

UN PEU D'HISTOIRE

Le major MacLambert avait réuni la plupart des Mega terriens. Il s'efforça d'obtenir le silence. Puis il prit la parole. "Lors de la précédente séance, nous avons parlé de matériel et autres problèmes d'intendance. Aujourd'hui, je voudrais vous rappeler certains points d'histoire et quelques données actuelles sur les planètes de l'Assemblée galactique. Ecoutez bien, pour une fois, cela pourrait vous être utile pour une prochaine mission. » Evidemment, les plus attentifs remarqueront que ce qui suit est le développement des pages 54 à 56 de la règle de MEGA2.

LES MONDES

Le terme sous lequel on regroupe tous les mondes connus (et il y en a !) est l'Ecumène*. Il se divise en cinq types de planètes :

- **Les Zéros.** Répertoriées à l'aide de télescopes, on les suppose dépourvues de vie intelligente. On n'en a, en tout cas, jamais décelé de trace. Il faut dire que personne n'y a jamais posé le pied ! Le terme "zéro" fait allusion à leur fiche signalétique, qui ne comporte que les coordonnées de la planète et des suites de zéros.



- **Les Extérieures.** Le terme "Extérieure" n'a ici aucun sens de situation. Il indique simplement que ces mondes n'entretiennent aucun contact avec l'AG et n'utilisent pas, ou plus, le voyage spatial. Les (planètes) Extérieures peuvent être

d'anciennes colonies isolées depuis longtemps.

Cataclysme, holocauste ou repli volontaire sur elles-mêmes peuvent expliquer ce silence. On connaît parfois cette cause... pas toujours !

- **Les Neutres.** La neutralité de ces mondes est garantie par une dissuasion militaire infaillible, un plan d'évacuation imparable, et le fait que détruire la planète par elle-même n'offre d'intérêt pour personne, alors que des terrains neutres sont utiles à tous. Ce sont souvent (voir dessin p.54 des règles de MEGA2) des planètes de villégiature, de sport ou de spectacle, ou destinées aux rencontres diplomatiques. Elles sont alors désertes en dehors de ces rencontres.

- **Les Liste blanche ou Liste rouge.** Les mondes "Liste rouge" correspondent à certaines administrations de l'AG, aux services de renseignements et divers "ministères", comme l'important ministère des Planètes Primitives et de la Non-Ingérence, ou encore aux planètes d'entraînement de la Garde Galactique. Les "Liste blanche" sont des planètes "ermitages". Leur secret vise surtout à protéger des individus ou des groupes privés : planète personnelle de repos d'un gros ponte de l'AG, ou encore propriété de la Guilde des MEGA. La Garde Galactique ne met jamais le pied sur ces dernières.

- **Les Fédérés.** Les mondes fédérés regroupent en fait toutes les autres planètes : en contact avec l'AG (directement ou du fait qu'elles appartiennent à un empire galac-

tique ou une fédération), de niveaux technologiques divers, elles sont habitées par toutes sortes de races. On dit couramment "une Fédérée".

Toutes les Fédérées doivent respecter certaines obligations :

- posséder au moins un astroport, sous contrôle de l'AG, où peuvent se poser les navires en détresse, voire un astronave de nation en guerre avec la planète (ce qui ne se fait qu'avec d'impérieuses raisons et sous la surveillance étroite des forces de l'AG). L'astroport possède en général un minimum de confort pour des séjours brefs, un centre de soins et un service de Transmissions Inter-galactiques;

- abriter un contingent de Gardes Galactiques, d'importance variable (de 150 hommes à 50 millions !);



- accepter les trois monnaies standards de l'espace : l'or en pièce frappée de l'hologramme de l'AG, le Crédit Magnétique et le Kryst'l. Fondre une pièce d'or efface bien sûr l'hologramme et la ramène au prix normal de l'or sur place (en général la moitié de sa valeur). Le Crédit Magnétique est le prolongement des cartes bancaires actuelles, son défaut (et parfois son avantage) étant le temps nécessaire avant le transfert de fonds (d'une heure pour un compte sur place à un mois sur certaines planètes reculées). Le Kryst'l est une matière semi-vivante cristalline, dont l'avantage est d'utiliser des canaux mal connus pour transmettre ses données quasi instantanément aux quatre (sinon plus) coins de la galaxie. Un kryst'l est accordé à son possesseur, et s'il peut lui être

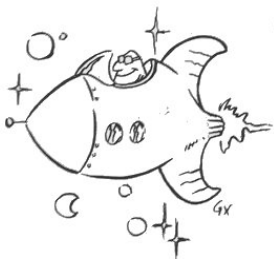
*Terme consacré, entre autres, par les récits de Ursula Le Guin (voir Le Livre d'or d'Ursula Le Guin, chez Press Pocket).

volé, son voleur ne pourra rien en faire. Son seul défaut est de nécessiter pour la transaction un crypteur spécial de NT6, qu'on ne rencontre que sur les planètes NT6, NT5, ou dans les Agences (voir ci-dessous);

- avoir au moins une Agence, organisme chargé de guider les personnes en situation délicate vers les services adéquats. Le personnel d'une Agence parle obligatoirement le Standcom (langue universelle, sauf pour les êtres n'utilisant pas le langage sonore, cela va de soi) et possède au moins un Radiordi.

Evidemment, la dimension et la qualité de ces organisations varient sensiblement selon les planètes.

