Inshamma sont plus pratiquées que le culte officiel d'Horus.

Principaux systèmes : Cyrus, Darius, Gladius

Systèmes secondaires : Cambius, Effezer, Fiursam, Sanaga-Jar, Ulk-Ediv

Secteur de la Licorne

Petit secteur du bulbe de Koméa, le Secteur de la Licorne regroupe environ 20 000 systèmes habités dont Aldair au sein d'une sorte d'ellipsoïde dont le grand axe fait un peu moins de 1500 al. En grande partie sous l'influence de ses deux imposants voisins, le Secteur d'Uritelm et le Secteur Horus, il regroupe cependant un grand nombre de fédérations indépendantes.

Au sein de celles-ci, la coalition d'Aldair, dont le système éponyme est le siège de la puissante corporation HexaCorp., revendique pleinement son indépendance et œuvre activement à ce que la plupart des systèmes l'entourant gardent leur autonomie, au prix d'avoir réalisé quelques concessions auprès des Clans et notamment d'Horus dans le but de conserver un large glacis autour d'elle.

En conséquence ou par coïncidence, il se trouve que la Confédération des Systèmes Indépendants a fortement progressé récemment en termes de représentation au sein du Secteur de la Licorne. Certains envisagent que cela puisse faire partie de la stratégie de protection d'HexaCorp. ou éventuellement d'une manœuvre des principaux systèmes d'Uritelm dans le but de ne pas être encerclés par le Clan Horus qui a tendance à se déployer le long de l'anneau intérieur de Koméa.

Principaux systèmes : Aldair, Fikura

Systèmes secondaires : Bleggedaks, Oljihorn, Xitrapak

Secteur d'Orion

Ce secteur de moyenne importance de Miwéa, situé dans le quadrant Delta, au niveau d'un des bras secondaires, regroupe quelques systèmes majeurs tels que Cornelly, siège de TriCorp., et Hélios, le système berceau des humains. S'étendant le long du bras sur un peu plus de 2000 al de longueur et un peu moins de 1000 d'épaisseur, il comporte au total environ 30 000 systèmes pour la plupart indépendants.

Relativement éloigné des secteurs de prédilection des plus grosses coalitions, il en subit relativement peu l'influence et s'avère être un terrain fertile pour les semi-indépendants qui disposent *de facto* d'une certaine liberté d'action qu'ils mettent largement à profit. C'est ainsi que le Réseau des Constellations Unifiées et l'Union Fraternelle des Systèmes sont parvenus à rallier un certain nombre de petites fédérations au sein de ce secteur.

Principaux systèmes : Cornelly, Hélios

Systèmes secondaires : Curiatis, Jatrea, Ur'Akorn

Secteur de Pégase

Ce secteur de taille modeste situé dans le quadrant Oméga de Koméa doit sa relative importance à la présence en son sein du système Coress qui est le siège de BT Corporation, l'une des cinq Majeures. MégaCorp. historiquement bicéphale car très liée avec le Conseil des Anciens, elle possédait d'importantes installations au sein du système Centris et d'un certain nombre de systèmes des environs, installations désormais abandonnées. L'ensemble des principaux établissements de la corporation ont donc été transférés dans le système Coress et ceux environnants.

L'autre système majeur du secteur, Deldensta, constitue l'une des figures de proue de la Confédération des Systèmes Indépendants, étant

même considéré comme l'un des fondateurs de ce qui est devenu la plus importante des coalitions stellaires en dehors des quatre Clans.

Principaux systèmes : Coress, Deldensta

Systèmes secondaires : Jerz-Kirtlss, Lufiam, Oparsi

Secteur Saldric

Indubitablement un des secteurs majeurs des deux galaxies, le Secteur Saldric est situé dans la partie Haute de Miwéa. Tout en longueur, en forme de croissant étiré, et s'étendant sur près de 14 000 années-lumière le long d'un des bras principaux de la galaxie, il comprend les systèmes majeurs du Clan Altaïr : Ulsimar dans la partie Basse, SnabaqShaft au Haut-Ouest et Stork au centre du secteur.

Au total, le secteur regroupe plus de 600 000 systèmes habités mais dont seulement 60% affirment être affiliés à Altaïr. Les autres sont cependant pour une bonne part en négociations avancées avec le clan pro-impérial ou ont signé des accords commerciaux ou de coopération privilégiée avec leur puissant voisin.

Si l'Alliance Reggian semble être la religion regroupant le plus de fidèles au sein de ce secteur, elle serait, d'après les dires des dirigeants d'Ulsimar, talonnée de près par le Culte de Saldric qui serait même sur le point de devancer la religion majeure de l'Ancien Régime.

Principaux systèmes : SnabaqShaft, Stork, Ulsimar

Systèmes secondaires : Celldekta, Den-Suliukim, Herediate, Isaquamm

Secteur d'Uritelm

Surnommé le secteur du cœur de Koméa, il est en effet centré sur Uritelm, système jumeau de Centris et regroupe au sein d'une sphère de 2800 années-lumière de rayon, environ 180 000 systèmes habités pour la plupart indépendants. Outre Uritelm, on peut citer Atlus et Star Dust, le fameux système quasiment intégralement dédié aux jeux d'argent.

En froid avec leur puissant voisin, le Clan Horus, les différents systèmes du secteur, désireux de conserver leur autonomie, s'organisent tant bien que mal afin de tenter de faire barrage aux manœuvres ambitieuses du clan pro-impérial.

Cela ne va pas sans heurt cependant étant donné les divergences de vue importantes au sein du secteur et la volonté pour la très grande majorité des systèmes de ne pas constituer une coalition en réponse aux pressions exercées par Horus. Cela pourrait en effet signer la fin de la pleine autonomie dont la plupart des secteurs jouissent jusqu'à présent. Une autonomie d'autant plus appréciable après la chute de l'Ancien Régime qui gérait les différentes Régions administratives d'une main de fer dans un gant de velours, surtout en ce qui concerne les systèmes centraux qui étaient très encadrés là où une plus grande liberté existait pour les systèmes périphériques et extérieurs.

Les différentes frictions entre les deux secteurs auraient même abouti à l'apparition de plusieurs « points chauds » dans l'intersecteur les séparant. S'il se murmure qu'Uritelm aurait essuyé de lourdes pertes, il semblerait cependant que cela ait refroidi les ardeurs du Clan Horus, au moins momentanément...

Principaux systèmes : Atlus, Star Dust, Uritelm

Systèmes secondaires : Astoken, Esentry, Rehucargie, Yliaphonte

Secteur de Veltaquarius

Secteur de Koméa situé à cheval sur les quadrants Oméga et Phi, il est centré sur Veltaquarius, le système principal de la CAV, qui est situé à un peu moins de 20 000 années-lumière du centre galactique de Koméa. Secteur de taille moyenne faisant environ 1500 années-lumière par 1100, il regroupe quelque chose comme 40 000 systèmes dont bon nombre se sont fédérés pour constituer la Coalition Autonome en réaction à l'émergence des Clans.

Outre le système de Veltaquarius, le secteur compte Qutrog parmi ses principaux systèmes planétaires. Ce dernier, très fortement industrialisé fait partie des membres fondateurs de la coalition et en assume le rôle de garant technique et scientifique pour l'industrie et la recherche au sein de l'alliance. Les aspects politiques et stratégiques sont pris en charge par le système principal alors que ce qui concerne la gestion économique et les flux commerciaux est plus particulièrement géré par Gelenyr.

Principaux systèmes : Veltaquarius, Qutrog

Systèmes secondaires : Ekonest, Gelenyr, Zerdia

Secteur de Walito

Ce secteur central de Miwéa comporte nombre de systèmes majeurs dont le système Walito duquel il tire son nom, mais également Fievensa et Skypra. Ces trois systèmes indépendants servent de locomotives au sein d'un secteur largement sous l'influence d'Atalante. Différentes alliances locales se sont ainsi constituées au fil des ans afin de résister à l'expansion du clan pro-démocratique. Mais un certain nombre de systèmes sont tout de même tombés dans l'escarcelle de la plus importante coalition des deux galaxies.

Si Walito conserve une dimension politique majeure étant, de par son histoire, un système symbolique qu'Altaïr et Horus aimeraient s'approprier, Skypra est quant à lui beaucoup plus neutre et largement orienté vers le tourisme, plus particulièrement le tourisme de luxe générant d'importants revenus. Fievensa enfin présente un profil plus équilibré avec notamment des savoir-faire reconnus dans diverses technologies de pointe.

Principaux systèmes : Fievensa, Skypra, Walito

Systèmes secondaires : Aripulm, Barolinka, Helerkogia, Muish, Tzentex

Chapitre 4 – Principaux Systèmes

Une Diversité Vertigineuse

Il existe des centaines de milliards de systèmes planétaires au sein des galaxies jumelles, certains sont particulièrement célèbres et d'autres sont inconnus ou n'ont même jamais été explorés voire répertoriés. Leur très grande diversité n'a d'égale que leur incroyable quantité. Ce sont parfois des systèmes commerciaux situés sur les grandes routes commerciales qui sillonnent Koméa et Miwéa, ce sont parfois des systèmes administratifs ou résidentiels ou encore touristiques. Beaucoup de systèmes sont en fait un mélange de plusieurs genres représentés par chacune des planètes qui les constituent, elles-mêmes présentant bien souvent de nombreuses facettes très différentes.

Types & Catégories

Principaux Types

On regroupe les différents systèmes dans cinq principaux types : les systèmes centraux, les systèmes carrefours, les systèmes périphériques, les systèmes extérieurs et les systèmes lointains.

- **Systèmes centraux** : il s'agit des systèmes se trouvant au centre de la galaxie, dans le bulbe central et dans la barre l'entourant.
- **Systèmes carrefours** : systèmes se trouvant à la frontière entre la partie centrale et les bras de la spirale, sur une sorte de disque situé entre les systèmes périphériques et les systèmes centraux et qui font d'une certaine manière la liaison entre eux.
- **Systèmes périphériques** : ce sont les nombreux systèmes se trouvant à la périphérie des galaxies dans les bras de la spirale. Il s'agit en effet de la zone la plus propice pour que toutes les conditions soient réunies pour que les planètes et par suite les systèmes soient vivables et habitables.
- **Systèmes extérieurs** : on les appelle parfois les systèmes lointains. Ils sont situés dans le halo peu dense de chacune des deux galaxies, à l'extérieur du disque principal pour certains au sein de l'anneau extérieur. Ils sont nettement moins nombreux que ceux appartenant aux trois groupes précédents.

Catégories

Usuellement, les systèmes planétaires sont regroupés au sein de catégories numérotées de 1 à 10, permettant d'en quantifier l'importance au sein des deux galaxies. Il s'agit cependant d'un classement assez vague qui ne fait pas la distinction entre les influences commerciales, politiques, technologiques, touristiques, artistiques...

1 - Systèmes majeurs très peuplés, regroupant usuellement plusieurs centaines de milliards d'habitants, possédant des relations établies avec des dizaines de milliers d'autres systèmes. Ces systèmes sont connus partout dans les galaxies jumelles.

Exemple : les systèmes accueillant les sièges des Clans et des MégaCorp. majeures.

2 - Systèmes très importants : la très grande majorité des gens connaissent leur existence.

3 - Systèmes importants : systèmes relativement connus.

4 - Systèmes relativement importants : systèmes généralement assez connus.

5 - Systèmes de moyenne importance.

6 - Systèmes relativement peu importants.

7 - Systèmes de faible importance, généralement méconnus (très peu de gens en ont entendu parler).

8 - Systèmes mineurs très peu peuplés et peu exploités du point de vue des ressources naturelles.

9 - Systèmes quasiment inconnus, très peu ou pas habités et pas exploités.

10 - Systèmes inexplorés ou sur lesquels très peu d'informations sont connues, généralement non habités.

Aspects Astropolitiques

Clans

Systèmes du Cœur – Le Glacis

Il s'agit des systèmes appartenant clairement au Clan et faisant généralement partie de la principale zone (Le Cœur correspondant à la partie centrale de la zone d'influence et le Glacis à des zones plus périphériques) ou d'une des principales zones d'influence du Clan (Secteurs ou sous-secteurs d'influence).

Alliés & Satellites

Ce sont les systèmes et coalitions ayant établi différents types d'alliance avec un Clan (commerciales, protectorat...) éventuellement en voie de rejoindre les systèmes du Cœur. Une distinction peut être établie entre systèmes satellites situés non loin du Cœur et les systèmes alliés qui peuvent se trouver loin des systèmes du Cœur.

Sympathisants

Cette catégorie regroupe les systèmes en pourparler avec le Clan (et peut-être avec d'autres) en vue d'établir des accords de différents types et donc potentiellement en voie de devenir des systèmes alliés. Les indépendants neutres peuvent faire partie de cette catégorie.

Systèmes & Coalitions Écrans

Ce sont des coalitions et des systèmes qui n'ont a priori aucun lien avec l'un quelconque des Clans (étant officiellement Indépendants) mais qui sont en réalité entièrement sous la coupe de l'un de ceux-ci. Ces systèmes ou coalitions, lorsqu'ils sont découverts passent alors très rapidement les étapes sympathisants / alliés / Cœur ou glaciés.

Indépendants

Semi-Indépendants

Cette catégorie regroupe les MégaCorp. majeures et les plus grosses coalitions en dehors des Clans. Il est plus difficile pour les Clans de faire pression sur de tels ensembles qui sans être de leur trempe possèdent une taille qui leur permet de posséder un certain poids sur la scène astropolitique.

Indépendants Neutres

Ce terme désigne en fait la majorité des indépendants, ceux qui ont scellé principalement des accords avec les autres indépendants neutres et des accords ponctuels et équilibrés avec des systèmes non neutres.

Neutralité de Façade

Ce sont tous les systèmes et coalitions qui possèdent des accords avancés avec un Clan ou un semi-indépendant mais qui se présentent comme purement indépendants.

Indépendants Sympathisants

Ils peuvent devenir rapidement des alliés d'un des Clans mais n'ont pas encore définitivement franchi le pas. Posture assez courante qui permet d'éviter d'être menacé trop directement par une des principales entités sans pour autant se positionner définitivement, les retournements de veste sont cependant mal vus comme on peut s'en douter.

Accords Multiples

Il est très difficile d'évaluer leur nombre. Il s'agit généralement de petits systèmes ou de petites coalitions qui possèdent des accords secrets avec plusieurs Clans simultanément. On peut considérer que cela revient à jouer avec le feu mais il semblerait que nombre de systèmes considèrent que le jeu en vaut la chandelle. Il est intéressant de noter que ces systèmes ne présentent pas forcément une neutralité de façade.

Flux Migratoires

Afin de contrôler les flux migratoires entrant et sortant au niveau des stations orbitales d'Accueil et des AstroPorts, les autorités des différents systèmes utilisent un système de Visas en complément de l'Idente (carte d'identification). Il est par conséquent nécessaire dans la très grande majorité des cas de disposer d'un visa en bonne et due forme afin de poser le pied sur le sol d'une planète ou d'une lune d'un système planétaire.

Visas & Durées

Pour les planètes de légalité inférieure à 4, l'obtention d'un visa temporaire est nécessaire pour pouvoir se rendre sur celles-ci. La durée d'un visa de base qu'il s'agisse d'un visa de tourisme (quelques semaines voire quelques mois) ou d'un visa de transit (une ou deux JS) est en moyenne de une à trois semaines standard.

Pour obtenir un visa d'une durée supérieure (visa d'affaires), il est généralement nécessaire de justifier la demande en fournissant des documents attestant de la nécessité de disposer d'une durée minimale (affaires, travail...). La durée de ces visas est généralement de six mois maximum, renouvelable.

Il existe également des visas permanents pour les personnes disposant d'une résidence sur la planète en question. L'obtention de visas permanents est généralement plus complexe et nécessite de constituer un dossier assez complet.

En ce qui concerne les planètes de légalité 4 et 5, les visas sont rarement nécessaires, les procédures étant largement simplifiées si elles ne sont pas, tout simplement, inexistantes.

Obtention d'un Visa

Il est en général assez facile d'obtenir un visa touristique d'une à deux semaines sur la plupart des planètes pour peu que l'on y mette le prix, l'argent étant finalement le principal moyen de sélection. Pour des visas d'affaires, ce n'est pas beaucoup plus difficile à obtenir à partir du moment où l'on dispose des documents adéquats et que les contrôles les concernant les établissent comme valides. Inutile de préciser que dans ce dernier cas, les frais sont facilement multipliés par dix voire bien plus.

Les visas permanents sont beaucoup plus difficiles à obtenir et nécessitent de valider un certains nombres de critères très différents d'une planète à une autre. Ils sont délivrés pour une durée indéterminée. Les visas permanents peuvent cependant être supprimés par les autorités concernées quand bon leur semble. Il est ainsi nécessaire d'être toujours capable de justifier la détention d'un visa permanent afin de le « renouveler ».

Visas Transversaux

Les visas transversaux (ou sésames) sont valables pour plusieurs planètes, parfois des centaines. Un visa de système est ainsi valable pour toutes les planètes, tous les satellites naturels et toutes les stations d'un système planétaire. Les visas de coalition sont valables pour plusieurs systèmes. Les Clans et les MégaCorp. délivrent ainsi à certains de leurs membres des visas leur permettant d'accéder à tous les systèmes et à toutes les planètes sous leur contrôle auxquelles s'ajoutent parfois des planètes ou systèmes "partenaires".

Les visas transversaux, surtout ceux offrant un large accès à de nombreuses planètes, sont cependant assez rares et sont réservés aux personnes en ayant réellement l'utilité (négociants, diplomates, agents spéciaux...). La plupart du temps, lorsque de tels visas sont délivrés, ils sont assez restrictifs et ne permettent en réalité de se rendre que sur un nombre limité de planètes et/ou de systèmes.

Visas Diplomatiques

Les visas diplomatiques sont complètement à part. Ils sont délivrés par les autorités d'une planète, d'un système ou d'une coalition aux représentants diplomatiques (ambassadeurs, négociateurs, médiateurs, nonces...) d'une autre planète, système ou coalition.

Au même titre que les visas classiques, il en existe des temporaires pour les délégations de passage et des permanents pour les ambassadeurs et consuls.

Droits Douaniers

Outre les frais d'établissement de visa, il est généralement nécessaires de s'acquitter de droits douaniers lors de l'entrée dans la zone économique d'un système. En fonction des marchandises déclarées, il est nécessaire de s'acquitter de droits plus ou moins élevés en fonction des planètes. Ceux-ci sont calculés en suivant des règles parfois complexes suivant les législations locales aux contours parfois flous (droits d'importation, taxes de concurrence pondérée...). Inutile de préciser qu'il n'est pas rare que les droits douaniers soient très négociables, plus particulièrement au sein des systèmes de faible et moyenne importance.

Imposition & Fiscalité

Ce type de taxes concernent principalement les détenteurs de visas permanents et plus rarement ceux qui ne possèdent que des visas temporaires. En règle générale, les personnes disposant d'un Visa planétaire permanent payent leurs impôts (revenus, foncier...) auprès du gouvernement de la planète (ou du système) en question. Ceci explique pourquoi il est

rare de disposer de plus de deux ou trois visas permanents car cela devient très vite très coûteux.

Visas & Idente

Les Visas ne sont jamais inscrits sur l'Idente d'une personne mais sont répertoriés dans les fichiers migratoires de la planète ou du système en question. En effet en cas de perte ou de vol de l'Idente, les données seraient perdues. L'inscription dans les bases de données des planètes et systèmes, rendue par conséquent nécessaire, suffit donc lors de l'identification de la personne lors du passage des douanes.

Prolongation de Visa

En cas de dépassement de la durée de séjour, il est souvent possible de prolonger les visas temporaires mais il faut savoir que de telles prolongations coûtent cher. Il est généralement beaucoup plus avantageux d'opter dès le départ pour un visa longue durée, voire pour un visa permanent si le séjour est particulièrement long.

Rester sur une planète avec un visa périmé est bien évidemment illégal et les personnes qui se trouvent dans de telles situations sont passibles de peines plus ou moins lourdes selon les systèmes et en fonction du dépassement de durée... Il est fréquent que les forces de l'ordre fassent appel aux chasseurs de primes en pareille situation afin de retrouver les personnes en situation irrégulière.

Chapitre 5 – Principales Espèces

Formes de Vie Majeures

La nature sait faire preuve d'une formidable inventivité. Il existe ainsi des trillions de formes de vie différentes à travers les galaxies jumelles, au sein desquelles on distingue des myriades d'espèces animales. Cependant un certain nombre d'entre elles jouent ou ont joué un rôle important sinon majeur dans le développement et la physionomie actuelle de Miwéa & Koméa. Voici une rapide présentation des principales espèces que l'on peut rencontrer dans l'univers des galaxies jumelles.

Espèces Intelligentes

Sept espèces intelligentes anthropomorphes peuplent les deux galaxies. Il s'agit des Anoréens, des Goltis, des Gwargles, des HornsGoths, des Humains, des Kwalls et des Sélénien. Possédant des sensibilités, des cultures et des traditions distinctes, elles cohabitent depuis longtemps déjà au sein des différents systèmes, ayant ainsi participé à la création d'une sorte de melting-pot culturel et social au fil des millénaires.

Elles sont toutes de type anthropomorphe : leurs représentants possèdent deux bras et deux jambes car l'évolution au-delà d'un certain stade requiert l'habileté manuelle laquelle, en contrepartie, implique la station debout.

Les Anoréens

Les Anoréens forment un peuple essentiellement pacifique qui ne se bat généralement que pour se défendre, notamment pour défendre ses intérêts primordiaux. Particulièrement doués dans tous les domaines technologiques, ils maîtrisent comme personne les domaines mécanique, électronique, cybernétique et informatique. On les retrouve généralement plus dans des laboratoires, des bureaux, des postes à responsabilité plutôt que sur le terrain même si leur grand sens pratique leur permet de se sortir de situations difficiles. De petite stature, les Anoréens ont une peau de couleur grise, très claire, quasiment blanche et d'assez grands yeux bleu-vert. Ils ont généralement les cheveux coupés très courts, chevelures dont la couleur oscille entre le blanc et le crème.

Espérance de vie : 150 ans
Taille : 1,40 m-1,80 m
Poids : 50-100 kg

Planète d'origine : Anor (Système d'Anor – Miwéa)

Principaux phénotypes : Valor et Ruthia

Les Goltis

Petits, trapus et assez puissants physiquement, les Goltis sont généralement à l'aise dans les combats au corps à corps. Pas mauvais d'un point de vue technique, ils sont également naturellement assez précis dans leurs gestes et possèdent une véritable culture des armes de poings. Ils sont, d'une manière générale, d'un naturel assez belliqueux et apprécient la bagarre. La plupart du temps, ils sont directs, facilement bourrus, ne font pas de manières et apprécient la simplicité. Ils sont par ailleurs d'un naturel méfiant et préfèrent tout connaître des personnes avec lesquelles ils coopèrent, mais étant plutôt fidèles, une fois qu'ils ont sympathisé avec quelqu'un c'est souvent pour la vie. Enfin, ils ont également la réputation d'être plutôt près de leurs sous voire franchement avides dans certains cas. Les Goltis ont généralement une peau assez mate mais certains ont une peau plus claire. Leurs cheveux sont, selon le cas, blancs ou alors très foncés et sont généralement portés très courts.

Espérance de vie : 115 ans
Taille : 1,30 m-1,60 m
Poids : 70-120 kg

Planète d'origine : Kernidge (Système Furnidge – Koméa)

Principaux phénotypes : Kern, Yoll et Sotrop

Les Gwargles

Ce peuple riche de nombreuses traditions artistiques et guerrières issues de lointaines coutumes tribales a, de tous temps, profité de son importante puissance physique afin de dominer ses adversaires. Les Gwargles sont grands, athlétiques, possèdent de grands membres dégingandés et une peau assez rugueuse de couleur verdâtre. Ils possèdent en outre de petits yeux verts très vifs. Ils sont naturellement quasiment dénués de système pileux. Ils sont assez nombreux à travers les différents systèmes et s'adaptent facilement à tous types d'environnement. Possédant une musculature assez développée, ils sont particulièrement forts et leur éloquence naturelle leur confère un important charisme.

Espérance de vie : 110 ans
Taille : 1,80 m-2,30 m
Poids : 70-120 kg

Planète d'origine : Gworl'K (Système de Gworl'K – Koméa)

Principaux phénotypes : Worg'L et Gort

Les HornsGoths

Les HornsGoths sont un peuple de taille moyenne possédant une puissante musculature leur conférant une grande force et d'indéniables qualités au combat au corps à corps. Possédant généralement un code de l'honneur très strict, ils ont la réputation de toujours combattre pour le plaisir que leur procure un bon combat, mais jamais pour écraser leurs adversaires qu'ils respectent même s'il s'agit de leur pire ennemi. Naturellement loyaux envers leurs compagnons, ils sont également bien souvent très exigeants avec eux. Ils sont par ailleurs généralement doués dans divers domaines de la physique et plus particulièrement en mécanique. Leur peau va du gris clair au gris foncé et leurs yeux, très enfoncés, sont d'un bleu très sombre qui s'apparente bien souvent à du noir. Quasiment dénués de système pileux, les HornsGoths possèdent cependant d'épais sourcils blancs (relativement fins dans le cas des femelles), les mâles portant parfois une fine moustache blanche alors que les longues chevelures sont l'apanage des Vellenas (femelles HornsGoths).

Espérance de vie : 110 ans
Taille : 1,50 m-2,10 m
Poids : 70-130 kg

Planète d'origine : Horn (Système de Horn – Koméa)

Principaux phénotypes : SarksGoth et FertsGoth

Les Humains

Les Humains constituent l'espèce intelligente la plus représentée à travers les deux galaxies. Ils représentent ainsi environ un peu plus de 16% de leur population totale. Ils ont depuis longtemps entrepris la conquête de l'espace, depuis leur premier Empire galactique. Peuple assez guerrier et conquérant, il a régulièrement tenté de soumettre les autres espèces des galaxies jumelles parfois avec succès, parfois avec plus de difficulté. Possédant des caractéristiques équilibrées, les humains possèdent une bonne rapidité et un charisme important. Formant une espèce présentant une grande diversité, les Humains ont une peau qui va du très clair au très foncé et des yeux qui peuvent également être foncés ou clairs (généralement bleu ou vert dans ce dernier cas). La couleur de cheveux est également très variable allant du blanc au noir en passant par le gris, le roux, le brun ou le châtain.

Espérance de vie : 130 ans
Taille : 1,50 m-2,00 m
Poids : 50-120 kg

Planète d'origine : Hydra (Système Hélios – Miwéa)

Principaux phénotypes : Minsk, Cesium et Karaï

Les Kwalls

Les Kwalls forment un peuple fier et facilement arrogant, comptant de nombreux adeptes du combat à l'arme blanche. Les Kwalls sont généralement de redoutables guerriers, rapides et agiles, bien souvent réputés pour être sans pitié, possédant une stature imposante tout en étant peu corpulents ce qui explique leurs très bonnes qualités dynamiques. Mais ils sont également d'excellents négociateurs capables de faire preuve des ruses les plus ingénieuses dans le but de parvenir à leurs fins. Selon leur provenance, leur peau est tantôt vert foncé, tantôt rouge ou encore d'un bleu-violet assez sombre. Ils possèdent en outre de grands yeux rouge sang ou bleu foncé en amende leur conférant un regard perçant, bien souvent inquiétant. Ils possèdent généralement de longs cheveux raides, allant du brun au noir dont l'implantation est située très à l'arrière du crâne.

Espérance de vie : 135 ans
Taille : 1,80 m-2,20 m
Poids : 60-90 kg

Planète d'origine : Kwelltra (Système Karnull – Koméa)

Principaux phénotypes : Kwell, Karn et Kyull

Les Séléniens

Ce peuple complexe et mystérieux semble vouer un culte sans borne à tous les domaines artistiques. Les Séléniens proviennent de Sélène, la planète aux neuf lunes du système Sélénia. Les autres peuples ont généralement beaucoup de difficultés à comprendre la logique très particulière des Séléniens qui, entre eux, semblent pourtant se comprendre à merveille. Assez grands, peu athlétiques, possédant de longs membres assez minces, parfois maigres, ainsi qu'une peau de couleur mauve, très claire et de petits yeux assez rapprochés allant du vert au bleu turquoise, les Séléniens possèdent naturellement une très bonne perception et une volonté au dessus de la moyenne. Ils portent généralement de longs cheveux dont la couleur va du blanc au gris anthracite.

Espérance de vie moyenne : 140 ans
Taille : 1,70 m-2,20 m
Poids : 50-120 kg

Planète d'origine : Sélène (Système Sélénia – Miwéa)

Principaux phénotypes : Hort, Sart et Kanjar

Espèces Semi-Intelligentes

Les espèces semi-intelligentes sont constituées d'individus capables de manier des outils et des objets parfois relativement perfectionnés mais qui sont incapables d'en créer de nouveaux ou même de les améliorer et qui ont généralement de grandes

difficultés à les réparer. De fait, ils n'inventent jamais rien et récupèrent les inventions créées par les espèces intelligentes. Ils possèdent généralement une sorte de langage articulé très sommaire qui est propre à chaque espèce et ne connaissent absolument pas le langage universel. Ces espèces ont une intelligence qui va généralement du faible au très faible.

Les Kuyltins

Les Kuyltins forment une espèce amphibie d'aspect humanoïde plutôt pacifique qui cohabite généralement assez facilement avec les espèces intelligentes. Bien que ne maîtrisant absolument pas le langage universel, les Kuyltins arrivent en partie à le comprendre et à se faire comprendre ce qui a permis d'établir sur de nombreuses planètes aquatiques des collaborations très fructueuses entre les Kuyltins et les locaux. Etant une espèce amphibie, les Kuyltins peuvent se déplacer aussi bien sur terre que dans les mers mais leur préférence va nettement à l'élément marin étant d'excellents nageurs. Ils peuvent ainsi plonger jusqu'à 200 mètres de profondeurs et retenir leur respiration pendant près de 10 minutes.

Ils ont un aspect globalement humanoïde, une peau bleutée assez claire, de petits yeux sombres très écartés et une absence totale de pilosité. Les Kuyltins sont assez grands, leur taille moyenne s'établit entre 1,80 m et 2 m. Ils disposent en outre d'une longue queue (pouvant faire jusqu'à un mètre de longueur) d'un bleu très clair assez épaisse à la base puis très fine à son extrémité dont ils se servent de nageoire dans l'eau.

Les Smookwaïs

Les Smookwaïs sont des sortes de petites boules de poils sur pattes dotés de deux petits yeux ronds (généralement verts ou bleus) et de deux oreilles pointues et qui font entre une vingtaine et une trentaine de centimètres de hauteur. Très affectueux et inoffensifs, ils sont généralement les compagnons préférés des enfants qui les considèrent comme des peluches vivantes. Ils se déplacent généralement sur leur pattes de derrière mais sont également capables de se déplacer à quatre pattes lorsqu'ils ont besoin de se déplacer rapidement. Ils s'expriment généralement en émettant de petits sons aigus, ce qui fait penser à certains qu'ils disposent d'un véritable langage et qu'ils mériteraient d'être considérés comme une espèce semi-intelligente. Les smookwaïs sont en théorie omnivores mais la plupart du temps ils se contentent d'un régime végétarien.

Les Xelansks

Issus de Xel, une planète à dominante volcanique au climat particulièrement chaud située dans Koméa, les Xelansks se sont depuis lors répandus un peu partout dans les deux galaxies. Semi-anthropomorphes (ils se déplacent aussi bien à quatre

pattes que sur leurs deux membres postérieurs) et plutôt petits, ils mesurent environ 1 mètre à l'âge adulte. Dotés d'une carapace vert sombre leur permettant d'être très résistants face aux fortes températures (jusqu'à environ 120°C), ils supportent relativement bien les températures assez fraîches.

Organisés suivant un système très structuré avec des rôles assignés (ouvriers, soldats...), les Xelansks ne sont pas véritablement belliqueux et peuvent s'avérer plutôt coopératifs. Il est cependant important pour qui veut traiter avec eux d'avoir bien saisi leur manière de penser à moins de risquer de se voir opposer une fin de non recevoir plus ou moins violente.

Leur langage, bien que primitif, leur permet de communiquer de façon très efficace. En revanche, les Xelansks ne maîtrisent absolument pas le langage universel et il est impossible à un des membres des sept espèces intelligentes de reproduire les sons qu'ils utilisent pour communiquer. Il est ainsi nécessaire de disposer d'un synthétiseur vocal. Couplé à un traducteur, un tel appareil permet d'obtenir de très bons résultats pour peu que l'on soit suffisamment diplomate.

La cohabitation avec les espèces intelligentes est cependant problématique sur le long terme du fait de divergences trop importantes aussi est-il extrêmement rare de trouver des exemples de cohabitations réussies avec des populations constituées d'espèces intelligentes.

Lors du règne des Anciens, ils ont bénéficié d'un statut particulier leur assurant une certaine protection. Ils sont cependant rarement considérés comme étant nuisibles puisqu'ils vivent en général sur des planètes aux climats hostiles peu propices au développement de colonies habitées.

Les Zoltiniaks

Les Zoltiniaks forment une espèce semi-intelligente humanoïde assez belliqueuse qui est assez répandue à travers les galaxies jumelles. Les Zoltiniaks vivent de façon tribale et sont capables de s'adapter à tous types d'environnement mais préfèrent plus particulièrement les planètes assez chaudes à la végétation luxuriante. Considérés comme de véritables parasites, ils ont été pourchassés de tout temps sauf lors du règne des Anciens, étant considérés à l'époque comme une espèce protégée, des réserves ayant été établies à la fois pour les protéger et pour les empêcher d'essaimer à travers les systèmes. Depuis la chute des Anciens, ce système qui n'avait jamais vraiment bien fonctionné est devenu totalement obsolète et le bras de fer entre les Zoltiniaks et les habitants de nombreuses planètes est redevenu une réalité.

Les Zoltiniaks dont les membres antérieurs sont particulièrement longs se déplacent principalement debout mais il leur arrive de se déplacer à l'aide de leurs quatre membres. De taille moyenne (ils mesurent généralement entre un 1,50 m et 1,70 m), ils ont une peau d'un vert très sombre tirant sur le marron et de

TWIN GALAXIES

petits yeux rouge écarlate. Ils possèdent également deux grandes griffes rétractiles à chaque main qui forment des armes naturelles particulièrement dangereuses.

Chapitre 6 – Clans & Coalitions Montantes

Les Clans

Ils sont au nombre de quatre et forment les coalitions de systèmes (des dizaines voire des centaines de milliers généralement) les plus importantes et de fait les plus puissantes et les plus influentes. Leur but est simple : élargir leur sphère d'influence et à terme imposer leur loi et leur vision des choses sur l'ensemble des galaxies jumelles et ce par tous les moyens se trouvant à leur disposition. La diplomatie fait partie de ces moyens mais les limitations qui lui sont inhérentes font que le recours à d'autres méthodes plus agressives telles que l'intimidation, la menace, le chantage voire dans certains cas le recours à la force sont parfois nécessaires. Car le temps presse, chaque parcelle de terrain gagnée par un de leurs adversaires est autant de perdu pour chacun des Clans.

L'Union Atalante

Issu d'une partie de l'armée du Conseil, le Clan Atalante s'inscrit d'une certaine manière dans la continuité de celui-ci en s'érigeant en défenseur d'un système démocratique centralisé représentatif des différents peuples constituant les galaxies jumelles. Il existe cependant une rupture nette entre ce Clan et les Anciens, dans la volonté exprimée de parvenir à un système plus transparent, plus libertaire et moins restrictif sur bien des plans que ne l'était le Conseil de la Paix à son Apogée. Cependant, étant principalement d'origine militaire, ce Clan en a conservé certains traits caractéristiques. Il propose ainsi, entre autres choses, d'appliquer une politique sécuritaire stricte afin d'assurer la paix au sein des deux galaxies.

Le Clan Atalante est ainsi désireux d'instaurer un régime de type républicain ou assimilé au niveau des galaxies jumelles incluant notamment l'élection démocratique d'une assemblée constituante basée sur un système totalement nouveau par rapport à celui des Anciens afin d'éviter tout amalgame préjudiciable. A l'heure actuelle, le Clan contrôle plus d'un million de systèmes dont la plupart se trouvent dans sa zone de prédilection, le secteur Atalante situé dans le bulbe de Miwéa.

Officiellement, le Clan Atalante a entrepris des négociations diplomatiques avec une grande partie des systèmes indépendants des galaxies jumelles dans le but d'élargir sa sphère d'influence. Dans les faits, un certain nombre de coalitions et systèmes mineurs ont prêté allégeance au puissant Clan car il leur était bien difficile d'en refuser la "protection"...

Le planète mère du Clan, à laquelle il doit d'ailleurs son nom, est Atalante. Elle est située dans le système du même nom, un système central de Miwéa situé non loin de Centris, dans le secteur Atalante. Historiquement, le système d'Atalante a toujours été une base importante de l'armée du Conseil et c'est tout naturellement qu'au moment où une certaine défiance

s'est instaurée entre le Conseil et son armée conduisant les Anciens à leur perte et leur armée à se transformer en ce qu'on allait bientôt appeler un clan, que ce système et sa planète principale ont été choisis pour remplir ce rôle.

Le Clan se targue de posséder un fonctionnement démocratique et de disposer d'élus représentant les différents systèmes appartenant à la coalition et siégeant dans une assemblée générale provisoire située sur Atalante. Ces représentants sont ainsi élus au suffrage universel et s'occupent de zones correspondant selon le cas à un continent d'une planète majeure, à une planète importante ou à un ensemble regroupant plusieurs planètes mineures voire parfois à un système complet. Ils ont pour principal rôle de voter les lois s'appliquant dans les différents systèmes composant le Clan. Ils peuvent également proposer des amendements voire des abrogations s'ils s'unissent de manière à représenter un certain pourcentage de la population totale du Clan Atalante. Par ailleurs, chacune des zones disposent d'élus locaux travaillant en liaison avec leur représentant de l'assemblée générale et disposant d'une certaine autonomie notamment en ce qui concerne les modalités d'application des lois votées par l'assemblée générale.

S'il lui arrive de traiter avec certaines MégaCorp., le Clan Atalante dispose de sa propre corporation interne, AeroTech, spécialisée dans l'armement et le domaine spatial (construction spatiale, propulsion spatiale, vaisseaux spatiaux...) et disposant également d'une certaine expertise dans de nombreux autres domaines stratégiques telles que les technologies de l'information et des télécommunications.

