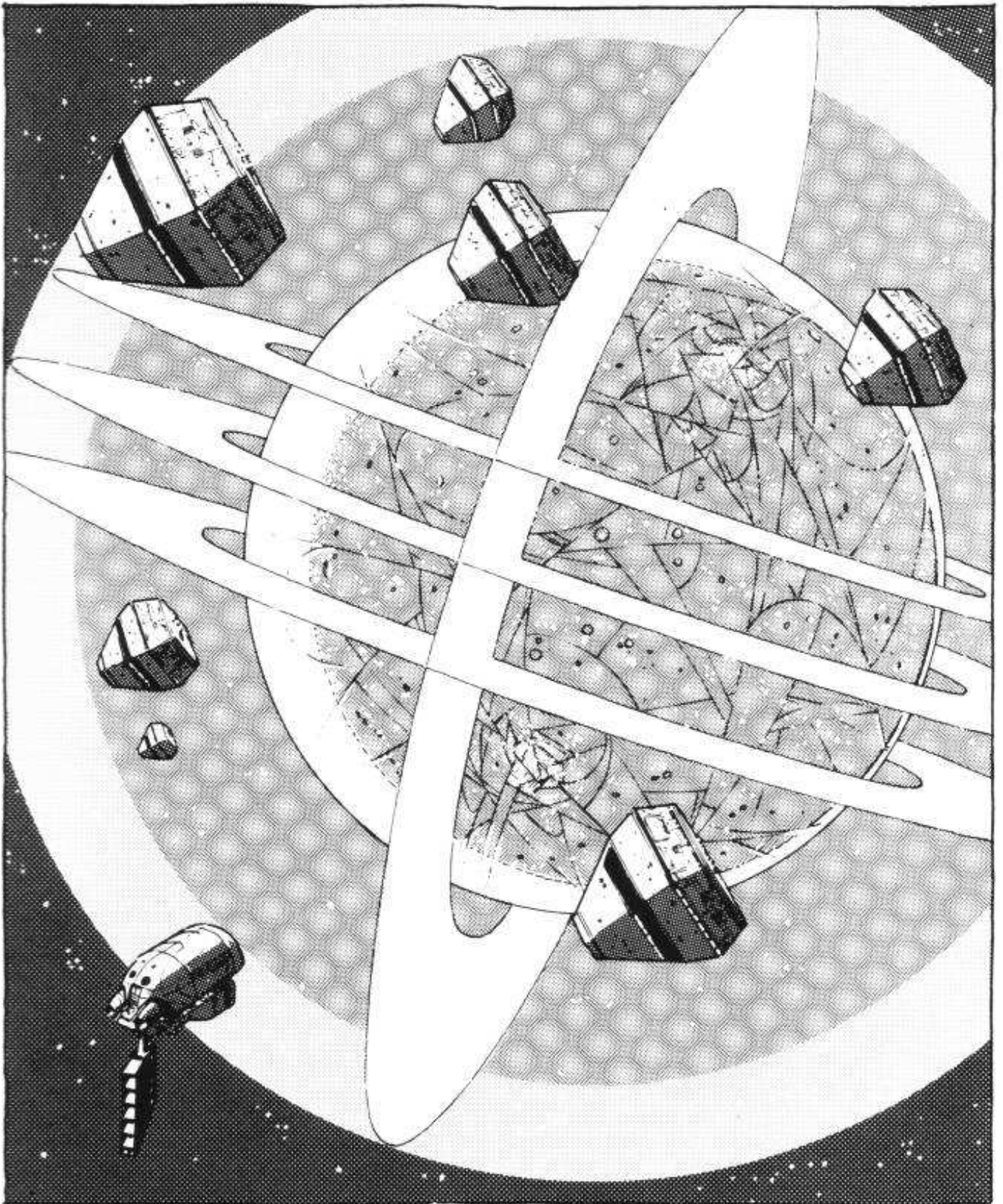


Histoire et organisation de l'Empire

Encyclopédie Galactique – tome I



Un supplément pour *Empire Galactique*

1

HISTOIRE DE L'EMPIRE GALACTIQUE

De temps à autre, il se présente comme un haut fonctionnaire, il lui arrive souvent de récompenser la bonté et l'abnégation. La vie quotidienne de ses sujets le fascine, et c'est toujours avec attention qu'il écoute leurs conversations...

Les Mille et Un Mondes, légende de Jack Vance le Marin

Tapie au détour d'une connexion secondaire d'un ordina-juriste, murmurée dans le brouhaha d'un bar du quartier de l'astroport, contée par la TriD-nounou aux enfants sur le point de s'endormir, court une vieille légende au sujet de l'empereur : déguisé en négociant de la Hanse, en Navyborg en bordée ou en prêtre voué au silence, l'empereur voyagerait parfois entre les mondes pour sonder, sans qu'ils s'en doutent, le cœur de ses administrés. Nul, bien sûr, n'a pu fournir de témoignage direct à ce propos. Mais cette légende montre bien l'omniprésence de l'idée d'Empire partout où il s'étend, du cœur de Prima aux circuits siliceux d'un banal robot des confins.

Elle illustre également la notion capitale qui a fondé, à travers une quarantaine de siècles, la permanence de l'Empire galactique humain. Devant l'immensité des distances, la formidable puissance des machines et

l'exubérante profusion des peuples et des coutumes, l'empereur est le symbole vivant de l'individualisme. Par l'attention qu'il prête à tous et à chacun au cours de ses voyages incognito ou lors des TriD-audiences officielles, il reste le garant de la liberté pour l'« Unimanité ».

L'histoire fut longue, des premières conquêtes à la formidable prospérité de l'Empire actuel. Aux balbutiements de la technique interstellaire faisaient écho des gouffres d'ignorance humaine. Durant des siècles d'ombre, pouvoir absolu et poigne armée furent les seuls recours des maîtres des mondes pour masquer l'incohérence de leur domaine. Les premières forces armées d'envergure interplanétaire apparurent dès les années 2900. C'est donc à l'époque légendaire des mange-poussières que les Etres humains firent leur apprentissage du maintien de l'ordre en environnement étranger, parallèlement à leurs

premières armes dans l'Espace. Mais revenons un peu en arrière.



L'EXPLORATION INTERSTELLAIRE (22^{ème} – 28^{ème} siècle)

Les premiers Êtres qui traversèrent le vide interstellaire furent humains. Mieux, nous ne connaissons pas d'autre race qui, avec les seuls moyens de sa propre technologie, ait tenté le Grand Bond sans savoir si elle n'était pas seule dans la Galaxie.

Ti Yu Shapiro, L'Empire des hommes

Aux premiers temps de l'expansion humaine, l'homme, confiné dans son système originel, se croyait seul dans l'immensité galactique. Nous ne voulons pas entrer dans la querelle qui sépare depuis toujours les experts scientifiques au sujet de l'origine de l'homme. Signalons seulement pour mémoire qu'une théorie imagine que la race humaine est originaire d'une planète unique, Terra, que certains experts identifient avec Sol III, capitale avant l'Empire de la première Confédération interstellaire. C'est l'adaptation de ces humains aux conditions des planètes colonisées qui expliquerait

la variété des types humanoïdes dans l'Empire actuel.

La seconde théorie scientifique présume l'apparition d'Êtres humanoïdes dans une région de la Galaxie située autour de la quatrième spire vers l'extérieur en partant de l'amas central de Prima. Ces différentes races auraient fusionné à la suite de la découverte quasi simultanée du voyage interstellaire.

Il s'avère à peu près impossible d'établir une chronologie exacte des événements marquants, des moments de gloire, des catastrophes qui marquèrent cette origine. N'en subsistent aujourd'hui que quelques épaves religieusement entretenues, plusieurs centaines de légendes et d'œuvres d'art, et,

quelquefois, des revenants... Nous possédons donc quand même quelques indices permettant d'émettre des hypothèses vraisemblables sur les voyages subluminiques de l'époque présalienne.

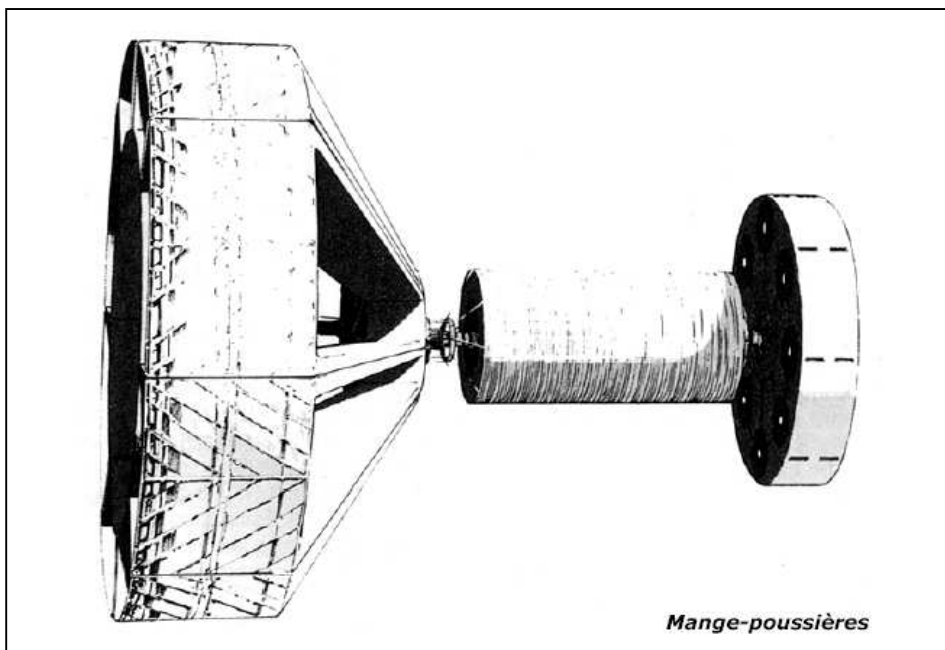
Les vaisseaux à génération NT4

Les premiers navires qui franchirent les gouffres séparant les étoiles furent des ruches. Fabriqués en métal, ces vaisseaux ressemblaient à de gigantesques roues pleines, au diamètre pouvant atteindre 1 à 2 kilomètres. La rotation de ces roues assurait une gravité voisine de 1 g au fond de la roue, diminuant graduellement à l'approche du moyeu.

L'épaisseur de ces disques, à la périphérie, avoisinait 500 mètres pour les plus grands d'entre eux, soit 3 000 000 m² de surface habitable. 500 couples s'embarquaient vers un but que découvraient, au mieux, leurs petits-enfants. Une fois chacun en place, le vaisseau était accéléré jusqu'à 30 000 km/s par des fusées largables. Le long voyage en vase clos commençait alors.

A cette époque, l'humanité dans son secteur d'origine n'occupait qu'une très faible fraction d'espace. La distance moyenne entre deux systèmes habitables était à peine de 15 années-lumière. Il fallait cependant 500 ans pour la parcourir. De nombreux problèmes se posaient aux voyageurs.

Sociaux, tout d'abord : si la première génération était composée d'une élite hyper motivée, la deuxième, quinze ans plus tard, l'était moins. A la quatrième, des systèmes de types dictatoriaux s'avéraient nécessaires pour le maintien de l'ordre. L'état d'esprit de la dixième génération est facilement imaginable !



Intrigues, révoltes et subversion durent anéantir environ le quart des vaisseaux à génération.

Techniques, ensuite, l'analyse des épaves le démontre. Les énormes problèmes de vieillissement des matériaux et de déperdition d'énergie ont anéanti au bas mot 10 % des vaisseaux.