Le Dominium Horus

Parmi les divers mouvements pro-impériaux qui ont œuvré dans l'ombre lors de la fin du règne des Anciens, la Guilde du Faucon Noir a certainement été l'un des plus actifs. Au point d'avoir su attirer à elle au moment opportun de puissants alliés qui ont su l'aider à se métamorphoser définitivement en l'une des principales forces des galaxies jumelles, avec laquelle il faudrait compter : le Clan Horus.

Le Clan part d'un constat simple : un système démocratique ou pseudo-démocratique (en référence au Conseil de la Paix) dans un ensemble aussi vaste que deux galaxies n'est pas réaliste et a d'ailleurs démontré son inefficacité, à maintes reprises qui plus est. Seul un puissant Empire est capable de rallier à lui l'ensemble des systèmes, d'en maintenir l'unité et de les guider. Le Clan prend pour principal exemple le Second Empire humain, l'Empire de Zavinius qui avait su, en plus de maintenir pendant des siècles la cohésion des systèmes sous le contrôle des Humains, sceller des accords avec les Anoréens et les Séléniens et également de manière plus ponctuelle avec les Gwargles, les HornsGoths et les Goltis. Le Clan

possède également parmi ses références le Grand Empire Kwall qui a su perdurer pendant des millénaires.

En attendant de mettre en place le Nouvel Empire, le Clan fonctionnerait selon toute vraisemblance en utilisant un système oligarchique, la prise de décisions s'effectuant au sein d'un conseil restreint tenu secret dont le nombre de membres n'est pas connu. Un de ces membres serait appelé à devenir le futur Empereur en fonction de son efficacité au sein du conseil en ce qui concerne la justesse de ses décisions. Dans le but d'effectuer une évaluation impartiale, un groupe de personnes extérieures au conseil exclusivement affectées à cette tâche seraient tenues de juger les membres du conseil. Personne ne sait cependant si ce fonctionnement tel qu'il est décrit n'est pas une rumeur sans aucun fondement.

Le siège du Clan se trouve sur la planète Cyrus IV, située dans le système Cyrus, un système central de Koméa, lui-même situé dans le Secteur Zavinius qui occupe une part importante du bulbe de cette galaxie. Cyrus IV est depuis longtemps la base arrière de nombreux mouvements qui ont fini par se fondre en une seule entité vers la fin du règne des Anciens : la Guilde du Faucon Noir. Celle-ci a par la suite réussi à attirer un certain nombre d'amiraux appartenant à l'ex-armée des Mondes Unis qui lui ont apporté, outre leurs compétences de stratèges et de meneurs et leur réseaux de relations, de nombreux croiseurs, véhicules et équipements de combat provenant de l'armée des Anciens.

Au sein du Clan Horus, coexistent plusieurs mouvements dont les vues ne sont pas toujours convergentes. L'un des plus importants est le mouvement Black Hawk qui regroupe les partisans d'une mise en place rapide du Nouvel Empire qui devrait être selon eux le plus fidèle possible au modèle que constitue le Second Empire Humain. D'autres mouvances, qu'il s'agisse des Dark Hawk ou des Pèlerins Nocturnes, ont d'autres modèles tels que l'Hégémonie Kwall datant d'avant les Anciens ou s'inspirant de schémas technocratiques complexes. Les dissensions internes provoquées par ces divergences n'ont cependant jamais engendrées de schisme à l'échelle du Clan.

Le Clan dispose de sa propre MégaCorp., le Pan Horus Consortium plus particulièrement spécialisé, comme il se doit, dans l'armement, les technologies de pointe et les technologies spatiales. Le PHC dispose de sa propre structure dont le responsable siégerait au conseil oligarchique.

Le Palatinat Altaïr

Une autre guilde particulièrement active et qui a su faire son chemin en s'attirant la sympathie de nombreuses personnes influentes des galaxies jumelles se trouve être la Guilde de l'Aigle d'Argent. Cette autre guilde pro-impériale avait pour référence le premier Empire galactique humain, l'Empire des Kamor, fondé par Saldric 1^{er}.

Lors de la période chaotique qui a suivi la chute des Anciens, le Clan Altaïr, issu en grande partie de la Guilde de l'Aigle d'Argent, s'est définitivement mis en place. Désireux, tout comme le Clan Horus, de rétablir un système impérial, ce Clan possède cependant un certain nombre de désaccords fondamentaux avec celui-ci qui ont conduit dans un premier temps les deux guildes à s'opposer farouchement et dorénavant, les deux Clans à se combattre féroce. Ces deux Clans constituent en quelque sorte depuis lors des frères ennemis dont beaucoup d'observateurs n'ont jamais réellement réussi à identifier les véritables divergences idéologiques.

Le fonctionnement du Clan Altaïr n'est pas non plus des plus transparents, le pouvoir étant partagé par un Régent et un ensemble de conseillers (une cinquantaine environ) disposant de prérogatives dans leurs domaines de prédilection et qui par ailleurs ont la charge de ministères dédiés à un ensemble de domaines bien précis. La gestion du Clan est par voie de fait assez complexe, le Régent ayant tout de même un rôle prépondérant et un droit de veto dans certains cas. Des procédures compliquées permettent par ailleurs aux conseillers de choisir un nouveau Régent si celui en place ne leur convient pas. Le Régent ayant, quant à lui, un droit de répudiation à l'endroit de chacun de ses conseillers s'il les soupçonne de ne pas remplir leur tâche correctement ou de fomenter quelque chose contre lui. Cependant les droits de veto et de répudiation du Régent sont limités en fréquence : il ne peut ainsi user de chacun de ces droits qu'un certain nombre de fois pendant une période donnée. Cette fréquence peut cependant changer en fonction des modifications de statuts qui peuvent être ratifiées par le Régent et une partie de ses conseillers. Il est à noter cependant que certaines rumeurs affirment que le fonctionnement réel du Clan n'a absolument rien à voir avec cette description.

Si la position de Régent peut sembler ardue, il est cependant prévu qu'à terme, il ait la possibilité d'être sacré Empereur s'il a réussi à faire ses preuves à son poste et s'il a suffisamment fait montre d'autorité et de charisme.

Nemrod, la planète principale du Clan Altaïr se situe dans le système Ulsimar, un système périphérique de Miwéa, situé dans le Secteur Saldric. La planète Nemrod et le système Ulsimar sont depuis longtemps déjà associés aux destinées des différents mouvements pro-impériaux favorables à un régime semblable à celui mis en place par la dynastie des Kamor et qui ont fini par se fondre en une seule entité, la Guilde de l'Aigle d'Argent.

Le Clan dispose comme les deux précédents de sa propre MégaCorp. interne, nommée Altaïr IntraCorp. qui est plus particulièrement spécialisée dans les domaines des armements, des protections classiques et énergétiques et des vaisseaux spatiaux de moyennes et de grandes tailles.

La Communauté Hermès

Principalement issu de la réunion de plusieurs coalitions de systèmes de Koméa, le Clan Hermès est désireux d'établir une communauté de libre-échange à travers les galaxies jumelles ne dépendant pas d'un pouvoir centralisé mais permettant au contraire à chaque système de bénéficier d'une certaine autonomie en accord avec la Charte de libre-échange que le Clan propose à chaque système. Le Clan est ainsi opposé à toute forme d'ingérence et ne croit pas à la viabilité d'un pouvoir centralisé bien trop rigide de son point de vue et absolument pas au fait de la situation particulière de chaque système.

Le Clan est ainsi favorable à une coexistence pacifique et économiquement viable de l'ensemble des systèmes au sein d'une communauté favorisant les échanges qu'ils soient commerciaux, techniques ou culturels. Cette vision des choses a déjà séduit un grand nombre de systèmes et de coalitions de systèmes qui ont ratifié la Charte et qui travaillent à l'améliorer et à convaincre un maximum de systèmes de les rejoindre. En effet, chaque membre a pour devoir de "parrainer" de nouveaux systèmes ou de nouvelles coalitions de systèmes de manière à les intégrer à la communauté Hermès.

Le contexte actuel a cependant obligé le Clan à faire évoluer sa vision d'origine vers un concept intégrant également les notions de défense et de stratégie militaire de manière à préserver ses intérêts notamment face aux autres Clans et éventuellement face aux MégaCorporations. Le Clan n'est en effet pas du tout favorable aux MégaCorp. et ne partage absolument pas leur vision des choses. La Charte Hermès impose ainsi à toute société, dépassant une certaine taille, désireuse de faire des affaires au sein de sa communauté de systèmes de disposer d'un capital ouvert à l'actionnariat et coté régulièrement (si possible tous les jours standard) sur un marché public, ce qui n'est bien évidemment pas le cas de la grande majorité des MégaCorp.

Le fonctionnement du Clan est à la fois simple et complexe. La Charte permet ainsi à chaque système ou à chaque planète de s'autogérer quasiment intégralement, dans le respect des accords régissant la communauté. Cependant, l'évolution permanente de la Charte dû à l'arrivée de nouveaux membres généralement désireux d'en renégocier certains points ainsi que l'obligation de disposer d'une stratégie commune de défense et d'élargissement dans le contexte instable des galaxies jumelles obligent les différents acteurs du Clan à se réunir régulièrement afin de faire le point. Ces Commissions se déroulent alternativement dans chacun des principaux systèmes de la communauté. Le principe d'équité entre tous les membres est de mise mais certaines rumeurs tenaces font état d'un système qui serait en réalité pyramidal, les derniers arrivés disposant de nettement moins de privilèges que les plus anciens et étant parfois contraints de leur verser une partie des bénéfices engendrés par les échanges commerciaux générés par

les relations nouées avec les autres systèmes adhérant à la Charte.

A l'inverse des autres Clans, il n'existe pas réellement de planète principale officielle du fait de la structure particulière du Clan Hermès. Dans les faits, il existe une capitale officieuse se trouvant sur la planète Nubis V située dans le système Nubis, un système périphérique de Koméa, qui se trouve dans le Secteur Hermès où se situent la majeure partie des systèmes ayant ratifié la Charte.

Le Clan ne dispose pas de MégaCorp. interne et a noué un certain nombre de partenariats avec des corporations mineures satisfaisant aux critères de la Charte et refuse bien évidemment de traiter avec les MégaCorp. Ces partenariats impliquent notamment des échanges technologiques entre les membres de la communauté et les corporations.

Chapitre 7 – Anarchistes & Indépendants

Les Anarchistes

Considérés par beaucoup comme une vaste communauté hétéroclite plus que comme un véritable Clan, les anarchistes, qui sont également parfois appelés les libertaires, forment un ensemble réparti à travers tous les systèmes, regroupant des mouvements très divers possédant d'ailleurs parfois des idéologies très différentes. Malgré tout, cela n'empêche pas un grand nombre de ces divers mouvements d'agir régulièrement de concert et de s'unir face à la menace que constituent selon eux les Clans qui sont leurs principaux adversaires mais également face aux MégaCorporations et aux religions. Les Anarchistes sont en effet guidés par la volonté d'abolir toutes formes de tutelles qu'elles soient d'origine gouvernementale, religieuse ou autre, ainsi que la notion de propriété privée : l'individu libéré de toute entrave, assume toutes ses responsabilités librement. La société anarchiste repose ainsi sur la moralité individuelle et l'esprit d'entraide.

Le phénomène a pris une véritable ampleur lors de la fin du règne des Anciens, même s'il n'avait jamais totalement disparu bien que l'ex-armée du Conseil ait toujours cherché à en éradiquer les défenseurs. Certains mouvements ont ainsi joué un rôle non négligeable dans les événements ayant conduit à la chute du Conseil des Mondes Unis. Même s'il existe de nombreuses versions contradictoires concernant les circonstances exactes ayant conduit à cet événement, il est à peu près établi que c'est un groupuscule anarchiste qui a réussi à dérober les secrets de fabrication des armes laser, depuis longtemps oubliées du fait de l'obscurantisme ciblé imposé par les Anciens à l'ensemble des deux galaxies.

Chacun des groupuscules anarchistes utilise le principe des Cercles : chacun de ses membres est situé sur un cercle imaginaire à égale distance du centre de celui-ci. Tous les membres sont ainsi égaux et bénéficient d'une liberté totale de déplacement sur ce Cercle. Afin de partager ses connaissances, de faire valoir son point de vue ou d'une manière générale de s'exprimer, un des membres peut ponctuellement prendre place au Centre du Cercle et s'adresser à l'ensemble des membres du groupuscule. L'ensemble des Cercles seraient tangents les uns aux autres permettant à chacun des groupuscules de communiquer et de partager ses vues avec le reste de la communauté, l'ensemble formé par tous les cercles constituant la Fraternité Anarchiste.

Parmi les différents mouvements recensés on trouve notamment les anarcho-syndicalistes désireux d'attribuer aux syndicats le premier rôle, les anarcho-collectivistes qui prônent la socialisation des moyens de production, l'instauration de coopératives de production et d'associations artisanales ainsi que la répartition égalitaire des richesses. Il existe également des mouvements plus modérés regroupés sous le vocable d'Anarchisants. A l'opposé, certains

mouvements extrémistes considèrent que seul le recours à la violence et à la destruction est susceptible de permettre la mise en place de la véritable Anarchie. Il est ainsi possible de citer parmi ces mouvements, le Front Anarchiste de Délivrance rendu célèbre par ses nombreuses actions aux quatre coins des galaxies jumelles.

Les Indépendants

Cette catégorie regroupe les systèmes planétaires et les coalitions de systèmes qui ne dépendent pas officiellement d'un des quatre Clans et qui possèdent un poids politique et militaire nettement moindre. On trouve en réalité au sein des indépendants une très grande variété de situations puisque cela concerne tout autant les petits systèmes esseulés que de grandes confédérations dont l'ambition plus ou moins avouée est de se mêler tôt ou tard au jeu des Clans. Il est d'ailleurs fréquent de parler de semi-indépendants dans le cas des plus gros regroupements de systèmes comme c'est par exemple le cas de la Confédération des Systèmes Indépendants (CSI).

Il est par ailleurs intéressant de noter que si les Clans jouent un rôle majeur au sein des galaxies jumelles, ils ne regroupent qu'environ 10% des systèmes habités et de la population de Miwéa et Koméa (un pourcentage souvent contesté cependant), les 90% restants étant éparpillés parmi les myriades de coalitions intermédiaires et mineures.

Outre CSI qui entend promouvoir, avec ses quelque 100 000 systèmes affiliés, une autre vision des alliances inter-systèmes avec sa politique de non-ingérence stricte, on retrouve également l'Alliance Commerciale de Cassiopée (ACC) située dans le secteur éponyme qui défend une politique largement axée sur les échanges commerciaux et l'ultralibéralisme, ainsi que la Coalition Autonome de Veltaquarius (CAV) basée sur un système très centralisé mais à dominante démocratique, ou encore la Fédération des Systèmes Extérieurs (FSE) qui regroupe tout un ensemble de mondes de la frange du quadrant Delta de Miwéa et également des curiosités comme le Réseau des Constellations Unifiées (RCU) qui défend un régime para-démocratique au sein duquel les citoyens peuvent choisir d'échanger leur droit de vote contre un salaire plus élevé ou au contraire choisir de le réduire afin de disposer d'un poids plus important en termes de suffrage exprimé.

Chapitre 8 – MégaCorporations & Corporations Mineures

Principales MégaCorporations

Il s'agit de gigantesques conglomérats dont le capital est détenu par un nombre restreint d'actionnaires, employant usuellement plusieurs billions de personnes (voire plusieurs dizaines de billions) et qui sont présentes sur la quasi-totalité des secteurs d'activités existants. Elles fabriquent et commercialisent des biens et proposent des services et des prestations adaptés à l'ensemble des habitants des nombreux systèmes des galaxies jumelles et réalisent des chiffres d'affaires colossaux.

Dans le but d'améliorer en permanence leurs résultats, elles cherchent à conserver ou à obtenir une implantation maximale dans tous les systèmes ce qui implique la mise en place de nombreux accords avec les Clans, les gouvernements locaux et parfois les mafias locales, les autres MégaCorp., certaines guildes... La concurrence qu'elles se livrent est particulièrement féroce et il n'est pas rare qu'elles usent de leurs propres flottes afin de résoudre les différends les opposant.

S'il est vrai qu'elles disposent de moyens militaires impressionnants, elles ne sont rien en comparaison des Clans dont elles sont à la merci, leur taille n'étant en rien comparable à celles des quatre Clans. Leurs arguments sont cependant techniques, elles disposent généralement d'un savoir-faire plus étendu et plus pointu dans un certain nombre de domaines ce qui leur confère une réelle valeur stratégique et de fait un certain poids diplomatique leur accordant, par conséquent, une certaine légitimité. Enfin, afin de se prémunir de toutes attaques quelle qu'en soit l'origine, elles disposent de moyens de production mobiles, les fameux vaisseaux-usines et de réseaux de distribution mobiles, les non moins fameux cargos-commerçants qui complètent le réseau de distribution classique.

Voici une présentation des principales MégaCorporations, les cinq plus importantes, parfois surnommées les cinq Majeures. Il existe cependant une multitude de corporations de tailles plus modestes mais néanmoins très ambitieuses dont les plus performantes font tout leur possible dans l'espoir de rivaliser un jour avec les cinq grandes, voire de les dépasser.

AuraCorp.

AuraCorp. est l'une des plus importantes MégaCorporations existantes, sinon la plus importante. Les domaines d'activités dans lesquels elle est présente sont extrêmement nombreux et diversifiés. Fondée du temps du règne des Anciens, cette MégaCorp. dont le domaine d'activité d'origine semble être la construction aérospatiale, n'a eu de cesse de croître tout au long du long règne des Anciens. Les stratégies de concentrations étant sévèrement restreintes lors de cette période, ce n'est qu'à partir de la chute des Anciens qu'AuraCorp. a commencé à

racheter un par un ses principaux concurrents et à augmenter le nombre de ses secteurs d'activités. Cependant, il est très probable que malgré les interdictions en vigueur, la Corporation ait déjà entrepris de longue date sa stratégie de croissance externe en utilisant des sociétés-écrans afin de contourner les législations de l'époque.

Parmi les principales branches constituant la MégaCorp., on peut citer AuraDis (grande distribution, construction), AuraTrust (banques et assurances), AuraTech (vaisseaux spatiaux, stations orbitales), AlphaTech (véhicules planétaires), RealTech (technologies numériques), AuraCom (réseaux, télécommunications), AuraDigm (haute technologie, nanotechnologie, recherche fondamentale), PlasmaTech (armement), ProTech (armures et protections), ProGen (génie génétique, biochimie, biotechnologie et pharmacologie) et Yktis (agroalimentaire).

La capitale de la MégaCorporation, nommée Altéa, est située sur la planète Aura, dans le système Alpha qui se trouve dans le bulbe de Miwéa. Ce système est au centre du secteur Aura qui regroupe un certain nombre de systèmes placés sous l'égide de la MégaCorp. Même si les détails la concernant sont tenus secrets, nul n'ignore qu'AuraCorp dispose d'une armée particulièrement puissante et bien équipée capable de protéger ses intérêts à travers les galaxies jumelles. Une partie de la flotte est ainsi chargée de veiller en permanence sur le système Alpha et le Secteur Aura.

HexaCorp.

Il s'agit de la réunion de six corporations de tailles respectables dans le but de former un géant capable de rivaliser avec AuraCorp. et les autres MégaCorp. majeures. Les six corporations constituant HexaCorp. sont Blaster Corp. (armement léger et lourd, distribution), Protekt (armures et protections), Batcom Research (informatique, robotique, biotechnologie, agroalimentaire), Quanz (véhicules légers), Retec (vaisseaux spatiaux, véhicules aériens) et Lantiss (banques et assurances).

HexaCorp. forme depuis lors un géant ayant déjà à son actif le rachat d'un nombre impressionnant de corporations mineures et qui a su très rapidement s'étendre à travers l'ensemble des systèmes de Koméa et de Miwéa utilisant les relations et les accords des différentes corporations la constituant de manière à maximiser son implantation. Pour certaines, il s'agit de corporations relativement récentes car datant de la fin du règne des Anciens comme c'est par exemple le cas de Blaster Corp. qui est apparue peu de temps après la redécouverte des armes laser. A l'inverse, Lantiss est une société particulièrement ancienne, puisqu'elle est apparue au début de l'ère du Conseil de la Paix.

Si la cohabitation entre ces diverses corporations ne s'est pas toujours faite sans heurt, notamment du fait de certaines divergences de vues et de cultures

internes très différentes, force est de constater qu'à l'heure actuelle, HexaCorp forme l'une des MégaCorp. les plus puissantes et possède un potentiel de croissance particulièrement important.

La capitale de la MégaCorp. est située sur Vancest, troisième planète du système Aldair qui se trouve dans le Secteur de la Licorne, dans le bulbe de Koméa. Inutile de préciser qu'HexaCorp exerce une influence particulièrement importante sur la plupart des systèmes situés dans ce Secteur.

BT Corporation

BT Corporation possède une longue histoire, en grande partie liée au règne des Anciens. En effet, cette corporation a été pendant très longtemps une espèce de fournisseur attitré du Conseil, en particulier de son armée. La corporation fournissait ainsi l'armée du Conseil en armures, protections et armements légers. Disposant de passe-droits, BT a ainsi eu accès à des technologies normalement prohibées.

Désireux de limiter la propagation des armes et des technologies les concernant, les Anciens ont très rapidement limité le nombre de Corporations spécialisées dans ce secteur d'activité et dans les secteurs proches. Ils ont ainsi entrepris de rassembler la plupart des sociétés travaillant dans ces domaines au sein d'une seule entité sous tutelle, disposant de dérogations spécifiques. C'est ainsi qu'a été créé un conglomerat qui allait par la suite devenir BT Corporation.

Lors de la période chaotique de la fin du règne des Anciens, en même temps que l'armée prenait ses distances avec le Conseil, BT a commencé à s'émanciper de leur contrôle. Après la chute du Conseil, BT est naturellement devenue une puissante MégaCorp. principalement centrée sur son secteur d'activité historique, les armements et protections, mais qui a également su s'ouvrir progressivement à de nombreux autres secteurs mettant à profit ses connaissances exclusives concernant certaines technologies particulièrement novatrices. Poursuivant une longue tradition d'excellence, BT Corporation a ainsi tendance à proposer des produits et des services haut de gamme dans ses secteurs de prédilection. Cependant la qualité a un coût, c'est pourquoi les prix pratiqués par la corporation sont généralement plus élevés que ceux de la concurrence.

Les principales filiales de la MégaCorp. sont BT Weapon (armement, systèmes de combat), BT Protect (armures et protections), Buster Technologies (technologies numériques et électroniques, robotique), Bionic Transplant (génie génétique, biotechnologie, bionique, cybernétique), Babylon Tradings (banques et assurances).

BT Corporation a pour capitale Beltrann Telm qui est située sur la planète Coress III, dans le système Coress, un système périphérique de Koméa, qui se trouve dans le Secteur de Pégase.

UniCorp.

Egalement appelée parfois Uniavod Corporation, principalement issue à l'origine de la corporation Universal Motors, UniCorp. a très rapidement su élargir son champ d'action et s'implanter sur de nombreux domaines d'activités par le biais de ses nombreuses filiales.

Elle est ainsi présente dans les secteurs de l'agroalimentaire, de la biotechnologie, du génie génétique et de la grande distribution par le biais d'Helionis, dans les secteurs des technologies de l'information et des télécommunications ainsi que de la robotique et de la cybernétique grâce à UniTech, dans le secteur bancaire et des assurances via UniBank, dans les secteurs des hautes technologies et des nanotechnologies avec UniLab, dans le secteur de la construction par l'intermédiaire d'UniConstruction, dans le secteur spatial (stations orbitales, vaisseaux spatiaux, propulseurs spatiaux, communication spatiale) à travers UPC et enfin dans les secteurs des véhicules légers et industriels par le biais de UM.

La capitale d'UniCorp. est située sur la planète Tyrsis, dans le système Uniavod. Il s'agit d'un système périphérique de Koméa se trouvant dans le Secteur de Cassiopee.

TriCorp.

Egalement appelée [3L] Corporation, TriCorp. est issue de l'union de trois corporations majeures ayant décidé d'unir leurs destinées. Il s'agit d'une part de Laser Incorporated (armement léger et lourd, systèmes d'armement, industries lourdes, distribution), d'autre part de LureTech (technologies numériques, systèmes électroniques, systèmes furtifs) et enfin de Linear Century (ordinateurs, robotique, cybernétique, cognition artificielle).

Relativement récente comparativement aux quatre autres, cette MégaCorp. n'en est pas moins l'une des plus ambitieuses et en tout cas la plus agressive. Pratiquant systématiquement une politique de prix bas, elle a pour principal objectif de gagner à tous prix des parts de marchés aux dépens de ses rivales. Il n'est pas rare qu'elle casse les prix quitte à vendre à perte en espérant rentrer dans ses frais grâce aux économies d'échelles engendrées par l'augmentation des volumes de vente. Cette stratégie audacieuse (principalement pratiquée par Laser Inc. et moins par ses deux autres membres) s'est cependant retournée contre elle dans certains cas, le succès escompté n'étant pas au rendez-vous. D'une manière générale, elle ne bénéficie pas toujours d'une image de marque particulièrement bonne étant donnée la fiabilité parfois aléatoire de ses produits (malgré de récentes améliorations dans ce domaine) et l'impression négative liée à la braderie systématique de ses produits.

[3L] Corporation est implantée dans le système de Cornelly, sa capitale étant située sur la planète principale de ce système, Cornelly. Situé dans le

Secteur d'Orion, le système de Cornelly est un système périphérique de Miwéa.

Les Tigres

Outre les cinq Majeures, on trouve une quantité impressionnante de corporations de taille intermédiaire qui n'ont qu'une idée en tête : accélérer leur croissance tant interne qu'externe afin de rejoindre les cinq plus grosses MégaCorp. Elles sont surnommées les Tigres et on en dénombre une douzaine environ voire une petite quinzaine, selon les critères retenus et les estimations réalisées.

Parmi les plus marquantes, on peut citer OmégaCorp. qui se considère d'ailleurs comme une des six Majeures et qui est souvent créditée par différents observateurs d'une très bonne expertise dans diverses technologies de pointe. Plus spécialisée car étant principalement à l'origine un constructeur de cargos spatiaux et de véhicules de transports et de manutention en tout genre, Weibull-Kitano, suite à une rapide diversification, notamment dans la lucrative construction astronavale, est très vite devenu un des Tigres les plus agressifs en faisant main basse sur nombre de petites corporations très spécialisées sur différents secteurs d'activité connexes.

On peut encore citer Noshua Corp. également très présente dans la construction astronautique mais aussi dans l'armement individuel via différents répliqueurs et en particulier dans le domaine des armures et protections avec ses exosquelettes Asgard et Krakken qui comptent parmi les plus réputés. D'autres Tigres sont issus de regroupements comme c'est le cas d'ADG Corporation qui réunit Avenger, Delltex et Géotech dont les secteurs d'activité proches et les compétences complémentaires ont permis de mettre sur pied un champion des transporteurs de fret spatial et trans-orbital de taille intermédiaire doublé d'un acteur important dans le domaine du matériel militaire. Enfin, Gama Industries avec ses nombreuses filiales couvrant notamment les activités de bancassurance, de distribution spécialisée et son cœur de métier, l'industrie lourde sous toutes ses formes, constitue un consortium des plus dynamiques.

Chapitre 9 – Religions & Croyances

Croyances & Spiritualités

De tous temps, les membres des différentes espèces intelligentes se sont posés diverses questions fondamentales voire métaphysiques sur la nature du monde et plus largement sur celle de l'univers, sur la vie et la mort, le sens de leur propre existence... Si au cours des millénaires, les nombreuses découvertes scientifiques ont pu apporter un certain nombre de réponses à ces questions, un grand nombre de choses demeurent inexplicables.

Est-ce qu'une (ou plusieurs) entité supérieure est à l'origine de cet univers et le régente ? Et quel serait son statut ? Est-elle elle-même éternelle ? Y a-t-il quelque chose après la mort ? Une autre vie, une réincarnation ou rien du tout ? A-t-on une sorte de « mission » à accomplir ou juste un éphémère passage à effectuer ? Dispose-t-on d'un réel libre arbitre ou est-ce que tout est déjà gravé dans le marbre ? Toutes ces interrogations existentielles (et bien d'autres encore) constituent ainsi le terreau fertile des croyances. Autant d'hypothèses très diverses qui permettent aux différents individus d'envisager l'inconnu sous un nouveau jour, de donner corps à l'inaccessible, à l'incommensurable...

Ces croyances peuvent elles-mêmes être regroupées au sein de différentes formes de spiritualités plus ou moins structurées s'inscrivant dans des courants de pensée, des philosophies de vie ou des mouvements religieux dotés de coutumes et de dogmes.

Principales Religions

Les religions jouent un rôle de tout premier plan au sein des galaxies jumelles : un grand nombre de personnes reconnaît pratiquer régulièrement un des nombreux cultes répandus à travers Miwéa et Koméa. S'il existe un nombre considérable de mouvements religieux, seuls quelques uns se détachent réellement de la masse et possèdent une certaine universalité. Il s'agit des principales religions, celles qui disposent de nonces et de fidèles dans la grande majorité des systèmes. Leur influence n'est pas négligeable dans l'évolution de la physionomie des deux galaxies. Il existe par ailleurs une multitude de religions mineures, dont l'impact au niveau des galaxies jumelles est bien moindre mais dont l'influence locale est parfois très importante.

L'Alliance Reggian

Surnommée la Religion du Flux, l'Alliance Reggian était la religion officielle du temps des Anciens. Elle est d'ailleurs restée d'une certaine manière la religion officielle du Clan Atalante même si ce dernier se prévaut d'un fonctionnement laïque autorisant toutes les croyances. Elle reste, de fait, la religion la plus répandue à travers les galaxies jumelles et d'assez loin. Elle rassemble ainsi des centaines

voire des milliers de milliards de fidèles appartenant indifféremment à chacune des sept espèces intelligentes.

La Foi Reggian est basée sur le principe du Flux, présent en toute chose, y compris dans le vide intersidéral et reliant ainsi l'ensemble de l'univers et le guidant vers sa destinée. Le Flux serait à l'origine de tout et le but ultime vers lequel toute chose tend. Omniprésent, il ne demande qu'à être canalisé afin d'être utilisé au mieux, de manière à conduire le monde toujours plus loin vers le but ultime qui l'attend. Dans le but de maîtriser le Flux, il est nécessaire d'être calme, reposé et surtout d'être concentré mais également de savoir être ouvert à Lui.

La religion Reggian est de fait basée sur les concepts de réflexion, de pondération et de paix intérieure seuls capables de permettre de canaliser le Flux et ainsi d'être guidé vers les bonnes conclusions et les bonnes décisions. Dans le cas contraire, on prend le risque d'utiliser le Flux de façon négative et d'aller dans une direction opposée à celle de sa destination naturelle, ce qui ne peut engendrer que la destruction et le chaos. A l'inverse, celui qui sait être en harmonie avec le Flux atteint alors la pleine Alliance.

Une des principales applications du Flux pour les docteurs du dogme Reggian, est le développement du potentiel psychique présent en chaque individu. Les religieux Reggian sont ainsi généralement formés à la pratique des pouvoirs Psy principalement de type Valken, beaucoup plus rarement de type Rudrah. Ils les utilisent principalement pour venir en aide aux personnes blessées ou malades et ainsi démontrer tout le potentiel du Flux.

Parmi les principaux religieux Reggian, il est possible de citer les Moines et les Prêtres. Les Prêtres Reggian sont généralement affectés à une zone en particulier mais peuvent également posséder un statut d'itinérant. Les Moines, s'ils disposent d'un couvent d'attache que certains d'entre eux ne quittent jamais, ont bien souvent une mission de nomade, voyageant et parcourant les systèmes afin de s'adresser au plus grand nombre et ainsi de les convaincre par leurs actes et de les convertir. Ces deux ordres de l'Alliance Reggian sont exclusivement masculins mais il existe également des ordres acceptant des personnes des deux sexes.

La Voix d'Inshamma

Deuxième plus importante religion des galaxies jumelles par le nombre de fidèles du temps des Anciens, la Voix d'Inshamma voit actuellement sa position contestée par la montée en puissance de plusieurs autres mouvements religieux, notamment les religions des Clans pro-impériaux. En réaction à cet état de fait, un important travail de reconquête a été lancé afin de permettre au plus grand nombre d'être à nouveau réceptif à la Voix.

Car tel est l'enjeu suprême de tout Insha (nom donné aux pratiquants du culte), entendre et s'imprégner de la Voix du très sage Inshamma. Le recueillement et les oraisons individuelles sont présentées comme les meilleures méthodes pour enfin être capable d'entendre les enseignements du très Sage. Les préceptes religieux et les dogmes ne se présentent d'ailleurs pas sous forme d'écrits mais sont transmis exclusivement oralement par les Prédicateurs de la Voix. La parole évolue ainsi constamment dans un processus d'amélioration permanente et évite ainsi de rester figée et de ne plus être en adéquation avec le monde.

Une religion largement orientée sur l'individu par conséquent et pour laquelle les réunions communautaires ne sont pas primordiales. Ceci explique pourquoi il existe relativement peu de temples (du fait du peu d'offices collectifs), les lieux de culte étant quasiment exclusivement de vastes sanctuaires dédiés (offrant une multitude de lieux de recueillement individuel), dénommés les Sanctuaires de la Voix. L'enseignement des Prédicateurs se faisant généralement en petits comités (une quinzaine d'Inshas au grand maximum).

Le corps étant le premier medium de réception de la Voix, de nombreux exercices d'assouplissement sont recommandés et enseignés par les Maïeuticiens d'Inshamma. Afin d'atteindre un plein épanouissement, les pratiques sexuelles régulières avec de nombreux partenaires sont également vivement encouragées. Entre autres choses, le culte de la Voix envisage d'ailleurs la vie comme une succession de réincarnations multiples et prône la recherche de l'harmonie avec la nature.

Mais par dessus tout, il est important de se laisser guider sur le long Sentier de l'Amélioration : il n'est pas question de renier ses défauts mais au contraire de les identifier, de les analyser et de tenter de les transformer en qualités. Si ce processus est long et douloureux, il est tout à fait compatible avec les innombrables vies qui sont offertes aux Inshas et qui sont autant d'occasions de tendre vers la perfection.

Le principal sanctuaire d'Inshamma, l'Arayanha (sanctuaire suprême), édifice monumental à l'architecture emblématique capable d'accueillir plusieurs millions de fidèles et où siègent les plus renommés des Grands Prédicateurs, se trouve près d'Arch Tenna sur la planète Sitid III dans le système Deonditis, situé dans le bulbe de Koméa.

Le Culte de Saldric

Le Culte de Saldric est certainement une des plus anciennes religions des galaxies jumelles. Il est en effet apparu à l'époque de l'Empire des Kamor, il y a de ça des dizaines de milliers d'années. Ainsi à l'époque de l'Ephémère République située entre les deux Empires humains, le Culte de Saldric le Rédempteur (Saldric 1^{er}, le premier empereur du premier empire humain) était particulièrement répandu : 90% des systèmes colonisés par les

Humains lui vouaient un culte sans borne lui attribuant toutes les qualités, étant à la fois une divinité de la force, du courage, de la rédemption, de la persévérance, du bonheur, de la chance, de la fertilité...

Si cette religion a connu des hauts et des bas, elle a su se maintenir tout au long des millénaires et constitue à l'heure actuelle la religion officielle du Clan Altaïr et un culte particulièrement important au sein du Clan Horus. Du temps des Anciens, elle était ainsi pratiquement confinée aux seuls mouvements pro-impériaux, mais depuis leur chute elle vit un véritable renouveau dû en grande partie à l'essor des deux Clans pro-impériaux et plus particulièrement du Clan Altaïr. Ce dernier est désireux d'en faire l'égal de l'Alliance Reggian au niveau des deux galaxies. La tâche est immense car le Culte de Saldric ne jouit absolument pas de la même popularité que la religion du Flux, même si on estime à plusieurs centaines de milliards le nombre de ses fidèles.

Le siège du Culte de Saldric se situe sur Nemrod où se trouve l'un des plus grands temples des galaxies jumelles dédiés à Saldric le Rédempteur. Un certain nombre des haut représentants du Culte feraient partie des conseillers du Régent du Clan Altaïr, un certain quota de places leurs étant réservées.

Uldreyahn le Sérénissime

Vraisemblablement issu d'une fusion de lointaines croyances HornsGoth et Golti éventuellement mélangées à diverses traditions d'autres espèces, le culte d'Uldreyahn fait partie des plus anciens des deux galaxies et s'affirme comme l'une des quatre plus importantes religions par le nombre de ses pratiquants. Le mouvement en revendique facilement plusieurs dizaines de billions au sein des différents systèmes habités.

Cette religion est en grande partie centrée sur le culte du sport et du corps : le réceptacle de la Psyché (la substance psychique immanente d'un individu) qu'est le Corps doit être scrupuleusement entretenu, car à l'image d'Uldreyahn, seuls les plus forts peuvent subsister et s'imposer.

Puisque en effet, celui qui est parfois surnommé le Grand Juge aurait implacablement terrassé, destitué, avili et soumis les autres dieux au cours de la Nuit des Temps : les autres divinités révérees n'étant en réalité que des illusions comparées au seul vrai dieu, l'Unique, Uldreyahn le Très Grand, Celui qu'il faut vénérer. Seuls des individus faibles s'abaissent à s'en remettre aux autres divinités et, ce faisant, tournent le dos au Sérénissime.

Les dogmes d'Uldreyahn prônent également la loi de la Juste Sanction qui s'applique en toute chose. Lorsqu'un uldreien a commis une erreur, il doit l'affirmer publiquement et recevoir le juste châtiment qui lui est dû. Au cas où il tenterait de dissimuler ses erreurs, il se risque à recevoir des sanctions beaucoup plus sévères. Car le Bras de la Justice d'Uldreyahn le

Surpuissant s'abat toujours sans aucune pitié sur les couards et les menteurs.

Afin de porter la bonne parole, les robustes Marcheurs d'Uldreyahn parcourent le monde et ont pour vocation de convertir et d'attirer un maximum de nouveaux fidèles en prêchant les valeurs de courage, de loyauté et de dépassement de soi, chères aux tenants de la foi uldreyienne.