Troisième problème, le plus atroce, l'absence de terre à l'arrivée. Le voyage touche à sa fin, les précieuses réserves de carburant destinées au freinage sont brûlées, et la « verdoyante » repérée avant le départ se révèle être un enfer de roches en fusion et de gaz cyanogènes ; 5 % des voyages finirent ainsi.

Mais, quand bien même le vaisseau parvenait à atteindre un monde habitable, se posait un dernier problème la régression. Les voyageurs, las d'être enfermés dans un espace trop exigü, refusent désormais d'œuvrer avec des gens qu'ils ont appris à détester. Dès l'arrivée, certains désertent et se perdent dans l'immensité inexplorée.

Divisée, la petite communauté humaine ne parvient pas à maintenir son haut niveau technologique. Si elle ne retombe pas à un niveau technologique primitif (NT 1), il s'en faut souvent de peu... Il faut recommencer une ascension vers le progrès technologique qui peut prendre des milliers d'années. Ce fut le triste destin de 35 % des voyages.

Donc, seul un navire sur quatre put accomplir correctement sa mission envers l'humanité. En gardant un contact fragile avec leur monde originel par radio électromagnétique — les ondes mettaient des années à porter les messages —, les équipages des vaisseaux à générations bâtirent des civilisations jeunes,

fortes et originales. Ce sont ces pionniers qui ont jeté les bases de l'épanouissement humain à travers la Galaxie.

LA COLONISATION (28ème - 70ème siècle)

Mange-poussières, brûle la Galaxie

Embarque tous tes Gris!

Grande Nova ! Ça, ce sont des hommes

Et une bouteille de rhum

Chant des Longs-Coueurs gris

L'absence de communication engendrait des conditions difficiles pour un progrès de la race humaine. Chaque monde se développait, ou non, à son propre rythme et en toute indépendance. Sans espoir de secours de la part de ceux qui les avaient envoyés, les Etres humains devaient s'adapter à des conditions de vie fort différentes.

Les partisans de l'origine terrienne de la race humaine pensent qu'une évolution génétique prit place à cette période. Cette explication a le mérite de rendre compte à la fois de différences d'aspect extérieur encore constatées de nos jours et d'une profonde identité de tous les humains.

La peau noire viendrait d'une mutation pour s'adapter à des systèmes solaires à forte luminosité. Au contraire, les races blondes à peau blanche auraient émigré sur des planètes dont l'atmosphère brumeuse filtrait le rayonnement solaire. Seule donc la race la plus répandue de nos jours, à la peau couleur cuivre et aux yeux bridés, serait restée conforme à l'apparence des premiers Terriens. Mais tous les îlots humains allaient bientôt se regrouper pour accomplir

ensemble la conquête de la Galaxie.

Les mange-poussières NT5

Il était théoriquement possible de réaliser des propulseurs capables d'accélérer des navires jusqu'à leur faire atteindre des vitesses proches de celle de la lumière. Le problème restait l'alimentation en carburant. La vitesse coûte cher de ce point de vue, surtout la vitesse relativiste...

Faire accélérer un navire jusqu'au dixième de la vitesse des photons ne présentait que peu de difficultés, mais, ses réservoirs vides, il ne pouvait plus alors freiner... Or le carburant nécessaire était présent dans l'Espace entre les étoiles... Des quintillions de tonnes !... Sous forme de « poussières interstellaires » : deux ou trois atomes seulement par kilomètre cube, mais tant de kilomètres cubes à ratisser...

Un « râteau » efficace fut mis au point vers le 28ème siècle. Un gigantesque laser était braqué vers l'Espace devant le navire. Concentré tout d'abord, il finissait par diverger quelque peu. Noyé dans le pinceau du laser, un champ magnétique. Polarisant les poussières interstellaires devant lui, le laser

rendait ainsi possible leur ramassage par aimantation. Les vaisseaux utilisant ce type de propulsion furent appelés « mange-poussières ».

La masse d'un mange-poussières excédait rarement deux millions de tonnes. Il était composé de quatre parties :

- Le **Collecteur** avait la forme d'un cylindre aplati. Situé tout à fait à l'avant, le Collecteur avait un diamètre démesuré par rapport au reste du vaisseau. Là étaient montés le laser et le champ magnétique.

- Le **Module habitable**, où prenaient place l'équipage, les passagers, les systèmes de pilotage, les navettes et la cargaison.

- Les **Réservoirs** de carburant, qui ne servaient qu'à basse vitesse lorsqu'il n'était pas rentable d'utiliser le Collecteur.

- Le **Moteur**, infernale chaudière nucléaire dont la poussée pouvait indifféremment être orientée vers l'avant ou vers l'arrière, selon qu'il fallait accélérer ou ralentir...

Le système présentait trois énormes avantages :

Il devenait possible d'envisager un retour si le but atteint se révélait être un enfer inhabitable !

Plus grande était l'accélération, plus le mange-poussières avalait de carburant... et plus il pouvait encore accélérer !

Enfin, les mange-poussières permettaient d'atteindre des vitesses relativistes. Avec donc certaines conséquences pour le moins étranges.

Les paradoxes de la relativité

Les tout premiers vaisseaux de ce type, à la fin du 28^e siècle,

frôlaient déjà les 9/10 de la vitesse de la lumière, soit 269 813 200 mètres par seconde. Sans tenir compte des temps d'accélération et de freinage, ces mange-poussières pouvaient parcourir 15 années-lumière (A.-L.) en 16 ans et 8 mois. Pour un observateur extérieur (resté sur le monde de départ ou attendant sur le monde d'arrivée), il s'écoulait effectivement 16 ans et 8 mois. Par contre, l'équipage du mange-poussières n'avait vieilli que de 7 ans et 3 mois... Le rapport entre le temps « objectif » des planètes et celui, « subjectif », du vaisseau est appelé facteur Tau (τ). A 90 % de la vitesse de la lumière, τ est égal à 2,29.

Mais au cours des siècles suivants, les mange-poussières firent encore des progrès. Les vaisseaux de deuxième génération atteignaient 99 % de la vitesse de la lumière. Leur facteur τ était de 7.08 et le voyage de 15 A.-L. durait 2 ans et 1 mois pour l'équipage. Un superbe vaisseau marchand du 50^{ème} siècle est visible en orbite autour d'Arténante. Il est encore théoriquement en état de marche.

La troisième génération de mange-poussières, enfin, approchait à ce point la vitesse de la lumière que son facteur τ était 22 360.67 ! Il ne fallait plus que 6 heures pour franchir les 15 A.-L.... De plus, ces vaisseaux comportaient des compensateurs de gravité qui leur permettaient des accélérations fabuleuses.

Les «Gris»

Une cinquantaine d'individus composait l'équipage des premiers mange-poussières. Au 58^{ème} siècle, quatre ou cinq hommes suffiront. Ces hommes, que l'on appelait familièrement les « Longs-Coueurs gris » ou simplement les « Gris », couleur de leur uniforme, vivaient dans un temps différent de ceux qui

restaient sur les planètes. Ils voyaient passer autour d'eux les générations successives, livrant à la fille les marchandises commandées par le père. Par force, ils étaient coupés des individus, des sociétés, des civilisations entre lesquels ils assuraient les communications. Au moment de l'invention de la propulsion Varlet, sur Edénis, ils se recyclèrent tout naturellement. C'est parmi eux que se recrutèrent les premiers Navyborgs.

La Confédération interstellaire

Ce progrès du vol interstellaire eut des conséquences déterminantes. Désormais en contact les unes avec les autres, les différentes colonies terriennes connurent des échanges féconds. Mais également des guerres...

C'est dans les années 2900 que certains systèmes désireux de poursuivre pacifiquement leur évolution se regroupèrent en une Confédération interstellaire humaine. Elles joignirent leurs forces pour créer les plus anciennes divisions de la future Armée impériale les divisions « Intervention » et « Formation ».

La division Intervention fut chargée d'assurer la défense des colonies de la Confédération ; la division Formation, de la coordination des armées locales sur les planètes nouvellement ralliées. Nombre de traditions de ces corps datent de cette période héroïque.

C'était une époque haute en couleur. Découvertes de nouvelles planètes, piraterie interstellaire, relations plus ou moins conflictuelles entre les mondes de la Confédération, l'histoire de ce qu'on a appelé l'« âge des étoiles » est mouvementée et pleine de détails pittoresques.

Malgré les exagérations romanesques d'usage, les nombreux

feuilletons TriD qui illustrent cette période de l'Antiquité en donnent un aperçu assez juste. En effet, les auteurs en ont souvent recueilli le témoignage direct auprès des contemporains surgis du passé qu'on nomme les « Revenants » (voir plus loin encadré).

Mais la caractéristique fondamentale de cette période reste l'essor du commerce interplanétaire. Il permet la mise en commun de ressources appartenant à une multitude de colonies. La grande variété des planètes de la Confédération, le nombre quasi illimité de pro-

duits, d'objets ou de matières premières échangés entraînent un développement considérable du pouvoir économique et donc du progrès technologique. Des mégacorporations sont nées alors, qui existent encore aujourd'hui. La Hanse des Marchands fut créée en 5427. Elle permit de réglementer une concurrence féroce et d'encourager la libre circulation des idées comme celle des biens.

La rencontre avec les Malachites, une race non humaine connaissant le voyage interplanétaire, stimula encore davantage les échanges

commerciaux. Les Etres humains évitèrent alors de commettre la faute de tenter de s'imposer politiquement ou par la force. Cette erreur, commise quelques siècles plus tôt dans les premières colonies, aurait entraîné une guerre coûteuse et stérile. Il faut avouer que la civilisation malachite, traditionnellement pacifique, eut sur les humains une influence profondément bénéfique. Fins politiques, les Malachites réussirent à s'intégrer à la Confédération cinquante ans à peine après la première rencontre.

L'EXPANSION (70ème - 80ème siècle)

Quand la radio interstellaire répandit la nouvelle, un frisson parcourut la Confédération entière. Les étoiles étaient à portée de l'Homme. Le nom de Rosalia Goutte-de-Pluie fut sur toutes les lèvres. Mais les « Gris », tout à la fierté de la gloire qui touchait une des leurs, ne réalisèrent pas immédiatement tout ce que propulsion hyperluminique impliquait...

Prétrafolia Jackson, Quand la science devient mythe

En 7017, un pas de géant fut franchi. La découverte des « hyperondes »

beaucoup plus rapides que les photons (3000 A.-L./h). permit la mise au point de communications ultrarapides. Par un système de relais radio sur chaque monde de la Confédération interstellaire, il devenait possible d'échanger en quelques heures des informations qui auraient mis des années par courrier mange-poussières. Malgré le délai éprouvant entre la question et sa réponse, le monopole des Gris était battu en brèche.

La régression scientifique, éternel problème sur certains mondes éloignés. disparut. Au contraire, le parrainage des mondes les plus avancés entraîna un progrès technologique énorme des colonies. L'industrialisation fut spectaculaire, aidée par la Hanse qui pouvait désormais ajuster

son offre aux demandes précises de chacun de ses clients.

Mais un incident se produisit sur un monde retombé en barbarie sur lequel un Marchand sans scrupules importa des armes atomiques. La destruction totale de la population qui s'ensuivit provoqua une vive émotion dans la Confédération. Les Malachites firent passer une loi, dite de non-prolifération », toujours en vigueur aujourd'hui, pour interdire ce genre de pratiques.

Sur la planète Sol III, une des plus anciennes colonies humaines, qui était le siège central de la Confédération, un certain nombre de savants se regroupèrent pour mieux contrôler les échanges de technologie. Sous le nom de « Loge Tekno » cette organisation finit par enrôler la majeure partie des scientifiques, désormais appelés « Teknos ». Rapidement, la Loge, par-delà ses objectifs humanistes, devint

Jonas Varlet



un contre-pouvoir en face des autres organisations politiques ou syndicales. Le besoin d'un personnel technique de plus en plus performant et compétent fit des Teknos les principaux détenteurs du savoir.