Les lieux de culte sont appelés Colisées et ressemblent pour la plupart à de gigantesques arènes entourées de gradins. Il n'est d'ailleurs pas rare que des combats d'apparat ou bien réels se déroulent dans ces enceintes. Les plus grands Colisées accueillent d'ailleurs des sortes de jeux sportifs destinés à désigner les meilleurs adeptes du Très Grand. Les offices sont généralement célébrés dans un faste exceptionnel seul digne de combler l'Unique.

Les uldreyiens regardent les adeptes des autres cultes au mieux avec dédain, au pire comme de vulgaires infidèles qu'il faut convertir sereinement par l'exemple voire par la force...

Zavinus le Révélé

Le Culte de Zavinus est apparu au cours du Second Empire Humain, au départ comme un mouvement divergent du Culte de Saldric. Les divergences s'accroissant, les deux mouvements se sont peu à peu séparés jusqu'à la rupture totale qui s'est produite vers la fin du Second Empire peu de temps avant la Guerre des Anciens Mondes. A cette époque, les tenants du dogme du Culte de Saldric renièrent définitivement le statut de Zavinus qui s'était autoproclamé réincarnation vivante de Saldric. Il s'en suivit un schisme définitif entre les deux fois, chacune des deux religions évoluant dans sa propre direction.

Tombé petit à petit en désuétude, le Culte de Zavinus le Révélé a été récemment remis au goût du jour par le Clan Horus qui est désireux d'en faire sa religion officielle. Cependant une grande partie de ses propres membres restent fidèles au Culte de Saldric et nombreux sont ceux qui ne voient pas où se situe la véritable différence entre les deux cultes. Cependant ce qui pouvait sembler être un inconvénient s'est finalement avéré être un avantage puisque un grand nombre de fidèles se sont convertis, vénérant Saldric le Rédempteur au travers de Zavinus le Révélé.

Fort d'un certain nombre de succès dans ce domaine, le Clan Horus n'hésite pas à remettre en cause les chiffres avancés par le Clan Altaïr concernant le Culte de Saldric, déclarant que près de 40% des anciens fidèles se seraient convertis. Nombreux sont ceux, cependant, qui considèrent que ces chiffres sont artificiellement gonflés dans le but de garantir une certaine légitimité au Culte de Zavinus.

La planète principale du Culte est Cyrus IV. Le chef spirituel du Culte disposerait d'ailleurs d'un siège au conseil oligarchique du Clan Horus lui assurant une influence non négligeable sur celui-ci.

Zad'Jho'Venn les Multiples

Une religion à caractère polythéiste basée sur un panthéon extrêmement dense du fait d'une forte tendance au syncrétisme. Il n'est ainsi par rare de retrouver Inshamma, Saldric, Moonsha ou encore Yonosis, sorte de personnification du Flux de l'Alliance Reggian, au sein des nombreuses divinités recensées telles que Bradha, le Père tranquille et Feyia la Mère de toutes les mères, deux des principales figures du culte. Toutes ces divinités sont en fait autant de facettes de la personnalité incommensurable de Zad'Jho'Venn les Multiples. Ils regroupent également en eux les trois essences fondamentales : le Vide (Zad'), la Matière (Jho') et la Transcendance (Venn). Cette troisième essence correspondant à la force inaliénable de l'esprit, la puissance intrinsèque du psychisme sur le vide et la matière.

La mythologie associée à toutes ces déités n'est pas en reste. Décrite sous la forme de monumentales Sagas s'étalant dans des centaines de milliers d'épais recueils (certains ayant la réputation de comporter plus de 10 000 pages), elle décrit avec force détails les pérégrinations tumultueuses des 4000 Dayah, les quatre mille divinités majeures et récurrentes répertoriées (auxquelles peuvent s'ajouter celles considérées comme mineures, les Sentistevah). La légende veut qu'il faudrait mille et une vies pour réussir à lire tous ces écrits (dont le simple recensement est déjà particulièrement ardu).

Fort heureusement des résumés existent afin de permettre à tout un chacun d'avoir une vue d'ensemble des relations complexes qui se sont nouées au cours des Âges entre les myriades de déités du culte. De tout temps, les détracteurs du culte ont régulièrement pointé le fait que ces résumés permettent également de passer sous silence les nombreuses incohérences et contradictions présentes dans les ouvrages d'origine. En réponse à ces critiques, les résumés ont été, à de nombreuses reprises, refondus et augmentés afin d'être plus proches des originaux et ainsi apporter un démenti catégorique à ces allégations. Le corollaire étant que les résumés eux-mêmes ont fini par devenir trop verbeux conduisant à la création de synthèses destinées à éclairer les novices et les convertis sur l'histoire et les préceptes des Dayah sans qu'ils n'aient à ingurgiter des quantités faramineuses d'informations. Par ailleurs de nombreux Conciles sont régulièrement publiés après avoir été longuement discutés par les Théologues. Ces imposants codex numérotés ont pour vocation de recenser et décrire tout à la fois les nombreux dogmes et les non moins nombreux rites canoniques pratiqués au sein du culte. Les pratiques et les rites observés sont en effet très disparates et recouvrent tout un ensemble d'us et coutumes bien souvent très folkloriques mais ayant aussi couramment un intérêt pratique.

Le prosélytisme, principalement porté par ceux qui sont nommés les Conciliateurs, s'appuie sur de fortes convictions œcuméniques, le Grand Rassemblement étant le dénominateur commun des campagnes de

prédication. Au même titre que Zad'Jho'Venn les Multiples qui regroupent toute chose, ils enseignent aux foules de quelle manière il faut savoir faire preuve de discernement pour passer outre ses différences et se réunir sous la bannière commune de la religion de l'Union.

Les principaux lieux de culte, les Temples Sacrés des Dayah, se situent majoritairement dans le sous-secteur Thyrior et notamment dans le système Refdjak sur les planètes Dench et Trevak. On en trouve cependant dans un très grand nombre de systèmes habités des deux galaxies. De manière logique, les lieux de culte des autres religions peuvent également servir aux tenants de la foi de Zad'Jho'Venn les Multiples. Ce genre d'attitude n'est cependant pas toujours très bien acceptée par certains mouvements religieux, notamment les plus intransigeants quant à l'intégrité de leurs dogmes.

Le nombre des fidèles est estimé à environ 150 billions d'individus répartis un peu partout à travers les deux galaxies.

La Voie de Dévra

Cette religion atypique est apparue selon toute vraisemblance au cours du long règne des Anciens. Au centre de cette croyance, Dévra la divinité du Voyage et de la Sagesse, constitue une sorte de guide indiquant le chemin à suivre à ses adeptes. Ce chemin est appelé la Voie de Dévra, il conduit d'après les fidèles de cette religion vers l'ultime but de tout être, vers la perfection totale : la Sagesse de Dévra qui permet d'accéder à l'omniscience et à l'omniconscience.

Composée exclusivement de femmes appelées Adeptes de Dévra et formées dès le plus jeune âge (5-8 ans), la Voie de Dévra est en grande partie basée sur l'art de la divination, la capacité à utiliser son sixième sens afin de voir au-delà des choses, au-delà de l'espace et du temps, de sonder les êtres, leur passé et leur avenir. Les Adeptes de Dévra, également appelées les Dévras, sont des nomades parcourant les nombreux systèmes, faisant profiter à ceux qui le souhaitent de leur don de divination en échange d'un objet, d'un repas ou d'un lit. Les Dévras n'acceptent en effet que très rarement de l'argent en échange de leurs services.

A partir d'un certain âge, les Dévras qui ont plus de difficultés à courir le monde deviennent sédentaires et entreprennent de former de nouvelles Adeptes et ainsi de leur enseigner le Don. La Tradition veut que les élues soient formées très jeunes afin d'être pleinement réceptives à l'enseignement de leur préceptrice. Vers l'âge de 13-15 ans, une fois qu'elles disposent d'une certaine expérience et qu'elles commencent à maîtriser leurs facultés, les jeunes Adeptes sont amenées à quitter leur préceptrice et à parcourir le monde à leur tour en suivant la Voie de Dévra.

Moonsha & Vishkaï

Ces deux divinités proviennent, à l'origine, d'un même panthéon, déjà bien ancien car datant de la Guerre des Anciens Mondes et de la mythologie qui en fut issue. Engendrés par le même père et la même mère (appartenant eux-mêmes au même panthéon), Vishkaï et Moonsha sont ainsi frère et sœur. Rapidement, une rivalité naissante s'accrut entre les deux divinités au point qu'elles en vinrent à se combattre impitoyablement comme le prétend la légende. L'effroyable combat qui fut le plus violent qui soit parmi les plus terribles dura 1000 jours et 1000 nuits. L'issue en est différente selon les nombreuses variations de la légende. Selon certaines versions, Moonsha et Vishkaï se sont entretués, dans d'autres variantes l'un des deux a triomphé de l'autre.

L'origine de ces deux divinités n'est cependant pas des plus limpides car certains prétendent qu'il s'agirait à l'origine de divinités Gwargles. D'autres encore, affirment qu'elles proviendraient d'anciennes croyances HornsGoths mélangées à certaines mythologies Kwall.

Beaucoup considèrent ces deux mouvements comme des sectes mais leur rapide développement à travers Miwéa et Koméa en a fait d'importants mouvements religieux reconnus comme tels dans de très nombreux systèmes.

Ces deux religions étant basées sur des divinités guerrières, elles font la part belle à tous les domaines martiaux tels que la maîtrise des armes (qu'il s'agisse d'armes énergétiques ou d'armes blanches), des techniques de combat au corps à corps voire des facultés psychiques généralement dans le but d'utiliser des techniques offensives. Les non-croyants sont d'ailleurs facilement considérés comme des adversaires de la religion ou en tout cas comme des gens de peu de valeur.

La rivalité Moonsha / Vishkaï est toujours voire plus que jamais d'actualité, ainsi les partisans de la déesse Moonsha sont les premiers ennemis des adeptes du dieu Vishkaï. La forte animosité opposant ces deux religions oriente l'agressivité naturelle de chacun des deux mouvements contre son ennemi héréditaire laissant les « non-croyants » dans une relative tranquillité. Mais il n'est pas toujours bon de croiser la route de fidèles appartenant à l'un de ces deux mouvements lorsque l'on ne partage pas leurs convictions.

Chapitre 10 – Guildes & Comptoirs

Dualité

Recouvrant des réalités très disparates, le terme *Guilde* est généralement associé aux regroupement de personnes exerçant une profession libérale, nomade ou sédentaire, mais il peut également servir à désigner des entités politiques qui ne sont pas rattachées à une coalition de systèmes en particulier. Le point commun de ces deux visions très différentes se situe donc au niveau de leur dimension d'indépendants, regroupés au sein d'organisations s'étendant potentiellement à l'échelle galactique. Ces organisations sont en grande partie matérialisées par ce que l'on appelle des *Comptoirs*, qui se chargent d'accueillir les membres d'une *Guilde* et de leur proposer tout un panel de services.

Historique

Les *Guildes* possèdent une histoire particulièrement riche et ancienne. Leur apparition semble dater de bien avant le règne des Anciens. On retrouve ainsi des traces de l'existence de *Guildes* dans de très vieilles archives datant vraisemblablement de l'époque ayant précédé la *Guerre des Anciens Mondes*.

L'origine des *guildes* semble être liée à la volonté de créer des communautés de personnes ayant des choses en commun, notamment leur profession ou leur type d'activité. En effet, et à plus forte raison lors des débuts de l'exploration spatiale, l'éloignement croissant des systèmes en distance et surtout en temps de trajet, faramineux à l'époque du fait de technologies nettement moins avancées qu'à l'heure actuelle, a très vite obligé diverses communautés à se structurer afin de s'entraider et de proposer à leurs membres, loin de chez eux, des lieux de vie où ils se sentiraient à l'aise. Ce fut le début des *comptoirs*, à la fois points de chute et havres de paix pour des voyageurs esseulés et usés par des périodes longs et anxiogènes.

Chasseurs de Primes

Une Réputation Sulfureuse

Traînant derrière eux une réputation pas toujours des plus flatteuses, les chasseurs de primes n'en sont pas moins bien souvent très utiles, épaulant voire suppléant totalement des forces de l'ordre peu présentes voire inexistantes dans certains systèmes reculés. Ils sont également présents dans des systèmes plus huppés même s'ils sont souvent considérés comme un mal nécessaire et, de fait, pas toujours très bien acceptés. Il n'en reste pas moins qu'ils sont généralement particulièrement efficaces, les meilleurs d'entre eux disposant d'un équipement de pointe et s'astreignant à un sévère entraînement afin d'être toujours en mesure de surclasser leurs proies.

Une Profession Libérale

Les chasseurs de primes traquent et capturent les fugitifs (de préférence vivants) ou tout type de cibles considérées comme telles par les forces de l'ordre locales (quand elles existent ou quand elles ont leur mot à dire) dans le but de récupérer une prime, c'est-à-dire une récompense sous la forme d'argent ou plus rarement sous la forme d'équipements ou de services, d'avantages de toutes sortes... Ils s'agit généralement de *Guildiens* dans la mesure où ils font partie d'une ou plusieurs *Guildes* spécialisées qui sont leur principales fournisseuses de contrats. Mais il est également possible d'obtenir des contrats en dehors du circuit des *Guildes*, temporairement ou plus systématiquement comme les *freelances* de la profession surnommés les "*Prédateurs*" dans le métier.

Permis & Droit de Capture

Le statut du permis de chasseur de primes varie grandement d'un système à un autre. Il est souvent obligatoire pour accepter un contrat de chasse mais ce n'est pas toujours le cas. Il permet également d'utiliser du matériel de légalité supérieure (+1) mais généralement avec pas mal de restrictions. La plus courante étant de ne pouvoir disposer que d'une seule arme de légalité +1 et éventuellement de ne s'en servir qu'en cas de force majeure (les interventions étant de toute manière soumises aux lois locales). Les tarifs sont très variables d'une planète à une autre, d'un système à un autre et notamment en fonction des législations locales, le permis pouvant parfois être accordé sur simple présentation d'une carte de membre d'une *guilde* accréditée. Les prix des permis de chasse s'échelonnent de 100 à 500 Crédits pour une année standard dans une zone donnée (allant d'une planète à quelques systèmes).

Le droit de capture n'est pas toujours accordé. Il l'est rarement dans les systèmes où les forces de l'ordre sont bien présentes (légalité basse) et il l'est systématiquement dans ceux dans lesquels elles sont absentes. Lorsque le droit de capture n'est pas accordé, le chasseur doit informer les autorités de la position de la cible et la capture est réalisée par les forces de l'ordre généralement en coopération avec le chasseur. Il est cependant généralement toléré que la cible soit déjà neutralisée avant sa capture.

Carte de Guilde & Wild Card

Outre l'accès aux propositions de contrats non verrouillées, les *comptoirs* proposent généralement tout un ensemble de services aux adhérents tels que des mises en relation avec des sites d'hébergements (hôtels, locations...). En eux-mêmes les *comptoirs* ne sont jamais très vastes mais se composent tout de même de deux parties : une partie clients et une partie chasseurs.

Il est donc nécessaire de posséder une carte de Guilde en bonne et due forme afin de pouvoir consulter les contrats des comptoirs. La falsification de carte d'adhérent, bien qu'assez rare globalement, est parfois de mise et dans certains systèmes assez fréquente mais pas forcément facile et potentiellement décelable. Inutile de préciser que lorsque la supercherie est éventée, le tricheur est en très mauvaise posture, une prime étant automatiquement mise sur sa tête.

Un peu en marge du circuit traditionnel, les *Wild Cards* constituent des sortes de cartes temporaires permettant d'accéder aux contrats d'une guilde. Ces cartes ne sont pas toujours matérialisées ou même répertoriées dans les fichiers du comptoir ou de la Guilde. On l'aura compris ce type de carte permet d'entretenir une espèce de flou artistique bien pratique dans certains cas.

États de service

Des statistiques, régulièrement remises à jour, sont disponibles pour chaque chasseur guildien. Elles recensent le nombre de contrats qui ont été acceptés par le traqueur dans différents comptoirs, le nombre de captures réalisées (donc le pourcentage de capture par contrat) et dans certains cas la valeur moyenne des primes gagnées et les éventuels échecs. Ces statistiques sont, selon le cas, gratuites, payantes ou à options (une partie des informations sont accessibles au moment du dépôt de contrat, d'autres sont disponibles moyennant finance).

Réputation

Il s'agit assurément d'une donnée particulièrement importante pour un chasseur pour pouvoir remporter un contrat, si possible exclusif et pour les clients afin de s'assurer des compétences de ceux qu'ils prévoient d'engager. La réputation du chasseur est bien évidemment principalement basée sur ses statistiques mais également sur les commentaires émis par sa propre Guilde ou les comptoirs qu'il a le plus côtoyés ou encore par le bouche à oreille.

Certaines Guildes se réservant le droit d'admission et de renouvellement de leurs membres (alors que d'autres sont bien moins regardantes), le simple fait d'être adhérent est un critère majeur en soit. Qui plus est, dans certains cas, un système de notation interne est mis en place afin de mieux rendre compte de la véritable valeur d'un traqueur que les seules statistiques ne réussissent pas à pleinement retranscrire. Les clients peuvent même être mis à contribution pour noter les prestations des chasseurs engagés.

Principales Guildes

Voici un panorama des principales guildes de chasseurs de primes existantes.

Guilde Intergalactique des Chasseurs de Primes (la GIC)

C'est la mieux implantée et d'assez loin. La GIC revendique en effet plus d'une dizaine de milliards de membres. Son succès s'explique du fait d'une très bonne implantation et de tarifs très abordables, l'abonnement annuel étant de seulement 1000 Crédits tout en proposant des services de bonne facture. Les résultats sont en effet au rendez-vous avec de très bonnes statistiques. Cela s'explique par un système de sélection des chasseurs largement basés sur des évaluations internes assez exigeantes.

Guilde Intersidérale des Chasseurs (L'Intersidérale)

En forte progression bien qu'assez loin de l'Intergalactique, elle revendique tout de même près d'un milliard de membres. Sa position de challenger l'a conduite à adopter une stratégie agressive de partenariat voire d'absorption de plus petites guildes. Par ailleurs, les tarifs sont très compétitifs...

Guilde des Traqueurs

Une guilde qui se présente comme étant « haut de gamme », proposant les services de chasseurs expérimentés et n'acceptant que très rarement des contrats non exclusifs. On retrouve ses comptoirs quasiment exclusivement sur des planètes de légalité basse où les chasseurs de primes sont acceptés. Sans surprise, le forfait annuel coûte près de 2000 Crédits à l'adhérent qui doit par ailleurs présenter de solides références lors de sa première inscription (un parrainage est souvent nécessaire, le parrain s'engageant sur la qualité de son filleul).

Chaque adhérent est bien évidemment suivi et en fonction de ses « performances » peut accéder au statut de « Membre Honoraire » et ainsi avoir la possibilité de parrainer de nouveaux membres (ce qui permet de bénéficier de primes intéressantes si le filleul est convainquant). A l'inverse, en cas d'échecs répétés ou retentissants, un traqueur peut perdre son statut voire être purement et simplement radié de la Guilde (sans possibilité de retour généralement).

Guilde de la Traque

Une petite Guilde qui se positionne sur un marché proche de celui de la Guilde des Traqueurs avec cependant une implantation moins importante et une réputation moins bonne également. Mais les tarifs pratiqués sont également nettement moins élevés d'où un rapport qualité / prix généralement apprécié par les clients.

Guilde Fédérée des Chasseurs

Cette guilde est assez largement implantée principalement du fait de son statut de MétaGuilde, un

regroupement de nombreuses petites guildes. L'intérêt est de permettre à des chasseurs de ne s'acquitter que d'un seul abonnement qui leur ouvre les portes de toute un réseau de petites guildes complémentaires en termes d'implantation. Une pratique relativement récente qui fait des émules et qui connaît une forte croissance. La principale critique adressée à la guildes concerne la grande disparité de qualité de services proposés par les nombreuses guildes affiliées.

Gilde Unifiée des Chasseurs de Primes (Gilde Unifiée / la GU)

Autre grande MétaGilde des galaxies jumelles, l'Unifiée regroupe ainsi plusieurs milliers de petites guildes principalement situées au sein des systèmes extérieurs et lointains des deux galaxies.

Catégories

On distingue plusieurs types de chasseurs. Il s'agit en réalité de catégories informelles au sein desquelles on peut regrouper des chasseurs aux méthodes très différentes et entre lesquelles les frontières sont assez floues sans compter les différents sens associés à chacune des appellations. On recense ainsi les Guildiens, les Traqueurs, les Cowboys, les Braconniers, les Charognards et les Prédateurs (ou solos, freelances).

Les Traqueurs

On les trouve sur les planètes et dans les systèmes de légalité basse dotés de forces de l'ordre, ils se doivent d'être discrets et n'ont généralement le droit d'utiliser que des équipements du niveau de légalité locale éventuellement du niveau supérieur (+1) grâce au permis de chasseur de primes. Ils sont de toute manière grandement invités à utiliser des armes non létales ou sub-létales.

Les Cowboys

On les rencontre sur les planètes et dans les systèmes de légalité élevée qui ne possèdent pas de forces de l'ordre ou alors de manière limitée. Ils utilisent plus facilement des armes létales et ont généralement la réputation de tirer avant de négocier.

Les Braconniers

Ils travaillent sans contrat mais pas forcément sans permis. Ceux qui travaillent à la fois sans contrat et sans permis (et/ou sans carte de Gilde) sont surnommés les Charognards dans le jargon des chasseurs, même si ce terme peut également désigner des chasseurs opportunistes qui récupèrent la cible d'un autre chasseur qui a fait le plus gros du boulot (hors Code Rouge).

Les Prédateurs

C'est le surnom donné aux chasseurs travaillant en freelance. Il arrive qu'ils puissent disposer de *Wild Cards* et même qu'ils coopèrent avec des Guildiens.

Les Rabatteurs

Ils sont parfois considérés comme des chasseurs parfois comme de simples indic. Ce sont des travailleurs de l'ombre, récupérant un maximum d'indices pour les traqueurs et récupérant une part non négligeable des primes. Il peut arriver qu'ils prêtent main forte au cours d'une capture.

Contrats de Chasse

Il en existe deux principaux types : les contrats officiels et les contrats privés.

Contrats Officiels

Ce sont les offres directement émises sous la forme d'avis de recherche par les forces de l'ordre concernant des fugitifs (criminels en cavale, évadés...), des clandestins (personnes rentrées illégalement sur le territoire planétaire ou dont le visa est arrivé à expiration), des Psy déviants...

Les informations données sont de type standard : identité complète (informations de l'Identé), complices connus, dernier lieu de résidence connu...

Les contrats officiels sont généralement proposés via les comptoirs locaux mais peuvent être diffusés directement par les forces de l'ordre.

Contrats Privés

Il s'agit des demandes provenant de particuliers, éventuellement visées par les forces de l'ordre. Les informations fournies sont généralement plus riches que les infos standard des contrats officiels.

Frais de Gilde

En plus de la prime accordée au chasseur en cas de réussite, les clients doivent également s'acquitter de quelques frais généraux couvrant les dépenses des comptoirs et agences.

Frais d'inscription : pour les dépôts de contrats privés, les frais d'inscription valent environ de 100 à 500 Crédits. Parfois, une part variable, correspondant à un pourcentage de la Prime, peut être ajoutée à un forfait fixe assez bas. Ces frais ne peuvent être récupérés.

Frais de capture : de 5 à 10% de la prime selon le cas. Les Guildes ne perçoivent pas de frais d'inscription sur les contrats officiels. Les frais de captures sont négociés par périodes (en général tous les ans) avec les gouvernements locaux.

Mort ou Vif

La clause Mort ou Vif est somme toute assez peu fréquente et en tout cas exclusivement réservée aux systèmes possédant une légalité élevée (3 ou 4) sauf exception rare et aux contrats privés. Les chasseurs de primes ne sont en aucun cas des tueurs à gages, une forte inimitié existant d'ailleurs entre les deux professions. Pour un chasseur, la capture d'une proie vivante a toujours une valeur bien plus élevée et du reste les primes sont très souvent dégressives, une cible ramenée morte pouvant ne rapporter que la moitié de la prime prévue.

Il arrive également qu'un chasseur tue une cible par erreur, par légitime défense ou la trouve déjà morte (assassinée, suicidée, accident...). Il est tenu de la ramener à l'institut médico-légal (ou ce qui en tient lieu), une enquête étant systématiquement ouverte (sauf systèmes de légalité 5).

Le meurtre est cependant la seule manière envisageable d'appréhender certaines cibles, ce qui explique l'existence de cette clause.

Erreur sur la Personne

Il n'est pas rare que les proies les plus coriaces soient particulièrement ingénieuses et se fassent passer pour quelqu'un d'autre. Ou plus retorses encore, qu'elles parviennent à faire passer quelqu'un d'autre pour elles. Un chasseur peut donc être amené à capturer une mauvaise personne (ce qui n'est pas encore trop grave) ou plus problématique d'abattre un innocent. Le traqueur est alors poursuivi pour meurtre mais peut disposer de circonstances atténuantes s'il réussit à prouver qu'il était en pleine traque et que la victime avait une attitude au moins suspecte et s'il n'avait pas par ailleurs un mobile.

Code Rouge

Lorsqu'un traqueur estime qu'il est en danger, qu'il est tombé dans une embuscade, sur une « Mangouste » ou pire sur des « Hyènes », il a la possibilité de déclencher un message de détresse, le « Code Rouge ». Dans ce cas, il communique sa position et toutes les données de son contrat au comptoir de sa Guilde (qui les retransmet aussitôt aux Guildiens adhérents) ainsi qu'un maximum d'informations sur sa ou ses cibles ce qui déverrouille automatiquement le contrat le cas échéant. Tous les chasseurs peuvent alors participer à la traque et celui capturant ou tuant (si c'est autorisé) la cible touche la prime même s'il est fréquent qu'elle soit partagée entre les différents intervenants (entre deux et quatre chasseurs usuellement).

Par analogie, il existe tout un ensemble de codes, bleu, jaune ou vert ayant des significations différentes d'une Guilde à une autre permettant de signaler une fin de contrat (cible capturée), une annulation de contrat, une cible avérée dangereuse...

Rivalités

Rivalités avec les autres "Maraudeurs"

Silhouettes, tueurs à gages, mercenaires... peuvent être des rivaux occasionnels des chasseurs de primes. La solidarité entre chasseurs peut alors jouer même s'ils font partie de Guildes différentes voire rivales.

Jargon

Les chasseurs de primes emploient un jargon relativement riche variant d'un système à un autre où l'on retrouve cependant quelques constantes : Gibier, Rabatteur, Prédateur, Braconnier, Coyotes, Hyènes... Un langage fleuri, largement basé sur l'analogie avec la vraie chasse mais permettant surtout d'éviter de se faire trop facilement comprendre par les non initiés lors d'échanges d'informations dans des lieux publics.

Livraison de la Cible

Lorsque la capture est autorisée, le lieu de livraison de la cible est à spécifier.

Aux forces de l'ordre : selon le cas le client peut la récupérer, la racheter (paiement d'une caution) ou la laisser aux forces de l'ordre en fonction des lois locales.

Au comptoir de la guilde : au niveau de l'espace client
Chez le client ou à l'endroit précisé par le client.

A l'institut médico-légal : pour les cibles décédées. Cela implique la réalisation d'une autopsie (à défaut d'institut médico-légal : dans la morgue locale).

Dans le cas des cibles décédées, une enquête est systématiquement menée sauf dans les zones de non droit (légalité 5).

Braconnage

Il s'agit de la chasse à la prime sans contrat. Le chasseur dispose tout de même des infos nécessaires (par divers biais : un autre chasseur, un rabatteur...) et prévoit de négocier sa prime une fois le boulot effectué. « Contrat de braconnage » : cette expression paradoxale correspond au surnom donné à un contrat privé identique à un contrat public antérieur ou postérieur. Dans le même ordre d'idée, on peut parler de « Contrat de charognard » si le chasseur n'a pas de permis.

Partenariat avec les Forces de l'Ordre

L'utilisation des informations des forces de l'ordre est parfois possible mais de manière restreinte : accès aux fiches des criminels connus. Dans certains cas les chasseurs sont obligés d'accepter un partenariat étroit avec les forces de l'ordre si la cible est recherchée par les autorités.

Matériel Usuel

Armures & Protections

En fonction des risques encourus, qui dépendent grandement du type de cible, les chasseurs de primes s'équipent au minimum de protections légères de type veste protectrice ou gilet protecteur qui ont le mérite d'être discrètes ou d'armures plus résistantes en cas de danger important. Un grand classique reste les armures dites chasseur de primes (existant sous plusieurs formes différentes) qui offrent une protection très correcte, intégrale tout en étant légère mais de fait pas très discrète. En outre ce type d'armure offre quelques "bonus" telle qu'une arme légère intégrée afin de permettre au chasseur de se défendre même s'il est désarmé. Les chasseurs de primes n'utilisent généralement des champs de force (Voxel) que dans les zones de non-droit (légalité 5).

Désireux de toujours disposer du meilleur matériel en toute circonstance, les traqueurs affectionnent tout particulièrement les armures intégrales pré-équipées de type "chasseur de primes". Celles-ci, outre la bonne protection qu'elles procurent, comportent des armes légères intégrées, sont compatibles avec la très grande majorité des systèmes Anti-G et des propulseurs dorsaux, possèdent au niveau des avant-bras des ergots métalliques rétractables ou protoniques, principalement afin de prévenir toute tentative d'engluage. Elles sont de surcroît affublées de toutes sortes de gadgets destinés à surprendre l'ennemi : lames rétractiles (au niveau des poignets ou des bottes), projecteurs d'hologrammes, générateur de bouclier Voxel...

Englueurs & Paralysants

Arme de prédilection des chasseurs de primes, l'englueur est une arme particulièrement efficace pour capturer une proie tout étant parfaitement non-létale (la cible ne subit aucun dommage). Son grand avantage par rapport aux paralysants (également très appréciés des chasseurs) est de permettre de neutraliser un adversaire doté d'une armure. Cependant il est toujours possible à la proie de se libérer si elle dispose d'une arme blanche tranchante (classique ou protonique) et qu'elle réagit à temps (ce qui n'est pas toujours évident). L'autre bémol concerne le taux d'échec encore relativement élevé du déploiement du film plastique (33%) malgré d'importants progrès dans ce domaine. Ceci explique pourquoi les PRP sont également très utilisés malgré leur caractère sub-létal et leur incapacité à traverser les armures et les Voxels. Les Revolvers à Onde de Choc (ROC) sont également très appréciés par les chasseurs de primes qui savent en faire le meilleur usage lorsque leur proie tente de s'enfuir en courant. En produisant un puissant souffle, l'arme leur permet la plupart du temps de mettre à terre leur cible et bien souvent de la désarmer, le cas échéant. Une arme qui est par conséquent très prisée car généralement non létale.

Propulseurs Dorsaux

Dans le but de se rapprocher rapidement d'une cible dans n'importe quelle situation, les chasseurs sont souvent équipés de propulseurs dorsaux généralement peu performants (rien à voir avec un Booster) mais très légers et discrets (d'autant plus qu'ils sont souvent camouflés en sac à dos) et souvent très maniables. Il est important de noter que l'usage de ce type de véhicule est très réglementé notamment dans les agglomérations au sein desquelles leur usage est généralement réservé aux forces de l'ordre et aux secours. Un permis spécial est donc parfois nécessaire (quand c'est possible), le permis de chasseur de primes pouvant également faire l'affaire mais c'est assez rare.

Boosters

Même s'ils en sont moins friands que des propulseurs dorsaux classiques, les traqueurs ont parfois recours aux boosters dorsaux ou aux boosters missiles. Il n'est ainsi pas rare que certains chasseurs de primes décident d'allier grande vitesse et capacité d'interception en chevauchant des boosters missiles extrêmement rapides mais peu maniables tout en portant un jetpack léger proposant une très bonne manœuvrabilité. Une fois la cible à faible portée, le chasseur saute de son booster (qui bascule en mode drone) et continue sa chasse à l'aide de son jet pack.

Menottes de Blocage

Afin d'entraver les mouvements de la cible, de la sécuriser, les chasseurs de primes disposent généralement d'au moins deux paires de menottes de blocage. Au cas où, ils prévoient généralement au moins un rouleau d'adhésif qui peut s'avérer bien pratique pour immobiliser les plus récalcitrants et surtout pour les réduire au silence.

Armes Énergétiques

Selon le contexte plus ou moins risqué ou tout simplement pour disposer d'un argument de poids en termes de dissuasion ou encore pour entamer l'armure ou le champ de force d'une cible bien protégée. Dans ce cas, ils choisissent des armes de poing laser de puissance moyenne dotées d'une bonne précision (type BusterGun), « l'artillerie lourde » étant rarement nécessaire, trop encombrante et bien peu discrète.

Fusils de Précision

Même si ça n'est pas très courant comme mode opératoire, certains chasseurs de primes jouent les snipers en utilisant des fusils de précision de type énergétique ou plus couramment de type fusil à aiguilles. Ces dernières sont alors imbibées de substances soporifiques ou intègrent des marqueurs (émetteur classique, transpondeur, marqueur

radioactif...). Afin de conférer une précision maximale, les chasseurs étant souvent postés à plusieurs centaines de mètres de leur cible, les fusils utilisés incorporent généralement des équipements tels que des caméras de visée, des lasers de visée (opérant en dehors du domaine visible) ou encore des trépieds réglables voire des sphères amortissantes asservies assumant le rôle de tourelle légère.

Explosifs

L'utilisation d'explosifs est relativement rare. On peut notamment citer les grenades (létales et non létales) pour des usages principalement défensifs et les charges explosives légères pour faire sauter des portes ou des cloisons légères.

Armes Blanches

Les chasseurs préfèrent nettement les armes à distance mais sont parfois contraints d'en découdre au corps à corps avec leur cible ou divers adversaires. Pour ce faire, outre quelques solides rudiments concernant les techniques à mains nues, ils disposent souvent d'armes blanches classiques ou protoniques. Souvent dotés d'un couteau à usages multiples, ils sont plus rarement équipés d'armes blanches plus imposantes. Ils utilisent parfois des matraques ou des tonfas pour assommer leurs cibles.

Matériel Divers

GéoCom LP, SatSys, lampe torche, lunette de visée/Visiosystème intégrant un module de ciblage d'arme (MCA), grappin, brouilleurs... les chasseurs de primes sont souvent (très) bien équipés mais pas outre mesure non plus afin de ne pas trop s'encombrer et ainsi garder une bonne mobilité, indispensable sur le terrain.

Contacts & Alliés

Lorsqu'un chasseur de primes joue à domicile (dans sa ville, sur sa planète ou une planète qu'il connaît bien), il tire très souvent partie de son réseau de relations lors de la phase d'enquête qui va lui permettre de débusquer sa cible. Sur une planète qu'il connaît moins bien il va lui falloir se mettre en relation avec les indics et rabatteurs locaux (les tarifs étant plus élevés qu'avec ses contacts habituels) ou profiter du réseau d'un collègue de guilde à des tarifs plus abordables.

Compagnons

Compagnons Animaux

Il n'est pas rare qu'un chasseur fasse équipe avec un animal dressé (chien, loup, skrin fenh...) afin d'accroître ses chances de repérer et d'attraper ses cibles. L'effet de surprise et les capacités de

perception plus poussées (odorat, ouïe) sont les principaux atouts que proposent ce genre d'alliés outre le fait qu'ils ne sont pas très gourmands en terme de rémunération et qu'ils sont peu bavards si capturés...

Appâts et "Mangoustes"

Certains n'aiment pas trop les chasseurs de primes et se font un malin plaisir de les piéger généralement pour les éliminer sans pitié. Il s'agit des « mangoustes » ou des « hyènes ». La procédure du Code Rouge a été en grande partie créée à cause de cela à l'origine, principalement dans le but d'endiguer ce genre de fléaux.

Tout se Négocie !

Rachat de contrats, alliances temporaires, partages de contrats, échanges de proies, wild cards sorties de nulle part, dans le petit monde des chasseurs de primes tout est négociable, surtout si les lois locales sont plutôt floues...

Les Namdraths

Les Namdraths constituent une communauté ancestrale exclusivement masculine dont la principale vocation est de former des guerriers d'élite capables de proposer leurs services à travers les deux galaxies. Fiers représentants d'une caste vieille de plusieurs dizaines de millénaires, les Namdraths sont, à tort, généralement considérés comme des mercenaires. L'argent n'est en effet pas une finalité pour eux qui obéissent à un ensemble de lois très strictes. Il ne s'agit pas véritablement d'une Guilde non plus, puisque la communauté Namdrath, dont les membres sont assez indépendants, ne dispose d'aucun comptoir.

Origines

Les Namdraths tirent vraisemblablement leur origine de la lointaine Guerre des Anciens Mondes, au cours de laquelle cet ordre guerrier aurait été créé notamment pour protéger certaines populations mais également pour mener des assauts considérés comme suicidaires par bon nombres d'unités "classiques". Ils se seraient alors peu à peu forgé une impressionnante réputation qui en retour a largement favorisé le recrutement de nouveaux membres. Le recrutement en question aurait alors largement évolué pour devenir progressivement la sélection qui existe encore à l'heure actuelle et l'instruction qui suit a alors été définie dans ses grandes lignes.

Du Temps des Anciens

Aussi étrange que cela puisse paraître, la Caste des Namdraths, certainement de par son prestige et également de par la droiture qui a toujours caractérisé ses institutions et ses lois, n'a pas disparu lors du long règne des Anciens. Il est cependant

important de noter que leur influence a été largement diminuée et les missions qui leur ont été confiées étaient dans la très majorité des cas purement honorifiques et en tout cas systématiquement dédiée à la protection de personnes de haut rang, nonces, diplomates et médiateurs des différents systèmes des galaxies jumelles.

S'ils ont su conserver au cours de cette période leurs traditions et leurs techniques de combats spécifiques, les Namdraths ont néanmoins été amenés à en divulguer une certaine partie afin d'instruire les commandos d'élite de l'Armée du Conseil. Ceci expliquerait en grande partie pour certains comment la caste a réussi à se maintenir durant cette ère où son caractère belliciste n'était pas forcément le bienvenu.

Sélection & Formation

La fameuse sélection Namdrath s'effectue selon des rites très particuliers issus de traditions séculaires. Elle est d'ailleurs réputée pour être aussi impitoyable qu'elle est ancienne et peu sont ceux qui parviennent à en surmonter les nombreuses épreuves du premier coup. Il est cependant autorisé de tenter sa chance à plusieurs reprises même si cela n'est pas sans risque puisque outre sa difficulté, la sélection Namdrath a la réputation d'être relativement dangereuse.

Le Guerrier Namdrath suit alors de nombreux entraînements qui l'amène principalement à acquérir une grande maîtrise des armes blanches et des techniques de corps à corps.

En complément de cet aspect orienté combat, la recrue reçoit une formation axée sur la philosophie et qui comporte notamment l'enseignement du fameux code Namdrath, l'Eryadrath.

Le Code Namdrath

L'Eryadrath (ou Erya), bien qu'issue de nombreux ouvrages de référence, peut se résumer en quelques notions fondamentales :

L'Art du combat est supérieur à tout mais ne doit être utilisé qu'à bon escient.

La Liberté du Namdrath s'exprime à travers les causes qu'il défend.

Quelques proverbes couramment érigés en valeur centrale :

A tes alliés, franchise et loyauté. A tes ennemis, violence et cruauté.

Communauté Laïque

Par ailleurs, la Caste Namdrath constitue un ensemble laïque où la liberté de culte est totalement respectée dans la mesure où les préceptes portés par les religions en question ne sont pas en contradiction avec l'Erya. Les croyances sont donc libres mais pas forcément les us et coutumes associés aux religions.

Échelons

Voici un panorama des différents grades que l'on retrouve au sein de la caste Namdrath.

Grade de base : Compagnon, tout premier grade des recrues.

Guerrier (voie du combat) : premier grade dans la voie du combat, la principale voie chez les Namdraths.

Fantassin (voie du combat) : des guerriers Namdraths aguerris. Engagement quasiment définitif dans la voie du combat, il est très difficile et plutôt mal vu de changer de voie à ce stade.

Vétéran (voie du combat) : le plus performant des combattants hors élite, bien souvent d'un niveau supérieur aux Spadassins. Ils jouent souvent le rôle d'instructeur/recruteur (engagement définitif dans la voie du combat).

Médecin (voie du soutien) : médecine généraliste, chirurgie (la voie du soutien est généralement définitive).

Opérateur (voie du soutien) : informatique et télécoms.

Réparateur (voie du soutien) : selon les spécialisations, mécanique, électronique ou cybernétique.

Arcaniste (voie du soutien) : Namdraths dotés de pouvoirs psy et de facultés extrasensorielles.

Spadassin (voie de l'élite) : à l'origine il a notamment pour mission de pourchasser et éventuellement tuer les renégats, les Namdraths ne respectant pas ou plus l'Eryadrath. Il s'agit d'un passage obligé pour accéder à la voie de la supervision.

Nesmedrath (voie de l'élite) : ils sont extrêmement rares et redoutés.

Archonte (voie de la supervision) : puissants et influents, ils font partie des superviseurs.

Maréchal (voie de la supervision) : Quasiment tout en haut de la hiérarchie.

Harkendrath (voie de la supervision) : grade suprême chez les Namdraths réservé aux stratèges hors pair même s'il se murmure qu'il existerait une poignée de Grands Harkendraths...

Déviant & Égarés

Généralement surnommés les Renégats, ils sont tous ceux qui ont décidés de ne plus respecter l'Eryadrath. Pourchassés par les spadassins (parfois par des Nesmedraths s'ils sont particulièrement dangereux) lorsqu'ils ont été démasqués, ils sont alors capturés ou tués s'ils refusent de se rendre. Dans le premier cas ils sont alors jugés par une haute cour spécialement constituée pour l'occasion au sein de laquelle prennent part au moins un ou plusieurs Archontes et parfois des Maréchaux ou des Harkendraths. Le Renégat peut alors être condamné (peines de prison fermes ou avec sursis) ou gracié et mis à l'épreuve.

Spadassins Namdrath

Représentants emblématiques de cette communauté ancestrale exclusivement masculine, les spadassins Namdrath constituent des combattants respectés et redoutés que l'on apprécie d'avoir à ses côtés et que l'on redoute de devoir affronter.

Chapitre 15 – Vie Quotidienne

Chroniques de Sociétés

Découvrez la vie au jour le jour des habitants d'un des nombreux systèmes des galaxies jumelles au travers des nombreux aspects qu'ils côtoient régulièrement : travail, habitat, loisirs, éducation, environnements urbains, ruraux, spatiaux... Une grande variété de lieux, d'enjeux et de situations à découvrir, à parcourir et à explorer...

Les Villes

Jouant un rôle central, dans un monde très urbanisé, les villes situées sur les nombreuses planètes des différents systèmes habités des galaxies jumelles forment des pôles économiques, politiques et culturels dans lesquelles la grande majorité des décisions influant directement sur les destinées des deux galaxies sont prises. Elles sont généralement gigantesques, densément peuplées, possèdent de multiples facettes et détiennent chacune un charme unique qui les singularise entre toutes. Les plus grandes d'entre elles sont les métropoles ou mégaloïles peuplées de milliards d'habitants qui jouent très souvent le rôle de capitale de continent, de planète voire de système ou, pour les plus importantes, de capitale centrale de Clan, de MégaCorp. ou de coalition gouvernementale.

Les Métropoles

Les principales métropoles des galaxies jumelles sont de gigantesques ensembles urbains pouvant regrouper plusieurs dizaines de milliards d'habitants qui s'étendent sur des dizaines de milliers de km². Bien que présentant une grande diversité, les métropoles que l'on trouve dans la plupart des systèmes de Miwéa et Koméa partagent un certain nombre de points communs, leurs structures complexes se retrouvant globalement d'un système à l'autre.

La Dalle

Dans leur immense majorité, les différentes métropoles possèdent un niveau composé d'un réseau de voies exclusivement piétonnes permettant d'accéder à l'ensemble des immeubles qui est appelé la Dalle. Celle-ci se situe généralement à une vingtaine de mètres au-dessus du niveau du sol d'origine, mais sert cependant de référence et est ainsi considérée comme étant le Niveau 0 de la cité. Les étages des immeubles sont numérotés à partir de cette référence au même titre que les niveaux de sous-sol. La Dalle est exclusivement piétonne, seules les forces de l'ordre et plus particulièrement les véhicules de secours et de lutte contre les incendies étant autorisés à y circuler et ce uniquement en cas de force majeure sur des voies spécialement prévues à cet effet.

La Dalle surplombe directement les principaux réseaux de la ville : les réseaux de transports que ce soit les réseaux de transports en commun tels que les MétroGlisseurs ou les RamGlisseurs ou le réseau routier destinés aux véhicules terrestres (voitures, motos, géoglisseurs, hydroglisseurs...); les réseaux d'eau, eau courante et eaux usées; les réseaux d'énergie que ce soit les réseaux électriques, les réseaux de chauffage urbain, les réseaux d'eau glacée...; les réseaux informatiques de communications et d'informations. De la Dalle, il est de fait généralement très facile et très rapide d'accéder aux stations de MétroGlisseur mais également aux GéoPorts et TaxiPorts et aux stations de VertiGlisseurs, l'ensemble de ces moyens de transport étant accessibles depuis les Zones de Convergence (cf. infra **Zones de Convergence**) qui forment de véritables nœuds d'échanges.

Sur la Dalle, le principal moyen de locomotion est la marche même s'il est fréquent d'y trouver des tapis roulants abrités permettant de se déplacer plus rapidement d'un point à un autre. Par ailleurs, la Dalle propose de nombreux espaces verts voire des parcs répartis à sa surface de manière à offrir des espaces de promenade et de détente ainsi que des terrains de sport.

Selon les quartiers (quartiers d'affaires, quartiers résidentiels, quartiers commerçants...), la Dalle est plus ou moins animée et on y trouve parfois de nombreux commerces en tout genre généralement assez spécialisés et regroupés par quartier. On trouve notamment un grand nombre de commerces autour des zones de convergence. Bien évidemment, il est impossible de ne pas mentionner les incontournables centres commerciaux occupant de gigantesques bâtiments et s'étendant sur des centaines de milliers de m², répartis de façon régulière dans toute la métropole.

Zones de Convergence

Directement accessibles depuis la Dalle, les Zones de Convergences (également appelées Convergences) forment autant de points névralgiques à la surface de celle-ci. A partir de ces Zones, il est possible d'accéder aux réseaux de Métroglisseurs (une ou plusieurs lignes de MétroGlisseurs sillonnant la cité), à une ligne de VertiGlisseur permettant notamment de rejoindre les AéroPorts de Type A et B, à un GéoPort comprenant généralement des milliers de places de stationnement pour des véhicules de type terrestre et parfois à des TaxiPorts terrestres qui sont des stations de taxis de type terrestre, à un RamPort, à un HydroPort...

On y trouve principalement un réseau d'escaliers mécaniques et d'ascenseurs permettant de transiter de la Dalle vers les niveaux inférieurs et inversement. On y trouve également de nombreux commerces, principalement des commerces de bouche mais également des quincailleries de toutes sortes où l'on

trouve parfois des bizarreries dont l'utilité n'est pas des plus évidentes. Au niveau des Zones de Convergence, la Dalle est généralement constituée de matériaux à base de tectites transparentes permettant d'une part de faire entrer la lumière dans les niveaux inférieurs et d'autre part de se rendre compte que l'on se trouve au niveau d'une zone de convergence et d'en visualiser la physionomie.

Dans certains cas, les zones de convergence comprennent un poste de police ainsi qu'une zone de contrôle par laquelle il est nécessaire de passer afin d'accéder aux réseaux de MétroGlisseur notamment. C'est principalement le cas dans les métropoles les plus policées ou dans les quartiers les plus surveillés de certaines cités, tels les quartiers dans lesquels se situent les bâtiments gouvernementaux (la légalité y étant usuellement de 0). Les zones de contrôle peuvent être parcourus en marchant, elles sont généralement équipées de scanners ayant pour principal but de détecter d'éventuelles armes (il s'agit donc principalement de scanners à rayons X et à rayons T).

MétroGlisseurs & VertiGlisseurs

Les réseaux de MétroGlisseur souterrains se trouvent généralement juste en dessous de la Dalle de manière à être directement accessibles depuis celle-ci, de nombreuses stations quadrillant l'ensemble des métropoles. On trouve généralement une station de MétroGlisseur à moins de 300 mètres de marche de l'endroit où l'on se trouve, les stations étant espacées d'environ 500 mètres. D'une longueur d'environ 50 mètres, les rames permettent de se déplacer rapidement à travers la cité du fait de leur fréquence de passage élevée (de une à deux minutes d'attente au maximum aux heures de pointes) et des vitesses de croisière atteintes dans des tunnels dépressurisés (environ 200 km/h) grâce à des accélérations relativement importantes (de 1 à 1,5g) qui nécessitent de recourir à des sièges Anti-G (toutes les personnes étant assises) afin de compenser en partie leurs effets. Ces sièges se présentent généralement sous la forme de fauteuils assez confortables et disposent d'un terminal informatique proposant un accès au RIV de la métropole (cf. infra Réseau Informatique Urbain) via le RIL de la compagnie de transport, équipé de tous les accessoires standard (écran, caméra et micro inclus dans chacun des sièges, NavPad et NavBall inclus dans les accoudoirs...).

Le RIL de la compagnie, qui est accessible depuis l'ensemble du réseau de MétroGlisseur, propose généralement tout un ensemble de services à la carte : informations générales ou spécifiques, système de calcul du meilleur trajet, reportages, films, publi-informations sur la société, jeux virtuels, logiciels de bureautique, accès au RIV... Le paiement s'effectue également par le biais du RIL de la compagnie de transport, différents types de forfaits étant disponibles : trajet simple, abonnement à la journée, à la semaine, au mois ou encore à l'année.

Les sièges sont généralement disposés sur deux rangées et sont orientés dans le sens de la marche lorsque que le train est en mouvement. D'une simple pression du doigt sur un bouton situé dans le siège (ou par simple programmation de son trajet) un passager peut le faire pivoter au prochain arrêt du train en station de manière à en descendre. De manière à faciliter l'accès et la descente, il n'y a que deux portes par élément de rame, une de chaque côté, faisant toute la longueur de l'élément et coulissant vers le haut, ce qui permet de dégager un large espace de transit. Elles coulissent en parfaite synchronisation avec des portes palières identiques situées sur les quais, destinées à éviter les accidents. Un système très simple de voyants verts, oranges et rouges situés sur les quais indique aux usagers attendant le prochain train où se situent les sièges libres (voyants au vert) et ceux sur le point de se libérer (voyants oranges). Ce premier réseau est généralement doublé d'un deuxième réseau plus rapide (300 km/h de vitesse de croisière) dont les stations sont plus espacées (de 2 à 5 km entre chaque station). Le vocable Express est généralement utilisé pour désigner ce deuxième réseau.

Les Métropoles les plus importantes disposent également d'un réseau de MétroGlisseurs aériens situé à environ 500 mètres de la Dalle, circulant dans des tubes translucides dépressurisés, juste en dessous des aéroports destinées aux aéroglisseurs. Ces réseaux aériens proposent le même type de services que leurs équivalents souterrains mais sont cependant moins denses que ces derniers et ont pour principal but de desservir les principaux quartiers de la cité ainsi que les principaux aéroports de type A.

Elles disposent également d'un troisième réseau de MétroGlisseurs souterrains situé en dessous des deux premiers dont les stations sont plus espacées (de 10 à 20 km entre chaque station) et dont les rames, qui font une centaine de mètres de longueur, atteignent 500 km/h en vitesse de pointe. Généralement appelé S-Express, ce troisième réseau souterrain a pour but de permettre aux usagers de rejoindre deux endroits de la ville distants de plusieurs dizaines (voire plusieurs centaines) de kilomètres en un temps très raisonnable. Les VertiGlisseurs forment un réseau vertical et glissent dans des tubes translucides verticaux situés le long des principaux bâtiments, ayant pour but de relier les aéroports de type B se situant généralement au delà de 1000 mètres, les aéroports de type A se situant à 500 mètres, les réseaux de MétroGlisseur aériens et souterrains et les éventuels RamPorts, TaxiPorts et GéoPorts souterrains. Ils se présentent sous forme de rames dont les éléments plutôt qu'être situés les uns à la suite des autres sont situés les uns à côtés des autres et disposent eux aussi de sièges Anti-G.

AéroPorts

Il existe deux principaux types d'AéroPorts urbains : les aéroports de type A plus particulièrement destinés aux AéroGlisseurs et les aéroports de type B, destinés quant à eux aux AtmoGlisseurs légers et aux MultiGlisseurs légers. Ils se situent tous les deux sur de

gigantesques bâtiments dont la hauteur va de 600 mètres à plus de 1 km, parfois plusieurs km sur certaines planètes à la gravité particulièrement faible.

Les aéroports de type A se situent au niveau des aéroroutes, à environ 500 mètres au-dessus de la Dalle. Ils proposent principalement plusieurs centaines de places voire plusieurs milliers, adaptées au gabarit de la plupart des AéroGlisseurs et sont reliés à une ligne de VertiGlisseur ainsi qu'au réseau de MétroGlisseur aérien.

Les aéroports de type B sont les équivalents des précédents pour les atmoglisseurs légers et les multiglisseurs légers et se situent généralement à au moins 1000 mètres de la Dalle. Ils proposent une ou plusieurs plates-formes d'atterrissage et également un certain nombre de places adaptés à des véhicules de taille relativement réduite, les plus gros glisseurs aériens étant priés d'utiliser les hangars leur étant destinés situés dans les AstroPorts.

AstroPorts

Les AstroPorts sont de gigantesques infrastructures principalement destinées à accueillir les vaisseaux spatiaux légers et moyens ainsi que les atmoglisseurs et les multiglisseurs les plus importants. Ils forment bien souvent une sorte de ville dans la ville et sont constitués de plusieurs bâtiments clefs qui comprennent un ou plusieurs astrogares, de nombreux hangars, un bâtiment des douanes... On les trouve plus facilement en périphérie plutôt qu'en centre ville mais il n'est pas rare d'en trouver dans les quartiers centraux de manière à les desservir.

Les AstroGares sont principalement destinées aux passagers empruntant les moyens et longs courriers planétaires et l'ensemble des vols orbitaux et spatiaux. Ils disposent de salles d'enregistrement et d'attente permettant de patienter en attendant l'embarquement. De nombreux hangars permettent aux particuliers et aux professionnels d'y stationner leurs appareils et éventuellement d'y faire effectuer leur entretien, leur maintenance et d'éventuelles réparations grâce à de nombreux services proposés par l'AstroPort incluant la fourniture d'ateliers mobiles, de main d'œuvre, de pièces détachées, de matière première et parfois même l'accès à des machines-outils d'usinage ou de forge.

Gérées par les forces de l'ordre de la planète ou de la ville de l'astroport, les douanes ont pour principal but d'empêcher les arrivants d'apporter des objets de légalité strictement supérieure à celle de la ville (généralement de légalité 1, plus rarement 0 ou 2). Afin de procéder à ces vérifications, une procédure particulière est appliquée par la plupart des astroports urbains. Tout d'abord, l'identité de l'arrivant est vérifiée à l'aide sa Carte d'Identification : une Vérification est effectuée en utilisant généralement au moins deux systèmes d'identification sur les cinq que comporte la Carte d'Identification (cf. ci-après). Bien souvent, les cinq systèmes sont utilisés pour plus de sécurité. L'ADN est quasiment toujours vérifié, ce à l'aide d'un GénoScanner, un bout de cheveu ou un peu de peau

étant suffisants pour avoir une réponse en quelques secondes. En général, ces vérifications ont déjà été effectuées sur une des stations orbitales de la planète, c'est pourquoi les données concernant l'arrivant sont généralement déjà inscrites dans la base de données de la ville mais au cas où cela n'aurait pas été fait les données sont alors ajoutées au fichier central. Vient ensuite la vérification des objets déclarés à l'aide de divers scanners (scanner à Rayons X / à Fluorescence X, scanner à Rayon T, détecteurs de métaux). Si besoin est, il peut être effectué une rapide vérification des éventuels membres bioniques de l'arrivant afin de s'assurer qu'ils sont conformes.

En cas de non conformité d'un des éléments vérifiés, des amendes voire des peines peuvent être infligées au contrevenant et une extradition peut également être effectuée.

Afin d'éviter de contrevenir aux lois d'une planète ou d'une métropole, des services de consignes sont disponibles dans les astroports juste avant les douanes de manière à permettre aux personnes en possession d'objets potentiellement illicites de les y déposer. Les consignes sont payables d'avance pour une période fixée elle aussi à l'avance par le client qui s'engage à venir récupérer son ou ses biens avant la fin de la période en question. A l'expiration de la période, les biens en question sont généralement considérés comme étant la propriété de la société prestataire, cependant la plupart du temps, notamment dans le cas de période de consigne d'au moins une semaine standard, un répit de 24 heures (payable au double du tarif horaire standard) est accordé au retardataire. Ce répit n'excède jamais 24 heures.

On trouve autour des astroports de nombreux services de location qu'il s'agisse de louer des véhicules de types terrestre (voitures, géoglisseurs...), aérien (aéroglosses, atmoglisseurs, hélicoptères...) ou à vocation plus spécialisée (hydroglisseurs, camions légers, transglisseurs...).

RamPorts

Les métropoles disposent d'un certain nombre de RamPorts destinés aux RamGlisseurs. Ces derniers relient en général les principales villes d'un même continent entre elles. Pouvant atteindre des vitesses de l'ordre de Mach 0,95, ils desservent principalement des villes distantes au maximum de 3000 à 4000 km de la métropole de départ. Au delà, il est généralement plus rapide d'utiliser un AtmoGlisseur ou un MultiGlisseur. Ils sont de fait principalement en concurrence avec les aéroglosses de type A, mais leur grande capacité en fait un transport de masse dont les tarifs sont très compétitifs ce qui ne les empêche pas de proposer de nombreux services et un confort de tout premier plan, notamment en ce qui concerne la classe Affaires et bien évidemment la classe Prestige.

Les RamPorts se situent au niveau des principales Zones de Convergence de la cité et se trouvent généralement en dessous des réseaux de MétroGlisseur et du réseau routier terrestre. Généralement interconnectés par leur propre réseau

de tunnels sous vide, ils sont directement reliés aux réseaux de tunnels des grandes lignes qui suivent généralement les principaux réseaux routiers, principalement les réseaux de MégaRoutes.

HydroPorts

Dans certains cas, il est possible de trouver des HydroPorts donnant soit directement sur la mer soit sur un cours d'eau. Ceux-ci se situent donc au niveau de l'eau, selon le cas sur la côte ou sur la rive d'un lac, d'un fleuve ou d'une rivière.

On y trouve des loueurs d'hydroglisseur et parfois des ramglisseurs spécifiques de type hydroglisseurs, l'embarquement se faisant depuis des bâtiments situés sur les rives des cours d'eau ou sur les côtes et généralement appelés HydroGares.

Voies de Circulations

Les voies de circulations sont constituées par deux réseaux principaux : les réseaux routiers pour les véhicules terrestres et les réseaux aériens pour les véhicules de type aéroglisseurs, hélicoptères, multiglisser.

Les réseaux routiers urbains sont eux-mêmes subdivisés en plusieurs catégories : les géoroutes classiques limitées à 100 km/h, les géoroutes de type voies rapides limitées à 200 km/h et les axiroutes intra-urbaines limitées quant à elles à 300 km/h.

En ce qui concerne les réseaux aériens, on distingue les réseaux de type A, situés à une altitude d'environ 500-600 mètres, limités à 400 km/h dans la ville et les réseaux de type B situés à plus de 1000 mètres d'altitude, limités à 500 km/h au dessus de la ville.

Lorsque l'on circule sur un réseau de transit, il est toujours nécessaire (sauf cas de force majeure) de se connecter au RIR, le Réseau Informatique Routier. Le RIR offre de nombreux services, notamment l'accès au RIV dans le cas d'une ville, au RIP sur les réseaux de type AxiRoute. Il met notamment à disposition des utilisateurs une carte 3D régulièrement réactualisée du réseau de transit et surtout la carte dynamique du trafic réactualisée en temps réel permettant d'affiner les calculs d'itinéraire. Parmi les services payants, des systèmes de pilotage automatique, des « Pilotes », sont disponibles.

Réseau Informatique Urbain

Le RIV (Réseau Informatique Urbain) est un réseau ouvert, fonctionnant principalement par ondes radios, accessible depuis n'importe quel point de la métropole et qui donne généralement accès au RIP, le réseau planétaire. Généralement payant, le RIV nécessite pour y accéder de s'acquitter d'un abonnement qui couvre généralement un mois ou une année standard mais il est également possible de ne payer que pour une semaine ou une journée standard. Les RIV supportent tous les types de médias de communication existants et proposent une grande

variété de médias d'information. Parmi les services spécifiques proposés, on peut retenir un système de navigation et de guidage dans la métropole destiné aussi bien à ceux ne la connaissant pas du tout qu'à ses propres résidents lorsqu'ils se déplacent dans un quartier qui leur est inconnu. Ce système fournit une carte 3D de la ville, donne le trajet optimal, un guidage en temps réel ainsi qu'une estimation du temps de parcours en fonction des options choisies par l'utilisateur. Ce système est évidemment couplé à un service de guide touristique à même de guider ses utilisateurs vers les lieux les plus pittoresques et les plus typiques de la métropole.

Architecture Urbaine

Implantation Surfactive

L'architecture des principales mégaloïles des galaxies jumelles présente une grande diversité que l'on peut cependant regrouper en plusieurs grandes catégories générales. En ce qui concerne le schéma surfactive on rencontre principalement trois grands types : l'implantation rectangulaire, l'implantation concentrique et l'implantation en spirale.

Dans le premier cas, les principaux axes desservant la ville sont perpendiculaires à tous ceux qui les croisent et perpendiculaires à tous les autres. Cette implantation classique et rationnelle est la plus répandue mais il est important de signaler qu'il en existe de multiples variantes. L'implantation concentrique est également très courante. Dans ce type de schéma surfactive, la ville est parcourue par deux grands types d'axes : les axes radiaux et les circulaires, ces derniers formant des cercles concentriques autour du point central ou d'un point névralgique de la cité. Les métropoles les plus importantes utilisant ce type d'implantation possèdent ainsi de multiples centres dont les cercles extérieurs sont tangents les uns aux autres et parfois même sécants. L'implantation en spirale imite celle des galaxies spirales, puisque les villes qui l'utilisent possèdent généralement un bulbe central duquel partent de nombreuses branches courbes reliant entre-eux et au bulbe les différents quartiers périphériques.

Si la plupart des métropoles suivent ces schémas d'implantation ou éventuellement un mélange de ces trois principaux types d'implantation, il n'est pas rare de découvrir des schémas originaux organisés différemment ou tout simplement moins structurés.

Style Vertical

Là encore, plusieurs types se distinguent : les plus répandus sont le style pyramidale, le style elliptique, le style cylindrique, et le style rectiligne. En ce qui concerne le style vertical, plus encore que dans le cas de l'implantation surfactive, la diversité est de mise au sein d'une même cité. En effet, si le schéma surfactive est par nature plutôt global, le style vertical dépend de chacun des bâtiments constituant la

métropole. Il est cependant très fréquent qu'une orientation architecturale soit arrêtée pour chaque quartier voire pour l'ensemble de la ville de manière à obtenir une certaine harmonie. En fait, il est très courant que soit défini un style vertical par quartier de manière à posséder une certaine unité de style pour une zone donnée tout en évitant la monotonie à l'échelle de la métropole. En outre, cela permet de se rendre compte que l'on a changé de quartier et éventuellement de savoir dans quel type de quartier l'on se trouve (quartier d'affaires, résidentiel, commerçant...).

Le style pyramidal, certainement le plus répandu, part du principe simple selon lequel chacun doit pouvoir disposer du maximum de lumière naturelle. Les bâtiments possèdent donc des parois inclinées et ne sont de fait jamais très élevés, ils possèdent ainsi au maximum une dizaine d'étages voire une vingtaine. Ce type est particulièrement répandu dans les zones résidentielles. Le style elliptique privilégie quant à lui l'esthétisme sans que cela ne se fasse au détriment de l'aspect pratique et tout en proposant un accès à la lumière naturelle important par le biais de larges surfaces transparentes. Il est très prisé des Séléniens qui ont développé une centaine de variations possibles sur différentes bases thématiques. Le style cylindrique propose un compromis entre le style elliptique et le style rectiligne. Les bâtiments sont généralement élevés et se présentent sous la forme de cylindres dont le rapport hauteur/diamètre est très variable. La plupart du temps ce rapport est assez élevé. Ce style sert beaucoup pour les immeubles de bureau. Enfin, le style rectiligne, qui est assez proche du précédent, dans lesquels les bâtiments possèdent principalement des formes rectangulaires et qui permet d'ériger les constructions les plus hautes est quasiment exclusivement réservé aux grandes tours de bureau.

Villes Intermédiaires

Les villes de taille intermédiaire (de quelques millions à plusieurs dizaines de millions d'habitants), si elles ressemblent globalement aux métropoles, possèdent cependant des structures assez différentes, plus simples que celles des villes les plus importantes. La Dalle n'est ainsi pas présente ou l'est seulement partiellement et les chaussées des GéoRoutes ne sont pas forcément souterraines et côtoient les trottoirs dédiés aux piétons.

L'Habitat

Le centre névralgique de la maison est son ordinateur principal (OP), c'est lui qui gère l'ensemble des équipements domotiques (machines à laver, réfrigérateur, climatisation, volets roulants, fenêtres, portes...) qui sont considérés comme des équipements informatiques de Niveau 0 ainsi que les éventuels robots ménagers. L'OP est généralement relié à un RIL (Réseau Informatique Local) spécifique à l'immeuble proposant comme principaux services, l'accès au RIV

et un Pare-Feu relativement performant (Performance comprise entre 5 et 10).

Travail & Retraite

Comme on peut s'en douter, on rencontre des réalités très diverses selon les systèmes et les régimes locaux. Il est ainsi difficile d'établir un panorama global mais il est possible d'identifier un certain nombre de constantes.

Passé & Présent

Tout d'abord, l'héritage de l'Ancien Régime qui favorisait une spécialisation théorique des individus liée aux longues études est encore assez présent bien qu'en forte régression. Ce système a en effet été largement remis en cause étant donné le fort besoin d'adaptabilité, très souvent nécessaire, d'où une évolution assez nette vers une plus grande polyvalence.

On remarque également une forte présence de la formation continue. Un système qui existait déjà du temps des Anciens, renforcée pour plus d'efficacité dans la plupart des systèmes. Des orientations et réorientations permanentes sont réalisées en fonction du profil psychologique et du potentiel détecté. Des tests sont régulièrement effectués, qu'il s'agisse de tests psychotechniques, de mises en situation avec prévenance ou sans...

Grandes Tendances

Globalement, on observe une forte tertiarisation du travail déjà très ancienne. Les secteurs primaire (agriculture, exploitation de la biomasse et des ressources naturelles...) et secondaire (industrie, construction...) sont très fortement automatisés.

Par ailleurs, le régime du Télétravail alterné est assez répandu. Celui-ci consiste à alterner phases de télétravail et phases de travail en plateau avec réunions physiques afin de développer le lien social indispensable avec les collègues. Le télétravail s'effectue, quant à lui, généralement avec une liaison en visiophonie S permanente avec l'entreprise et par conséquent avec les collaborateurs.

Cellule & Bureau

Depuis bien longtemps, la notion de bureau n'est plus vraiment d'actualité du fait des besoins de mobilité croissants et du nomadisme associé. Cet aspect est cependant à nuancer en fonction des professions. À l'inverse, la notion de cellule, c'est-à-dire une équipe de personnes présentant des profils psychologiques compatibles et des compétences complémentaires, est largement mise en avant.

À cette notion de cellule s'ajoute généralement un système de management personnalisé largement basé sur le profil psychologique de l'employé. La cellule mélange ainsi réel et virtuel et peut même fonctionner à

la manière d'une sorte de réserve de conseils afin d'optimiser le temps de travail des salariés de l'entreprise.

Temps de Travail

Les volumes horaires, globalement importants (la moyenne semblant se situer aux alentours de 50 heures par semaine standard), sont très variables en fonction des professions, des choix de vie des personnes et des législations des différents systèmes. Les employés ont généralement la possibilité de moduler leurs horaires en fonction de leurs besoins, dans le respect de certaines contraintes (durée minimale et maximale, volume horaire journalier minimal et maximal...).

Il est également impératif de tenir compte des durées des journées locales parfois très courtes ou très longues comparativement à la journée standard (JS) de 25 h. Parfois il est même nécessaire de s'adapter aux calendriers locaux sans même parler des aménagements des horaires dans les stations et vaisseaux qui sont contraints d'instaurer des cycles fictifs notamment en termes d'alternance « jour/nuit ».

Il est, par ailleurs, souvent nécessaire de prévoir diverses adaptations en fonction des nombreux « décalages horaires » : décalages horaires planétaire ou de systèmes, avec par exemple tous les aménagements que suppose l'utilisation de différés immédiats lors des télécommunications à longue distance. Enfin, le travail de nuit est assez courant car très fréquemment associé à des rémunérations avantageuses.

MégaCorp.

Les MégaCorp. ont la réputation de mettre en place les conditions favorisant une forte compétition en échange de fortes rémunérations. Les volumes horaires seraient par conséquent particulièrement importants. Très intéressées par les activités à forte valeur ajoutée, les MégaCorps recherchent tout particulièrement des personnes hautement qualifiées et correspondant aux profils visés pour leurs postes les plus pointus, qu'il s'agisse de technologies de pointe, de recherche fondamentale ou de produits financiers complexes.

Guildes & Freelances

Les professions libérales et les freelances sont souvent regroupés au sein de Guildes publiques (cf. **Chapitre 10 – Guildes & Comptoirs**) ou sinon travaillent de manière autonome.

Retraite

La retraite ou plus exactement la cessation progressive d'activité correspond là encore à des réalités très différentes en fonction des politiques menées localement. La plupart du temps, il n'existe

pas de véritable retraite (c'est-à-dire un arrêt total d'activité) mais une diminution progressive de l'activité en fonction de l'âge et des recadrages en fonction des possibilités physiques. La plupart des MégaCorp. ont la réputation de ne jamais vraiment accorder une totale cessation d'activité à leurs salariés même si cette vision des choses est un peu exagérée.

Les pensions sont la plupart du temps versées par les entreprises et éventuellement complétées de manière plus ou moins importante par les administrations locales en fonction des politiques adoptées.

Les Vêtements

Matériaux & Apparence

Les vêtements sont généralement constitués de fibres à base de tectites souples qui leur permettent d'être très légers, résistants et également respirants, imperméables, hydrophobes et qui font office de filtre à UV nocifs tout en laissant passer les UV ne présentant pas de danger. Ils constituent de fait une sorte de seconde peau à la fois protectrice et vecteur d'identité. Il est ainsi fréquent qu'y soient intégrés des écrans souples affichant des images fixes ou en mouvement permettant d'en faire changer l'apparence à volonté afin de toujours coller à la dernière mode vestimentaire.

Appartenance & Culture

Les vêtements reflètent principalement l'appartenance à une culture ou à une sous-culture. Les modes vestimentaires sont évidemment très différentes d'une planète à une autre et d'un système à un autre. Elles sont également influencées par tout un ensemble de traditions et de coutumes parfois ancestrales et bien évidemment par le climat de la planète voire par sa gravité, sa composition atmosphérique... C'est ainsi que certains privilégieront des vêtements assez amples d'autres des habits plutôt serrés, certains des tenues très ornementées alors que d'autres, au contraire, privilégieront l'aspect pratique.

Espèces & Style Vestimentaire

La psychologie de chacune des espèces des galaxies jumelles étant ce qu'elle est, il est fréquent de croiser des Anoréens portant des sortes de salopettes particulièrement résistantes, disposant de nombreuses poches, la taille de chacune d'entre elles ainsi que leur emplacement ayant été étudiés de façon ergonomique avec le plus grand soin. Par ailleurs, il n'est pas rare de rencontrer des Séléniens arborant des tenues d'apparat dont la complexité n'a d'égale que le coût des matières employées pour leur confection et ce quasiment en toute circonstance. Les Kwalls, quant à eux, apprécient tout particulièrement les vêtements amples n'entravant pas les mouvements et sachant rester pratiques tout en étant en même temps assez esthétiques. Les HornsGoths privilégient généralement les vêtements assez serrés mettant leur corps en

valeur. Les Goltis du fait de leur corpulence apprécient les vêtements relativement amples dans lesquels ils sont à l'aise, l'aspect pratique étant souvent privilégié. Les Gwargles ont parfois tendance à porter des tenues rappelant leurs lointaines coutumes tribales plus particulièrement lors des fêtes commémoratives.

Religions & Factions

Les vêtements peuvent également marquer l'appartenance à une religion, à une guilde, à une bande ou d'une manière générale à un groupe d'individus en particulier. C'est ainsi que les toges claires sont associés aux disciples de Moonsha, les capes pourpres aux adorateurs de Vishkaï et les houppelandes blanches aux adeptes de Dévra. Il est, de fait, extrêmement mal vu et par conséquent mal venu, pour une personne d'arborer des tenues ou des signes distinctifs d'un groupe auquel elle n'appartient pas.

Les Études

Selon les systèmes et les gouvernements, elles sont très différentes mais s'appuient tout de même sur des bases communes principalement héritées de la période des Anciens. En fait, selon le cas, elles peuvent servir de véritable outil de propagande au service des Clans ou des gouvernements locaux, destinées à prouver le bien fondé des systèmes politiques et économiques prônés par le Clan ou le gouvernement et la prééminence de l'éventuel religion officielle sur les autres. Le principal changement provient de leur durée, on était en effet arrivé à une sorte d'extrême du temps des Anciens, certains cursus nécessitant d'étudier jusqu'à l'âge de 30 ou 35 ans, parfois 40 ans en ayant commencé à 3 ou 4 ans. A l'heure actuelle, il est rare de poursuivre des études au delà de 20 ans, même dans les domaines les plus complexes. La mise en place de tests psychologiques et intellectuels qui permettent d'orienter au plus tôt les enfants vers les études qu'ils doivent suivre, a été rendue nécessaire par la volonté d'optimisation et la nécessité de rendement principalement imposées par les Clans et qui ont été étendus à la plupart des systèmes des galaxies jumelles. Dès le plus jeunes âges, les enfants sont ainsi quasiment guidés comme sur des rails vers leur future profession ou vers un ensemble de professions-cibles. Par la suite l'évolution reste toujours possible mais requiert de passer de nouveaux tests (cf. supra **Travail & Retraite**).

Certains systèmes planétaires (en général des systèmes quelque peu en marge des principaux systèmes) ou certaines planètes ont cependant conservé l'ancien système, allant même jusqu'à conserver les programmes datant des Anciens comprenant des versions édulcorées voire passablement remaniées de l'histoire des galaxies jumelles ainsi que des coupes sombres concernant

l'existence de telle ou telle technologie ou de tel ou tel savoir jugés dangereux.

Systèmes Monétaire & Bancaire

Voici un panorama assez complet des différents moyens de paiement qui sont utilisés au sein des différents systèmes habités des deux galaxies.

Le Crédit

Origines & Aspect

Le Crédit (symbole C) est la principale monnaie (et pour ainsi dire la seule) ayant cours au sein des galaxies jumelles. Elle est héritée de l'époque des débuts du Conseil de la Paix, les Anciens l'ayant mise en place à l'origine pour remplacer les nombreuses monnaies des différentes espèces intelligentes. Malgré la chute du Conseil, le Crédit, de par sa position de monnaie de référence et son implantation à travers la très grande majorité des systèmes habités, a survécu à ses géniteurs.

Le Crédit n'est donc plus actuellement géré par un unique établissement central comme c'était le cas auparavant avec le pôle économique de Centris situé sur ZoltaCentris. Il est en fait désormais cogéré d'une certaine manière par les banques centrales (notamment via leurs taux directeurs) des principales coalitions au premier rang desquelles les quatre Clans sont d'assez loin les plus influentes.

Se présentant sous différentes formes : cartes de paiement, cartes de débit et cartes de crédit, le Crédit constitue une monnaie dématérialisée mais n'existant pas uniquement sous forme de monnaie scripturale (transactions de compte à compte via les cartes de débit) mais également sous forme pseudo-fiduciaire par le biais des cartes de paiement incorporant un système de traçage des transactions et des cartes de crédit qui sont des cartes prépayées.