La propulsion hyperluminique

C'est Jonas Varlet, un Tekno originaire d'Edénis, une petite colonie provinciale, qui, vers les années 7500, inventa un moteur théoriquement capable de dépasser la vitesse de la lumière. Mais tous les essais en grandeur réelle échouèrent. Il fallut attendre un siècle pour que la propulsion hyperluminique Varlet fût mise au point par la légendaire Rosalia Goutte-de-Pluie (voir tome II).

L'histoire de la navigation hyperluminique se confond alors avec celle de la Guilde Navyborg. Les premiers Êtres à parcourir le Triche-Lumière furent naturellement les pilotes des astronefs subluminiques surnommés « mange-poussières ». La Fédération humaine des Longs-Coueurs et la Loge Tekno

mirent au point un procédé fiable d'aide au pilotage, le plot vertébral. Cela accéléra le regroupement de toutes les organisations d'astronautes en une seule : le Syndic Navyborg.

A partir de 7600, sous la bannière de l'ancienne Hanse des Marchands, ce fut l'éclosion d'une multitude d'organisations et de sociétés commerciales sans statut professionnel bien défini. Elles utilisèrent les premiers vaisseaux à moteur Varlet pilotés par les Navyborgs pour voyager et transporter, allant de monde en monde, de planète en planète.

Un Marchand de l'époque était aussi bien négociant qu'explorateur, bâtisseur, aventurier, scientifique ou homme politique. A chaque monde nouveau se posait un problème nouveau et une nouvelle façon de le résoudre. Les générations suivantes, mieux organisées et plus rigoureuses dans leurs méthodes de travail, appelèrent ces temps « les Mille Héroïques », en l'honneur de ce millier de familles marchandes, les Marchands indépendants, bravant mille dangers sur mille

mondes différents.

Vers 7800, le développement exponentiel du trafic spatial, grâce à la propulsion Varlet, encouragea la création et le développement de la piraterie. Sous l'influence de la Hanse des Marchands, la Confédération constitua un corps spécialisé dans les techniques de combat spatial, la division Nova, qui s'acquitta encore de nos jours de cette tâche immense.

A la fin du 80e siècle, l'agitation gagna une partie des mondes frontaliers qui réclamèrent leur indépendance. Les autorités confédérées terriennes créèrent alors un corps spécial de « Guetteurs ». Ces derniers acquirent une grande réputation d'efficacité lors de l'affaire « Kaboul Def ». La révolte des colonies fut décapitée par l'arrestation (ou plutôt l'enlèvement !) de cet aventurier. Calomnié, accusé sur la foi de fausses preuves d'être l'instigateur d'un odieux trafic d'esclaves, inventé de toutes pièces, le leader des « Colons libertaires » ne fut réhabilité que plusieurs siècles plus tard.

LES «REVENANTS GRIS »

Note d'information destinée aux commandants de la Flotte (Source Prima Arch. imp.)

Avant l'invention de la radio hyperluminique, plusieurs systèmes avaient décidé d'envoyer des éclaireurs en avant de l'axe de l'expansion humaine (de l'extérieur vers le centre de la galaxie). Le projet était ambitieux : en dix ans, trois mille mange-poussières partirent vers l'inconnu. Ceux qui les envoyaient savaient qu'ils ne les reverraient pas. Un seul mot d'ordre pour les équipages de volontaires pour devenir les émissaires de l'Humanité: En avant vers le Centre ! Les derniers partirent dans l'année 6957. Puis, ironie du sort, la technologie progressant rendit leur mission obsolète.

Certains arrivent encore sur des mondes impériaux... Le choc éprouvé par ces fantômes venus d'un autre âge est difficilement imaginable. L'administration impériale doit les prendre immédiatement sous sa protection. D'un point de vue législatif, leur porter tort, de quelque manière que ce soit, équivaut à porter tort à Sa Majesté impériale avec un châtement à la mesure.

Selon les statistiques officielles, au bas mot un millier de ces mange-poussières sont encore en route. Parti voici plus de 5 000 ans, leur équipage n'a vieilli que d'environ 82 jours standard ! Tout citoyen impérial pouvant donner un renseignement au sujet de ces orphelins du temps reçoit une prime de cent millions de crédits. Certaines sociétés se sont spécialisées dans la recherche des « revenants ». Menée d'une manière systématique et délibérée, elle représente un gros investissement en temps et en argent. Si l'intention de recherche est prouvée, la prime est portée au double, sans compter le remboursement des frais. Mais, ces dernières années, la concurrence féroce entre compagnies s'est exacerbée. Allant jusqu'à mettre en danger la vie des « revenants », une rixe en 11483 entre deux compagnies rivales, « S.O.S.-Fantômes » et « La Confrérie du sourcier gris » nécessita l'intervention des Scorpionnutes. On prévoit une révision de la loi par le Conseil suprême...

L'EMPIRE

Jamais il n'a été plus important de faire votre devoir, soldats. Pourtant jamais votre devoir n'a été plus difficile à discerner. C'est dans l'obéissance à vos chefs que vous garderez la certitude intérieure de servir une juste cause, la plus juste qui soit ; aujourd'hui, rallier les rebelles ce n'est pas trahir la Confédération, c'est sentir la grandeur de l'homme dans sa conquête de la Galaxie. Vive l'Empereur !

Général Rival, discours de Leporello

Malgré cette habile reprise en main, la Confédération vivait ses derniers instants. Le pesant monopole technologique de Sol III gênait la Hanse des Marchands qui y voyait une atteinte à la liberté du commerce. De son côté, le Syndic Navyborg supportait mal de voir ses déplacements contrôlés par une administration lointaine et tatillonne. Seule la rivalité séculaire entre les deux guildes empêchait une rupture ouverte.

Mais les coloniaux n'avaient pas dit leur dernier mot. Sur un monde situé à l'extrême avancée de l'expansion humaine, un colonial du nom de Zarouh fit construire en secret une flotte spatiale. Équipée d'armes de contrebande, pilotée par des Navyborgs officiellement exclus du Syndic, l'armada de celui qui avait pris le nom de « Khan » conquiert un par un les mondes frontaliers. La plupart de ceux-ci se rangeaient d'ailleurs volontiers sous la bannière des rebelles. Divisée sur les mesures à prendre, la Confédération réagit avec beaucoup trop de lenteur et de mollesse.

La bataille décisive de la Première Guerre interstellaire eut lieu en 8052 près de la planète Leporello. C'est par dizaines qu'à l'appel de Zarouh Khan les vaisseaux confédérés rallièrent la flotte rebelle. Devant la tournure que prit rapidement la bataille, le vaisseau amiral terrien prit la fuite. Le reste de la flotte confédérée se rendit.

Après cette cinglante défaite, la Confédération se désagrégea littéralement. Les différentes forces armées qui la défendaient entamèrent une série de luttes intestines (la « Guerre des divisions »). Profitant de la situation, Zarouh s'autoproclama empereur de la Galaxie après de courtes tractations avec les grandes guildes. En l'espace de quelques années, la plupart des mondes de l'ex-Confédération interstellaire allaient faire partie du nouvel Empire galactique.

Sa Majesté Zarouh Khan commença par réorganiser les différents corps d'armée. Il insuffla aux diverses divisions un esprit commun, et créa une nouvelle guildes de dimension galactique appelée simplement l'Armée.

Dans les divisions Intervention et Nova, Sa Majesté préleva les meilleurs éléments et créa le corps des Courriers impériaux ou division Flèche. Ces messagers furent chargés tout d'abord de convaincre pacifiquement les derniers mondes confédérés de rejoindre l'Empire. Un échec de leur part entraînait inmanquablement l'intervention de l'Armée.

Mais ils rencontraient peu de résistances. La paix nécessaire au progrès et à la prospérité de tous impliquait l'exercice d'un pouvoir fort au centre de la Galaxie. En 8054, l'assassinat de Zarouh par un fanatique terrien eut finalement peu de conséquences. Sans hésiter, l'Armée puis les autres guildes jurèrent allégeance à son fils.

En 8075, Sa Majesté Koddah, lasse des innombrables tentatives d'assassinat perpétrées contre Elle et ses deux augustes prédécesseurs, préleva des cinq divisions existantes leurs plus valeureux éléments, l'élite de la Galaxie, et les regroupa sous le nom de Scorpionautes ». Cette garde prétorienne, toute dévouée à l'empereur, n'a encore jamais failli à ce jour.

Koddah gagna son surnom de « voyageuse » en encourageant la création de la guildes Navyborg, unification de tout le personnel navigant sous la bannière de l'ex-Syndic. Sous l'aiguillon de l'impératrice, la colonisation reprit.

Isolée politiquement avec quelques mondes proches, Sol III connut alors un isolement géographique dû au déplacement du centre de gravité de la société humaine. Le coup de grâce pour Sol III fut le transfert vers une planète centrale de la Grande Loge Tekno. L'exonération des taxes impériales pour cent ans attira nombre de sociétés et d'individus vers les planètes nouvelles. L'arrivée au centre de la Galaxie, but de toutes les colonisations, vers l'an 9050, apporta un calme relatif à l'expansion de l'humanité. Les trois pouvoirs, politique, économique et scientifique, se tassèrent et s'épièrent.

Prima, le point central

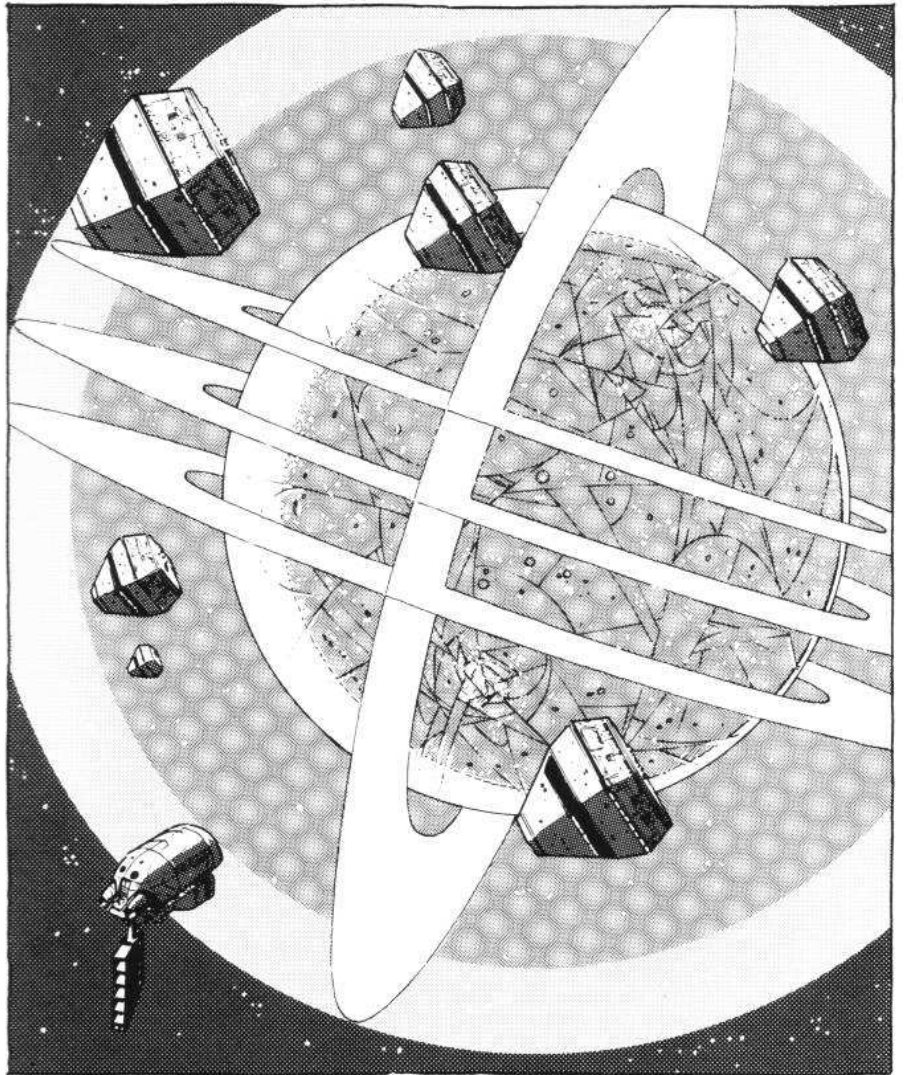
La Loge Tekno reçut mission de construire un immense planétoïde artificiel destiné à abriter la nouvelle capitale impériale, Prima. Tortran « le Bâtitteur » s'y installa avec sa cour et sa puissante administration. Désormais, aucune grande décision concernant l'ensemble de la Galaxie n'échappait à la tentaculaire Admintek. Les Adminteknos semblaient s'être donné pour tâche de comprimer dans un carcan de règlements minutieux et de lois restrictives la marge de manœuvre des guildes.