Valeur & Usages

En termes de valeur, 1 Crédit permet, selon les systèmes, de se payer un léger en-cas ou quasiment un repas complet. Un tel repas pouvant aller jusqu'à coûter pratiquement une dizaine de Crédits dans les systèmes où le niveau de vie est le plus élevé. Comme tout bien ou richesse, la valeur des Crédits est par conséquent très fluctuante. Cependant ces fluctuations sont relativement contenues dans la très grande majorité des systèmes, les échanges économiques permanents entre systèmes majeurs et de moyenne importance ayant tendance à grandement lisser ces variations (celles-ci sont donc plus particulièrement sensibles dans les systèmes de faible et très faible importance).

Les Crédits peuvent par ailleurs être fractionnés en dixièmes voire en centièmes pour des petites sommes (parfois en millièmes ou de plus petites fractions pour des coûts unitaires très faibles associés à de gros

volumes). Ces subdivisions du Crédit ne portent pas de noms particuliers. A l'inverse pour des sommes particulièrement importantes, il est courant de parler en MC (millions de Crédits). A partir d'un certain tonnage, les tarifs des vaisseaux sont ainsi affichés en MC plutôt qu'en Crédits. Plus rares aux yeux du grand public sont les BC (billions de Crédits), utilisés pour chiffrer des budgets planétaires, les coûts de construction des bâtiments de guerre de première catégorie... Enfin dans le langage courant, dans un registre familier, il est fréquent que les Crédits soient appelés Cred'.

Banques

La très grande majorité des personnes possèdent un compte bancaire sur lequel sont versés leurs différents revenus et qui leur permet de disposer d'une carte de débit (cf. infra **Cartes Bancaires**) qui leur permet d'effectuer la majeure partie de leurs dépenses et d'effectuer des retraits consistant à recharger une carte de paiement (cf. ci-après). Qu'elles soient privées ou publiques, les banques possèdent des fonctionnements très similaires et proposent, outre la gestion du compte courant, toute une gamme de services parmi lesquels les conseils de placement et les prêts tiennent une place de choix. Classiquement, les taux des emprunts sont largement dictés par les principaux taux directeurs, l'inflation locale et la durée nominale du prêt. Outre les produits financiers, les banques proposent également tout un ensemble d'assurances concernant les individus, les véhicules et vaisseaux, les habitations, les biens...

Cartes de Paiement

Origines & Principe

Issues de l'époque du Conseil de la Paix, les cartes de paiement jouent le rôle de monnaie fiduciaire dans la très grande majorité des systèmes et constituent une alternative simple d'utilisation aux cartes bancaires. Se présentant sous la forme de cartes mémorielles standard, elles n'induisent notamment pas de coût d'utilisation lors des transactions pour les vendeurs et prestataires de services. Elles sont cependant moins sécurisées que les cartes de débit mais possèdent tout de même un système de mémorisation des transactions permettant d'en retracer des milliards sous forme d'arborescences complexes (traçage arborescent).

Les sommes liées aux (ou issues de) transactions douteuses (celles réalisées avec de fausses cartes de paiement) sont systématiquement refusées par les réseaux bancaires et les cartes de paiement récemment retracées. Ces sommes sont donc bloquées et seuls les établissements bancaires sont habilités à effectuer une suppression définitive de ces sommes (non remboursées à l'utilisateur). Il est à noter qu'il est illégal de conserver de telles sommes bloquées sur une carte au-delà d'une certaine durée

(au risque d'être inculpé de détention et usage de fausse monnaie).

Retraçages & Suppressions

Il est fortement conseillé de retracer régulièrement sa carte de paiement afin d'éviter toutes transactions douteuses. Un retraçage s'effectue automatiquement auprès d'une borne bancaire ou d'une borne commerçante au cours d'une transaction. Les suppressions ne sont effectuées qu'aux bornes bancaires et sur demande du porteur.

Apparence & Appellations

Les cartes de paiement se présentent sous la forme de cartes mémorielles classiques (dimensions 7 cm x 4 cm) dotées de SysComs à courte portée et de connectiques hermaphrodites ainsi que de plusieurs boutons tactiles (validation, annulation...). Les liaisons directes sont utilisées pour les transactions avec d'autres cartes de paiement ou avec des bornes spécialisées et pour les retraits et retraçages alors que les liaisons radios sont utilisées pour communiquer avec les ordinateurs et terminaux (consultation du montant et des transactions récentes). Les cartes de paiement contiennent une certaine somme d'argent, rarement élevée (usuellement 500 Crédits maximum) et ne sont pas munies d'un système de code. N'étant pas nominatives, elles s'échangent volontiers (on parle alors de cartes nomades) même s'il est courant qu'une personne conserve toujours au moins une carte de paiement dont il ne se sépare que lorsque celle-ci est trop usagée (les cartes sédentaires). Les remplacements de cartes usagées via échange sont gratuits auprès de nombreux établissements administratifs ou bancaires alors que l'achat d'une carte neuve est assez coûteux : environ 50 Crédits.

Protections & Contrefaçons

La contrefaçon s'effectue généralement sur des cartes de paiement standard qui sont reprogrammées pour l'occasion. Elles sont alors dotées de montant relativement importants mais généralement pas trop élevés pour ne pas trop attirer l'attention ainsi que d'une arborescence factice. Le retraçage empêche cependant d'utiliser de telles cartes trop longtemps. En fonction de l'efficacité des réseaux bancaires planétaires cette durée est plus ou moins longue et excède rarement une semaine standard. Le retraçage permet également de remonter jusqu'au porteur, du moins en théorie. Tout ceci, ajouté au fait que cela requiert des moyens informatiques assez performants, explique pourquoi la contrefaçon est relativement rare, sa fréquence étant globalement liée à la légalité générale de la planète (et par conséquent à l'efficacité de son système de retraçage). La technologie de cryptage des cartes, relativement performante, évolue

en revanche assez peu, l'essentiel de la lutte contre les faussaires s'effectuant essentiellement via le retraçage.

Multitraçage

Les transactions via cartes de paiement sont donc logiquement considérées comme moins sûres que celles réalisées via les banques (cartes de débit, virements et prélèvements). Il n'est ainsi pas rare qu'une carte d'identification soit exigée dans le cas de transactions avec des commerçants et qu'une vérification biométrique soit parfois utilisée en complément. A partir d'un certain montant, sauf exception, seules les transactions plus sécurisées sont de mise (cartes bancaire et corporative).

Zones d'Utilisation

Les cartes de paiement fonctionnent au sein de zones d'utilisation segmentées. Il peut s'agir de villes, de continents, de planètes, voire de systèmes ou de coalitions. Ces zones d'utilisation correspondent aux zones de maillage des systèmes de retraçage. C'est la raison pour laquelle, il faut systématiquement les vider lorsque l'on quitte une planète ou un système et les recharger dans le cas contraire. Cela signifie également qu'il est quasi-nécessaire de disposer d'un compte bancaire dans la zone d'utilisation en question afin de pouvoir charger la carte de paiement à moins d'utiliser d'autres méthodes moins courantes auprès d'institutions spécialisées (Comptoirs d'échange de biens, Guildes...) généralement situées au niveau des stations orbitales d'accueil et des principaux AstroPorts.

Blanchiment d'Argent

Les cartes de paiement possèdent un système de traçabilité potentiellement ennuyeux pour ceux qui sont désireux de garder secrète l'existence de certaines transactions. Une solution radicale consiste à détruire purement et simplement la carte de paiement ce qui est bien évidemment totalement illégal dans tous les systèmes les utilisant. L'autre possibilité, plus subtile mais également plus risquée, s'apparente à la contrefaçon : le montant mais surtout l'arborescence sont modifiés afin de faire disparaître les informations sensibles. Réalisée de manière discrète, ce type de dissimulation, si elle est bien faite, est relativement difficile à retracer.

Autres Monnaies

Certains systèmes, principalement les moins développés et ce de manière très marginale, n'utilisent pas ou très peu (seulement dans les principaux centres) les cartes de paiements et s'en remettent à d'autres types de monnaies fiduciaires ou des monnaies étalon. Il peut alors s'agir de billets et de pièces locaux voire de systèmes basés sur des métaux

précieux, des pierres précieuses ou d'une manière générale des ressources localement rares et/ou précieuses.

Cartes Bancaires

Cartes de Débit

Elles se présentent sous la forme de cartes mémorielles (7 cm x 4 cm) dotées comme les cartes de paiement d'un SysCom à courte portée ainsi que d'une connectique hermaphrodite standard. A l'inverse de ces dernières, elles ne s'utilisent que combinées à un code que seul l'utilisateur est sensé connaître et uniquement au cours de transactions bancaires. Il s'agit donc d'un système basé sur le principe de la monnaie scripturale. Les transactions sont sécurisées par les banques et s'effectuent de compte à compte. A partir d'un certain montant, la carte d'identification de l'utilisateur est habituellement exigée et une ou plusieurs vérifications biométriques sont couramment réalisées.

Zones d'Utilisation

Afin qu'une carte de débit soit fonctionnelle sur une autre planète ou au sein d'un système distant, il est nécessaire d'effectuer au préalable une localisation du compte de l'utilisateur, opération qui peut prendre quelques jours. Cela s'effectue soit via une succursale locale de l'établissement bancaire du titulaire du compte principal soit via un établissement partenaire si la banque n'est pas implantée localement. Un compte secondaire provisoire est alors créé, un virement étant opéré à partir du compte principal afin d'en entériner l'ouverture. A la fin du séjour, un deuxième virement est effectué afin de combler le déficit du compte secondaire ou de reverser le crédit sur le compte principal. Ce type de service est généralement facturé au client à moins qu'il ne soit compris dans un abonnement général.

Il se peut également, bien que ce soit assez rare, que la localisation du compte soit impossible (ce qui est assez fréquent dans le cas de systèmes et planètes mineurs). Dans ce cas, le voyageur est contraint de se débrouiller autrement et de prévoir d'emporter avec lui des biens représentant une valeur marchande sur la planète sur laquelle il se rend. Il est ainsi possible d'échanger ces biens afin de récupérer une certaine somme d'argent sous la forme de Crédits ou, le cas échéant, en monnaie locale auprès de comptoirs spécialisés (Comptoirs d'échange de biens). Ceux-ci peuvent alors se charger d'ouvrir un compte auprès d'un établissement bancaire local voire de tenir provisoirement un compte.

Il arrive également que ceux qui ont besoin de fortes sommes d'argent, hypothèquent leur vaisseau pour obtenir un prêt qui s'associera avec une éventuelle ouverture de compte local. Plus rarement, il peut s'agir d'hypothèques de biens immobiliers situés dans d'autres systèmes si des garanties suffisantes sont

apportées. Dans le même ordre d'idée, il est également possible de réaliser divers types de nantissement.

Assurances

En cas de vol ou de perte, dès le signalement, la carte est bloquée et les éventuels débits sont couverts par l'assurance associée à la carte. Selon les contrats, il est également possible de se faire rembourser des produits défectueux ou non livrés, etc. En fonction des abonnements souscrits, différentes prises en charge peuvent être effectuées concernant des frais de santé, de rapatriement ou en cas de vol ou de perte d'effets personnels...

Protections & Contrefaçons

Les cartes de débit disposent généralement de très bons systèmes de protection rendant les escroqueries et contrefaçons rares et d'une manière générale seulement à la portée de personnes disposant d'importants moyens. Il arrive cependant que des failles soient trouvées et puissent être exploitées à assez grande échelle mais jamais très longtemps, les comptes cibles étant rapidement bloqués suite aux mouvements de fonds suspects. Cela peut tout de même prendre un certain temps en cas de compte localisé relativement loin avec les délais liés aux transferts via faisceaux tachyoniques. Ceci explique pourquoi il est parfois difficile de faire localiser un compte dans certains systèmes méconnus ou dotés d'une réputation douteuse, eu égard aux risques encourus.

Virements Hors Réseau

Il est envisageable d'effectuer des virements hors réseau en utilisant des cartes de débit disposant de la fonction adéquate (implémentée sur demande auprès de l'établissement bancaire). Il s'agit d'un processus risqué qui n'est généralement utilisé qu'avec des personnes de confiance. Les deux cartes de débit sont directement connectées l'une à l'autre sans passer par une borne réseau et un montant limité en valeur (généralement 5000 Crédits maximum, souvent bien moins) est transféré de l'une à l'autre et la transaction est conservée en mémoire.

Le montant n'est réellement transféré d'un compte à l'autre que lorsque le possesseur de la carte créditée se connecte au réseau bancaire (à une borne de retrait par exemple) et après vérification du compte à débiter, une fois que toutes les conditions requises sont remplies. Dans le cas contraire, l'argent n'est pas transféré et on parle alors de virement non provisionné ou sans provision. Le compte de la personne n'est donc pas crédité mais le mauvais payeur encourt généralement des sanctions pouvant aller jusqu'à l'interdit bancaire. Les assurances associées à la carte peuvent éventuellement jouer en faveur de la personne flouée en couvrant intégralement ou partiellement le

montant non versé. Par ailleurs, le titulaire du compte débité peut également faire opposition pour différentes raisons tant que le virement n'a pas été réalisé.

Il n'est pas possible d'effectuer un tel virement en utilisant une carte de paiement ou une carte de crédit, seules les cartes de débit le permettent, souvent au prix de l'acquiescement de frais de virement pour le détenteur du compte débité.

Cartes Corporatives

Cartes de Crédit

Egalement appelées cartes prépayées ou encore cartes corporatives (car très utilisées par les MégaCorp. et les corporations de moyenne importance), ce type de cartes s'achètent auprès d'enseignes spécialisées ou généralistes et constituent des sortes de cartes de fidélité. Un montant en Crédits, vendu avec un rabais d'environ 5 à 10%, permet de réaliser des achats exclusivement dans les magasins de l'enseigne en question et de ses éventuels partenaires.

Elles se présentent sous la forme d'une carte mémorielle standard dotée d'un SysCom et de la connectique hermaphrodite standard et s'utilisent avec un code. Elles ne fonctionnent que sur les bornes spécifiques des points de vente et via les sites de vente par correspondance du groupe ayant émis la carte.

Zones d'Utilisation

La zone d'utilisation concerne exclusivement les magasins de l'enseigne ou de la corporation ayant édité la carte auxquels s'ajoutent toutes les boutiques indépendantes les acceptant. S'il s'agit d'une MégaCorp., la carte est généralement valable dans de très nombreux systèmes auprès d'un très grand nombre de magasins différents, appartenant ou affiliés à la corporation et par tous les indépendants qui acceptent généralement les cartes de crédit émises par les principales MégaCorp.

Elles peuvent également être utilisées dans les nombreux cargos-marchands et cargos-commerçants sillonnant les deux galaxies. Cela en fait d'authentiques cartes universelles, prêtes à l'emploi, qui ne nécessitent normalement jamais d'effectuer une localisation. Ceci explique en grande partie leur succès auprès des grands voyageurs malgré des montants minimaux assez élevés, des ristournes pas toujours très avantageuses et bien sûr le risque encouru en cas de perte ou de vol même s'il existe des assurances comme pour les cartes de débit.

Protections & Contrefaçons

Il s'agit du système le plus sécurisé parmi les différents moyens de paiements. Les systèmes de cryptage utilisent les technologies dernier cri et la durée de validité des cartes est relativement courte ce qui permet aux corporations de régulièrement

réactualiser les systèmes de protection utilisés par leurs cartes. Il s'agit bien évidemment d'un argument largement mis en avant par les corporations qui vantent toutes les mérites de leurs systèmes de protection inviolables, ce qui explique en grande partie pourquoi nombreux sont les vendeurs qui acceptent les cartes émises par les MégaCorp. majeures même si les conditions de remboursement qu'elles leur imposent sont assez peu avantageuses (frais importants, paiements différés).

Assurances

Comme pour les cartes bancaires, diverses assurances peuvent être souscrites. En cas de perte ou de vol, le montant restant de la carte est alors remboursé en partie ou en intégralité en fonction du contrat souscrit. La carte est alors aussitôt bloquée : son utilisation est interdite dans tous les magasins réels ou virtuels de l'enseigne et peut conduire à une procédure d'interpellation à l'encontre de l'utilisateur (suspecté d'avoir dérobé la carte en question).

Langage Universel

Origines

Le langage universel constitue un système de communication oral et gestuel utilisé de par l'ensemble des systèmes habités des galaxies jumelles. Sa création daterait des débuts du Conseil de la Paix. Il aurait ainsi été progressivement mis en place à la suite de la tragédie que constitua la *Guerre des Anciens Mondes*. Le Conseil voulait en effet éviter à tout prix que de tels événements se reproduisent et une de ses priorités a été l'instauration de ce langage commun destiné à abolir les barrières existant entre les différentes espèces.

Ce langage a ainsi été conçu pour pouvoir être utilisé par toutes les espèces intelligentes. Ainsi, pour ce qui concerne sa version orale, tous les sons articulés qu'il utilise sont aisément prononçables par les représentants des différentes espèces, ce qui ne l'empêche pas de comporter des centaines de sons différents. A cela s'ajoute un langage des signes qui peut être utilisé séparément ou en complément du langage oral, les deux étant intégralement équivalents et compatibles.

Structuration

D'un point de vue structurel, le langage universel est basé sur le principe des modules, qu'ils soient attachés (jusqu'à une certaine limite) ou séparés. Il est ainsi basé sur une grammaire très réglementée et ne présentant pas d'exception. Conçu dès l'origine pour favoriser la convergence oral-écrit, il est doté de règles de prononciation très strictes et les ponctuations sont intégrées et toujours exprimées y compris à l'oral. Par ailleurs, il n'existe aucune homonymie ou homophonie et chaque mot est sensé

ne disposer que d'un minimum d'acceptions de manière à éviter les équivoques.

Le langage universel possède un vocabulaire d'une richesse sans équivalent car à chaque mot des langages d'origine des sept espèces fut assigné un équivalent et l'utilisation de modules autorise une infinité de combinaisons. Ce système de communication a ainsi été conçu comme un méta-langage très puissant capable d'exprimer tous ce que les autres langages pouvaient exprimer et disposant d'une capacité d'évolution certaine. Il autorise ainsi des traductions parfaites des langages précédents.

Cependant, certains historiens et certains linguistes n'hésitent pas à remettre en cause cette vision idyllique du langage universel principalement issue de l'époque des Anciens et affirment que certaines subtilités des langages antérieurs ont été perdues. Ils remettent également en question la genèse et les origines de ce langage.

Universalité & Dérivés

Bien que le langage universel soit utilisé et compris à peu près partout (c'est à dire dans plus de 95% des systèmes), il en existe de nombreuses variations, qu'il s'agisse d'argots, de jargons spécifiques ou de dialectes basés sur lui de façon très approximative et qui ne lui ressemblent quasiment plus. Il n'est pas rare également que le langage universel soit mélangé à d'antiques langues locales.

Curieusement, le langage universel ne possède pas d'appellation officielle. Il est en fait sensé être tellement universel qu'il n'est pas nécessaire de le désigner, c'est le langage par excellence. Toutefois, il arrive que l'on face référence au langage universel en le nommant « la Source » car il est à l'origine des différentes variations qui en sont issues.

A l'écrit, le langage universel peut être retranscrit indifféremment de la droite vers la gauche ou de la gauche vers la droite ou encore du haut vers le bas ou du bas vers le haut, la convention adoptée étant indiquée en début d'ouvrage. Ainsi, à chaque changement de ligne ou de colonne, le sens d'écriture est inversé afin de faciliter la lecture.

Calendriers

Une Large Diversité

L'incompréhensible et inutilisable calendrier des Anciens ayant été abandonné, chaque Clan, MégaCorp. ou gouvernement de système indépendant a adopté son propre calendrier bien souvent basé sur les cycles de sa planète principale, ce qui n'est pas fait pour simplifier les échanges. Toutefois, un calendrier universel a cependant été conservé, celui basé sur le Temps Universel utilisé par feu le Réseau Informatique Universel. Sont ainsi définis des Jours Standard (JS), des semaines standard, des mois standard, des années standard, etc. Cependant, il ne sert bien souvent qu'à effectuer des conversions de calendrier à

calendrier (qui sont effectuées automatiquement par des logiciels spécialisés) car chacun des différents protagonistes ne jure que par son calendrier et n'a d'autre but que de l'imposer à l'ensemble des systèmes connus.

Comme se fut le cas de tous temps, il est nécessaire de s'adapter au système de mesure du temps de la planète sur laquelle on se trouve, des logiciels permettant là encore (parfois grâce à des mises à jour pour des planètes peu connues) d'effectuer automatiquement la conversion. Les principaux pourvoyeurs de temps local sont les RIP (réseaux informatiques planétaires) et les SatSys & SatCom qui permettent d'obtenir l'heure officielle (et parfois l'heure stellaire réelle) pour chacun des fuseaux horaires.

Standards

Afin de disposer de références universels et de moyens de conversion pratiques, un certain nombre de standard ont été conservés. Il s'agit en premier lieu de la journée standard (JS) dont la durée est de 25 h, de la semaine standard qui dure 7 JS soit 175 h, du mois standard qui comporte 5 semaines standard (soit 35 JS) et enfin l'année standard qui dure 10 mois standard soit 50 semaines et 350 JS. Ce qui représente la bagatelle de 8750 h.

Vie dans l'Espace

Étendue majeure, à la fois particulièrement vaste et hostile, l'espace constitue le point de passage obligé pour les voyageurs intersidéraux lorsqu'ils se rendent d'une planète à une autre, d'un système à un autre, d'un secteur stellaire à un autre voire d'une galaxie à une autre.

Le Vide

L'espace intersidéral est principalement constitué de vide, un environnement bien différent de celui des planètes dotées d'atmosphères et plus particulièrement de celles où les conditions de température et de pression et leur composition les rendent respirables : présence d'oxygène en quantité suffisante mais pas trop élevée, associé à un gaz neutre (le diazote par exemple). Le vide correspond, à l'inverse, à l'absence quasi-totale de matière donc d'air mais aussi de gravité (ou alors très réduite à l'approche des planètes et des lunes).

Déplacements

Le vide possède ainsi des propriétés très différentes de l'air présent sur les planètes habitées. Il n'oppose ainsi aucune résistance au mouvement. C'est la raison pour laquelle un vaisseau lancé à bonne vitesse dans l'espace classique peut se permettre de couper ses propulseurs et continuer sur son élan sans perdre de vitesse. La propulsion ne sert en effet dans l'espace que pour accélérer, freiner ou changer de

direction. Il n'est pas pour autant possible d'accélérer indéfiniment principalement du fait de la présence de pertes au niveau du système de propulsion. Les vaisseaux possèdent donc tous une vitesse limite dans l'espace classique (la vitesse SubLuminique), assez faible comparativement à la vitesse de la lumière (de l'ordre de 5000 m/s en moyenne soit un peu moins de 20 000 km/h).

Il est en effet inutile de dépenser une énergie très vite phénoménale pour atteindre des vitesses à la fois dangereuses (la maniabilité devient quasi nulle et le moindre impact est rédhibitoire) et ridiculement faibles comparativement à ce que permettent les sauts tachyoniques (des millions de fois la vitesse de la lumière pour une consommation énergétique modeste). Seuls les super-intercepteurs, équipés de boosters spécifiques (à la durée de vie particulièrement éphémère), dépassent les 15 000 m/s voire les 20 000 m/s (soit plus de 70 000 km/h).

Le vide n'offre pas non plus d'appui, il est impossible de « nager » dans le vide. Pour se mouvoir (hors d'un vaisseau), il est indispensable de disposer d'un système de propulsion autonome de type propulseur dorsal spatial ou mixte (les propulseurs dorsaux classiques de type atmosphérique ne fonctionnent pas dans le vide) ou encore d'un véhicule spatial léger. Les vaisseaux eux-mêmes doivent propulser de la matière dans la direction opposée à celle vers laquelle ils se dirigent pour se déplacer.

Température

Par ailleurs, le vide n'est pas en lui-même froid ou chaud, il est tout simplement vide de matière (à l'exception des rares et fines particules que l'on peut y croiser). Et seule la matière peut posséder et par conséquent acquérir ou perdre de la chaleur. Se retrouver dans le vide ce n'est donc en aucun cas risquer de se refroidir. En fait, le vide est un excellent isolant thermique. Pour une entité produisant de la chaleur (personne, vaisseau...) le problème qui se pose est plutôt de réussir à dissiper l'excédent de chaleur et à ne pas surchauffer. La température du vide n'est donc pas véritablement définissable.

Apnée & Rayonnement

Le vide étant dépourvu d'oxygène, il est donc impossible d'y respirer. Mais pour une personne non munie d'un système respiratoire, un passage dans le vide est bien plus critique qu'une simple apnée. Du fait de la différence de pression, les poumons se vident instantanément dans l'espace. Seul l'oxygène déjà présent dans le sang permet de disposer d'une petite réserve. L'espérance de vie n'est cependant que d'environ une minute trente, la perte de conscience se produisant au bout d'à peine trente secondes (voire moins). Au-delà d'une minute, le cerveau a de grandes chances d'être irrémédiablement endommagé du fait du manque d'oxygène (anoxie partielle ou totale).

Enfin, le vide n'offre aucune protection contre les rayonnements ionisants (radiations) issus des étoiles environnantes. Par conséquent, une personne effectuant un passage dans l'espace sans protection adaptée ou avec une protection insuffisante, a tout intérêt à effectuer au plus vite une régénération cellulaire dans un cocon de décontamination radiale (CDR) afin d'éviter tout effet secondaire ou séquelle.

n'est pas trop longue et pas trop brutale. Car s'il est fréquent que le corps gonfle du fait de la différence de pression, il n'explose pas. Même si la personne est inconsciente, il est encore possible de tenter de la sauver mais le temps est compté avant qu'elle ne soit réduite à l'état de légume (environ 1 minute) ou tout simplement asphyxiée (environ 90 secondes).

Scaphandres

En temps normal, une sortie dans l'espace s'effectue avec un scaphandre doté d'un système respiratoire avec une réserve d'oxygène d'au moins une heure (généralement deux) et offrant une protection contre le rayonnement cosmique. Les scaphandres spatiaux sont munis d'un propulseur dorsal (principal ou de secours) et de bottes magnétiques. Par ailleurs, ils disposent d'une réserve d'eau potable d'un à deux litres et d'un SpatioCom léger (équivalent d'un GéoCom).

Les différents équipements électriques du scaphandre (projecteurs, communicateur, pompes...) sont alimentés par des CellGies de faible puissance (modèles NanoCell et MicroCell). Sortir sans scaphandre reste donc cantonné aux cas de force majeure tant cela s'apparente à une sorte de suicide.

A partir d'une certaine taille, les vaisseaux possèdent un certain nombre de scaphandres spatiaux (autant que de membres d'équipage généralement, voire plus pour des questions de sécurité) afin d'opérer en extérieur en cas de besoin.

Décompression Brutale

Dans le vide la pression est nulle, alors que les vaisseaux sont pressurisés (sauf exception rare). Passer brutalement d'un milieu pressurisé à un milieu où la pression est nulle ou quasiment nulle provoque une décompression qui peut s'avérer très dangereuse et causer d'importants dégâts (déchirure des poumons, percage des tympans, accident vasculaire cérébrale...).

Pour éviter des décompressions trop brutales, tout un ensemble de systèmes équipent les vaisseaux à partir d'une certaine taille et toutes les stations spatiales (qui disposent également de double coques). Un certain nombre de portes de sécurité servent à cloisonner la ou les zones touchées, des sas sécurisés (2 voire 3 portes de sécurité) permettent de disposer d'un lien vers l'extérieur. Les cocons Anti-G, les scaphandres et les capsules de sauvetage permettent de réchapper aux conséquences dévastatrices d'une décompression totale. Il est donc fortement conseillé de s'y réfugier en cas de problème de dépressurisation de l'habitacle du vaisseau ou de la station.

Survie

Il est donc possible de survivre à une exposition au vide spatial dans la mesure où celle-ci

Chapitre 16 – Technologie

Un Nouvel Essor

Les sciences et techniques connaissent désormais un essor sans commune mesure avec ce qui avait existé pendant des milliers d'années. Les nouvelles technologies foisonnent, apportent de nouvelles possibilités qui commencent seulement à être exploitées, beaucoup d'autres utilisations restant d'ailleurs à découvrir. Elles s'associent aux technologies plus anciennes mais déjà très avancées qui étaient considérées comme viables à l'époque des Anciens : principalement dans les domaines médical, informatique, des matériaux et de la propulsion spatiale. Voici un panorama détaillé des technologies les plus marquantes des galaxies jumelles.

Énergie

Stockage de l'Énergie

Le stockage de l'énergie se fait essentiellement au moyen de batteries, les CellGies (cellules d'énergie), de différentes tailles et de différentes puissances : les plus petites batteries qui sont conçues pour équiper les micro-équipements, ne font que quelques dizaines de grammes (FemtoCell, NanoCell) et ne fournissent qu'une faible puissance alors que les plus importantes fournissent une puissance conséquente (une Puissance de 16 pour la CellGie lourde) et ont un encombrement beaucoup plus important.

Les CellGies sont constituées par des enroulements de plusieurs centaines de kilomètres de supraconducteurs ultra fins dans lesquels l'électricité est comme retenue prisonnière en attendant d'être utilisée. Dans certains cas, elles sont de type mixte, associant aux supraconducteurs un couple électrochimique de type Erbium/Xénon. Par conséquent, elles possèdent une durée d'utilisation conséquente avant de nécessiter d'être rechargée (en général plusieurs jours voire plusieurs semaines). L'autonomie varie en fonction de l'utilisation qui en est faite. Dans le cas d'une utilisation intensive, l'autonomie n'est que de quelques heures, dans le cas d'une utilisation normale, elle est de quelques jours, enfin dans le cas d'une utilisation restreinte, elle est de quelques semaines voire de quelques mois.

La plupart des CellGies sont équipées de voyants (en général au moins deux) ou d'un petit écran permettant de savoir où en est le niveau de charge. Ce sont des équipements informatiques de Niveau 0 qui peuvent être reliés à un ordinateur qui peut ainsi afficher le niveau de charge et, à l'aide d'un utilitaire approprié, une prévision de l'autonomie en fonction de l'intensité d'utilisation.

Générateurs à Fusion

Les générateurs à fusion équipent la plupart des véhicules et des équipements qui ont une forte consommation énergétique. Ils possèdent une autonomie bien plus importantes que les batteries (jusqu'à plusieurs années) et permettent également de les recharger (à l'exception des plus petits qui ne disposent pas des systèmes nécessaires pour des questions d'encombrement et de coût). S'il est possible de recharger les batteries avec la plupart des générateurs à fusion, il est cependant plus particulièrement conseillé d'utiliser un chargeur à fusion spécialement dédié au chargement des batteries.

Les générateurs à fusion comportent un réacteur à fusion (fusion froide ne dépassant pas quelques dizaines de degrés), un CCE (turbine quantique et alternateur) et des batteries servant principalement de tampon (absorption du surplus d'énergie ou fourniture d'énergie supplémentaire en cas de forte demande).

Les réacteurs à fusion utilisent la technologie de la fusion froide permettant d'effectuer la réaction de fusion thermonucléaire à température ambiante. La fusion met en jeu deux isotopes de l'hydrogène : le deutérium, qui possède un neutron de plus que l'atome d'hydrogène et le tritium radioactif qui, lui, en a deux. Le deutérium est un élément commun, facilement récupérable sur bon nombre de planètes, il y en a notamment dans l'eau de mer des planètes pourvues d'océans. Quant au tritium, il est produit dans le cœur même du réacteur du générateur par injection de lithium. La réaction donne alors un atome d'hélium, un neutron et dégage une grande quantité d'énergie.

Il n'y a ainsi besoin que d'un gramme de combustible pour un générateur de Puissance 1 pour disposer d'une autonomie de quelques semaines dans le cas d'une utilisation intensive, de quelques mois dans le cas d'une utilisation normale et de quelques années dans le cas d'une utilisation restreinte. Les générateurs disposent en outre de cartouches de lithium intégrées ayant une durée de vie de plusieurs années voire de plusieurs dizaines d'années.

Au même titre que les batteries, les générateurs à fusion sont des équipements informatiques de Niveau 0 qui peuvent être reliés à un ordinateur, notamment afin d'en connaître le statut actuel et également de connaître la quantité restante de combustible.

Pour des raisons de sécurité, tous les générateurs à fusion possèdent une cellule étanche extrêmement résistante équipée de capteurs permettant au générateur de s'arrêter automatiquement et de se neutraliser afin d'éviter d'exploser. Un générateur neutralisé est malheureusement irréparable, par conséquent tout dégât infligé à un générateur à fusion est irrémédiable, d'où l'intérêt d'avoir des générateurs de secours ou des batteries de secours en complément.

CCE

Le sigle CCE, qui signifie Convertisseur Chaleur-Électricité, désigne un système qui présente l'avantage d'offrir un encombrement très limité et permet de s'affranchir de systèmes utilisant la vapeur d'eau ce qui le rend incontournable pour des générateurs embarqués. Il utilise principalement certaines propriétés particulières de particules proto-élémentaires qui leur permettent dans certaines conditions de prendre de la vitesse en emmagasinant de la chaleur (la chaleur est convertie en énergie cinétique).

Les réacteurs (tels que les réacteurs à fusion) produisent de la chaleur. Or il est nécessaire de convertir cette chaleur en électricité qui est une forme d'énergie beaucoup plus facile à exploiter (stockage, transport, utilisation...). Un système compact basé sur l'utilisation de différentes particules proto-élémentaires (Ydracks et Kendrons) qui, soumises à une intense chaleur, sont excitées en chambre orbitale (chambre sphérique située autour du réacteur) et mises en mouvement extrêmement rapides (plusieurs milliers de m/s) sous l'effet d'un champ magnétique instaurant un mouvement gyroscopique à oscillations rapides. Par le biais d'une forte densité de particules de ce type, il est possible d'absorber l'énorme quantité de chaleur produite par un réacteur à fusion par exemple.

Une fois sorties de la chambre orbitales (via des clapets nanoscopiques asservis), les particules en question alimentent une turbine quantique à géométrie variable qui entraîne un alternateur compact et dont la forme évasée exploitant le principe de tunnel quantique permet de réduire la vitesse des particules proto-élémentaires de 95% voire plus. Celles-ci retournent alors au contact du réacteur via le circuit de retour et recommencent un nouveau cycle. Par ailleurs, la chambre orbitale est recouverte de matériaux thermoélectriques afin de convertir 99% de la chaleur rémanente.

Transport et Transmission de l'Énergie

Le transport et la transmission de l'énergie se font la plupart du temps par le biais de câbles conducteurs voire supraconducteurs mais peuvent également s'effectuer par le biais d'ondes porteuses. Ce système d'ondes porteuses est bien souvent utilisé lorsqu'il n'y a pas d'infrastructures existantes ou dans le cas d'une transmission temporaire ne nécessitant pas la mise en place d'une infrastructure lourde. Elle est également utilisée sur de petites distances, là encore de façon temporaire pour un rechargement de batterie par exemple.

Cependant ce système, s'il peut sembler posséder de nombreux avantages, présente également quelques inconvénients. Il est en effet peu conseillé d'utiliser ce système sur de trop grandes distances ou sur une trop grande période de temps, non pas que ce soit techniquement impossible mais parce qu'il est facile pour quelqu'un de récupérer cette énergie en

détournant l'onde porteuse, pour peu qu'il dispose des moyens nécessaires. De plus, ce système est plus coûteux en énergie que la transmission par supraconducteurs, rendant l'édification d'infrastructures à base de supraconducteurs plus rentable sur le long terme.

L'Antimatière

La génération d'énergie par le biais de réactions faisant intervenir l'antimatière n'en est qu'au stade de la recherche. De nombreux problèmes restent à résoudre, tels que l'instabilité de l'antimatière en partie résolue grâce au principe des capsules de vide. L'antimatière reste cependant trop dangereuse pour des applications civiles courantes et seules des applications militaires (explosifs, générateurs prototypes...) ont pour le moment pu voir le jour et permettent d'effectuer des tests grandeur nature.

Moyens de Propulsion

Moteurs

Il s'agit de classiques moteurs électriques qui peuvent faire office d'alternateurs. Il en existe de toutes les tailles puisqu'ils équipent aussi bien les NanoBots que les plus gros véhicules planétaires. On les trouve partout, pour des tas d'utilisations très différentes. L'intégration des supraconducteurs fonctionnant à température ambiante leur assure une compacité ainsi qu'un rendement particulièrement élevé qui leur ont définitivement assuré un succès durable pour tous types d'applications. Il s'agit d'équipements informatiques de Niveau 0 pouvant être reliés à un ordinateur afin de leur transmettre des informations telles que leur statut, leur consommation instantanée... et éventuellement afin d'être commandés par le biais d'un ordinateur. Les moteurs équipant les véhicules sont notamment toujours reliés à l'OP véhiculaire.

Turbines Ioniques

Dans le but d'améliorer les performances des moteurs électriques, ceux-ci sont parfois couplés à une ou plusieurs turbines ioniques destinées à offrir un surcroît de puissance lors des phases de fortes sollicitations. Celles-ci fonctionnent donc généralement au ralenti du fait d'un rendement moins bon que celui des moteurs électriques et ne sont utilisées à plein régime que lors de grosses demandes de performance. Cela permet également d'utiliser des moteurs de dimensions relativement réduites tout en ayant la possibilité de disposer d'une réserve de puissance assez conséquente. (Principe de motorisation répartie) Les moteurs utilisés sont spécifiques et intègrent un réseau de circulation extrêmement ramifié dédié au fluide ionisé. Ce dernier, fortement chargé en ions possédant de fortes charges électriques, circule à très haute vitesse au sein des canalisations du réseau. Le parcours emprunté est calculé de manière à ce que le

fluide circulant dans la stator permette d'accélérer le rotor du moteur et ainsi lui conférer plus de couple et plus de vitesse. La turbine est chargée de mettre le fluide en mouvement. Si la pression n'est pas extrêmement élevée, le débit est par contre particulièrement important.

Les turbines ioniques sont principalement utilisées sur des véhicules, notamment les glisseurs les plus performants, généralement sur les aéroglisseurs et les multiglisseurs, beaucoup plus rarement sur les géoglisseurs et les autres types de véhicule. On trouve également quelques applications dans l'industrie.

Propulseurs Magnétiques

Assurée par de puissants électro-aimants basés sur la technologie de la supraconduction à température ambiante, la propulsion magnétique est généralement associée à la sustentation magnétique même si elle peut être également associée à la sustentation anti-gravitationnelle (dite Anti-G, cf. infra **Technologies de Contrôle de la Gravité**). Principalement utilisée par les VidGlisseurs, cette technologie est particulièrement adaptée aux RamGlisseurs puisqu'elle nécessite une piste et s'avère incontournable en environnements sous vide confiné permettant de réduire à néant les efforts de frottements et ainsi d'atteindre très facilement de très hautes vitesses en conservant une consommation énergétique raisonnable. Ce système de propulsion équipe ainsi la quasi totalité des MétroGlisseurs et les RamGlisseurs des lignes inter-urbaines les plus fréquentées.

Propulseurs Fluidiques

Turbines

C'est ce type de propulseurs qui équipe les glisseurs de tous types : GéoGlisseurs, HydroGlisseurs, AéroGlisseurs... Ils sont conçus pour fonctionner en milieu fluide, c'est à dire à la fois dans un milieu gazeux (de type atmosphérique généralement) et dans un milieu liquide. Des ouïes dans la coque des glisseurs permettent à des turbines à géométrie variable et à mémoire de formes d'aspirer le mélange gazeux atmosphérique (généralement de l'air ou un équivalent) ou le liquide (généralement de l'eau ou un équivalent) et de le projeter vers l'arrière de manière à propulser l'appareil. Ces turbines peuvent ainsi être tour à tour de type centrifuges, hélico-centrifuges et axiales, et ainsi s'adapter en permanence de façon optimale aux caractéristiques du fluide, aux sollicitations du pilote et à la configuration dynamique du véhicule. Le générateur à fusion du véhicule apporte l'énergie nécessaire à la mise en rotation des turbines. Avec ce type de propulseurs, le freinage s'effectue par le biais d'aéro/hydro-freins (qui servent également à manœuvrer l'appareil) et en inversant la poussée des turbines. Les Glisseurs les

plus performants disposent également de tuyères magnétiques.

Propulseurs SubLuminiques

Ce type de propulseurs (propulseurs SL) équipe les vaisseaux spatiaux et existe en fait sous deux formes assez différentes : le type spatial pur d'un côté qui est réservé aux vaisseaux qui ne quittent jamais l'espace et ne pénètrent jamais dans les atmosphères planétaires et le type mixte qui associe des propulseurs fluidiques aux propulseurs spatiaux purs. En mode vide spatial, l'absence de mélange gazeux impose et permet un fonctionnement totalement différent. Les particules faiblement radioactives issues de la réaction de fusion sont propulsées à très haute vitesse (une vitesse proche de celle de la lumière) par les tuyères physiques à poussée vectorielle du vaisseau, tuyères qui servent également en mode atmosphérique.

Ces tuyères physiques sont parfois secondées par des tuyères magnétiques immatérielles capables d'orienter de façon encore plus efficace le flux de particules. Ce type de technologie est principalement utilisée sur les chasseurs spatiaux afin de leur conférer une maniabilité optimale. Toujours sur les chasseurs et d'une manière générale sur les vaisseaux nécessitant de fortes accélérations, un complément sous la forme d'atomes de bismuth est automatiquement injecté dans le système de propulsion afin d'autoriser une poussée encore supérieure en multipliant par deux ou trois la quantité de particules destinées à la propulsion pendant quelques secondes.

Les principaux propulseurs sont orientés vers l'arrière mais de multiples micro-propulseurs sont disposés tout autour des vaisseaux afin de proposer la meilleure maniabilité possible aux pilotes. Les propulseurs principaux disposent en outre de systèmes d'inversion de poussée permettant d'orienter le flux (de particules ou de mélange gazeux atmosphérique) quasiment vers l'avant par le biais de leurs tuyères et de diaphragmes empêchant le flux d'aller vers l'arrière, épaulés le cas échéant par les tuyères magnétiques. Ils sont en outre épaulés par des propulseurs (de type vide exclusivement) orientés vers l'avant permettant au vaisseau de freiner dans le vide spatial.

Dans le cas du type mixte, la transition entre le mode spatial et le mode atmosphérique s'effectue automatiquement à partir d'une certaine altitude (variable selon les planètes), lorsque le mélange gazeux est trop peu dense (pression trop faible) pour permettre la propulsion en utilisant ce mode.

Propulseurs InfraLuminiques

Ils ne sont plus utilisés pour équiper les vaisseaux spatiaux depuis des dizaines de milliers d'années (voire depuis plus longtemps). Les propulseurs IL (InfraLuminiques) sont exclusivement utilisés par les divers projectiles autopropulsés (roquettes, missiles, torpilles, examissiles,

exatorpilles...). Ils permettent en effet au projectile explosif d'obtenir une très grande vitesse (80 à 90% de la vitesse de la lumière) au bout de quelques millièmes de secondes (leur durée de fonctionnement) grâce aux accélérations phénoménales procurées par les propulseurs IL.

Pour les longs trajets à haute vitesse en vaisseau, ils ont été remplacés depuis bien longtemps par les propulseurs UL bien moins encombrants. Il faut en effet savoir que la taille des Propulseurs IL croît exponentiellement avec la masse de l'objet à propulser et la durée de propulsion requise, ils sont de fait particulièrement adaptés aux projectiles de type missile ou torpille qui ont une faible masse et ne nécessitent qu'une faible durée de poussée.

Propulseurs UltraLuminiques

Une Technologie Complexe

Extrêmement complexes et relativement compacts, les Propulseurs UL (UltraLuminiques) permettent d'effectuer les longs trajets interplanétaires, interstellaires et intergalactiques en un temps record. La théorie de fonctionnement des propulseurs UL n'est que très partiellement connue (seuls les Anciens pouvaient connaître précisément la théorie d'une technologie aussi complexe) mais leur industrialisation est parfaitement maîtrisée.

Les propulseurs UL sont basés sur une technologie proche de celle des systèmes Anti-G (cf. infra **Technologies de Contrôle de la Gravité**) avec cependant une complexité encore plus importante, les interactions entre les particules proto-élémentaires étant nettement plus compliquées et pas totalement comprises à l'heure actuelle. Ce d'autant plus qu'il est très probable que des particules proto-élémentaires voire d'autres plus petites encore jouent un rôle très important lors des phases d'Ajustement et de Réajustement (cf. ci-après), phases au cours desquelles le système tourne à plein rendement. Les phénomènes mis en jeu lors de la phase en dimensions tachyoniques paraissent plus simples même s'ils ne sont pas totalement expliqués par les théories actuelles.

Le domaine de la propulsion UL fait partie des secteurs de recherche prioritaires tant il semble évident que les possibilités des technologies que l'on pourrait extrapoler des théories qui régissent des phénomènes aussi complexes sont extrêmement prometteuses. Certains n'hésitent d'ailleurs pas à affirmer qu'il deviendrait même possible de voyager dans le temps même si nombreux sont ceux qui s'opposent à cette hypothèse.

Les Sauts

La propulsion UL, appelée communément « saut tachyonique » ou plus simplement « saut », se déroule en plusieurs phases : une première phase dite d'Ajustement tachyonique (ou Ajustement tout court)

permettant au vaisseau d'ajuster sa structure moléculaire aux 4 dimensions tachyoniques (3 dimensions temporelles et une dimension spatiale), c'est une phase critique pendant laquelle un vaisseau ne doit absolument pas subir d'avaries ou de dommages. Une fois l'Ajustement réalisé, le vaisseau est réduit à l'état de point parcourant une courbe (la courbe tachyonique, la seule dimension spatiale de la structure tachyonique) passant par le point de départ et le point d'arrivée.

Seul le point d'arrivée ainsi que quelques points intermédiaires nécessitent d'être calculés afin de créer le spleen qui servira de trajectoire, ce qui autorise des calculs de saut ultra-rapides (quelques nanosecondes) eu égard aux performances des ordinateurs, car une fois en dimension tachyonique, il n'est pas important de savoir si l'on « traverse » un corps céleste qui se trouve dans une autre dimension. L'Ajustement prend, quant à lui, plusieurs dizaines de secondes.

Une fois le point d'arrivée rejoint, se met en route la phase de Réajustement moléculaire (là, il vaut mieux qu'il ne se fasse pas dans un corps céleste) qui est l'équivalent à l'envers de la phase d'Ajustement. Il est donc tout aussi critique mais en général moins dangereux (subir des dégâts lors d'une phase de réajustement est extrêmement rare). Une fois le Réajustement réalisé, le vaisseau possède exactement la même vitesse Sub-Luminique que celle qui était la sienne juste avant la phase d'Ajustement tachyonique.

Maintenance & Pannes

Les propulseurs UL nécessitent des révisions régulières afin d'offrir un fonctionnement irréprochable garantissant des sauts sans problèmes. Bien entretenus, ils sont cependant d'une fiabilité exemplaire puisque en moyenne seul un saut sur 10 millions ne se passe pas parfaitement bien. Encore faut-il signaler que même dans ce cas les conséquences sont rarement dramatiques puisque généralement le vaisseau revient en espace normal peu de temps après l'Ajustement. Dans les faits, il est bien plus fréquent que les propulseurs refusent tout simplement de fonctionner s'ils ont été mal entretenus. Il leur est tout de même possible, dans ce cas ou dans le cas où ils auraient été endommagés, de fonctionner en mode dégradé et ainsi de permettre d'effectuer des sauts mais avec un facteur multiplicateur plus important (voir ci-après). A partir d'une certaine taille, la plupart des vaisseaux disposent également de propulseurs UL d'appoint en cas de défaillance des propulseurs principaux.

Facteur Multiplicateur

Le facteur multiplicateur de la propulsion UL (donné par la Vitesse UL du vaisseau) correspond à la célérité tachyonique autorisée par le propulseur : x1 correspond à une célérité de 10 000 années lumière/journée standard (10 000 al/JS soit 400 al/h), ce qui permet d'aller d'un bout à l'autre d'une des deux

galaxies en 10 jours standard. La table des durées des voyages spatiaux (Tableau T18) permet de connaître la durée standard des trajets d'un système à un autre pour un facteur multiplicateur x1. Pour un facteur multiplicateur x2, il est ainsi nécessaire de multiplier ces durées par deux. La plupart des vaisseaux ont des Vitesses UL ayant un facteur multiplicateur allant de x2 à x4. Seuls les vaisseaux les plus rapides et les astrodrones messagers ont des facteurs multiplicateurs inférieurs à x2 (généralement x1).

Faisceaux Tachyoniques

Les Faisceaux

La technologie UL est également utilisée pour les télécommunications. En effet, il existe des faisceaux tachyoniques permettant de transmettre des informations numériques à des vitesses proprement stupéfiantes (250 000 al/JS soit 10 000 al/heure) d'un système à un autre voire d'une galaxie à l'autre. Ces faisceaux parcourent en effet l'espace tachyonique encore plus rapidement que ne le permettent les propulseurs UL les plus performants et représentent donc le moyen le plus rapide de faire transiter tout type d'informations numériques d'un endroit des deux galaxies à un autre, tout du moins en théorie. Les faisceaux permettent ainsi des transferts incomparablement plus rapides que les drones-messagers et ce de façon bien plus sécurisée car il est très difficile d'intercepter un faisceau de données.

Canons & Réseaux

Cependant les faisceaux tachyoniques nécessitent d'utiliser de puissants relais se présentant sous la forme de gigantesques canons orientés vers l'espace qui ne peuvent prendre place qu'à la surface des planètes ou sur les stations orbitales les plus importantes du fait de leur taille et de la consommation d'énergie relativement importante que cela implique. Ces canons réalisent à la fois l'émission et la réception des données. Les plus gros bâtiments spatiaux militaires disposeraient également de versions légères de ces canons.

Du temps des Anciens, il existait une sorte de maillage à travers les systèmes constituant les deux galaxies mais il était déjà nécessaire d'attendre qu'un faisceau soit établi entre la planète de départ et la planète d'arrivée ou à défaut entre les deux systèmes ou éventuellement via des système proches (principe des « escales »). Depuis la chute des Anciens, les choses se sont compliquées car bon nombre de liaisons directes n'existent plus du tout. C'est pourquoi il est souvent nécessaire de réaliser des trajets indirects avec des temps de transit plus ou moins longs dans chacun des systèmes intermédiaires (les fameuses escales). Il est possible de paramétrer soi-même l'itinéraire des informations que l'on souhaite transmettre mais dans les faits c'est extrêmement rare

car des sociétés spécialisées plutôt efficace s'en chargent pour un coût assez raisonnable.

Malgré cela, les temps de parcours restent très intéressants puisqu'ils sont, en moyenne, avec un bon itinéraire, au moins deux à trois fois plus courts que ceux autorisés par les drones-messagers les plus performants, soit un temps de transit d'environ 50 heures pour aller d'un bout à l'autre d'une des deux galaxies, parfois bien moins. En se référant à la Table des durées des voyages spatiaux (TABLEAU T18), il est possible de déterminer le nombre d'heures nécessaires pour transmettre un flux d'informations d'un système à un autre via un faisceau tachyonique direct.

Technologies de Contrôle de la Gravité

Tenues secrètes lors du règne des Anciens, les technologies de contrôle de la gravité, récemment dévoilées, ont révolutionné le domaine des transports, leurs nombreuses applications ayant permis de mettre au point des systèmes, des véhicules et des machines qui ont principalement apporté des gains de temps, une amélioration du confort d'utilisation et des possibilités totalement nouvelles.

Principe de Fonctionnement

Les systèmes de contrôle de la gravité et des accélérations dus aux efforts d'inertie tels que les systèmes Anti-G ou les générateurs de gravités artificielles sont basés sur une technologie complexe elle-même basée sur les lois physiques régissant les lois gravitationnelles dans l'univers.

Classiquement, la gravitation est associée à la matière, en effet deux masses distantes s'attirent mutuellement. La matière et l'énergie étant intimement liées, le principe des systèmes de contrôle de la gravité consiste à utiliser de l'énergie pour créer des champs de gravitation (ou d'antigravitation) afin de recréer les forces de gravité (ou d'antigravité) associées.

Cela a été rendu possible grâce à la mise en rotation suivant des trajectoires très particulières de particules élémentaires et proto-élémentaires (Quarks, Leptons, Ytions, Sutions) à des vitesses proches de celle de la lumière. Les milliards de collisions se produisant à chaque seconde permettent de créer les conditions propices à la création d'un champ gravitationnel (ou antigravitationnel) suscité, c'est à dire qui n'est pas uniquement lié à la présence de matière. L'orientation et la zone d'action du champ suscité sont liées aux trajectoires respectives des différentes particules.

Le système fonctionne assez différemment selon qu'il s'agisse de créer de la gravité ou de l'antigravité. Dans le cadre de la création d'une gravité artificielle, le système fonctionne assez simplement et la gravité produite est proportionnelle à l'énergie consommée. Le volume de la zone d'action de la gravité suscitée sont également proportionnels à la quantité d'énergie consommée.

Dans le cas de la compensation et de la surcompensation de gravité (principe de l'antigravité), le système fonctionne différemment et ne peut ignorer le champ gravitationnel auquel il s'oppose. L'antigravité produite est ainsi proportionnelle à la gravité principale (celle d'une planète par exemple) et est également proportionnelle à l'éloignement par rapport à la matière responsable de cette gravité (en général l'altitude du véhicule) et à la densité de cette matière. Il est en effet logique qu'il ne soit plus possible de produire d'antigravité lorsque l'on se trouve suffisamment loin d'une planète au point de ne plus en ressentir les effets gravitationnels.

Les systèmes de contrôle de la gravité ne sont pas réellement utilisés comme systèmes de propulsion principaux et sont de fait généralement utilisés en complément de tels systèmes, spécifiquement dédiés à la propulsion des véhicules : propulseurs fluidiques, transmissions au sol par roues ou chenilles... C'est principalement pour une question d'efficacité et de rendement énergétique car ce serait tout à fait possible pour les déplacements horizontaux. Pour les déplacements verticaux, il est évident qu'ils jouent un rôle prépondérant.

Les applications des systèmes de contrôle de la gravité sont multiples : création de gravités artificielles dans les vaisseaux spatiaux et sur les planètes et satellites qui en ont une trop faible, compensation et surcompensation de gravité pour les véhicules Anti-G et les vaisseaux atmosphériques (répulseurs), les véhicules mixtes (répulseurs associés à un autre système), les ceintures Anti-G, les suspenseurs... mais également compensation des accélérations et décélérations pour les véhicules de tous types avec les sièges, les baquets et les cocons Anti-G.

Répulseurs

Applications

Les géoglisseurs (motoglisseurs, transglisseurs, ramglisseurs) utilisent exclusivement leurs répulseurs pour gérer leur altitude.

Les deux roues (principalement les motos, notamment les versions carénées) et les monoroues utilisent parfois des répulseurs légers afin de compenser la gravité dans les virages où elles se penchent au maximum pour compenser la force centrifuge.

Fonctionnement

Tous les véhicules équipés de répulseurs possèdent une altitude de référence. Il s'agit de l'altitude à laquelle il peuvent se déplacer avec une compensation de 100%. Avec une compensation moindre, l'altitude d'équilibre est plus basse et avec une surcompensation, ils peuvent s'élever légèrement au dessus de cette altitude (+10% environ).

L'altitude d'un glisseur est comptabilisée par rapport à la matière la plus proche (par rapport au sol ou à un liquide) et non par rapport à un niveau de référence

(exemple niveau de la mer sur les planètes pourvues d'océans).

Répulsion & Portance

Les aéroglisseurs et atmoglisseurs utilisent généralement des ailes profilées pour obtenir de la portance qu'ils payent par de la traînée (ce qui se paye par une vitesse moindre ou par une consommation plus importante d'énergie) en complément de leurs répulseurs. A basse altitude, les répulseurs font l'essentiel du travail, surtout si la vitesse de l'aéroglisseur est faible, autorisant même le vol géostationnaire. A haute altitude, la portance est prédominante ce qui nécessite d'avoir une certaine vitesse. Les décrochages sont possibles mais sont sans danger car plus l'altitude est faible plus les répulseurs sont performants.

Le vol géostationnaire est impossible à partir d'une certaine altitude, généralement égale à la moitié de l'altitude de référence.

Gravité Artificielle

Les vaisseaux spatiaux, au même titre que les stations spatiales, utilisent tous des générateurs de gravité artificielle afin de recréer une pesanteur d'environ 1g à l'intérieur du vaisseau dans le but de faciliter les déplacements à bord, de simplifier le stockage de marchandises... Le but est de retrouver un environnement gravitationnel classique afin de ne pas créer de rupture par rapport à la majeure partie des planètes habitées.

Certaines planètes ont cependant des gravités assez différentes de la pesanteur de référence, c'est pourquoi des générateurs ou des compensateurs de gravité sont également utilisés afin de l'augmenter lorsqu'elle est trop faible ou de la compenser lorsqu'elle est trop forte.

Rayons Tracteurs

Les rayons tracteurs utilisent la plupart du temps les technologies de contrôle de la gravité même s'ils peuvent également utiliser des systèmes électromagnétiques (trop peu performants cependant lorsque les distances sont élevées mais qui peuvent être utilisés en complément à courte portée).

Compensateurs

Il existe toute une gamme de compensateurs, les plus connus et les plus répandus étant les répulseurs installés sur les glisseurs. Mais il existe également des systèmes plus petits tels que les suspenseurs conçus pour compenser le poids d'objets massifs et ainsi aider à les transporter et également des systèmes intégrés dans des caisses ou des petits conteneurs de manutention. Enfin on trouve des répulseurs légers équipant un certain nombre de drones aériens dont les tailles varient de quelques dizaines de cm à un peu plus d'un mètre.

Il existe également tout une gamme de suspenseurs destinés à apporter une aide appréciable lorsqu'il s'agit de soulever et de porter divers objets relativement lourds. Leur poids est ainsi divisé par 2 ou 4, parfois 10, permettant à tout un chacun de facilement les manutentionner.

On peut également citer les ceintures anti-G et les pulseurs anti-G qui utilisent des compensateurs de forte puissance associés à des accumulateurs afin de ralentir une personne en chute libre à la manière d'un parachute, lui permettant de se poser en douceur au sol. Le déclenchement de l'action antigrav peut être manuelle ou automatique, en fonction des informations données par un altimètre ou un satsys associé à une carte 3D.

Robots & Androïdes

Ils sont relativement répandus et tirent grandement partie des systèmes de logique artificielle, notamment en ce qui concerne les androïdes. Ces derniers sont cependant principalement utilisés dans le cadre d'applications militaires ou paramilitaires et plus rarement par les forces de l'ordre. Les particuliers utilisent plus volontiers des robots de type semi-androïde ou des androïdes simplifiés.

Les robots peuvent prendre toutes sortes d'apparence, être fixes ou mobiles (avec des systèmes de propulsion de tous types) et leurs tailles sont également très variables allant des NanoBots aux gigantesques robots industriels en passant par les drones, les robots de combat de classe Kiasma...

Les véhicules classiques disposant de systèmes de pilotages automatiques (ce qui est le cas la plupart du temps) peuvent également être considérés comme des drones.

Les robots et androïdes possèdent trois principaux modes de fonctionnement : le mode autonome dans lequel ils utilisent leurs facultés logiques artificielles, le mode piloté (généralement à distance) où ils sont directement contrôlés par un ou plusieurs utilisateurs et enfin le mode mixte qui est un mélange des deux précédents.

Pour plus d'informations sur les robots et androïdes, consultez le chapitre qui leur est spécialement dédié (**Chapitre 18 – Robots & Androïdes**).

Armement

Paralysants

Principe Technique

Les PRP utilisent des ondes infrasoniques guidées par une porteuse laser (domaine non visible) à impulsion (qui peut traverser un écran ou un champ de force) destinées à toucher le système nerveux central. Celui-ci est excité sur une fréquence destinée à paralyser l'individu visé sans provoquer de paralysie respiratoire ni de paralysie cardio-vasculaire.

L'ensemble du reste de la chaîne musculaire est tétanisée. Si la paralysie finit par s'estomper (au bout de plusieurs dizaines de minutes), il est cependant nécessaire de prodiguer des soins spécifiques à l'individu visé afin qu'il soit à nouveau en pleine possession de ses moyens. Si de tels soins sont administrés alors que la personne est encore paralysée cela lui permet d'être à nouveau en pleine possession de ses moyens.

Les paralysants fonctionnent aussi bien avec les espèces intelligentes qu'avec les animaux et les espèces semi-intelligentes (les êtres vivants organiques d'une manière générale).

Les paralysants fonctionnent sous l'eau mais pas dans le vide ou en atmosphère trop raréfiée. Les ondes infrasoniques sont bloquées par les armures & protections (casques) mais pas par les écrans et les champs de force (Voxel).

Construction

Système Zilon

Profitant de la structure spécifique nanotech des tectites et des mnésites, la méthode d'assemblage et de désassemblage Zilon consiste à utiliser des compresseurs (et des décompresseurs) qui vont mettre en contact la matière des pièces à assembler et réaliser une liaison complète en modifiant localement la structure de la matière des deux pièces afin de la faire s'interpénétrer à la manière d'une sorte de fermeture éclair mais sur une surface.

Le désassemblage s'effectue à l'aide d'un décompresseur qui effectue l'opération inverse. Il est ainsi possible d'effectuer plusieurs milliers d'assemblages-désassemblages sur une même liaison Zilon.

Il n'est possible de réaliser un tel assemblage qu'au niveau des liaisons Zilon généralement localisée sur les pièces par un cercle ou une croix accompagnés d'un code distinctif (qui va également permettre une traçabilité et donne à la machine les bons paramètres d'assemblage). Ces symboles permettent de situer les zones des pièces dotés d'un agrégat spécifique à base de mnésite qui va permettre l'assemblage. On place alors le compresseur sur ces zones et celui envoi de l'énergie à la liaison sous forme d'ondes électromagnétiques.

Matériaux

L'expansion intersidérale de par ses exigences extrêmes et les avancées dans diverses technologies de pointe ont rendu nécessaire le développement de tout un ensemble de nouveaux matériaux composites aux propriétés impressionnantes. Ceux-ci ont été peu à peu introduit dans la plupart des autres domaines d'activité, démocratisant ainsi leur utilisation et offrant au plus grand nombre la possibilité de bénéficier de leurs étonnantes propriétés. On distingue trois

principales familles : les Tectites, les Mnésites et les Ptérites.

Tectites

Structure & Propriétés

Disposant de remarquables propriétés, les matériaux utilisés que ce soit dans l'industrie ou dans la construction, sont regroupés par familles. L'une des plus importantes familles de matériaux est la famille des Tectites. Ce nom lui a été donné en référence aux fragments de verre naturel particulièrement riche en silice et en alumine, en fer et en potasse que l'on trouve sur de nombreuses planètes et dont l'origine est attribuée à des météorites.

Les tectites sont des matériaux composites possédant de nombreuses couches multi-matricielle imbriquées les unes dans les autres, constituées de nanotubes et composées de polymères, de céramiques et d'alliages de métaux. Cet ensemble composite combiné à l'utilisation de la nanotechnologie assure de remarquables propriétés physiques : limite élastique très élevée, module d'élasticité très élevé, rupture ductile sous très hautes contraintes, résilience très élevée, résistance élevée à la fatigue, phénomènes de fluage et de relaxation quasi inexistantes... Les différents types de tectites sont inoxydables et associent légèreté et résistance.

A tout cela s'ajoute le Système de Répartition de l'Energie (SRE) qui permet à ces matériaux de dissiper l'énergie d'un choc ou d'un impact à travers l'ensemble de la structure considérée. Ainsi, si une zone en particulier est soumise à de fortes contraintes, c'est l'ensemble qui les encaisse ce qui procure une résistance maximale. Le SRE repose en grande partie sur la structure multi-matricielle servant de chemin de transmission de l'énergie et sur les nanotechnologies qui fournissent des vecteurs de la transmission notamment par le biais des nanotubes et des nanosphères intégrés dans chaque couche constituant le matériau.

Afin d'améliorer encore leurs propriétés, les matériaux utilisant les tectites peuvent être associés à un réseau d'IsoFluide statique ou circulant à travers celui-ci afin d'optimiser notablement le SRE. L'apport d'énergie sous forme d'électricité permet également d'améliorer le processus du SRE, cela nécessite bien entendu que le matériau soit conducteur ou en tout cas possède des couches conductrices.

Types

On trouve de très nombreux types de tectites : rigide ou souple, opaque ou transparente... Afin de regrouper ces différents types de façon claire, il existe une classification dont voici les principaux représentants :

- Tectite Alpha : Rigide / Semi-rigide, utilisée pour les armures, très grande légèreté (la plupart des armures

ont un poids très faible et n'induit aucune gêne pour les mouvements), résistance : correcte, prix : assez élevé.

- Tectite Bêta : Rigide, utilisée pour les véhicules, bonne légèreté, résistance : importante, prix : modéré

- Tectite Gamma : Rigide, utilisée parfois pour les bâtiments et principalement pour les vaisseaux de grande taille, relativement léger, résistance : élevée, prix : assez élevé.

- Tectite Delta : Rigide, utilisée pour les bâtiments blindés, les vaisseaux de très grande taille et les vaisseaux boucliers, plus lourd que la tectite Gamma, résistance : très élevée, prix : élevé.

- Tectite Epsilon : Souple, utilisée sous la forme de fibres pour la confection des tissus et des vêtements : imperméable, hydrophobe, résistante, respirante,... résistance : modérée, prix : modéré.

- Tectite Digamma : Il s'agit d'une tectite Delta spécifique, plus résistante, utilisée pour les vaisseaux boucliers, résistance : très élevée, durée de vie accrue, prix : très élevé.

Il existe des versions transparentes de chacun des types présentés ci-dessus, le prix est généralement un peu plus élevé. Il existe également des versions souples (Tectite Thêta) de certains des principaux types existant, le prix est là encore un peu plus élevé.

Applications

Les tectites sont principalement utilisées pour les armures et les véhicules et entrent dans la composition de nombreux objets de la vie quotidienne afin d'en améliorer la résistance aux chocs tout en garantissant une bonne légèreté. Dans la construction, si certaines tectites sont utilisées comme c'est le cas des tectites Gamma et Delta, le matériau le plus couramment utilisé reste le béton cellulaire dans sa version de base relativement économique ou dans sa version mixte appelée béton-tectite intégrant une armature en tectite, dont le coût est plus élevé mais qui reste moins cher que la tectite Gamma et qui constitue de fait un intermédiaire présentant un intérêt certain. Pour les réseaux routiers sont utilisés des enrobés asphaltés cellulaires multi-drainant à base de tectite Gamma disposant d'une résistance à l'usure particulièrement importante et capable d'évacuer de très grandes quantités d'eau à la seconde de manière à proposer une adhérence optimale aux véhicules à pneus en toute circonstance même sur les planètes subissant de très fortes précipitations.

Chapitre 17 – Véhicules & Vaisseaux

Un Monde en Mouvement

Dans un monde où la mobilité est primordiale, nombre de moyens de déplacements ont été développés, qu'ils permettent de se rendre d'un point à un autre d'une planète ou d'un point à un autre d'une galaxie. Face à des besoins très différents, tout un ensemble de véhicules et de vaisseaux ont été développés depuis des millénaires afin de faire transiter personnes et marchandises rapidement et au plus bas coût, en toute sécurité. Au sein d'un environnement plus incertain et imprévisible que jamais, cette dernière notion relève de la gageure tant il est difficile de garantir que certains voyages se déroulent sans encombre, notamment dans l'espace, d'où la présence accrue de véhicules et bâtiments militaires de protection ou d'escorte.

Vaisseaux

Trajets Spatiaux

Dans un monde où des dizaines de millions de systèmes habités sont recensés, la plupart des personnes sont amenées à se rendre régulièrement d'une planète à une autre, ce qui implique généralement de changer de système planétaire, de secteur stellaire voire de galaxie.

A cet effet, il est alors nécessaire d'emprunter une ligne régulière, de recourir à un charter (sorte de taxi interstellaire) à moins de disposer de son propre vaisseau, auquel cas il est alors possible de se rendre à loisir en tout point des deux galaxies.

Transits

Les trajets spatiaux, également appelés transits spatiaux (ou tout simplement transits), se déroulent en plusieurs phases. Dans le cas d'un trajet direct, tout d'abord un premier trajet trans-atmosphérique depuis l'AstroPort situé à la surface de la planète de départ jusqu'à un des SpatioPorts orbitaux qui s'effectue en navette trans-atmosphérique ou en vaisseau bouclier. Cette première phase dure environ 15 à 25 minutes selon les planètes et les performances des navettes empruntées.

Une fois au niveau de la station orbitale (une station d'Accueil) le voyageur passe les douanes de sortie de la planète et rejoint le vaisseau avec lequel il va effectuer le transit intersidéral. Celui-ci commence par un trajet en espace normal afin de s'éloigner suffisamment de la planète pour ne plus trop subir les effets gravitationnels empêchant un saut tachyonique (la courbure de l'espace-temps étant trop prononcée).

Il existe deux principaux types de stations orbitales : les stations d'Accueil situées à la limite de l'exosphère de la planète (environ 1000-1500 km d'altitude) et les stations de Transit situées sur l'orbite géostationnaire (entre 30 et 40 000 km d'altitude selon les planètes) ou

parfois sur des orbites géosynchrones. A partir d'une certaine taille, les différentes stations sont équipées de canons tachyoniques pour les communications interstellaires.

Saut

Une fois le vaisseau arrivé dans une zone permettant le saut (dite zone d'ajustement), soit à une distance environ égale au rayon de la planète (dans le cas d'une planète tellurique, la moitié du rayon dans le cas d'une planète jovienne), la procédure d'ajustement tachyonique est engagée. En fonction de la distance du trajet et de la vitesse UltraLuminique du vaisseau, le saut dure de quelques minutes à plusieurs jours.

La distance moyenne d'un trajet intersidéral est généralement estimée à quelques centaines d'Années-Lumière, environ 500 AL, soit un temps de trajet compris entre 2h30 (vaisseau rapide) et 5h (vaisseau standard).

Il existe des propulseurs UL spéciaux capables de mieux gérer les ajustement et réajustement malgré l'influence de la gravitation au niveau des astres. Ils permettent ainsi d'effectuer des approches raccourcies et des départs de sauts plus proches des planètes d'origine. Soit en distance, la moitié du rayon des planètes telluriques et le quart du rayon des planètes joviennes. Ils sont relativement chers et possèdent généralement des facteurs tachyoniques assez voire très élevés de x5 à x10, voire x20.

Une fois le vaisseau arrivé à destination, s'opère le réajustement moléculaire, à nouveau dans une zone suffisamment éloignée de la planète pour ne pas trop en subir l'influence gravitationnelle. S'ensuit une liaison jusqu'à une des stations d'Accueil de la planète, le passage par les douanes d'entrée et enfin la rentrée atmosphérique en vaisseau-bouclier ou au sein d'une navette équipée d'un bouclier provisoire pour rejoindre un des AstroPorts ou un des AtmoPorts de la planète d'arrivée.

Les meilleurs propulseurs UL ont un facteur de x0,5 et sont principalement utilisés par les drones messagers et par certains vaisseaux express (très rares) ou encore par des appareils militaires. Mais il se murmure qu'il existerait des propulseurs plus performants encore, soit des facteurs de x0,25 voire moins, vraisemblablement exclusivement utilisés par les unités spéciales des Clans ou des MégaCorp. majeures.

Au-delà d'une certaine distance (typiquement au-delà de 5000 al sauf pour les trajets intergalactiques), les trajets directs sont extrêmement rares sur les lignes régulières (les charters permettent d'effectuer des trajets directs mais les tarifs ne sont pas les mêmes). Les escales se font généralement au niveau des stations de transit. Même si le réajustement peut s'effectuer juste à côté de la station, une distance de sécurité de plusieurs centaines de km est à respecter (dans les 500 km généralement) et qui s'avère indispensable, ne serait-ce que pour décélérer

(certains cargos rapides arrivent à des vitesses supérieures à 20 000 km/h et ont besoin de plus de 100 km pour revenir à une vitesse d'approche raisonnable).

Les escales se font généralement dans des stations de systèmes majeurs ou des systèmes spécialisés dans le transit (souvent des systèmes carrefours qui sont pour la plupart historiquement dédiés aux transits intersidéraux). Plutôt dans des systèmes neutres mais pas forcément.

Zone spatiale territoriale (ZST) d'une planète : elle est égale à 10 fois son diamètre si elle ne possède pas de satellite naturel, 2 fois la distance planète-satellite le plus éloigné dans le cas contraire. Soit dans le cas d'une planète tellurique, une sphère comprise entre 100 000 et 700 000 km de diamètre.

Type de Voyage

Le cas des voyages intergalactiques est un peu à part étant donné que seuls les systèmes les plus importants hébergent des lignes régulières généralement dotées de vaisseaux rapides (facteur UL x2 au minimum, x1 assez souvent). Ceci explique pourquoi ce type de trajet s'effectue aussi beaucoup via des charters, afin d'éviter de multiples escales et trajets intermédiaires longs et relativement coûteux.

Les voyages interplanétaires sont quasiment instantanés en termes de sauts tachyoniques et sont donc totalement tributaires du temps passé lors des transits en espace normal, d'où l'utilisation de navettes spécifiques pour ce type de trajets.

Celles-ci sont dotées de propulseurs SL performants proposant de fortes accélérations et de bonnes vitesses de croisière associés à des propulseurs UL très basiques (facteurs allant de x5 à x15 voire plus).

Les trajets trans-orbitaux permettent d'aller des orbites basses vers les orbites géosynchrones (et vice-versa) afin de relier les stations d'accueil aux stations de transit. Ces trajets durent rarement plus de 30 à 40 minutes. Les navettes étant du même type que celles réalisant les transits interplanétaires, la durée est en général inférieure au quart d'heure.

Vaisseaux de Ligne

Les transports de passagers sont regroupés au sein de quatre principales catégories.

Proche-courriers : voyages intrasidéral et interplanétaire ou vers les systèmes proches, de quelques années-lumière à moins de 50 à 100 al. Les trajets durent quelques heures au total, leur durée étant égale au temps de trajet transorbital. Les propulseurs UL disposent d'un facteur élevé (x10 à x20) et possèdent une tolérance gravifique élevée.

Court-courriers : ils relient les systèmes distants de 100 à 1000 AL soit des temps de trajet de moins d'une JS (le temps saut tachyonique est à peu près égal au temps de trajet transorbital). Les propulseurs UL

possèdent un facteur intermédiaire (x5 à x12) et une tolérance gravifique moyenne.

Moyen-courriers : ils desservent les systèmes éloignés, de 1000 à 10 000 AL. Les trajets durent quelques JS (le temps de saut tachyonique est prédominant). Ils disposent de propulseurs UL ayant un facteur faible (x2 à x8) et une tolérance gravifique faible.

Long-courriers : ils permettent de rallier les systèmes lointains au cours de trajets intergalactiques, de 10 000 à 100 000 AL, soit de 5 à 20 JS. La durée du voyage est en gros égal à celle du saut tachyonique, la durée du trajet transorbital étant négligeable comparativement. Les propulseurs UL possèdent un facteur très faible (x1 à x4) et une tolérance gravifique très faible.

Rentrée Atmosphérique Lente

En cas de force majeure, il est toujours possible d'effectuer une rentrée atmosphérique lente avec une faible inclinaison mais une vitesse qui reste relativement élevée et décroît lentement. Cela limite l'échauffement et permet à des vaisseaux classiques (non dotés de protections spéciales résistant aux forts échauffements rencontrés lors d'une rentrée rapide) de se poser sur une planète. La durée de rentrée est nettement plus élevée, allant de 30 minutes à plus d'une heure. Cette procédure de rentrée est illégale sauf dérogation spéciale, rarement accordée (en cas de force majeure exclusivement). Si une telle dérogation n'a pas été établie, une procédure d'interception est engagée bien souvent à la fois depuis le sol et depuis l'espace. Ce type de mission incombe en général au service des douanes.