La Hanse, toujours chatouilleuse sur le plan des libertés, voulut s'opposer à une série de réformes impériales (dont certaines concernant le système d'impôts et de taxation). Après d'âpres conflits où l'Admintek était à la fois juge et partie, la Hanse fut dissoute par Sa Majesté. Mais les Teknos avaient été trop loin. Au point de menacer le pouvoir impérial qui dépendait d'eux aussi bien pour recueillir des informations que pour exécuter ses décisions.

La propulsion Lehouine

En 9084, l'opposition larvée de la Loge Tekno à l'empereur permit à la fidèle Gilde Navyborg de devenir seule détentrice d'un formidable secret : la propulsion Lehouine, qu'Ursula Lehouine venait de remettre à Sa Majesté. L'habile Gilde Navyborg argumenta de la façon suivante.

N'était-il pas dangereux de laisser aux puissants Teknos le contrôle d'une chose aussi essentielle à l'Empire que le voyage spatial ? La Gilde Navyborg suggérait donc respectueusement à Sa Majesté de lui remettre les deux systè-



mes de propulsion hyperluminiques, qu'elle fabriquerait et exploiterait.

Désireux de marquer sa réprobation aux Teknos, sans toutefois se les mettre définitivement à dos, Sa Majesté Olaff II, homme faible mais fin, trancha de la façon suivante : aux Teknos la propulsion Varlet pour les petits vaisseaux, aux Navyborgs les énormes astronefs qu'autorisait la propulsion Lehouine. Ainsi fut à jamais scellée la complémentarité Teknos-Navyborgs.

L'ÂGE D'OR

De centrifuge qu'il était aux temps glorieux de Koddah et des Mille Héroïques, l'Empire devint centripète. Tout ramenait au centre, à Prima, où les empereurs géraient dans l'opulence leur rente de patrimoine. Ce n'étaient plus les fiers « condottieri », ni les hardis explorateurs, ni même les bâtisseurs titanesques... La mode était à l'empereur bourgeois !

Sou He Ton, Les Douze Khans

Les trois siècles qui suivirent l'invention de la propulsion Lehouine furent, du point de vue du citoyen impérial, une sorte d'âge d'or. Transportées, lentement mais sûrement, par les énormes cargos, toutes les marchandises, toutes les matières premières affluaient des lointaines colonies vers le centre de la Galaxie. « L'Unimanité », c'est-à-dire l'ensemble des Êtres vivants et intelligents rassemblés au sein de l'Empire, s'accorda, semble-t-il, une pause, un moment de grâce, pour souffler et jouir de la vie. Ce fut aussi une riche période pour les arts. De nombreux chefs-d'œuvre qui sont aujourd'hui la fierté des musées impériaux datent du 96ème siècle.

La Vertu démoniaque

Pourtant le pouvoir central restait désespérément stérile. L'Empire savait consommer mais non plus produire. Alors qu'on ne découvrait plus de nouveaux systèmes, on annexait à tour de bras les petits Etats indépendants que la furie colonisatrice avait laissés en friche derrière elle. Le pillage des colonies permettait de dépenser sans créer de richesses.

Mais ce système reposait sur la faiblesse et la dépendance des mondes exotiques. Par nature, il

ne pouvait être que provisoire. L'Empire n'exportait plus que des douaniers. Les garnisons massées aux frontières de l'Empire, assoupies par l'attente d'un ennemi qui ne venait jamais, succombaient, elles aussi, aux sirènes du plaisir. Les autorités spirituelles elles-mêmes devenaient matérialistes.

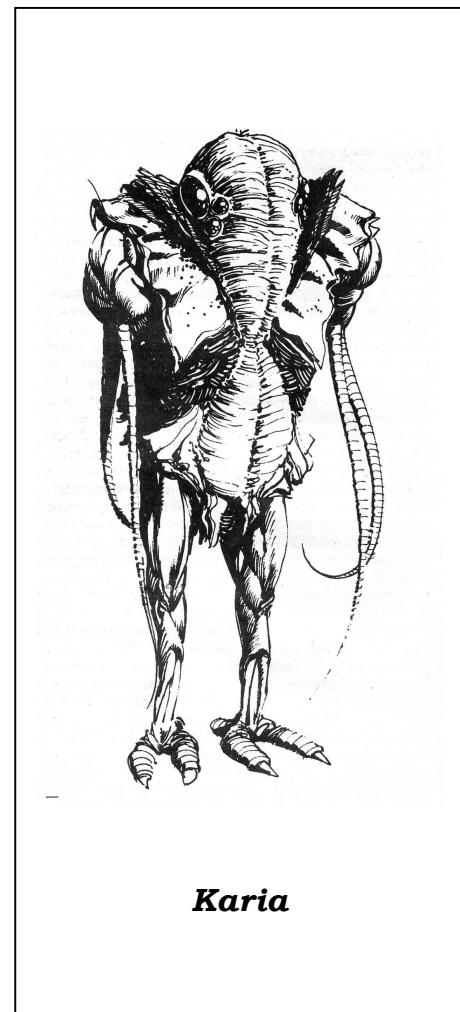
Une secte obscure allait ainsi acquérir en quelques années une grande importance, financière autant que religieuse. En phase avec leur époque, les adeptes de la « Vertu démoniaque » annonçaient la rédemption par le péché, prênaient la pureté à travers le vice et recherchaient l'élévation de l'âme par la corruption des corps. Leurs églises satellisées, où toutes sortes d'orgies et de délires des sens tenaient lieu de culte, connurent des records d'affluence.

Les révoltes karias

Mais un réveil pénible attendait l'Empire assoupi. Il vint d'une race E.T. des frontières, dont les aspirations mystiques, fondées sur l'ascétisme et la valeur guerrière, étaient en absolue contradiction avec le sybaritisme humain. Les Karias déclenchèrent parmi les mondes E.T. et même humains une rébellion tout d'abord ponctuelle. Mais, après quelques succès faciles dus à la corruption et à la

désorganisation impériale, la théocratie karia fanatisa ses troupes à outrance. Une vague sauvage semblait prête à submerger l'Empire.

Seule l'intervention d'une nouvelle sorte de navires, les « monstronefs », gigantesques Lehouine capables d'amener sur un monde rebelle des centaines de milliers d'hommes de la division Intervention, parvint progressivement à endiguer la révolte.



Karia

L'utilisation massive de robots autoguidés, les « formecs » (de « force mécanique »), donna finalement la victoire à l'Empire.

Mais le choc de la révolte avait été brutal, laissant des cicatrices profondes. Même le citoyen impérial de base, tout engourdi de plaisir et de luxe qu'il fût, avait été choqué aussi bien par la révolte que par la répression brutale qui s'ensuivit.

Il fut alors décidé avec sagesse de laisser aux frontières de l'Empire, dans la frange des mondes nouvellement découverts ou pas encore intégrés à l'Empire, une zone d'influence libre où pourraient s'exprimer et se concrétiser les idées originales, anticonformistes ou même oppositionnelles.

Votées par le Conseil suprême, les lois de mise en quarantaine des mondes de niveau inférieur, outre la protection apportée à leur culture originale, permettaient de les garder à un niveau technologique leur interdisant un affrontement direct avec l'Empire.

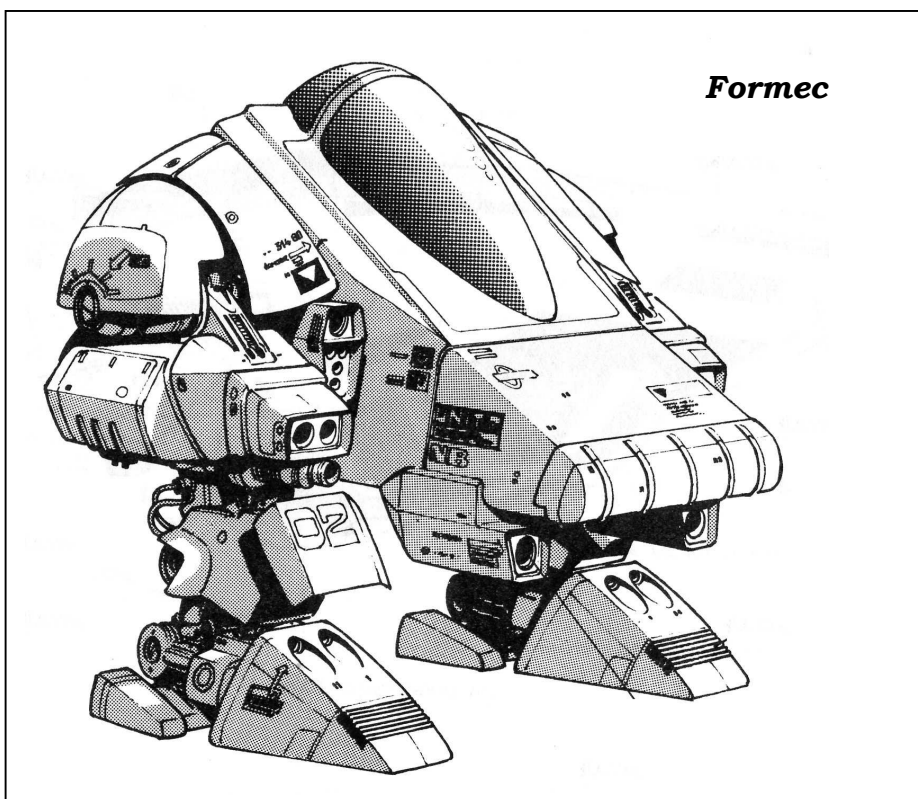
Pourtant, ces troubles semblaient avoir fortement sapé la foi, autrefois universellement répandue, de la mission civilisatrice humaine à travers la Galaxie. De fait, l'expansion humaine sera largement stoppée pour quelques siècles.

Une autre conséquence troublante de ces événements fut le retour de la Hanse des Marchands, qui retrouva toute la faveur qu'elle avait perdue. Ce fait peut s'expliquer par toutes sortes de contraintes économicopolitiques. Une définition claire des règles du jeu commercial était devenue nécessaire ainsi qu'une sorte de moralisation des pratiques dénoncées par les Karias.

La nouvelle féodalité

La primauté nouvelle donnée par le Conseil suprême aux cultures locales, accompagnée d'une politique résolument décentralisatrice, entraîna rapidement l'émergence de pouvoirs locaux. Baronnies, démocraties populaires, républiques exotiques, une floraison de régimes locaux s'épanouissait. L'Empire devenait une mosaïque dont l'unité, symbolisée par l'empereur, semblait bien affaiblie.

Il n'est pas certain que le phénomène de cour préconisé par l'Admintek pour attirer dans l'orbite impériale les potentats locaux et influencer leur politique ait eu les résultats escomptés. Au contraire, les chroniques de l'époque mettent en scène un empereur faible plus soucieux d'étiquette que de politique, une cour rongée par les complots et les luttes d'influence, bref, tous les signes avant-coureurs d'une décadence de l'Empire tel que l'avaient conçu les premiers fondateurs.



LA DÉCADENCE

Mais la philosophie profonde de la révolte karia, cet ardent élan mystique rejetant le matérialisme et le mode de vie béat des Citoyens impériaux, montre l'urgente nécessité d'un souffle nouveau, d'un idéal élevé face aux déprimantes mesquineries d'un pouvoir politico-administratif hypercentralisé relayé par une tentaculaire emprise technico-commerciale, elle-même consolidée par le monopole des transports interstellaires.

Alfred the Best, Le Cocon des colons clonés

L'utilisation de la science à des fins partisans (monstronefs, formecs) était l'apanage des grands seigneurs au niveau local. A cette époque, les empereurs confinés sur Prima n'avaient plus qu'une fonction représentative. Tout en prétendant agir en leur nom, chaque féodal jouissait en fait d'une autonomie complète de décision.

L'ordre impérial était souvent synonyme d'une répression froide et implacable, symbolisée par les nombreuses machines policières. C'est l'époque des autarques tout-puissants régnant depuis leurs citadelles inexpugnables, avec leur armée de robots-flics équipés de neurofouets et de détecteurs de mensonge.

En 9508, le plus puissant d'entre les féodaux, le Connatic de Knume, qui gouvernait un amas proche du centre galactique — également amant de l'impératrice régnante selon de nombreuses sources de l'époque —, obtint l'accord du Conseil suprême pour un ambitieux programme de colonisation.

La Pince

Pour respecter l'équilibre démographique de l'Empire, chaque système fut invité à sélectionner ses meilleurs éléments. Des cultures de cellules de ces citoyens d'élite furent

réunies sur Prima puis clonées et activées pour fournir en quelques semaines des contingents d'Étres humains adultes.

Par milliers, les astronefs navyborgs déversaient sur des planètes vierges leur cargaison de clones en hibernation. Merveille de la technologie tekno, le cercueil de glace enrobant chaque clone pouvait être largué à distance de la planète. A peine fondue par le frottement de l'atmosphère, chaque capsule cryogénique faisait renaître, tel un papillon émergeant du cocon, un colon cloné prêt à défricher et à mettre en valeur une nouvelle planète.

Le but officiel proclamé par tous les médias comme une oeuvre prioritaire de salut galactique était : « Fermez la Pince. » La représentation de l'ensemble des mondes qui formaient l'Empire affectait en effet la forme d'une pince dont la base était située à la périphérie galactique. Deux mâchoires gigantesques dont les pointes extrêmes s'effilaient dans les confins se rejoignaient aux alentours de Prima d'où s'élançaient les vaisseaux colons pour peupler l'interzone.

Mais, en 9512, un scandale énorme mit brutalement fin à la recolonisation. Une mission de routine menant une enquête discrète mais systématique mit à jour un incroyable secret. Sa révélation par les homéos-journaux fit l'effet d'une bombe : sur chaque planète nouvellement

colonisée, la population de colons comportait un clone du Connatic, équipé des derniers gadgets technico-militaires (prothèses armes, armures, etc.).

Sa mission secrète était tout simplement de prendre le pouvoir dans la colonie puis, avec l'aide d'autres clones du Connatic, de former des confédérations qui, bientôt, s'opposeraient à l'Empire.

Un tel programme de conquête de la Galaxie par un seul homme reproduit à des centaines d'exemplaires constitue à ce jour le plus extraordinaire complot contre le pouvoir impérial. La disparition prématurée mais opportune de l'impératrice permit au Conseil suprême de se débarrasser du Connatic et d'édifier les lois anti-clonages encore en vigueur de nos jours. Il s'en fallut alors de très peu qu'on ne remît en question l'hérédité de la fonction impériale.

LES GRANDES RÉVOLTES

Mais L'Empire ne pourra désormais plus se concevoir que multiple et unique, immense fleuve traversé par un même courant sur lequel flottent librement les nefes les plus diverses vers les ports les plus éloignés.

Allocution traditionnelle de l'empereur
à l'ouverture de la session des Chambres.

Cette nouvelle faillite d'un Empire trop dédié aux seules lois du profit fut lourde de conséquences. Le pouvoir démesuré octroyé aux dirigeants devint suspect. On se méfiait des machines et on dénonçait la manipulation des populations à l'aide de la science tekno. Des grandes voix d'artistes ou de personnalités religieuses s'élevaient un peu partout pour réclamer un retour aux sources, un respect plus effectif de l'individu.

L'Église de la Conscience universelle

En 9520, sur une planète extérieure à l'Empire, naissait une foi qui gagnerait bientôt toute l'Unimanité. Sous le nom d'Église de la Conscience universelle, la nouvelle religion prêchait le dialogue entre toutes les races et proclamait l'égalité absolue des Êtres vivants et intelligents.

A l'intérieur de monastères clandestins disséminés dans toute la Galaxie connue, les Prêtres de la Conscience universelle pratiquaient des exercices destinés à renforcer les pouvoirs PSI latents chez la plupart des Etres. violemment pourchassée par tous les despotismes locaux, cette secte faisait de plus en plus d'adeptes, aussi bien chez les humains que

chez les E.T.

Pour contrer cette menace, certains potentats n'hésitèrent pas à lancer de fausses rumeurs pour monter les populations contre les PSI. Nombreux furent les lynchages et les massacres, appelés « psinocides », que cette campagne de propagande encourageait. Le désordre et la haine raciale secouaient tout l'Empire. Toutes les Églises en subirent les conséquences. Pourtant, rien n'empêchait la foi nouvelle de s'étendre.

Le désordre connut son apogée vers 10050, au cours du règne du cinquantième empereur, Padishah XIV. Les

guerres entre puissants ravageaient un Empire menacé d'éclatement. Certaines marches galactiques proclamaient leur indépendance.

C'est alors qu'un lointain neveu de l'empereur, Paul, duc d'une planète semi-désertique, prit la tête d'une coalition de rebelles.

Ces « hommes libres » étaient alliés aux Prêtres de la Conscience universelle. Une discipline de fer, une connaissance extrême des sciences du combat et quelques pouvoirs PSI en faisaient des combattants que même les Scorpionauts redoutaient.



Après la bataille de Kisarra qui vit la défaite de Padishah, Paul « l'Immuable » devint empereur. Une de ses premières décisions inspirée par la Conscience universelle fut d'étendre à tous les Êtres, et non plus aux seuls humains, la protection des Trois Lois de la Robotique. Mais, devant l'opposition irréductible des potentats locaux, il dut lancer une véritable croisade pour imposer sa tutelle.

Ce fut une période effroyable qui mit la Galaxie connue à feu et à sang. Les guerres succédaient aux rébellions, les trahisons aux alliances, les complots aux victoires. Ces troubles durèrent presque cinq siècles. Ce n'est qu'après la signature par toutes les Églises rivales de la Charte œcuménique et le rétablissement dans ses prérogatives de la noblesse locale que l'ordre put à nouveau régner dans un Empire rénové.

Car le doute s'était emparé des hiérarques de Prima. Plus question d'imposer par la force une manière unique de penser ou de vivre. Voilà pourquoi sur 25 000 mondes fleurissent autant d'écoles et de systèmes, de modes de pensée et d'expression, se développent des civilisations d'éclat ou stagnent des marais d'obscurantisme. Voilà pourquoi sur ces mêmes terres on respire d'un trait identique le souffle d'Empire, celui de ses principes, de son organisation et de sa souplesse.



2

ORGANISATION POLITIQUE DE L'EMPIRE

L'Empire est Un.

Empereur Zarouh Khan

L'Empire est multiple.

Empereur Padishah XIV

L'Empire est vaste.

Dicton populaire

Toutes les routes mènent à Prima.

Dicton populaire

LE POUVOIR CENTRAL

Planétoïde artificiel bâti par la Loge Tekno en l'an 9000, Prima est le siège de la puissance impériale. Entièrement creuse, Prima abrite dans ses innombrables bureaux, appartements et jardins d'agrément, 1 milliard de fonctionnaires de l'Empire, l'Admintek.

Prima

Au centre de la Galaxie, Prima dépend pour sa survie de 24 mondes nourriciers contrôlés par l'Armée. Sa défense est assurée par 12 planétoïdes mobiles

automatisés et 6 escadres d'élite de la Flotte impériale. L'économie de 500 systèmes stellaires est liée à la seule proximité de Prima.

Les Primans sont très casaniers, prétentieux et extrêmement méfiants envers ceux qu'ils appellent les « Outremondiers » ou les « Barbares », c'est-à-dire le reste de la Galaxie.

L'empereur

L'empereur de la Galaxie connue est un homme solitaire. L'Unimanité compte des trilliards d'Êtres éparpillés sur 25000 mondes, mais on compte sur les doigts d'une main les privilégiés qui ont approché l'empereur.

Enfermé au cœur de Prima, il vit en permanence dans ses jardins suspendus et communique avec tous par projection TriD. Tel un dieu ou un démon, il est l'objet de fables et d'envie, de crainte et d'amour, et l'espoir secoue des poitrines innombrables d'un jour le croiser en chair et en os. Il est autorité discrète mais sûre, référence ultime de connaissance et de conscience, mythe incontestable, aussi grand, dit-on, vivant que mort.

L'Admintek

C'est le cerveau de l'Empire. Comme une énorme araignée tapie au centre de sa toile. l'Admintek rassemble toutes les informations de la Galaxie connue. Elles y sont réceptionnées, étudiées, calibrées, filtrées, compilées,

analysées et contre-expertisées, synthétisées, programmées, simulées, évaluées et enfin classées par un corps de 1 milliard de fonctionnaires aux Archives impériales (Arch. imp.). C'est la Mémoire Alpha, réseau de gigantesques ordinateurs reliés en un énorme cerveau synthétique, qui occupe le quart du volume de Prima.

Surveillé en permanence par des dignitaires de la loge Tekno, Alpha baigne dans un liquide nutritiel. Il communique par l'intermédiaire d'implants avec l'empereur et le Conseil suprême. Au même titre qu'eux, Alpha assure la cohérence et la continuité de l'unité impériale. Il gère le temps et l'espace, et rien — ou à peine l'ombre d'un presque — ne saurait lui échapper. Pour garantir sa sécurité, 6 escadres d'élite de la Flotte impériale, dont 8 cohortes de Scorpionauts, composent autour de Prima un rempart réputé infranchissable.