Chasseurs

Chasseurs Légers

Ils ont généralement une longueur inférieure à 15 mètres. On distingue deux types de chasseurs légers : ceux ne possédant pas de propulsion UltraLuminique qui sont désignés par le vocable chasseurs planétaires ou chasseurs serviles selon leur emploi et ceux possédant des propulseurs UltraLuminiques qui sont appelés chasseurs interstellaires. Les chasseurs planétaires possèdent généralement une base sur une planète, une station orbitale ou un satellite naturel et ont pour rôle de défendre une zone aérienne ou spatiale. Les chasseurs serviles, quant à eux, sont dépendants d'un vaisseau de guerre de type croiseur ou cuirassé qui les transporte sur une zone de combat en jouant le rôle de porte-chasseurs et qui constitue la base de ce type de chasseur. Les chasseurs interstellaires peuvent également être associés à des vaisseaux de guerre de type croiseur ou cuirassé mais ils n'en sont pas dépendants car ils disposent de leur propres propulseurs UL leur permettant notamment de se

rendre sur une zone de combat par leurs propres moyens. Particulièrement rapides et maniables, les chasseurs légers sont destinés à l'interception, à des missions de supériorité spatiale ou aérienne...

Schémas tactiques

L'unité tactique élémentaire est l'escadrille qui est composée de 4 à 5 chasseurs : un chef d'escadrille et deux binômes. Un escadron est, quant à lui, composé de 4 à 5 escadrilles soit de 16 à 25 chasseurs, un des chefs d'escadrille étant également le chef de l'escadron. Une escadre est composée de 5 à 6 escadrons soit de 96 à 125 chasseurs. Seuls les plus gros bâtiments possèdent une ou plusieurs escadres.

Chasseur Polyvalent

Le Chasseur moyen, dit aussi Chasseur Polyvalent, est raisonnablement rapide, maniable, faiblement blindé avec un armement léger mais de précision. Bien qu'ils puissent réaliser toute sorte de missions, certains chasseurs sont plus particulièrement spécialisés pour effectuer l'une d'entre elles de manière optimale, conduisant à l'existence de diverses catégories de chasseurs décrites par la suite.

Intercepteurs

Tout chasseur peut remplir le rôle d'intercepteur. Cela consiste simplement à aller détruire les bombardiers adverses avant que ceux-ci n'arrivent à portée de leur cible. Mais il existe aussi des chasseurs spécialisés dans cette tâche, les Intercepteurs.

Ce sont des chasseurs particulièrement rapides, équipés d'une ou plusieurs armes lourdes. Par contre, ils sont peu manœuvrant et leurs armes sont inadaptées au combat rapproché. Pour raccourcir leur temps d'arrivée sur cible, certains sont équipés de boosters largables qui leur donnent momentanément une vitesse plus que doublée. Il existe aussi des intercepteurs sans armement fixe qui se contentent de larguer une arme nucléaire au milieu d'une formation de bombardiers ennemis.

Certains intercepteurs lourds possèdent aussi des blindages renforcés sur l'avant du vaisseau pour encaisser sans broncher les tirs défensifs des tourelles des gros bombardiers. Les intercepteurs sont toujours des vaisseaux serviles de la cible qu'ils défendent.

Chasseurs d'Escorte

Le rôle de ces chasseurs est de contrer les intercepteurs. On les retrouve entourant les escadres de bombardiers avec pour mission de les protéger contre les intercepteurs. Ils sont tout ce que ne sont pas les intercepteurs : endurants (ils ont des propulseurs UltraLuminiques leur permettant de suivre les bombardiers qu'ils protègent), manœuvrant (afin de

se placer dans les six heures des intercepteurs), avec un armement léger parfaitement adapté à la chasse aux autres chasseurs et intercepteurs.

Jabos

À l'origine de simples chasseurs, pas toujours réussis, les Jabos constituent une terrible menace contre les vaisseaux commerciaux et les bases peu défendues. Ces chasseurs réarmés avec des armes lourdes sont particulièrement agiles et rapides... par rapport à leurs cibles, ce qui les met à l'abri des défenses et des représailles. Bien que leur armement ne soit pas comparable à celui d'unités plus grosses, la possibilité d'harcéler leurs cibles et de réitérer leurs attaques jusqu'à la victoire en font le cauchemar des unités logistiques adverses.

Chasseurs-Bombardiers & Bombardiers Légers

Les bombardiers légers sont des vaisseaux légers et rapides de taille comparable aux autres chasseurs mais conçus pour le bombardement. Les chasseurs-bombardiers constituent des sortes de compromis qui donnent rarement des appareils bons en chasse. Quant aux chasseurs d'assaut, ce sont des bombardiers légers uniquement équipés d'armes fixes (pas de missiles ou de torpilles) et dotés de déflecteurs à régénération suffisamment rapide pour « effacer » les dégâts causer par les tirs de défense adverse entre chaque passe. Bien qu'issus de quatre origines différentes, les jabos, les chasseurs-bombardiers, les bombardiers légers et les chasseurs d'assaut sont tellement semblables dans leur rôles et leurs performances que l'amalgame de ces quatre types en un seul va de soi.

Chasseurs de Supériorité Spatiale

Les chasseurs de supériorité spatiale (CSS) sont nés d'un concept très simple : fabriquer un appareil qui soit à la fois un intercepteur, un chasseur d'escorte et un bombardier léger pour maîtriser la portion d'espace qu'il occupe quelle que soit la situation. Ces trois origines qui s'opposent, car nécessitant un chasseur ayant toutes les qualités, ont pu être réunies dans un appareil plus lourd qu'un chasseur normal, mais surtout beaucoup plus onéreux. Rapide, maniable, fortement armé contre les cibles agiles mais aussi contre les cibles lourdes, et correctement protégé contre les tirs des chasseurs d'escorte (les seuls chasseurs ayant une chance de se positionner dans ses six heures), le CSS est le chasseur dont rêve tous les pilotes, mais est surtout un cauchemar pour les comptables des forces armées. Bien qu'ayant la capacité de remplacer les trois types majeurs de chasseurs, il ne peut pas remplacer les trois types en même temps. Or pour le prix d'une escadre exclusivement constituée de tels appareils, une armée peut s'offrir une escadre d'intercepteurs,

une de chasseurs d'escorte et une de bombardiers légers.

On rencontre ce type de chasseur quand le nombre des chasseurs est compté, mais pas leurs coûts. Dans les armées ayant des chasseurs de supériorité spatiale, il va de soi que l'accès à l'élite des chasseurs soit réservé à l'élite des pilotes. Il a été souvent constaté que, lors d'affrontement entre CSS et chasseurs classiques, si ces derniers ne sont pas plus de deux fois plus nombreux, les pilotes préféreraient se rendre. Ils ne peuvent en effet ni fuir, car les CSS sont plus rapides, ni les toucher, car ils sont plus maniables, ni même encaisser les coups en attendant des renforts, car ils sont trop puissamment armés.

Formations de Chasse

Voici une rapide présentation des principales formations de chasse existantes.

Formation en ligne (défensive) : les chasseurs sont placés les uns derrière les autres. Cette formation autorise un déploiement rapide en Delta.

Formation Delta (offensive) : les chasseurs sont placés en triangle, le leader étant situé en pointe. Autorise un repliement rapide en ligne.

Formation en rang (offensive) : les chasseurs sont placés parallèlement les uns aux autres. Cette variante de la Delta est moins utilisée car elle propose moins d'avantages.

Formation en croix longitudinale (dite Longi) (intermédiaire défensif) : trois chasseurs sont en ligne, les deux autres complètent la formation en se plaçant soit à droite et à gauche du chasseur central, soit au-dessus et en dessous.

Formation en croix transversale (dite Trans) (offensive) : trois chasseurs sont en rang, les deux autres complètent la formation en se plaçant au-dessus et en dessous du chasseur central. Le basculement vers une formation de type Longi est assez simple à effectuer.

Vaisseaux de Flotte

Ils constituent les pièces maîtresses d'une flotte que sont notamment les croiseurs et les cuirassés.

Stratégie

Cette désignation de « vaisseaux de flotte » se rapporte à une stratégie, qui va de soi dès que les vaisseaux de guerre deviennent trop imposants : un vaisseau de flotte est tellement énorme qu'on ne peut pas le rater (du moins si on arrive à s'en rapprocher suffisamment). Quel serait alors l'intérêt de réaliser des manœuvres évasives et de disposer d'une grande

vitesse si de toute manière on est condamné à être touché par les tirs adverses ?

La stratégie la plus raisonnable consiste donc à regrouper les vaisseaux, ceux-ci exposant leurs flans puissamment armés face à l'adversaire. Les armes orientées vers l'avant ou l'arrière (on parle également de proue et de poupe, en référence aux marines navales des paléomondes) sont relativement rares. En groupe, les vaisseaux de flottes se suivent de près en *Formation de Bataille*, pour empêcher un vaisseau adverse de se glisser entre plusieurs d'entre eux. Les deux points faibles d'une ligne de bataille sont en théorie la proue du premier vaisseau de la flotte et la poupe du dernier. Une telle flotte s'étendant généralement sur plusieurs dizaines voire centaines de kilomètres, il est rare qu'un vaisseau adverse arrive entier à une extrémité de la ligne, le temps n'ayant pas manqué aux officiers de tir de la flotte pour faire suffisamment de dégâts à l'adversaire pour le mettre hors d'état de nuire.

Vaisseaux Majeurs

Les vaisseaux de flotte sont tous de très gros vaisseaux, ayant au minimum un amiral à la tête de chacun. Qu'il s'agisse d'un Croiseur Léger ou d'un SuperSkagerrak, un petit groupe d'aventuriers à bord d'un transporteur légèrement armé, qui se verrait confronté à un tel mastodonte n'aurait qu'une seule chose intelligente à faire : demi-tour. Et, si possible, effectuer un saut tachyonique dans la foulée.

Les Cuirassés et les Croiseurs sont des vaisseaux de même taille (500 mètres et plus), mais ils diffèrent par leur fonction, et par conséquent en ce qui concerne leur conception.

Croiseurs

Les Croiseurs sont conçus pour réaliser des croisières, c'est-à-dire qu'ils sont prévus pour de longues excursions, aux frontières, dans les secteurs reculés, sur les voies de communication, voire directement en territoire ennemi pour miner l'économie adverse en attaquant ses routes commerciales. Le Croiseur a donc une très bonne autonomie, une bonne vitesse, un armement varié pour faire face à différentes situations, mais pas forcément puissant et encore moins un blindage titanesque. Ce serait en effet peu utile étant donné qu'il va s'attaquer principalement à des navires marchands, et grâce à sa grande vitesse, il peut choisir quand engager le combat et quand il est préférable de se tenir éloigné.

Cuirassés

De tous les vaisseaux, ce sont les Cuirassés qui possèdent le plus puissant armement. Largement supérieur à celui d'un Croiseur de taille équivalente, aucun vaisseau n'est plus puissant. Ce fait permet au Cuirassé d'écraser des mondes et d'anéantir des flottes entières en quelques minutes seulement. Mais

ce n'est pas là la caractéristique la plus marquante de ce vaisseau de guerre...

Rien n'est mieux protégé qu'un cuirassé. Aucun Vaisseau, même un autre Cuirassé, n'est suffisamment puissant pour détruire rapidement un Cuirassé. Le concept du Cuirassé est basé sur l'armement existant et s'énonce en ces termes : des écrans déflecteurs et un blindage suffisant pour encaisser des salves des meilleures armes existantes. Leur résistance est telle que même un impact direct d'une ogive nucléaire lourde ne suffit pas à en venir à bout.

En contrepartie, les cuirassés ne sont pas des vaisseaux rapides, ni même maniables. Leur lenteur est même fortement problématique car rares sont les amiraux qui ont osé aventurer un cuirassé seul en espace ennemi. En effet, un cuirassé surpris par une flotte supérieure à lui (donc une très grosse flotte), ou harcelé par des attaques de chasseurs et de bombardiers, mettrait beaucoup trop de temps pour se mettre à l'abri et serait donc voué à être détruit ou pire, prit. C'est pourquoi le Cuirassé en solo est cantonné à la défense des systèmes majeurs et des bases spatiales stratégiquement indispensables.

Ceci explique pourquoi le cuirassé ne se rencontre généralement pas en solo, mais en flotte. Un groupe de cuirassés, organisés en ligne, est quasiment invincible. Une bordée de laser d'une ligne a la réputation de produire plus de photons qu'une petite étoile, et le blindage des cuirassés assure à la ligne une durée de vie sous le feu ennemi nettement supérieure à celle dudit ennemi.

Au final, les affrontements entre flottes de cuirassés sont rares, car quel que soit le gagnant, le prix des pertes sera colossal. Mais par leur simple existence, les flottes de batailles de cuirassés ont tendance à doucher les ardeurs et les velléités belliqueuses de nombreux systèmes et coalitions.

Catégories de Croiseurs

Croiseurs-Auxiliaires

Il s'agit des plus petits des Croiseurs (500 à 700 mètres). Ils ont pour rôle non pas d'aller combattre en zone ennemie mais de défendre les routes commerciales amies contre les Frégates et les Croiseurs adverses. Techniquement, le croiseur-auxiliaire ressemble fort à un navire marchand rapide, faiblement blindé et moyennement armé. Plus grand vaisseau à avoir un rôle d'escorte, il reste cependant inférieur aux croiseurs qu'il pourrait rencontrer. Néanmoins, la perspective de subir des dégâts sévères, loin de cale sèche ou de soutiens amis, suffit généralement à dissuader les commandants de croiseurs d'attaquer un convoi défendu par un croiseur-auxiliaire. Il emporte généralement deux ou trois escadrons complets de chasseurs serviles.

Croiseurs Légers

Leur rôle est de couper les routes commerciales adverses. Pour cela, ils ont juste besoin d'être rapides, et d'être suffisamment armés et blindés pour venir à bout de cibles civiles. Leur longueur est comprise entre 700 et 1000 mètres. Ils possèdent généralement deux ou trois escadrons de chasseurs serviles et de chasseurs interstellaires ainsi que des transports de troupes.

Croiseurs Lourds

Le rôle de ces vaisseaux est le même que celui des croiseurs légers, mais avec de meilleurs armements dans le cas où ils rencontreraient des escortes militaires, telles que des corvettes ou des destroyers. Ils endossent bien souvent le rôle de vaisseau amiral d'une flotte d'assaut de bonne taille. Pas beaucoup plus gros que les croiseurs légers, toujours aussi rapide, les croiseurs lourds sont surtout mieux équipés d'un point de vue armement et chasseurs embarqués. Leur longueur est comprise entre 800 et 1200 mètres. Ils possèdent généralement trois à cinq escadrons de chasseurs serviles et de chasseurs interstellaires ainsi que des transports de troupes.

Croiseurs-Protégés

L'idée à l'origine du concept des croiseurs-protégés était de blinder les croiseurs lourds pour augmenter leur résistance et leurs chances de survie en cas d'affrontement spatial. Malheureusement cela ne se fit que par l'adjonction de boucliers et de larges panneaux de coque sans révision du concept initial. Les vaisseaux résultants n'eurent toujours que l'armement moyen du croiseur lourd de base, mais aussi les mêmes moteurs, qui étaient devenus insuffisants étant donné l'augmentation de la masse et le prélèvement d'énergie opéré par les générateurs de bouclier. Les Croiseurs-Protégés ont une taille comprise entre 800 et 1200 mètres, ont le même armement que les croiseurs lourds, un blindage plus important, mais une vitesse nettement inférieure.

Croiseurs-Cuirassés

D'une taille comprise entre 1000 et 1400 mètres, le croiseur-cuirassé est plus qu'une simple amélioration du croiseur-protégé. Il s'agit d'une variante du croiseur lourd standard dont tous les composants du vaisseau furent redimensionnés à la hausse, qu'il s'agisse des blindages de coque, mais aussi des armements et des systèmes de propulsion. Bien que trop souvent utilisés dans des lignes de bataille, la spécialité de ces vaisseaux est la chasse aux croiseurs adverses. En effet, les croiseurs classiques étant conçus pour affronter des vaisseaux plus petits qu'eux, ils ne peuvent survivre longtemps aux tirs d'un autre vaisseau de flotte, à partir du moment où cet autre

vaisseau est suffisamment rapide pour ne pas être semé. Certains chefs d'état major ont appelé le Croiseur-Cuirassé Cuirassé-de-Croisière car ces vaisseaux sont une sorte d'intermédiaire entre le Croiseur et le Cuirassé. En termes de chasse embarquée, ils emportent une escadre complète de chasseurs serviles.

Catégories de Cuirassés

Cuirassés d'Assaut

Un cuirassé léger a une longueur comprise entre 600 et 1100 mètres, et possède rarement plus de deux escadrons de chasseurs et parfois quelques transports de troupes. Beaucoup plus trapu qu'un croiseur de taille équivalente, il est nettement plus lent, mais largement mieux armé et mieux protégé. Il n'emporte que peu de chasseurs et laisse le soin à d'autres bâtiments (comme l'astroporteur et les destroyers) de le protéger contre les petits vaisseaux. Il se concentre sur les cibles principales : les vaisseaux de flottes et les bases protégées adverses. Le Cuirassé Lourd remplit exactement les mêmes missions, mais avec un blindage et un armement supérieurs, sans compter ses déflecteurs plus performants. Il fait de 1100 à 1500 mètres et emporte parfois dans ses soutes agrandies jusqu'à une dizaine d'escadrons de chasseurs.

Cuirassés de Poche

Conçus à l'origine pour respecter un lointain traité de limitation de taille des vaisseaux, les Cuirassés de poche sont une version « limitée » des Skagerraks (cf. ci-après). Leur longueur ne doit en effet pas dépasser 1900 mètres et leur emport de chasseurs est limité à seulement 10 escadrons. Le traité ne parlant que de longueur, et pas de largeur ni de tonnage, les cuirassés de poches ont évidemment enflé. Cela donne des vaisseaux trapus, peu élégants. Néanmoins, ils restent de formidables adversaires, d'une puissance et d'une robustesse exemplaires et bien des amiraux aimeraient pouvoir en disposer d'au moins un. Bien que la production de ce genre de vaisseaux se soit arrêtée avec la fin du traité en question, des coalitions de moyenne importance et des MégaCorporations de second plan ont racheté ces vaisseaux à leurs précédents propriétaires ou les ont récupéré de différentes manières...

Les Skagerraks

Le terme Skagerrak désigne un cuirassé ou un croiseur de très fort tonnage, dont l'armement suit une certaine logique, qui s'est montrée plus qu'efficace au combat. Un seul mot d'ordre : la simplification des batteries de canons. Fini les vaisseaux équipés à la fois de turbo-lasers, de canons à plasma à haute énergie, de canons à fusion lourds, de canons à ions et de canons à plutonium qui s'étaient multipliés au cours

des âges. Le Skagerrak possède un armement principal très lourd (typiquement des turbo-lasers très puissants), utilisé contre les autres vaisseaux de flottes, et un armement secondaire léger (un certain nombre de batteries de canons à plasma par exemple) contre les corvettes, les canonnières et les bombardiers.

L'armement principal est en outre dirigé par une seule conduite de tir qui permet au Skagerrak de concentrer entre 60% et 80% de sa puissance de feu sur un seul et unique point de l'adversaire, ce qui permet de se débarrasser de la plupart des cuirassés adverses en une seule salve. La suppression des canons moyens a permis de mettre de plus gros canons principaux et de mieux organiser la structure du vaisseau dans sa globalité. Il s'agit ainsi du cuirassé le plus rapide et le mieux blindé.

Les Croiseurs ou les Cuirassés Skagerraks sont donc des vaisseaux n'ayant généralement que deux types d'armement (un très lourd et un de défense rapproché) et bénéficiant d'une très bonne précision de tir grâce à la rationalisation de leur armement. Les Skagerraks ont des tourelles bien pensées dans leur positionnement et leur conception, qui permettent ainsi de concentrer jusqu'à 100% de leur artillerie lourde sur une seule cible.

Cuirassés Skagerrak

D'une taille allant de 2000 à 3500 mètres, les cuirassés Skagerraks sont mieux protégés et mieux armés que tout autre vaisseau, et bénéficie d'une vitesse honorable (presque autant qu'un croiseur-cuirassé).

Croiseurs de Bataille

Egalement appelés Croiseurs-Skagerraks, ce sont des vaisseaux amiraux de premier choix. Ils possèdent une énorme puissance de feu et un ensemble blindage-écrans fortement renforcés par rapport aux croiseurs standard. Ils sont de fait particulièrement difficiles à détruire à moins de posséder un Cuirassé. Originellement conçus pour servir de complément aux Cuirassés-Skagerraks en débordant les lignes de batailles adverses grâce à leur vitesse, leur énorme puissance de feu n'a pas convaincu dans le cadre de batailles rangées face à l'incroyable robustesse des flottes de Cuirassés. Malgré cela, ils sont les vaisseaux amiraux les plus répandus. Ils ont une longueur comprise entre 2000 et 4000 mètres et possèdent une trentaine d'escadrons de chasseurs et de nombreux transports de troupes.

Les SuperSkagerraks

Ils sont nettement plus rares que les Croiseurs de Batailles ou que les Cuirassés-Skagerrak et ont toutes les qualités des croiseurs et des cuirassés, contrairement aux croiseurs-cuirassés qui constituent une sorte de compromis. Incroyablement résistants,

d'une puissance de feu sans égal, et malgré tout suffisamment rapides pour croiser en zone ennemie et mener des raids dévastateurs au cœur même de la zone adverse, ils sont particulièrement redoutés.

Encore plus que les Cuirassés-Skagerraks et les Croiseurs de Batailles, ils sont réservés aux meilleures flottes d'un Clan. Ils ont une longueur de plus de 4000 mètres. Ils possèdent plusieurs dizaines d'escadrons de chasseurs, des dizaines de transports de troupes ainsi que quelques vaisseaux-boucliers.

La flotte qui les accompagne est généralement composée de deux ou trois Croiseurs Légers, d'une dizaine de Frégates, d'une vingtaine de Destroyers, d'une cinquantaine de Corvettes et d'une centaine de Bombardiers Lourds. A cela s'ajoute parfois un escadron de Méta-Chasseurs et un autre de Chasseurs Bombardiers en soutien. Au total, une telle flotte peut posséder plus de 2000 chasseurs.

Croiseurs & Cuirassés Spéciaux

Ils sont extrêmement rares et peu de choses sont connues à leur sujet. En effet leur existence est généralement tenue secrète et seules quelques vagues rumeurs attestent de leur existence. Leur longueur est supérieure à 5 km et ils possèdent une puissance de feu défiant l'imagination. On peut citer les Croiseurs de Classe Icarus dont on dit qu'ils mesureraient près de 15 km, les cuirassés de Classe Maelström qui feraient plus d'une vingtaine de kilomètres de longueur et les mythiques croiseurs de Classe Solaris, les plus grands croiseurs jamais construits, dont les archives disent qu'ils mesureraient plus de 30 km de long. Mais personne ne peut affirmer avec certitude qu'ils existent vraiment, et qu'il ne sont pas de gigantesques intox que les Clans répandent afin d'effrayer leurs adversaires ou certains systèmes ou coalitions hostiles à leur rencontre. De tels vaisseaux pourraient détruire à eux seuls une flotte de première catégorie.

Formations de Flotte

Voici une rapide présentation des principales formations de flotte existantes.

Formation sphérique : le vaisseau amiral se trouve au centre de plusieurs sphères. Les bâtiments de soutien (lourds et peu nombreux) sont disposés en sphères autour du vaisseau amiral et les bâtiments légers (plus nombreux) sont disposés sur une plus grande sphère. On peut imaginer trois, quatre voire cinq sphères concentriques en fonction de la taille de la flotte. Concernant les principaux avantages, on peut citer une maximalisation des angles de tirs pour les vaisseaux situés sur la sphère externe, une protection maximale pour les pièces maîtresses de la flotte. La zone centrale se trouve en effet en zone de feux croisés extrême. Le positionnement de chacun des bâtiments sur chaque sphères est optimisé pour ouvrir le maximum de fenêtres de tir aux bâtiments situés sur

des sphères internes et fermer les fenêtres de tir adverses sur les points faibles des vaisseaux de la flotte.

Formation en vrac : une formation proche de la précédente où les vaisseaux occupent globalement une sphère centrée sur les plus gros bâtiments mais dans laquelle l'agencement n'est pas aussi précis afin que sa structure ne soit pas trop prévisible dans le but de prévenir des stratégies anti-sphériques. La structure moins clairement définie peut même être changeante en fonction des besoins, on parle alors formation polymorphe.

Formation hémisphérique : les bâtiments les plus puissamment protégés (dits les Blindés) sont placés en tête en forme de demi-sphère. Placés derrière, se trouvent des bâtiments moins bien protégés mais disposant d'armes puissantes et dotées de portées importantes (dits les Canonnières).

Chapitre 19 – Valken & Rudrah

Un Phénomène Ancestral

Découverts il y a de ça plusieurs dizaines de milliers d'années, les Pouvoirs Psy conservent encore à l'heure actuelle un caractère des plus mystérieux et ont une indéniable propension à fasciner ou inquiéter une frange importante de la population des galaxies jumelles. Cette capacité à maîtriser des pouvoirs d'ordre psychique semble, dans l'état actuel des connaissances, totalement accessible à tout un chacun, avec éventuellement une plus grande facilité pour certains que pour d'autres.

Nul ne sait par contre avec certitude si cette aptitude est purement naturelle ou s'il s'agit d'un héritage provenant des nombreuses manipulations génétiques qui ont été réalisées sur les sept espèces au cours des millénaires, manipulations dont il est encore à l'heure actuelle difficile de quantifier l'étendue et, à plus forte raison, les implications.

L'Époque du Conseil de la Paix

Du temps du règne des Anciens, l'existence des Pouvoirs Psy n'a, assez étrangement, jamais été niée. Au contraire, les rares personnes les maîtrisant disposaient généralement d'un statut particulier, plutôt avantageux. Ils étaient peu nombreux pour la bonne et simple raison qu'à cette époque, la croyance la plus répandue (certainement propagée par les Anciens eux-mêmes) voulait que seuls quelques élus soient capables de développer de tels pouvoirs. Dans les faits, la très grande majorité des privilégiés maîtrisant des techniques Psy étaient membres de l'Alliance Reggian (principalement les prêtres et les moines) avec pour principale consigne de les utiliser uniquement de manière pacifique et rédemptrice. Celles et ceux parmi les "élus" qui utilisaient les techniques Psy à des fins moins nobles étaient considérés comme des Déviants et étaient traqués sans pitié par des escouades spéciales de l'Armée du Conseil.

Les Deux Hémisphères

Des études très anciennes, dont il reste malheureusement peu de traces, ont montré qu'il existe en fait deux types de pouvoirs Psy bien distincts. Des expériences utilisant des marqueurs faiblement radioactifs ont permis de montrer que l'activité cérébrale des sujets exploitant uniquement l'un ou l'autre de ces deux types de techniques, utilisaient exclusivement un de leurs deux hémisphères cérébraux et ce quelle que soit l'espèce du sujet. Pour des raisons qui sont inconnues à l'heure actuelle, les deux types de Pouvoirs Psy furent baptisés Valken pour ceux utilisant l'hémisphère gauche et la partie droite du corps et Rudrah pour ceux liés à l'hémisphère droit et à la partie gauche du corps. Ces deux types de facultés ont un fonctionnement à tel point indépendant

que les Valken qui peuvent se "sentir" entre eux ne détectent en aucun cas les Rudrah et vice versa.

La Population Psy

Bien qu'étant nettement plus importante qu'il y a ne serait-ce qu'une dizaine d'années standard, la population Psy, au-delà du fait qu'elle soit très difficile à recenser, reste des plus réduites. S'il est possible pour tout un chacun de maîtriser des techniques Psy, il n'est pas pour autant aisé d'y parvenir et par dessus tout, il n'est jamais considéré comme anodin de disposer d'une certaine maîtrise des facultés Valken et Rudrah. Il est en effet généralement nécessaire de déclarer de telles facultés lors des passages aux douanes des systèmes et des planètes (en fonction de la législation locale). Et il est vivement déconseillé de tenter de les cacher étant donné que ces facultés sont détectables par le biais de matériels relativement répandus tels les PsyScanners ou éventuellement par de puissants Psy ou des personnes dotées de facultés extrasensorielles intégrés aux services des douanes. La possession de telles facultés implique systématiquement l'inscription dans des fichiers planétaires spéciaux et des expertises supplémentaires peuvent s'avérer obligatoires afin d'affiner l'évaluation du potentiel Psy de la personne en question.

Légalité & Statut

Si de faibles facultés Psy sont généralement bien acceptées, notamment en ce qui concerne les facultés dites spontanées, généralement très peu développées, ce n'est pas forcément le cas de facultés plus poussées qui peuvent conduire à un refus pur et simple de délivrance de visa ou en tout cas engendrer des difficultés d'obtention de visas temporaires. Mais il est important de noter qu'en ce qui concerne l'attitude des autorités face aux Pouvoirs Psy, de grandes disparités existent selon les systèmes et coalitions. Il est ainsi courant que des systèmes ou des planètes interdisent totalement les Psys et que d'autres à l'inverse ne leur imposent aucune restriction ou très peu. Enfin, il arrive que certains systèmes soient plutôt favorables aux Rudrah alors que d'autres ont une préférence envers les Valken.

Déviants & Repentis

Il existe bien évidemment des Psys qui outrepassent, plus ou moins discrètement, les limites fixées par les lois des différents systèmes planétaires. Des divisions spéciales, au sein des forces de l'ordre des différents systèmes habités, sont chargées de leur interception voire de leur neutralisation. Différents moyens se trouvent à leur disposition pour appréhender ces suspects d'un genre particulier. Leur arsenal comporte ainsi des armements classiques (armes létales et non létales) ainsi que des drogues

spécifiques telles que celles de classe DXL, véritablement redoutables pour ceux qui sont toujours dénommés " les Déviants ". Il n'est par ailleurs pas rare que ces divisions spéciales possèdent également un ou plusieurs Psys dans leurs rangs qui peuvent même s'avérer être d'anciens Déviants repentis ayant fait le choix de revenir dans le droit chemin tout en ayant toujours la possibilité d'exploiter leurs puissantes facultés.

Pouvoirs Psy & Religions

Les aptitudes Valken et Rudrah constituent un terreau fertile pour la plupart des religions qui y voient généralement l'expression la plus pure des capacités spécifiques offertes aux espèces intelligentes par opposition aux autres êtres vivants. Profitant du peu de connaissances scientifiques établies à leur sujet, elles fournissent chacune leurs propres explications à l'origine de ces facultés et à leur finalité, les rattachant par là même à leurs principaux dogmes. Quant à leurs utilisations, elles sont souvent régies par tout un ensemble de codes et de lois visant généralement à garantir que, au même titre que les autres actes de leurs adeptes d'une manière générale, ces techniques ne seront jamais utilisées à des fins négatives mais au contraire afin d'apporter selon le cas, plénitude, bonheur, paix, félicité ou transcendance.

Les postures des différentes religions à l'égard des facultés Rudrah et Valken sont assez variables globalement, puisque certaines, telles que l'Alliance Reggian, encouragent leurs religieux et éventuellement les fidèles à les utiliser, d'autres, telles la Voix d'Inshamma et la Voie de Dévra, sans s'en défier ne poussent pas à leur pratique mais plutôt à s'orienter vers les facultés extrasensorielles. Enfin d'autres religions, tels les cultes de Saldric ou d'Uldreyahn, sont globalement neutres à leur rencontre.

Centres & Symposiums

Il existe un certain nombre de centres d'études et de recherches visant à mener diverses sortes d'études (voire d'authentiques expérimentations) concernant les individus disposant de facultés psy et dispensant bien souvent des enseignements Rudrah et/ou Valken. On en trouve dans un certain nombre de systèmes réputés pour leur sympathie, parfois séculaire, envers les facultés Psy tels que le système Cossiglame et sa planète principale, Nelphée.

Ces centres se consacrent également à l'organisation de nombreux Symposiums itinérants se tenant à travers les nombreux systèmes des galaxies jumelles afin d'informer le plus grand nombre, de dissiper d'éventuels malentendus et ainsi tenter d'endiguer les phénomènes de rejet parfois très prononcés à l'égard des personnes ayant développé des facultés Psy.

Cristaux Psy

Leur extrême rareté n'a d'égal que les fabuleuses facultés qu'on leur prête. D'ailleurs, nombreux sont ceux qui ne croient pas à leur existence ou qui les voient comme des sortes de porte-bonheur sans réelles capacités, entourés de légendes sans fondement. Ces cristaux seraient ainsi capables, selon les rumeurs, de décupler les facultés Psy pour les plus performants mais également d'autres capacités dans certains cas. Selon les sources, ils ne seraient utilisables que par les Psy (qu'ils soient Rudrah ou Valken) ou par n'importe qui pour peu que le Cristal s'y prête.

Nouvelle – Prédications (Suite)

Le Temple

Les faisceaux des lampes torches déchiraient l'obscurité oppressante du temple de Saldric le Rédempteur. Totalement plongé dans le noir, l'édifice grandiose semblait vouloir préserver ses mystères et ignorer son présent de déchu en conservant intacte sa grandeur d'antan. Gigantesque, le terme est bien faible pour donner une idée de la taille de ce bâtiment démesuré, dont le schéma de construction complexe achevait de le rendre impénétrable au commun des mortels.

– Autant chercher une aiguille dans une botte de foin, les enfants, fit Kremp. Et puis avec toutes ces lumières, on va se faire repérer à trois kilomètres... enfin s'il y a quelqu'un.

– Contente toi de nous couvrir avec ton Kogun et épargne nous tes jérémiades deux minutes, tu veux bien, répliqua Sellya.

Ses yeux couleur rouge sang semblaient lancer des éclairs à travers l'écran de son VisioCam.

– Par ici ! fit Vadra en chuchotant. Ça a l'air intéressant.

Ils venaient de pénétrer dans une grande salle circulaire, sur les murs de laquelle apparaissaient les quatre points cardinaux, ainsi que les différentes positions au cours de l'année de Walibb, l'étoile du système Walito. Surplombant la salle, un gigantesque dôme orné de bas-reliefs complexes donnait une allure majestueuse à l'ensemble. Le sol, dallé de marbre, semblait, quant à lui, représenter les différents continents de Walito IV.

– Une salle de plus, gamin, voilà tout ! Je ne vois pas bien ce qu'il y a d'intéressant.

– Au contraire, répondit Klénia, nous sommes au centre du temple et dans ce type de temple, il y a toujours un plan, ça devrait nous permettre de nous y retrouver.

– Au plafond ! s'exclama Vadra. Le plan est gravé dans le plafond.

– Braquez vos torches vers le plafond, je vais le capturer et superposer notre parcours pour voir si ça correspond, ordonna la Kwall.

Tout d'un coup, alors que Sellya était en train de filmer méthodiquement le plafond éclairé par ses partenaires, surgissant de nulle part, une silhouette alluma les projecteurs de son visiosystème et brandit un sabre protonique dont le flux rouge menaçant semblait fuser à travers la salle telle une langue de feu. Kremp, qui était le plus proche, brandit immédiatement son Kogun afin de faire feu vers l'intrus. Mais celui-ci, d'un coup de sabre, découpa proprement l'arme du HornsGoth avant que celui-ci ait pu appuyer sur la détente. Le terrible sabre rouge écarlate allait s'abattre sur Kremp au moment où une lame verte vint s'interposer, l'ancien marines fit aussitôt une roulade afin de se dégager. Sellya, déterminée comme jamais, brandit sa deuxième lame d'un rapide mouvement

dans le but d'asséner un coup fatal à son adversaire. Mais avant qu'elle ait pu terminer son mouvement, la silhouette la repoussa d'un puissant coup de pied dans l'abdomen qui l'envoya s'écraser au sol avec fracas à plus de deux mètres de là.

– Ça, mon pote, tu vas me le payer ! fit Kremp en jetant ce qui restait de son Kogun fumant qui n'avait pas, par chance, explosé dans les mains du HornsGoth.

Il dégaina le Fuseur léger qu'il avait récupéré sur l'homme à la toge, décidé à en terminer avec leur agresseur. Ce dernier, alerté par la menace, brandit son sabre et du bout de celui-ci réussit à atteindre l'arme de poing, qui vola à plusieurs mètres de là.

– Mais c'est pas vrai ! s'écria Kremp.

Klénia s'était petit à petit rapprochée de l'intrus, progressant accroupie en ayant éteint les projecteurs de son VisioCam. Ayant pris son temps pour viser, elle fit feu à l'aide de son paralysant et toucha sa cible en pleine tête alors qu'il s'approchait dangereusement de Kremp. La tête de l'intrus fit un léger mouvement en arrière à la suite de l'impact qui ne semblait pas l'avoir ébranlé plus que ça.

– Impossible ! lâcha l'Anoréenne.

– Hé, tu m'as oublié ! lança Vadra.

Le Cesium s'élança sur la silhouette en brandissant son épée protonique, tentant une attaque sur la gauche de son adversaire. Celui-ci, mania son sabre de manière à parer cette attaque prévisible et à riposter par une contre-attaque mortelle. Au moment où il allait être contré, Vadra éteignit le flux produisant la lame de son épée et poursuivit son mouvement avant de le rallumer, la flamboyante gerbe bleue jaillissant de nouveau de la poignée. Totalement déséquilibrée par son propre mouvement non contré, la silhouette se retrouva sans défense face au Cesium. Ce dernier, d'un rapide mouvement de revers, décapita d'un coup son adversaire et d'un expéditif mouvement d'estoc transperça son thorax qui s'autodétruisit dans la seconde qui suivit.

– Un robot ! s'écria Klénia.

– Une saloperie d'Excel oui ! ajouta Kremp. Il m'a bousillé deux flingues ce tas de ferrailles, maintenant il ne me reste plus que ce truc à la noix.

Le HornsGoth faisait référence au Mini Blaster trafiqué qu'il avait confisqué au Gwargle du vaisseau-bouclier. Il exhibait l'arme en faisant une espèce de moue de dégoût.

– Utiliser un Excel, comme garde du corps, fit Vadra, ça ressemblerait assez à celui que nous recherchons... Il semblerait que nous soyons sur la bonne piste, n'est-ce pas Kremp ?

– J'aime pas quand il est insolent comme ça, on dirait un Kwall ! Garde la tête froide gamin, t'as eu de la chance c'est tout !

– Restez sur vos gardes, plutôt que de vous chamailler, fit Sellya qui venait de se relever et qui semblait encore un peu sonnée. Il doit y en avoir d'autres !

– Ça va, rien de cassé, Sellya ? demanda Klénia.

– Ça ira, ne t'inquiète pas ! Mais nous n'avons pas intérêt à traîner dans le coin. Je vous transmets le plan, je pense qu'on va être obligé de ne se fier qu'à lui et de se passer d'éclairage.