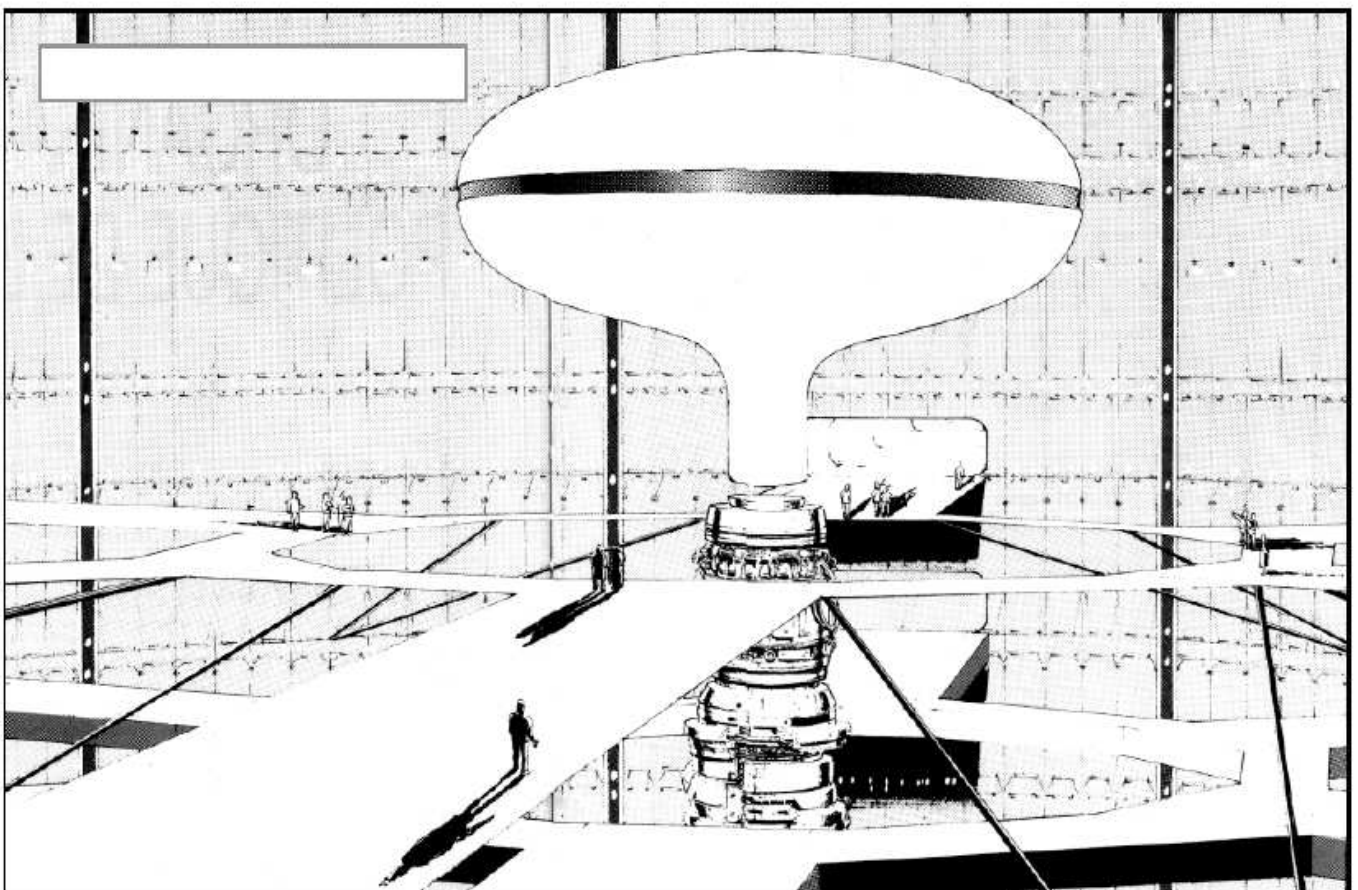
Les Assemblées

Les Assemblées de région galactique, qui regroupent plusieurs mondes, sont élues ou désignées par les gouvernements locaux. A leur tour, elles choisissent les membres de la Chambre des pairs. Officiellement, cette cour n'a qu'un avis consultatif mais ses avis rencontrent les aspirations des foules. La Chambre des guildes est composée de membres élus parmi les dirigeants de chacune des grandes guildes.

La Chambre des pairs est un lieu où se côtoient des princes qui gouvernent des amas d'une dizaine de mondes, des chefs de clans de planètes primitives aussi bien que de froids technocrates ou des guides spirituels. Toutes les formes de gouvernements imaginées par les Etres dans leur diversité y sont accueillies sur un pied d'égalité. La Chambre des pairs est traditionnellement le lieu de

joutes épiques d'où ne sont pas absentes les querelles d'intérêts. Il est dans les attributions de cette noble Assemblée d'élaborer les traités inter-mondes, conventions de coopération, échanges militaires et marchands, et surtout diffusion des connaissances techniques et scientifiques.

La Chambre des guildes peut, elle aussi, avec l'aval du Conseil suprême, bâtir des législations particulières sur certains sujets intéressant l'ensemble des administrés. Les instances dirigeantes de cinq guildes (Clergé, Armée, Hanse des Marchands, Loge Tekno et Guilde Navyborg) traitent ainsi régulièrement des questions de circulation des marchandises, des cours de la Bourse centrale, de la localisation des richesses, de la limitation des armes, de métaphysique expérimentale, etc. La Chambre a notamment mis sur pied, voici quelques siècles, l'homogénéisation des mesures du temps, de l'espace



et de la monnaie (crédit « Prima Rate ») reconnues dans tout l'univers. C'est elle qui a la charge d'annoncer, après accord du Conseil suprême, les principales découvertes scientifiques et leur application.

Le Conseil suprême est composé de membres tirés au sort de la Chambre des guildes et de la Chambre des pairs. Leur identité est tenue secrète. Ce

conseil, qui siège sur Prima, a charge de la politique globale et des problèmes techniques concernant la Galaxie connue. Organe à la fois législatif et exécutif, il édicte, sous l'autorité de l'empereur et après les tests d'homogénéité d'Alpha, les lois d'ordre général contenues dans le *Digeste*, tenu à jour par l'Admintek.

Leurs dispositions sont

inscrites dans toutes les mémoires des ordinateurs légistes, dans celle des principaux ordinais et des balises diplomatiques et, bien sûr, peuvent être consultées par tous les abonnés de la *Toile*. Le Conseil suprême se garde bien d'intervenir sur le plan local : chaque monde de l'Empire est libre de se doter du type de gouvernement qui lui convient.

LE POUVOIR DES GUILDES

Leur pouvoir est essentiellement de nature transgalactique. Elles interfèrent rarement au niveau local. Néanmoins, chaque guilda possède, sur chaque monde équipé d'un astroport navyborg sol ou orbital, un « comptoir ». Il sert de bourse d'échanges d'informations (et éventuellement d'asile) aux différents professionnels des guildes. Sur certains mondes dictatoriaux, le contre-pouvoir des guildes est l'élément déterminant qui empêche ces planètes de sombrer dans une barbarie totalitaire hélas fréquente, et pas seulement sur les mondes indépendants frontaliers.

Juan-Azul Glob, Guide des guildes galactiques

L'Armée est chargée du maintien de l'ordre au niveau transgalactique et de toute mission de guerre ordonnée par le Conseil suprême. Les guerres étant rarissimes, la plupart des Soldats, hormis en période de classes, de manœuvres ou d'entraînement, se fondent dans la société civile. Au cours de leurs voyages, il arrive fréquemment que les Soldats soient réquisitionnés par les autorités locales, y compris les « libr'afs », c'est-à-dire les membres librement affiliés des guildes, qui conservent après leur formation toute leur autonomie. Il faut pour cela l'accord des autorités galactiques.

L'Armée

En uniforme le Soldat peut

être affecté localement à des tâches de simple police (gendarmerie galactique) ou rester attaché à une caserne ou à une planète militaire. Une partie du contingent est affectée à l'escorte des vaisseaux navyborgs, les autres aux douanes et à la surveillance des astroports.

La Hanse des Marchands

La Hanse assure la circulation harmonieuse des services et des biens. Ses ramifications innombrables lui donnent accès aux informations les plus variées. Malgré l'individualisme forcené de ses membres et une trop grande liberté de langage (qui lui ont valu de nombreux siècles de proscription), la Hanse est une institution solide dont la nécessité est désormais admise par tous.

C'est elle qui gère la plupart des banques de données ouvertes au public. En accord avec la Guilda Navyborg, elle assure la livraison du courrier et la fourniture d'énergie dans les coins les plus reculés de la Galaxie connue.

La Guilda Navyborg

La Guilda Navyborg, avec son monopole sur les grands vaisseaux, est essentiellement composée de navigants. Elle gère également les spatioports et les usines de fabrication de vaisseaux spatiaux (voir p. 48).

Mais une autre activité des Navyborgs est celle, essentielle, d'informer le public. Hormis les petits médias locaux, centrés sur une planète ou une constellation mineures, la presse TriD transgalactique est contrôlée à 80 % par la Guilda. Pour des

Êtres qui voyagent sans cesse entre les mondes, il est facile de recueillir une masse incalculable d'informations. Sans compter des correspondants, partout dans l'Empire, qui échappent par leur statut à toute pression locale. De plus, le plot navyborg permet des branchements directs sur les enregistreurs TriD.

La Loge Tekno

La Loge est le lieu de tout progrès technique. Ses découvertes et ses produits servent à tous et à toutes les guildes. Du moins, les inventions qui sont révélées au public. Car il y a une vaste activité de

recherche au sein de la Loge. Echaudées par des erreurs du passé, ses instances dirigeantes laissent parfois passer plusieurs siècles avant de révéler le secret de certains brevets. Outre les chercheurs solitaires dans d'excentriques laboratoires, de nombreux « libr'afs » effectuent des missions itinérantes pour étudier, tester, contrôler, réparer, entretenir toutes sortes de machines et d'objets.

Le Clergé

Le Clergé, c'est-à-dire l'ensemble des Eglises, représente enfin la possibilité d'un recours spirituel pour chaque citoyen impérial.

Encourager les hésitants, reconforter les affligés, aider les faibles et défendre la liberté de chacun et le respect de sa personne, humaine ou non. Les Prêtres remplissent une fonction indispensable et millénaire. Leurs pouvoirs PSI leur permettent également d'offrir des PSIchothérapies express, de corriger des inégalités ou de protéger les faibles contre la menace des armes. Leur principal défaut, aux yeux de l'opinion, tient aux interminables discussions théologiques qui semblent, eux, les passionner, et à leur zèle à faire partager leur foi. Dans le respect total, bien sûr, de la Charte oecuménique.

L'ARMÉE

Malgré l'incroyable profusion de milliers de mondes aux aspirations contradictoires, si le régime impérial reste remarquablement stable, c'est bien grâce à l'Armée!

Fédor Satkine, Les Institutions impériales

De l'affaire «Kaboul Def» aux sombres heures de la répression qui suivit les grandes Révoltes, mille exemples montrent que jamais l'Armée ne permettra à l'Empire de sortir de l'immobilisme stagnant où il se complait...

Liu Shishao, Grandeur ou décadence?

Malgré tous les remous, l'Armée a traversé les âges sans jamais renier sa principale mission, le maintien de l'ordre. Elle a donc toujours tôt ou tard fait allégeance totale au pouvoir central. Ecartelée au moment de

la rupture entre l'antique Confédération interstellaire et ses colonies, elle connut la plus grave crise de son histoire, la Guerre des divisions. Mais elle sut faire taire ses antagonismes suicidaires pour rallier le nouvel ordre que représentait l'Empire.

Plus tard, le haut commandement lutta avec énergie et efficacité contre les paraguilles formées lors des conflits sécessionnistes.

L'Armée s'est toujours ralliée au pouvoir qui s'ensuivait, quelles qu'en soient l'origine et la légitimité.

Dotée d'une structure interne forte et déterminée, d'une solide réputation d'obéissance sans faille, c'est l'organisation qui entretient le plus grand nombre d'antennes dans l'Empire.

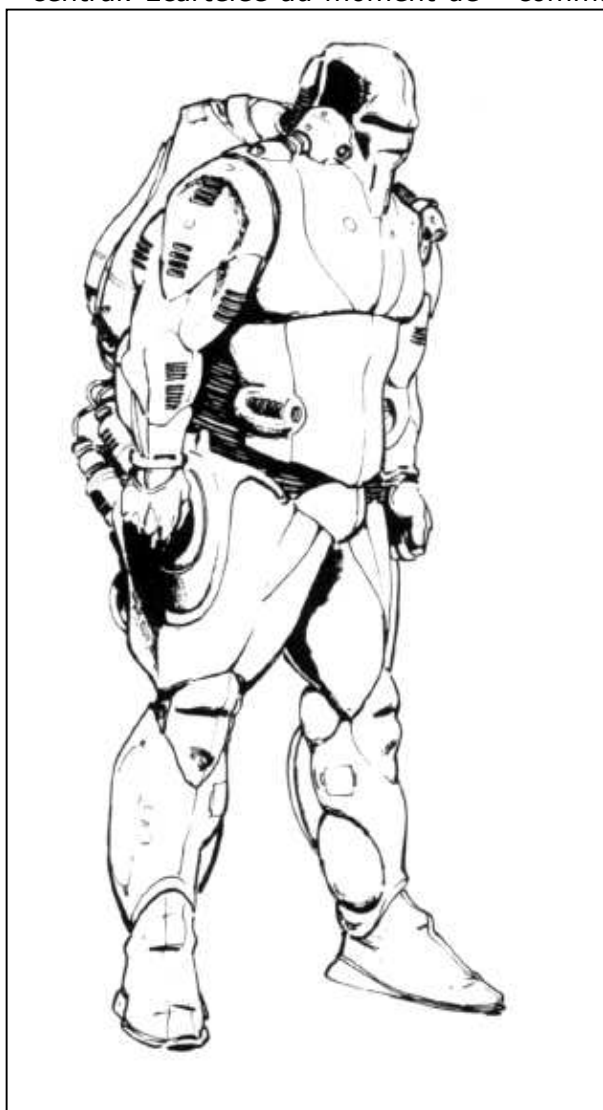
Traditionnellement, l'intégration à l'Empire d'un monde habité de nature « amicale » donne lieu à une cérémonie touchante et significative. C'est un défilé où les forces armées du nouveau monde rejoignent librement celles de l'Empire pour s'y assimiler, quelle que soit la différence de

niveau technologique. La pierre jetée à la main et le pistolaser contribuent aussi bien au maintien de la *Pax galactica* !

La structure fortement hiérarchisée de l'Armée permet, par exemple, à tout commandant ou colonel de réquisitionner des Soldats de grade inférieur. S'il n'a pas à justifier ses raisons sur le moment, l'auteur de la réquisition doit remettre ultérieurement un « rapport après action autonome » à une commission interne de l'Armée. Cela dans le but de juger a posteriori de l'opportunité de l'action. Une utilisation abusive des moyens de l'Armée, à des fins personnelles, injustifiées ou hors de proportion avec les circonstances, peut entraîner la dégradation, la radiation, voire l'exil sur une planète-prison.

Seul le corps d'élite des Scorpionauts peut user de son autorité auprès de n'importe quelle instance dirigeante locale. Ils disposent à cette fin d'une « prothèse d'identification ». Il va de soi que l'usage inconsidéré de ce « blanc-seing » impérial est aussi rare que sévèrement puni.

La force discrète de l'Armée représente l'assise même de l'Empire.



LA HANSE DES MARCHANDS

«Laisser faire, laisser passer.»

Troquer, acheter, vendre, voler, prendre, donner, commercer, marchander, charmer, estimer, négocier: en dernière analyse, tout n'a servi qu'à une chose, échanger. Échanger contre quelque chose, ou même rien parfois...

Carnellz, Les Vraies Lois du commerce

Explorant sans relâche la Galaxie, allant d'un système stellaire à l'autre pour échanger des biens ou des idées, les Marchands ont participé à l'édification de l'Empire actuel. Le pouvoir politique eut longtemps des démêlés avec ces trublions farouchement individualistes.

Très tôt, les Marchands établirent des regroupement en corporations, créèrent des écoles commerciales de statut galactique, et unirent leurs efforts au sein d'une même organisation, la Hanse. Mais des conflits fréquents entre leurs intérêts et ceux de l'Empire aboutirent, au 91e siècle, à la mise hors la loi de la Hanse.

Pendant plusieurs siècles, les Marchands multiplièrent les démarches pour tenter de s'attirer la grâce impériale. Finalement, « sur ordre de l'empereur », ils purent se regrouper en 9482, sous l'ancienne appellation « Hanse des Marchands ».

Cette nouvelle Hanse, gigantesque entité de 220 millions de sociétés à l'époque, se donna des structures cohérentes, des règlements compatibles avec les lois de l'Empire, et se dota de moyens considérables. Prenant pour devise une antique citation d'origine inconnue « Laisser faire, laisser passer », la Hanse voulut marquer son unique intérêt le négoce.

De nos jours, sur les planètes à haut niveau technologique,

n'importe qui peut trouver n'importe quoi marbres roses et verts d'Alterau IV, épices aphrodisiaques de Mura-Mauve, yoyos gravifiques d'Élanane ou titane gazeux de Babec-Roumec II.

Anticipant une éventuelle régression galactique, ou plus simplement impériale, la Hanse a remis à l'honneur les Mille Héroïques, les premiers Marchands stellaires. Elle cherche, depuis maintenant quatre générations, à encourager par tous les moyens les Marchands indépendants et leur esprit pionnier. Bien qu'encore attachée au principe des mégacorporations, la Hanse souhaiterait voir des milliers de Marchands indépendants s'éparpiller dans la Galaxie, visiter les coins les plus reculés, avoir les meilleurs contacts avec les autochtones, découvrir des ressources inexploitées.

Qu'un marchand soit indépendant ou, au contraire, rattaché à un groupement de plusieurs milliers de sociétés, il ne travaille en réalité que pour lui-même. Il poursuit un unique but avec une seule éthique le profit et l'enrichissement sous toutes leurs formes, mais pas à n'importe quel prix...

La Hanse des Marchands est représentée sur la plupart des mondes connus : chambres de commerce, chambres consulaires pour la Hanse elle-même, corporations, mégacorporations pour des sociétés affiliées ou simples comptoirs de troc avec les indigènes... Des principes

stricts de non-ingérence dans les affaires locales font que ces représentations s'occupent exclusivement de transactions commerciales. En aucun cas, elles ne souhaitent prendre part à la vie politique ou religieuse du monde qui les accueille. Il n'y a d'ailleurs aucun droit d'asile dans ces représentations pour les Marchands accusés de fraude, corruption ou toute autre atteinte au droit du commerce local ou au Cosmob impérial.

La Hanse des Marchands a le pouvoir de l'argent ; c'est donc la plus riche des grandes guildes de l'Empire. Le Consortium des banques, groupement des 27 plus grandes banques impériales, principale filiale de la Hanse, gère les immenses ressources financières de l'Empire. Le Consortium donne son aval pour toute transaction commerciale au niveau galactique (construction d'un vaisseau Lehouine, achat de planète vierge, etc.). Les sommes qu'il brasse s'expriment en « téra-crédits » (1 000 000 000 000 crédits). Le Consortium participe donc à l'équilibre impérial en contrôlant la puissance économique des guildes et de l'Empire.



LA GUILDE NAVYBORG

Lors de la Première Guerre interstellaire, en 8050, l'empereur Zarouh Khan fit prendre conscience au Syndic Navyborg, pour se concilier son appui, qu'il pouvait également s'avérer une force politique majeure. Au fur et à mesure du développement de l'Empire, le Syndic prit naturellement une place de plus en plus importante. L'aboutissement logique de cette croissance fut la création de la Guilde Navyborg, par Sa Majesté Cornélia Ière, en 8540, qui paracheva ainsi l'œuvre de Sa Majesté Koddah-la-Voyageuse, son illustre aïeule. La Guilde possède dès lors le monopole total de l'exploitation du voyage spatial.

Sou He Ton, Les Douze Khans

Qui dit Guilde Navyborg dit vaisseaux spatiaux. Elle contrôle la quasi-totalité des moyens de transport entre les mondes. Le pouvoir que détiennent les Navyborgs est immense, et ils en ont conscience. Mais ils ont aussi conscience du fait qu'abuser de ce pouvoir pour obtenir des avantages à court terme provoquerait assurément leur propre chute, par ricochet.

Aussi, les Navyborgs sont-ils profondément légalistes. Néanmoins, ils suivent de très près, et à tous les niveaux, les domaines qui concernent si peu que ce soit l'Espace et les astronefs. Leurs interventions ont toujours la même rigueur mesurée, qu'il s'agisse de la discussion à la Chambre des guildes, d'un amendement concernant les autorisations de survol des zones urbaines par leurs appareils, ou des problèmes de conscience d'un commandant de bord s'interrogeant sur son droit moral à transporter une cargaison, par ailleurs légale, sur un monde dont il sait pertinemment qu'il sert de lieu de transit pour la contrebande vers une autre planète, où cette

cargaison est interdite.

Concrètement, tout Navyborg au-delà du grade 4, occupant un poste de responsabilité, a droit de regard sur toute action touchant à son domaine de compétences. Un pilote a parfaitement le droit de refuser de se poser à un endroit que lui désigne son patron, propriétaire du vaisseau, s'il considère que la sécurité du navire est en jeu. Si le propriétaire a l'inconscience de vouloir faire subir des mesures de rétorsion à son pilote alors que celui-ci était dans son droit, il risque fort de se retrouver bien vite sans équipage aucun, et de voir son ou ses vaisseaux cloués au sol pour longtemps... La puissance de la Guilde repose aussi sur une solidarité rarement démentie.

Paramilitaire dans son organisation, la Guilde reste démocratique dans son fonctionnement. Dotée d'une structure hiérarchique forte, elle tolère cependant tous les courants de pensée. Les décisions engageant la politique de la Guilde à longue échéance sont toujours prises démocratiquement. Un commandant est seul maître à bord de son vaisseau, après son dieu mais avant l'empereur lui-même, pourtant l'avis d'un simple matelot est pris en compte lorsqu'il s'agit, par exemple, de



participer à la colonisation active des frontières de l'Empire.

A sa naissance, la Guilde ne prenait ses décisions importantes que dans le seul milieu où elle se sentait totalement libérée de l'influence du monde extérieur : le Triche-Lumière. Les consultations démocratiques ne pouvaient s'effectuer que lors d'un voyage hyperluminique. Les choix primordiaux pour la Guilde donnaient lieu à de gigantesques rassemblements de vaisseaux.

Plus tard, avec l'avènement de la propulsion Lehouine et ses formidables possibilités, l'infrastructure Navyborg, jusqu'alors basée sur les planètes, prit véritablement son essor dans l'Espace.

Ainsi, de nos jours, les antennes de la Guilde, ses centres et ses écoles ne se rencontrent qu'en espace profond, mis à part les lieux interdits où sont fabriqués les vaisseaux Lehouine. Les Navyborgs ont coutume de dire qu'ils sont totalement libérés des contingences planétaires.

LA LOGE TEKNO

Lors de la Première Guerre interstellaire, en 8050, Depuis plus d'une centaine de siècles, science et technologie n'ont fait que se développer pour prendre une place de plus en plus prépondérante dans la vie quotidienne de tous les mondes impériaux. Au point que c'est le niveau technologique qui classe prioritairement toutes les civilisations existant dans la galaxie.

August Pröl, Frères de Loge

La technologie a permis des progrès considérables grâce à la recherche dans tous les secteurs : médecine, armement, conquête spatiale... Le besoin s'est donc fait tôt sentir d'un personnel totalement performant et hyper compétent. Amplifiée par la découverte de la communication hyperluminique et par l'industrialisation massive des colonies humaines qui s'ensuivit, cette impérieuse nécessité entraîna vers l'an 7000 la création de la Loge Tekno. Le regroupement de tous les scientifiques (savants, chercheurs, ingénieurs, techniciens) de tous les domaines touchant à la matière permit de nombreuses inventions qui changèrent peu à peu le mode de vie des habitants de l'Empire.