Les projecteurs et les lampes torches se turent tout à coup, ne laissant plus poindre dans l'obscurité que les faibles scintillements des écrans des VisioCams.

– Séparons-nous, nous serons plus efficaces et moins facilement repérables, proposa Vadra. On restera en liaison de toutes façons.

– Admettons, tu proposes quoi comme équipes ? fit Kremp.

– Disons que je pensais faire équipe avec Klénia...

– Ah, je vois ! rétorqua le HornsGoth.

– Tu vois quoi ? gronda Sellya.

– Bah, pas grand chose vu comme il fait noir ici ! On va s'amuser je sens !

– Quand je pense que je viens de te sauver la vie, espèce de...

– Il n'y a plus de temps à perdre, maintenant ! lança Klénia. Il faut qu'on y aille !

– Ah oui ! Et tu vas terroriser les Excels avec ton Paralysant ? ironisa Kremp.

– Il y a le sabre de celui que nous venons de dessouder ! fit Vadra qui se précipita vers les débris calcinés.

– Laisse tomber petit, j'ai vérifié, il est bousillé, le tas de ferrailles a bien pris soin de l'emmener avec lui au paradis des robots.

Le HornsGoth se pencha, releva la jambe droite de son pantalon et détacha une sangle de sa botte pour en sortir un BusterGun léger à canon scié.

– Qu'est-ce que c'est que ce truc ? fit Sellya.

– Ça, ma grande, c'est mon assurance vie, alors prends en le plus grand soin Klénia !

– Merci, Kremp !

– Il ne paye pas de mine comme ça, mais tu vas très vite t'y attacher, tu vas voir !

– Il est temps d'y aller, ajouta Vadra.

– Ce temple est étrange, il ne ressemble pas à ceux que j'ai déjà visités, songea tout haut l'Anoréenne.

Ils venaient de pénétrer dans une grande salle ovale comportant deux niveaux. Un balcon situé au niveau supérieur surplombait en partie le niveau inférieur où se trouvaient Klénia et Vadra. D'étranges tentures étaient accrochées aux murs, elles représentaient à certains endroits des scènes de liesse et à d'autres endroits des scènes de batailles ou des drames.

– D'après ce que j'ai lu, répondit le jeune humain, il a en fait été totalement reconstruit par Zavinius qui a apparemment tenu à y mettre sa touche personnelle. Certains le considèrent d'ailleurs plus comme un temple dédié à Zavinius plutôt qu'à Saldric.

– En tout cas, c'est extrêmement compliqué comme architecture !

– Attention ! J'ai cru entendre un bruit ! chuchota Vadra.

– Tu es sûr ? Je n'entends rien...

Dans un feulement caractéristique, une silhouette animale toute sombre dont on devinait à peine les yeux brillants dans la pénombre bondit en un instant sur

l'Anoréenne qui fut projetée à terre à la suite de l'impact. Vadra déclencha aussitôt le flux de son arme, mais avant qu'il n'ait eu le temps de porter une attaque, le fauve s'enfuit aussi rapidement qu'il était arrivé. Le Cesium alluma aussitôt les projecteurs de son VisioCam afin d'identifier l'animal et de savoir vers quelle issue il se précipitait. Mais il n'en eut pas le loisir, car à peine avait-il allumé ses projecteurs qu'il essuya plusieurs tirs en provenance d'un individu positionné sur le balcon du niveau supérieur. Un réflexe salvateur le fit se jeter sur le côté ce qui lui permit d'éviter plusieurs tirs alors qu'il en dévia un autre à l'aide de son épée protonique. Klénia qui venait de ramper jusqu'à son arme, tira plusieurs fois en direction de l'individu mais sans succès.

– Il a dû s'enfuir ! s'exclama Vadra. Ça va Klénia, ce Skrin Fenh ne t'a pas blessée au moins ?

– Non ça va, mon gilet protecteur a tenu le coup, mais ça a été juste. Mais... toi tu as été touché !

– Rien de grave, ne t'inquiète pas, c'est superficiel, je survivrai !

La voix de Kremp se fit entendre dans les écouteurs de leurs VisioCams.

– Eh mais qu'est-ce qui se passe ? fit le HornsGoth.

– Tiens je t'envoie ce que j'ai enregistré, tu vas comprendre, répondit le Cesium.

– Hum, je viens de voir les images, un Skrin Fenh dressé pour tuer, associé à ce qui doit très certainement être un Excel qui vous a canardé, la routine quoi !

Dans un recoin d'une salle de taille modeste, une petite porte sur laquelle étaient gravés d'étranges motifs, attira l'attention de Sellya qui décida de s'en approcher afin de l'examiner.

– Regarde cette porte, fit la Kwall en la pointant du doigt.

– Oui et alors, répondit Kremp, on va l'ouvrir et on verra bien ce qu'il y a derrière !

– Il n'y a même pas de poignée ni de commande pour l'ouvrir, explique moi comment tu vas t'y prendre ?

– Ah... et bien pas de problème, tu sais j'ai toujours un ou deux outils sur moi, on ne sait jamais ça peut servir.

Le HornsGoth commença à bricoler la porte avec une espèce de tournevis sans vraiment parvenir à un quelconque résultat. Sortant un autre outil, il tenta de faire bras de levier pour faire céder la porte qui ne bougeait pas d'un millimètre malgré les efforts de l'ancien chasseur de primes qui suait à grosses gouttes.

– Laisse moi faire, ça ira plus vite ! lui lança Sellya qui venait d'activer ses deux lames protoniques.

– Arrête, tu vas tout bousiller ! J'y suis presque, un peu de patience.

– Crois moi tu perds ton temps !

– Mais puisque je te dis que c'est bientôt bon !

– Ça va faire un quart d'heure que tu te bats avec cette porte, allez, pousse toi de là maintenant !

– Pas question, j'ai commencé, je finis !

– Ça va, on vous dérange pas trop j'espère ? fit d'un ton ironique une voix qui semblait familière.

– Zurl ? fit Kremp étonné en se retournant de concert avec Sellya.

C'était bien lui, malgré la pénombre et l'effet de contre-jour dû aux lampes-torches il était facile de l'identifier. Il tenait une arme braquée sur eux et à ses côtés on pouvait distinguer un androïde de combat de classe Sirius également muni d'une arme de poing.

– Bravo, quelle perspicacité ! Allez, on pose gentiment ses armes au sol et surtout pas de mouvements brusques, mon acolyte a la gâchette facile, vous savez. Et on n'oublie pas de mettre ses deux mains sur la tête.

– Mais qu'est-ce qui t'arrive ? balbutia Kremp.

– Ah tu sais ce que c'est, les fins de mois sont parfois difficiles et il est certaines offres qu'il est très dur de refuser. Et puis un peu d'action de temps en temps ça ne se refuse pas. Au fait, inutile d'essayer de prévenir vos amis pour qu'ils viennent vous sauver, toutes les transmissions sont brouillées.

Tout en les maintenant en joue, l'androïde ramassa leurs armes en prenant les plus grandes précautions puis effectua une rapide fouille sur chacun d'eux pour s'assurer qu'ils n'en dissimulaient pas d'autres.

– Rappelle moi de te tuer si on survit à ça ! lança Sellya en direction du HornsGoth.

– Comme c'est touchant ! Quelle solidarité dans l'épreuve, fit Zurl. Eh, mais qu'est-ce que c'est que ce bricolo ? ajouta-t-il en examinant l'arme de Kremp. Tu te fais vieux, tu sais, dans le temps tu ne partais en mission que si tu disposais du meilleur matos. En fait, si tu es devenu comme ça c'est peut-être depuis que tu t'es entiché d'une bande de rigolos ! ajouta-t-il en glissant le Mini Blaster entre sa ceinture et sa combinaison.

Sellya qui éprouvait les pires difficultés à se contrôler, lança au Gwargle un regard qui en disait long sur la colère qui l'habitait.

– Mais c'est qu'elle croirait qu'elle peut me faire peur, celle-là ! Il en faut plus que ça tu sais ! Par contre, là où vous m'avez bluffé je dois dire, enfin surtout l'autre illuminé aux cheveux blancs, c'est d'avoir réussi à trouver cette planque qu'on avait mis des mois à dégoter et que personne n'avait réussi à localiser. Allez on avance maintenant !

– Tu me le paieras, marmonna Kremp.

– Toutes les communications sont brouillées, fit Klénia. Impossible de réussir à établir une liaison.

– Oui et ça n'est pas de très bon augure, répondit Vadra. Je me demande bien où en sont Sellya et Kremp.

Ils avançaient le long de tout un ensemble de petites salles en enfilade qui se situaient dans la partie supérieure du temple. Certaines salles possédaient d'ailleurs des vasistas, généralement en leur centre, qui donnaient sur le toit et qui devaient illuminer une partie de la salle dans la journée. La nuit, une faible clarté émanait de ces ouvertures mais l'obscurité restait pratiquement aussi épaisse que dans le reste du temple. Les différentes salles qu'ils traversaient semblaient assez vides et dépourvues de fioritures

comparativement à celles qu'ils avaient visités dans les niveaux inférieurs.

– Oh regarde ! s'écria Klénia.

– Oui, on dirait le Skrin Fenh de tout à l'heure, poursuivons le !

Le fauve, qui possédait une bonne vingtaine de mètres d'avance, marqua une courte pause puis reprit sa course vers la partie Nord du temple.

– Restons vigilants, ça pourrait bien être un piège, lança l'Anoréenne en direction de Vadra qui avait déjà pris quelques mètres d'avance.

– Il vient de prendre cet escalier, répondit le Cesium qui courait avec la poignée de son épée protonique à la main, prêt à la déclencher en cas de besoin.

– Ça doit mener sur le toit, répondit elle.

Le jeune humain s'engagea dans l'étroit escalier en colimaçon et en gravit les marches quatre à quatre. Elles le menèrent jusqu'à une large terrasse. Sortant de l'espèce d'alcôve qui abritait la partie supérieure de l'escalier, il s'arrêta et déclencha le flux de son arme. Dans le ciel bleuté de Walito IV, quelques étoiles scintillaient et tout autour de la terrasse on pouvait apercevoir les lumières de Proxima qui semblait rayonner de mille feux. Vadra fit un rapide tour sur lui même afin d'examiner l'endroit, scrutant avec minutie chaque détail suspect. Mais il ne perçut pas la moindre trace du félidé ou d'une quelconque présence. La terrasse faisait à peu près la même superficie que la partie supérieure du temple, elle entourait le dôme principal autour duquel on pouvait apercevoir plusieurs alcôves correspondant aux différents escaliers menant sur la terrasse comme celui qu'il venait d'emprunter. Klénia finit par arriver l'arme au poing. Un léger sifflement se fit entendre et l'Anoréenne perçut une légère douleur au niveau de sa nuque.

– Je ne me sens pas bien, fit-elle dans un souffle avant de s'effondrer.

– Klénia !

– C'est dommage de finir comme ça mais tu ne nous as pas laissé le choix tu sais, s'exclama Zurl.

– Et où est-ce que tu nous emmènes ? répondit Kremp.

– Ça vous le saurez bien assez tôt !

Ils descendaient un large escalier dont les marches étaient très espacées. Il s'agissait d'un des deux escaliers principaux du temple permettant de passer de sa partie basse aux niveaux intermédiaires. Ces deux escaliers monumentaux encadraient le Périgée, la zone centrale de la partie basse du bâtiment. Sellya jeta un rapide coup d'œil vers l'arrière puis se rapprocha de Kremp et commença à lui chuchoter quelque chose à l'oreille.

– Vous croyez que je ne vous vois pas tous les deux ? Ecartez vous tout de suite ! Fini le bavardage, ce serait triste d'être obligé d'en finir prématurément.

Ils venaient de pénétrer dans la salle principale du temple, la Salle des Cérémonies qui devait faire environ deux cents mètres de large sur cinq cents mètres de long et dont le plafond, soutenu par d'immenses piliers de plusieurs mètres de diamètre, culminait à près de quatre-vingts mètres du sol. Dans la partie centrale de la salle, au niveau du Périgée, le

dôme principale s'élevait, quant à lui, à plus d'une centaine de mètres de hauteur. Au sol, les dalles formaient un damier complexe utilisant une dizaine de tons de gris associés à du blanc et du noir. Elles devaient vraisemblablement représenter divers symboles géométriques associés à certaines croyances spécifiques au Culte de Saldric. Dans le dos de Kremp et de Sellya, la voix de Zurl se fit de nouveau entendre.

– Nous y sommes presque...

Une petite fléchette était enfoncée dans le cou de l'Anoréenne, le jeune Humain s'empressa de l'enlever mais le mal était fait et à présent, Klénia gisait sans connaissance.

– Ne t'inquiète pas pour elle, il ne s'agit que d'un soporifique léger, fit soudain une voix qui surprit Vadra. Il se retourna pour apercevoir une personne revêtue d'une armure intégrale de couleur sombre à côté de laquelle se trouvait le Skrin Fenh qu'il venait de poursuivre. Celui-ci commença à se rapprocher du Cesium qui venait de se relever, l'arme à la main, prêt à se battre.

– Couché, Vragar.

Dans un léger feulement, le félin dont la robe était d'un noir particulièrement intense, s'exécuta en se plaçant auprès de son maître.

– Ainsi c'est toi qui a réussi à me localiser, je ne sais pas comment tu t'y es pris mais je ne peux que t'en féliciter ! Et d'après ce que j'ai vu, tu t'y entends lorsqu'il s'agit de manier une arme protonique, ça devrait pouvoir nous offrir une confrontation intéressante ! ajouta l'individu en armure en déclenchant le flux pourpre de son glaive protonique et en s'avançant vers Vadra. Ce dernier se mit en position, prêt à vendre chèrement sa peau face à ce colosse qui faisait plus d'une tête de plus que lui.

– Voyons de quoi tu es capable, jeune Cesium !

Le duel s'engagea. Vadra, sur la défensive, fut rapidement obligé de reculer sous la puissance des attaques portées par son adversaire. Il était totalement incapable de porter la moindre attaque mais réussissait néanmoins à résister aux puissants assauts de son ennemi.

– Ainsi, la Guilde de KeyVass s'intéresse à moi ! Seraient-ils rancuniers ? Après le dernier coup que je leur ai fait c'est bien possible en effet... Seraient-ils mauvais perdants à ce point ? Il va pourtant bien falloir qu'ils s'y habituent !

Le jeune Humain commençait peu à peu à plier sous les coups de boutoirs de son adversaire et il fut même à maintes reprises à deux doigts de lâcher son arme. Mais il tenait bon. Il ne pouvait cependant s'empêcher de céder du terrain pour réussir à encaisser les formidables coups que lui assénait son adversaire. Il finit par se retrouver contre le muret qui ceinturait la terrasse du temple, totalement acculé par son adversaire et sans entrevoir de moyen lui permettant de renverser le cours des choses.

– Tu me déçois, je pensais que tu étais meilleur que ça ! lui lança son adversaire en brandissant son glaive meurtrier dans le but de lui porter un coup fatal.

Avec l'énergie du désespoir, Vadra réussit à parer l'attaque au prix d'un effort surhumain. Il effectua un plongeon afin de se dégager et se rétablit dans la seconde qui suivit avec la souplesse d'un chat.

Soudain, Sellya trébucha sur ce qui semblait être une dalle mal scellée. Elle s'étala de tout son long sur le sol sans vraiment pouvoir amortir la chute.

– Allez relève toi, on n'a pas que ça à faire ! lui intima le Gwargle.

– Ah, je ne peux pas, j'ai dû me casser quelque chose, répondit la Kwall.

– Quand je te disais que tu te traînais une bande de bras cassés !

– Sellya, ça va ? demanda Kremp en s'approchant d'elle.

– Recule ! Ecarte toi d'elle, je m'en occupe, ordonna Zurl pendant que le Sirius restait à distance.

Kremp fit un pas en arrière pour laisser passer son ex-compagnon d'arme.

– C'est pas vrai, ça joue les caïds et ça pleurniche au moindre bobo !

Le Gwargle se pencha en avant pour voir la Kwall de plus près, tout en pointant son arme sur son dos. Dans la fraction de seconde qui suivit, avec une rapidité stupéfiante, Sellya attrapa le bras de Zurl et lui fit un croche pied de manière à le déséquilibrer. Totalement surpris, il s'écroula sur elle, lâcha son arme et entendit aussitôt le vrombissement d'une lame protonique se déclenchant et qui se situait dorénavant juste sous sa gorge.

– Je te conseille de ne plus bouger et de lâcher ton arme ! lança Sellya à l'adresse de l'androïde. Car sache bien que je n'hésiterai pas une seule seconde à le tuer.

L'androïde restait immobile, son arme braquée sur Zurl et Sellya, celle-ci étant quasiment intégralement protégée par le corps du Gwargle étendu sur elle et qui n'osait plus bouger un cil. Profitant de cet instant d'hésitation, Kremp fit une roulade pour récupérer le Mini Blaster que lui avait confisqué Zurl et qui était tombé au moment où celui-ci s'était fait surprendre. Le HornsGoth se mit aussitôt en position de tir et pressa la détente de son arme mais rien ne se produisit à part un léger bourdonnement provenant du pistolet.

– Mais qu'est-ce que tu fabriques ? s'écria Sellya qui rapprocha encore un peu plus sa lame de la gorge du Gwargle.

L'androïde se décida finalement à viser Kremp alors que le bourdonnement se faisait plus intense.

– J'en sais rien, ce truc refuse de tirer !

L'ancien marine se jeta sur le côté juste au moment où le robot de combat se décida à faire feu. Au même instant, alors que le bruit émis par son arme atteignait son paroxysme, le tir partit d'un coup et fit exploser la tête de l'androïde qui s'autodétruisit dans la seconde qui suivit.

– Eh mais, ce joujou est extra ! Ça vaut pas un Kogun mais c'est pas mal du tout !

– Tu trouves ? C'est un miracle qu'il ne t'ait pas touché et qu'on soit toujours en vie ! s'exclama Sellya qui

venait d'assommer Zurl d'un coup de coude sur la tempe.

Une légère fumée noire s'échappant du Mini Blaster doucha rapidement l'enthousiasme de Kremp qui tentait désespérément de le faire fonctionner à nouveau en appuyant sur la détente.

– Là je crois bien qu'il est cuit.

– Tiens prends plutôt ça, lui fit Sellya en lui tendant le Kobalt de Zurl. Au fait, qu'est-ce qu'on fait de lui maintenant ? Si je m'écoutais je crois que je n'hésiterais pas une seconde... ajouta la Kwall en déclenchant sa deuxième lame protonique, qu'elle venait de récupérer.

– Oh, Oh ! Et celui du robot est intact aussi, ça m'en fait deux, du beau matos en plus !

– Tu m'écoutes ?

– Hein, oui... Zurl,... il peut encore nous être utile, il doit savoir pas mal de choses. Crois moi, après le coup qu'il vient de nous faire, je ne suis pas près de lui faire confiance de nouveau mais il devrait y avoir moyen de lui soutirer de précieux renseignements.

– Pas mal ! Il est temps d'en finir maintenant, lança l'individu en armure.

– Je ne te faciliterai pas la tâche ! répondit Vadra, bien déterminé à reprendre le dessus.

– A ta place, je serais moins confiant... rétorqua son adversaire en passant de nouveau à l'offensive.

Le Cesium para le coup et tenta aussitôt une contre-attaque de son cru. Comme s'il avait eu connaissance de sa trajectoire à l'avance, l'individu à l'armure gris anthracite la para aisément. Le jeune humain essaya de masquer son étonnement mais n'y parvint pas complètement.

– Bien essayé ! Mais ça ne suffit pas ! Ce combat a assez duré, laisse moi te montrer comment il faut s'y prendre.

Avec une vitesse et une puissance proprement hallucinantes, le glaive pourpre de son adversaire tourbillonnait et enchaînait les attaques. Celles-ci étaient de plus en plus compliquées et Vadra peinait à suivre le rythme infernal imposé par son adversaire.

– Tu faiblis, dirait-on ?

A bout de force, Vadra réussissait cependant à repousser tous les assauts.

– Ne me sous-estime pas ! Tu risquerais de le regretter.

– Tu crois pouvoir m'impressionner ?

– Non je ne crois pas. J'en suis sûr.

Le jeune humain repartit à l'attaque, tentant une nouvelle offensive basée sur un ensemble de feintes complexes qu'il n'avait encore jamais essayée en combat mais qu'il avait déjà beaucoup travaillé à l'entraînement, espérant ainsi déstabiliser son adversaire. Il fut tout près d'y arriver, réussissant même à le toucher légèrement. Pas assez pour espérer entamer de façon significative l'armure intégrale de son vis à vis. Mais ce succès permettait à Vadra de reprendre espoir et d'espérer faire douter son adversaire.

– Hum, c'est nouveau ça ! Et qu'est-ce que tu dis de ça ? lui lança l'individu en armure en se jetant sur lui.

Cette fois, Vadra ne réussit pas à parer l'attaque fulgurante de son adversaire et fut touché au niveau du ventre. Il ne put réprimer un hurlement de douleur.

– Très bien, mais je te préviens, à la moindre incartade de sa part je n'hésiterai pas, fit calmement la Kwall en pointant Zurl avec l'une de ses deux lames.

Alors que Kremp était sur le point de lui répondre, deux lueurs bleutées firent leur apparition dans la partie Nord de la Salle des Cérémonies. Moins d'une seconde après, une lueur jaune commença d'éclairer la partie Sud du Périgée. Sellya se retourna alors que retentissait dans la partie Est du temple le bruit caractéristique d'une épée tronçonneuse.

– On dirait qu'on a de la visite, il va falloir montrer à nos hôtes que le sens de l'hospitalité est une seconde nature chez nous, n'est-ce pas Sellya ? fit le HornsGoth en dégainant ses deux Kobalts.

Alors que les lueurs s'approchaient et que le bruit de l'épée tronçonneuse se faisait de plus en plus oppressant, il devint possible de distinguer les silhouettes de trois androïdes de combat. La Kwall activa ses deux lames protoniques. Au moment où Kremp s'apprêtait à tirer sur le robot muni de deux dagues protoniques bleues, il entendit un bruit à quelques mètres de lui qui lui fit tourner la tête. Un quatrième androïde qui semblait avoir surgi de nulle part se tenait immobile à moins d'une dizaine de mètres de lui. Le robot, les bras tendus vers l'avant, tenait un double sabre protonique dont il déclencha les deux flux simultanément. Deux grandes gerbes blanches firent leur apparition à chaque extrémité de la longue poignée rectiligne. Il commença à marcher tranquillement en direction du HornsGoth et prit la parole.

– Préparez vous à mourir ! fit froidement l'androïde.

– C'est la fin, incline toi, tu as perdu.

Se tenant le ventre, d'une main, Vadra brandissait son épée, montrant ainsi qu'il n'était pas encore vaincu. Le jeune humain grimaçait de douleur.

– Tu es pathétique, tu sais. Mais puisque tu sembles ne pas avoir tout bien compris, il va falloir que je sois plus explicite.

D'un puissant coup circulaire, il fit voler l'épée du Cesium à plusieurs mètres de là et pointa son arme vers Vadra qui reculait en titubant. A quelques mètres de là, le félin observait patiemment la scène.

– Où crois-tu pouvoir t'enfuir comme ça ? C'est tout juste si tu peux encore tenir debout.

Dans le silence de la nuit étoilée de Proxima, Vadra, qui reculait presque mécaniquement, crut percevoir des flashes dont il ne réussit pas à percevoir la signification. Ils semblaient se mélanger à la réalité tant et si bien qu'il devenait difficile pour lui de les dissocier. Un voile sombre l'empêchait à présent de distinguer son adversaire. En reculant, il heurta quelque chose avec son pied droit ce qui le fit s'effondrer au sol. C'est tout juste s'il parvenait à comprendre les paroles de son adversaire qui étaient pratiquement devenues inaudibles. Une douce chaleur semblait désormais l'envahir et sa douleur semblait également disparaître.

Il ouvrit les yeux et vit le glaive de son adversaire pointé dans sa direction à quelques centimètres de sa tête. Klénia se trouvait étendue à côté de lui, toujours évanouie, son arme à la main. Il pouvait ressentir la lutte que menait son organisme afin de rester en vie. Un feulement lui fit tourner la tête. En retrait par rapport à son maître, le Skrin Fenh paraissait se réjouir de la tournure que prenaient les événements.

– C'est ce qu'on va voir ! lança Kremp en brandissant rageusement ses deux Kobalts en direction de l'androïde.

Il fit aussitôt feu avec ses deux armes mais le robot de combat, d'un rapide mouvement circulaire, dévia les différents tirs à l'aide de son double sabre, avec une facilité déconcertante tout en continuant à se déplacer vers lui en marchant à une allure modérée.

– Bon bah c'est pas gagné sur ce coup là !

Quasiment en aveugle, le HornsGoth tira sur l'androïde aux dagues qui s'était discrètement rapproché dans son dos. Sous la puissance du tir du Kobalt, le Sirius perdit son bras gauche et fut projeté à plusieurs mètres. Sellya se précipita sur l'androïde au sabre jaune qui courait également dans sa direction. Elle contra son attaque à l'aide d'une de ses lames mais alors qu'elle pensait pouvoir l'atteindre avec l'autre, le robot lui empoigna le bras droit. Alors qu'il était en train de lui briser l'avant-bras et qu'elle avait de plus en plus de mal à bloquer son sabre, l'Excel à l'épée tronçonneuse, qui n'était plus qu'à un mètre d'elle, brandit son arme et entama un mouvement rotatif destiné à faucher mortellement la Kwall.

– Baisse toi ! cria Kremp qui s'apprêtait à faire feu avec son autre arme.

Sellya n'eut que le temps de basculer en arrière alors que le puissant tir du HornsGoth faisait exploser la tête et une partie du buste de l'Excel qui, dans son élan, poursuivit son mouvement circulaire et découpa son comparse en deux. Les deux robots de combat s'autodétruisirent l'un après l'autre.

– Vous ne survivrez pas, reprit calmement l'androïde au double sabre.

Kremp se mit en position de tir.

– Laisse le moi ! rugit Sellya plus furieuse que jamais, qui venait d'arracher ce qui restait du bras du robot dont la main était restée agrippée à son avant-bras.

Elle réactiva ses deux lames et engagea le combat avec l'androïde.

– Comme tu voudras, je vais achever l'autre pendant ce temps là.

Le HornsGoth se retourna et fit quelques mètres dans l'obscurité en direction de l'endroit où il pensait retrouver l'androïde en piteux état. Mais Kremp eut beau scruter les lieux, le robot avait disparu.

– Rends-toi, tu es vaincu, ne fais pas l'imbécile.

– Jamais !

– Ne sois pas ridicule, admet ta défaite ! Je te suis supérieur, il n'y a pas de honte à ça !

– Je ne suis pas encore vaincu...

– Alors, tu vas payer ta témérité ! fit-il en brandissant son glaive pourpre.

Levant son bras gauche de façon quasi instinctive, Vadra vit se créer dans sa main une sphère lumineuse d'une dizaine de centimètres de diamètre. Il la propulsa sur son adversaire qui la reçut en plein thorax et fut projeté au sol sous la puissance de l'impact qui avait réduit son armure en poussière. Le jeune humain porta sa main droite sur l'épaule de Klénia puis s'effondra, exténué. Dans le but de venger son maître qui gisait par terre, le fauve s'élança vers Vadra et bondit sur lui. Un tir de paralysant le toucha en plein vol, il atterrit lourdement aux pieds du Cesium. L'arme à la main, Klénia, qui se sentait affreusement mal, avait les plus grandes difficultés à se mouvoir et à se redresser. Mais par dessus tout, elle essayait de comprendre la situation. Elle se résigna à ramper vers Vadra puis s'agenouilla auprès de lui avec les plus grandes difficultés. Alors qu'elle l'examinait elle entendit une voix dans son dos.

– Des pouvoirs Psy ! Tu es plein de surprises à ce que je vois ! fit le maître du félin alors qu'il se relevait en contemplant les débris fumants de son arme. Il est temps pour moi de vous quitter, ajouta-t-il en leur tournant le dos.

Klénia tourna la tête dans sa direction et vit l'individu qui venait de parler s'enfuir en courant vers l'extrémité de la terrasse. Bien qu'elle se sentit très faible, elle empoigna l'arme que Kremp lui avait confié et trouva la force de se relever et de marcher vers le parapet de la terrasse. A son grand étonnement, elle vit alors le mystérieux individu sauter sans la moindre hésitation par dessus le muret sans même qu'elle ait eu le temps d'ajuster sa cible. Au moment d'atteindre le rebord du parapet, elle faillit s'effondrer mais se rattrapa in extremis et pointa le BusterGun vers le sol dallé de la Place de Zavinius. Elle vit la grande silhouette de leur adversaire atterrir sereinement puis se mettre à courir.

– Une ceinture Anti-G, songea-t-elle. Il avait tout prévu. Sauf que je me réveillerais.

Rassemblant ses dernières forces, l'Anoréenne fit feu à plusieurs reprises sur la silhouette qui se déplaçait rapidement et finit par rejoindre un véhicule. Malgré sa vue brouillée, elle crut reconnaître une moto, l'individu s'engouffra à l'intérieur puis démarra à toute vitesse. Il lui semblait qu'elle avait réussi à la toucher au moins une fois sans vraiment en avoir la certitude. Epuisée, Klénia s'effondra, convaincue d'avoir donné le maximum.

La Kwall multipliait les assauts mais les deux flux blancs du double sabre de son adversaire dansaient dans la pénombre et interceptaient à chaque fois les trajectoires de ses lames.

– Vous n'avez aucune chance de vous en sortir, fit l'androïde en accélérant le mouvement.

Les deux lames de son arme dessinaient désormais de furtives ellipses opalines dans l'obscurité du temple. De son côté, Kremp continuait d'examiner les lieux afin de retrouver la trace du robot aux dagues. C'est alors qu'il vit une lueur bleue au niveau de l'endroit où ils avaient laissé Zurl. Il se précipita en direction de la lueur avec l'intime conviction que quelque chose ne tournait pas rond.

Une des deux lames de Sellya s'éteignit. Elle venait d'échapper au contrôle de la Kwall et s'était désactivée par sécurité. Un léger bruit vint confirmer l'impact de l'arme sur le sol.

– L'issue de ce combat est déjà décidée, déclara l'Excel en faisant tourner son arme devant lui ce qui eut pour effet de produire un bourdonnement sinistre.

Kremp reconnut le Sirius qu'il avait sérieusement endommagé, il était accroupi et se tenait juste à côté du corps inerte de Zurl. L'androïde, qui avait déjà planté sa dague à plusieurs reprises dans le thorax du Gwargle, lui asséna un nouveau coup.

– Non ! hurla le HornsGoth en pressant simultanément les détente de ses deux armes.

Le double tir fit littéralement exploser l'androïde. Kremp accourut vers Zurl qui avait été sévèrement touché et qui avait les plus grandes difficultés à s'exprimer.

– Le salaud... il m'a fait exécuter par ses machines... j'aurais dû m'en douter ! lança-t-il en hurlant de douleur.

– C'est pas le moment de nous lâcher, tiens bon ! fit Kremp qui serrait le bras de son ancien coéquipier de toutes ses forces en espérant lui transmettre son énergie.

Mais le Gwargle était à l'agonie et le voile sombre commençait à recouvrir son visage. Sur celui-ci l'expression de douleur commençait petit à petit à se transformer en une espèce de plénitude.

– Acropolis... fit-il dans un dernier souffle.

– Non ! T'as pas le droit de me faire ça ! rugit Kremp dans un râle de désespoir qui résonna pendant plusieurs secondes dans la gigantesque enceinte vide. Agenouillé auprès de son ancien compagnon d'arme, l'ancien membre des marines éprouvait sa terrible douleur dans la solitude glacée du temple de Saldric. Non loin de là, une légère explosion se fit entendre.

– Acropolis... répéta Kremp machinalement.

Une main se posa sur son épaule, une voix à la fois douce et ferme se fit entendre.

– C'est la capitale d'EtherNova.

Lentement, le HornsGoth se releva. Ses yeux étaient restés fermés.

– Tu ne seras pas mort en vain, je te le promets.

« La suite lors de notre prochaine séance... » fit le MJ avec un air énigmatique.

Annexe 1 – Tables & Tableaux

T1 : Table des Facteurs de Difficulté (FDD) de Référence

Facteurs de Difficulté	
Difficulté	Facteur de Difficulté
Immanquable	1
Facile	5
Normal	10
Exigeant	15
Difficile	20
Très Difficile	25
Extrêmement Difficile	30
Phénoménal	35
Prodigieux	40

T18 : Table des Durées des Voyages Spatiaux

Durées des Voyages Spatiaux																	
	WALITO	ULSIMAR	STAR DUST	SORTESKEN	SKYPRA	SÉLÉNIA	NUBIS	KARNULL	HORN	HÉLIOS	GWORL'K	FURNIDGE	ETHERNOVA	CYRUS	ATALANTE	AQUALIS	ANOR
ALPHA	1,2	3,5	4,1	4	1,5	4,1	6,4	6,6	4,9	2,2	5,8	4,9	2,7	4,1	1,5	4,7	3
ANOR	4,3	4,2	5,3	5,2	2,9	6,7	7,5	6	6,2	4,3	8,5	6,2	1,2	5,6	4	5,1	-
AQUALIS	5,5	4,9	2,7	3,3	4,5	6,9	5,7	3,4	3,7	6,2	7,1	4	4	3,7	5,2	-	
ATALANTE	1,2	2,7	4,1	4,6	1,3	2,7	5,2	5,9	4,1	3,4	5,7	4,1	3,3	4,2	-		
CYRUS	4,1	5,4	1	1,5	4,5	5,3	4,2	5,4	2	4,7	3,4	1,9	3,7	-			
ETHERNOVA	3,8	3	4,8	5,2	2,1	5,9	7	5,2	5,4	4,6	8,1	5,7	-				
FURNIDGE	4,5	4,6	1,8	3,3	4,4	4,6	2,3	4,2	0,3	5,9	4,3	-					
GWORL'K	5,2	8,1	4,4	4,2	6,6	5,2	5,5	8,5	4,5	5,6	-						
HÉLIOS	2,3	5,8	5,1	4,2	3,8	5,3	7,6	8,5	5,9	-							
HORN	4,6	4,4	1,7	3,3	4,3	4,7	2,3	3,9	-								
KARNULL	6,8	4,6	4,4	5,9	5,4	7,4	4,4	-									
NUBIS	5,9	5	4	5,6	5,7	4,6	-										
SÉLÉNIA	3,2	4	5,3	6,1	3,8	-											
SKYPRA	2,2	2,1	4,1	4,7	-												
SORTESKEN	4,3	5,9	1,7	-													
STAR DUST	4,2	4,9	-														
ULSIMAR	3,9	-															

Les durées sont données en Journées Standard (JS) pour une Vitesse UL ayant un multiplicateur x1 (10 000 al/JS soit 400 al/h). Un dixième de JS (0,1 JS) correspond à 2h30.

Pour les télécommunications les durées sont données en heures (vitesse de transfert : 250 000 al/JS soit 10 000 al/h).

Annexe 2 – Table des Matières

Chapitre 1 – Le Guide de l'Univers.....	4	Chapitre 9 – Religions & Croyances	44
Le Guide.....	4	Croyances & Spiritualités.....	44
Vie Quotidienne & Technologie.....	4	Principales Religions	44
Mystères & Nature	4	Chapitre 10 – Guildes & Comptoirs.....	48
Jeux & Divertissements.....	4	Dualité.....	48
Mythes & Légendes	4	Historique.....	48
Aventures & Héros	4	Chasseurs de Primes	48
Chapitre 2 – Histoire des Galaxies Jumelles.....	5	Les Namdraths	53
Genèse.....	5	Chapitre 15 – Vie Quotidienne	56
La Grande Guerre	5	Chroniques de Sociétés.....	56
Les Débuts de l'Expansion.....	5	Les Villes.....	56
L'Ère Impériale	5	L'Habitat.....	60
L'Éphémère République.....	8	Travail & Retraite	60
Le Second Empire.....	9	Les Vêtements.....	61
Début des Conflits Intergalactiques	11	Les Études.....	62
Aggravation des Conflits	13	Systèmes Monétaire & Bancaire	62
La Guerre des Anciens Mondes.....	15	Langage Universel.....	66
Les Anciens.....	16	Calendriers.....	66
L'Avènement des Clans	19	Vie dans l'Espace	67
Chapitre 3 – Miwéa & Koméa.....	20	Chapitre 16 – Technologie	69
Visite Guidée.....	20	Un Nouvel Essor.....	69
Astrographie	20	Énergie.....	69
Astropolitique.....	23	Moyens de Propulsion	70
Principaux Secteurs	26	Technologies de Contrôle de la Gravité	73
Chapitre 4 – Principaux Systèmes	30	Robots & Androïdes.....	75
Une Diversité Vertigineuse.....	30	Armement	75
Types & Catégories.....	30	Construction.....	75
Flux Migratoires.....	31	Matériaux	75
Chapitre 5 – Principales Espèces.....	33	Chapitre 17 – Véhicules & Vaisseaux	77
Formes de Vie Majeures	33	Un Monde en Mouvement	77
Espèces Intelligentes	33	Vaisseaux	77
Espèces Semi-Intelligentes.....	34	Chapitre 19 – Valken & Rudrah	84
Chapitre 6 – Clans & Coalitions Montantes.....	37	Un Phénomène Ancestral.....	84
Les Clans	37	L'Époque du Conseil de la Paix.....	84
L'Union Atalante.....	37	Les Deux Hémisphères	84
Le Dominium Horus	37	La Population Psy.....	84
Le Palatinat Altaïr.....	38	Légalité & Statut	84
La Communauté Hermès.....	39	Déviants & Repentis	84
Chapitre 7 – Anarchistes & Indépendants	40	Pouvoirs Psy & Religions.....	85
Les Anarchistes.....	40	Centres & Symposiums	85
Les Indépendants.....	40	Cristaux Psy.....	85
Chapitre 8 – MégaCorporations & Corporations	41	Nouvelle – Prédications (Suite).....	86
Mineures	41	Le Temple.....	86
Principales MégaCorporations	41	Annexe 1 – Tables & Tableaux	93
Les Tigres.....	43	Annexe 2 – Table des Matières.....	94

Vivez des aventures hors-normes...



© Loïc Senan

...mais faites le avec style !