La plus importante découverte date de 7500, la propulsion hyperluminique imaginée par le Tekno Jonas Varlet et mise au point moins d'un siècle plus tard par la Navyborg Rosalia Goutte-de-Pluie. Suivie, en 9084, de la propulsion Lehouine permettant l'accès de très grands vaisseaux au Triche-Lumière. Solennellement confiée à la Guilde Navyborg par Sa Majesté Olaff II, elle mit les amas globulaires et même les autres galaxies à portée de l'Empire.

Comme au temps des premiers vaisseaux à génération (voir p. 6). des nefs gigantesques pouvant conserver la vie allaient naviguer les siècles nécessaires au franchissement des espaces intergalactiques.

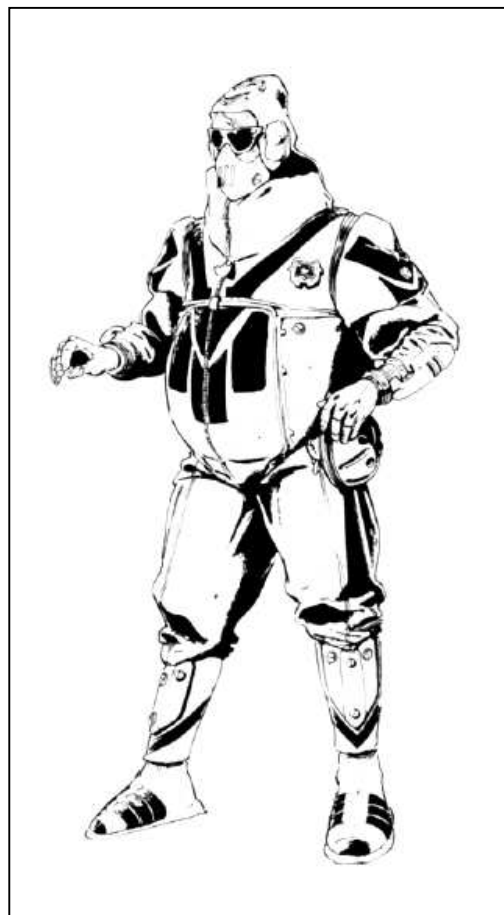
La Loge Tekno occupe une place à part, primordiale, dans l'Empire. Son activité touche à tous les domaines. Elle entretient des relations indispensables avec les quatre autres guildes et le Conseil suprême.

Tout d'abord, elle fournit un personnel hyperqualifié délégué sur les planètes ou rattaché provisoirement par contrat aux autres guildes, au Conseil suprême ou à Sa Majesté elle-même. Les Teknos guildiens assurent le fonctionnement de la plupart des organes de communication, la programmation de la quasi-totalité des ordinateurs, la mise à jour de presque toutes les banques de données, l'entretien des moteurs Varlet et mille autres activités aussi essentielles...

Toutes les guildes sont redevables aux Teknos de la fourniture d'un matériel toujours plus sophistiqué, miniaturisé, puissant, léger, économe en énergie, simple d'utilisation, bref : performant... Une fois un besoin exprimé, la recherche est effectuée par la

Loge. Cependant, la Loge Tekno est obligée de soumettre au Conseil suprême toutes ses études, même les plus minimes, et toutes les découvertes qui en découlent.

Le Conseil présente à Sa Majesté les découvertes dites « à problèmes ». Son Altesse impériale, et elle seule, peut décider, par privilège, d'interdire l'utilisation de certaines techniques. Le motif de cette interdiction peut être politique, économique ou moral. L'exemple le plus connu du public de ce genre d'interdiction fut le clonage. Ce qui avait été considéré autrefois comme un moyen pratique pour peupler rapidement des mondes vierges devint dans la pratique une formidable menace de déstabilisation politique et culturelle.



Sa Majesté rencontre souvent une respectueuse incompréhension de ses décisions de la part de certaines guildes. Elles acceptent mal de se voir frustrées par Son

LE CLERGÉ

infaillible décision d'un matériel révolutionnaire mais considéré comme indispensable. Pour éviter les inconvénients d'une libération de l'information, puis de sa restriction accompagnée de la destruction du matériel incriminé, comme ce fut le cas pour le clonage, un délai de deux à trois siècles s'impose parfois avant la révélation éventuelle d'une découverte à problèmes, ou d'interminables études avant de décider la déclassification d'une découverte « prohibée ». Ces dernières sont mises au secret par un service particulier de la Loge, qui les stocke dans la « base zéro ». C'est-à-dire la seule banque de données impériale qui n'est pas directement reliée à la Toile, le Réseau télématique total de l'Empire.

Le personnel tekno ayant travaillé à l'élaboration de découvertes à problèmes ou prohibées se voit immédiatement muté dans un service plus discret où lui-même et l'objet de ses recherches ultérieures seront particulièrement surveillés. Par exemple, le service Armement de la Loge Tekno qui a le privilège, sous contrôle de la division Formation de l'Armée, de la fabrication de certaines substances dangereuses, dont l'antimatière.

La Loge détient évidemment de multiples secrets : la fabrication des prothèses, des cerveaux positroniques des robots, mais surtout celle de certains armements terrifiants comme les bombes à antimatière. Elle a aussi la possibilité, sur ordre de l'empereur en cas de crise grave, de connaître la totalité des secrets de fabrication du Casse-monde et du Déploseur Nova, secrets normalement dispersés entres différentes guildes.

Aussi loin que remonte la mémoire humaine, la question de l'existence de Dieu a toujours été l'objet d'un débat. Aucun athée n'a jamais été capable de répondre à la question: « Mais qui donc a créé l'univers ? » Aucun croyant n'a su expliquer pourquoi son Dieu « universel » était fait à sa ressemblance et interdisait ou prônait telle ou telle attitude historiquement minoritaire. Dieu est pour les uns une entité extérieure au monde, pour d'autres, il le contient, pour d'autres enfin, c'est chaque parcelle du monde qui contient Dieu. Bref, Dieu est une énigme que seuls les prêtres ont su comprendre. Et ils ne se lassent jamais de nous l'expliquer...

Père Brown, Qu'est-ce que vous croyez?

Toujours présentes à un degré ou à un autre dans l'histoire humaine, les Églises n'ont pris la dimension que nous leur connaissons, celle d'une guildes majeure de l'Empire, qu'au moment de la redécouverte des pouvoirs PSI.

Une des origines de la recrudescence des pouvoirs PSI semble être le rayonnement cosmique, beaucoup plus actif dans l'Espace que sur les planètes, abritées par leurs champs magnétiques, couches d'ozone et atmosphère. Certains ont parlé d'une hypothétique action de mystérieuses influences du Triche-Lumière sur l'esprit intelligent. Une autre origine tout aussi controversée serait les programmes de clonages massifs pratiqués lors de la Troisième Expansion, et qui auraient abouti à des évolutions plus ou moins contrôlées de la race humaine.

Quelle qu'en soit la raison, ces mutations, ajoutées à un entraînement intensif mis au point par les différentes confessions religieuses galactiques, ont permis un développement, une codification

et une réglementation des pouvoirs PSI.

Si le fait d'être PSI ne représente plus un danger pour l'Être doté de tels pouvoirs, l'utilisation de ces derniers reste soumise à des contraintes légales très fermes. Les grands psinocides perpétrés dans toute la Galaxie vers l'an 10500 ont finalement eu des conséquences inattendues : seuls les PSI dotés d'une grande intelligence liée à des facultés bien maîtrisées ont pu survivre. Le plus haut niveau dans les pouvoirs psychiques fut ainsi préservé. De plus, pour échapper à la vindicte populaire aveugle et irraisonnée, une organisation rigoureuse et sévère était indispensable.

Seules les Églises étaient ainsi capables de protéger les PSI. Elles réussirent à faire passer les manifestations paranormales pour des miracles. Il leur fallut commencer par épurer leurs propres rangs des nombreux cas de nécromancie, sorcellerie ou autres « commerces démoniaques ». Les Églises usèrent de leur capacité de manipulation des masses et négocièrent avec les autorités un arrêt des massacres.

Lors du concile Amiltène, au 110e siècle, fut rédigé la Grande Charte œcuménique qui régit

aujourd'hui encore l'utilisation de tout pouvoir PSI. Le principe directeur de cette charte repose sur le droit fondamental de tout Etre à l'intimité mentale, sauf dans le cas, prévu par le Droit impérial, d'une extrême légitime défense de la part du PSI.

Le viol des consciences est depuis considéré comme un « crime de sang de deuxième grandeur ». et punissable comme tel (voir volume 2). Aucune créature pensante non volontaire et disposant de sa pleine liberté ne peut faire l'objet d'une recherche PSI dépassant le stade de l' « Empathie ».

Les organisations cléricales signataires de cette charte prirent le titre d' « Églises ». Elles semblaient sérieuses, raisonnablement puissantes et désireuses d'intégrer dans l'harmonie le « phénomène PSI » à l'Empire galactique. Rassuré, le pouvoir impérial mit fin aux psinocides. Ultérieurement, une décision du Conseil suprême ordonna l'ajout à la charte des points suivants :

- Les Prêtres au-delà du grade d'acolyte (grade 3) sont interdits du port et de l'usage des armes physiques, existantes ou à venir, de quelque nature que ce soit.
- Une communauté religieuse est pénalement responsable des agissements de chacun de ses membres.

Parallèlement fut décidée la création d'une police des pensées, appelée « Psipol », chargée de la protection de l'intimité mentale de tous les Etres, religieux ou laïques. La Psipol possède seule le pouvoir de sonder mentalement de façon officielle. Cependant, chaque communauté religieuse a, depuis, fondé officiellement sa propre Psipol. La raison en est simple chaque délit commis par un membre oblige son Église à une réparation sous forme monétaire ou politique.

Le droit galactique classe les cultes en trois catégories les **Églises**, les **Religions** et les **Sectes**.

• **Les Églises**, dont les cultes, aux concepts suffisamment généraux, parviennent à toucher toutes les formes de vie intelligente. Leur implantation s'étend à toute la Galaxie connue, et parfois au-delà de la bordure. Signataires de la Grande Charte œcuménique, six Églises coexistent dans l'Empire et constituent la quasi-totalité du pouvoir politique du Clergé.

• **Les Religions**, également signataires de la Charte, restent quant à elles beaucoup plus attachées à un passé historique spécifique. L'influence de leur foi est toujours liée à un lieu, un peuple ou une philosophie, ce qui limite leur expansion. Ces cultes restent le plus souvent confinés à un niveau stellaire, planétaire, voire à une seule région sur une planète. Par conséquent, si localement leur

influence politique peut s'avérer très puissante, elle reste faible au niveau galactique.

• **Les Sectes** regroupent tous les courants de pensée qui contestent la Grande Charte œcuménique. Tous les dissidents des Églises et des Religions, ainsi que des illuminés usurpant le titre de Prêtres, se regroupent en sectes hétéroclites. A ce titre, ils sont poursuivis à la fois par la Psipol impériale lorsqu'ils transgressent les lois PSI, et par les Églises pour hérésie. Les Sectes qui arrivent à survivre dans un tel contexte cultivent un goût du secret généralement malsain.

La survie des organisations religieuses dépend donc de leur crédibilité. Un Prêtre renégat coupable d'un crime de nature PSI sera le plus souvent démasqué par ses coreligionnaires. Il est alors soumis à une juridiction religieuse infiniment plus discrète que son homologue officielle. Elle n'en est que plus sévère. Si les statistiques officielles concernant les délits PSI sont très faibles, excommunications et même meurtres rituels d'impénitents sont, dit-on, fort courants.