LE VOYAGE INTERGALACTIQUE



La grande époque du voyage spatial remonte à environ 20 000 ans. Après une guerre de deux siècles, les Ganymédiens de Omicron Leporis II et les Humains de l'Empire Han, premières races à se rencontrer dans le cosmos, conclurent un accord et additionnèrent leurs savoirs afin d'explorer le vaste univers. La démographie galopante d'un côté, l'apparente facilité du saut en hyperspace de l'autre, poussèrent à la fabrication massive d'astronefs. Des mondes, des civilisations furent découverts. Des luttes d'influence embrasèrent hélas souvent les quartiers de cet Écumène en gestation, amenant les Empires et Fédérations à se confédérer pour imposer la paix aux "excités". Ainsi naquit l'Assemblée Galactique.

Dans un deuxième temps, on s'aperçut des dangers colossaux que représentaient, pour la cohésion mécanique de l'univers, un trop grand nombre de sauts en hyperspace dont la gourmandise en énergie avait en fait "éteint" des systèmes solaires entiers!

Les transferts de technologie ayant permis à la plupart des mondes de fonctionner de manière autonome,

et de contrôler mieux leur démographie, les voyages spatiaux redevenirent rares et exceptionnels, comme au temps des pionniers...

Actuellement, si le trafic d'un gros astroport peut être de quatre départs intergalactiques par jour et d'une dizaine de décollages de "moyens courriers", la norme pour une planète est plutôt d'un gros vaisseau par semaine et d'une dizaine de petits dans le même temps. Parfois moins.

Le trafic actuel se répartit à 50% pour le militaire (cas de conflits, mais aussi protection, sauvetages...), 20% pour le tourisme, 20% pour le commerce, et 10% pour l'exploration, les missions diplomatiques et autres...

LA GUILDE DES MEGA

Comme le raconte la petite BD p.55 des règles de MEGA2, l'origine de la Guilde remonte à Souk-Iga-Schmoo, habitant de la planète Norjane et individu de basse moralité utilisant ses pouvoirs psy à des fins discutables. Cinquante ans plus tard, Souk-Iga-Schmoo était à la tête d'une sorte de petite guilde, aux buts beaucoup plus honnêtes mais flous. Ses participants, une vingtaine de personnes possédant le pouvoir de Transfert, occupaient leur temps à s'entraîner ou à réfléchir sur les diverses facettes du phénomène, à chercher d'autres personnes ayant ce pouvoir latent, ainsi qu'une idée pour rendre tout cela rémunérateur...

La découverte de la possibilité de Transit, via un tétraèdre, changea



tout pour ces pionniers. Comme ils vivaient sur une planète très vaste, qui à l'époque ne connaissait encore que la roue pleine pour les chariots, et dont les navires étaient fort lents, les initiés créèrent des points de transit en divers endroits et se chargèrent de porter des messages ou de petits objets d'un bout à l'autre de la planète, instantanément. Ce fut là "la Guilde des Messagers".

Mille ans plus tard, Norjane n'avait guère évolué lorsque débarquèrent

des explorateurs ganymédiens, alors en guerre contre l'Empire Han. Bien qu'aucun Ganymédien n'ait jamais eu le "déclit" de Souk-Iga-Schmoo, il s'avéra que certains d'entre eux possédaient le pouvoir latent. Le grand mérite de Souk-Iga-Schmoo fut d'accepter de les entraîner à condition qu'ils s'intègrent à sa Guilde. Le mélange des deux races fut en partie à l'origine de la fin du conflit (mais c'est une autre histoire). Les Ganymédiens voyageaient dans le cosmos, la Guilde devint peu après la Guilde des Messagers Galactiques, s'organisant peu à peu, et surtout créant des points de transit un peu partout dans l'univers.

Son heure de gloire vint plus d'un millier d'années plus tard...

Comme il est dit plus haut, l'expansion de l'Écumène créait de terribles luttes d'influence. L'engrenage des alliances et des quiproquos engendrés par l'étendue de l'espace colonisé amenèrent, avant qu'on n'en réalise les conséquences, à lancer la plus terrible machine de guerre de l'histoire, dans une lutte où la moitié des êtres pensants se trouva confrontée à l'autre sans trop savoir comment (la Guerre Universelle). Or, en quelques mois, moins de deux mille Mega, agissant selon un plan de trois vieux Maîtres (un Ganymédien, un Ilmanien et un Vilméen) réussirent à désamorcer le conflit avant qu'il n'ait pris trop d'ampleur. Les Mega montrèrent à cette occasion que s'ils n'étaient pas tout puissants, ils représentaient une des forces principales du cosmos. Il s'ensuivit d'ailleurs une vague de mysticisme, voire d'adoration à leur égard. La Guilde devint à cette époque quasi clandestine pour résorber le phénomène et l'est restée depuis pour des raisons pratiques. Seuls les hauts personnages de l'Assemblée Galactique ont des relations suivies avec la Guilde, avec qui ils collaborent (quoiqu'au cours de l'histoire, les Mega se soient opposés à l'AG lorsque celle-ci outrepassait ses attributions).

PETITS ET GRANDS DE L'HISTOIRE

Entre parenthèses figure l'époque où vécurent ces personnages par rapport à la parution de ce présent numéro de J&S.

• Scheexun-le-voyageur (-22000): premier Ganymédien initié au Transfert/Transit, il vécut l'équivalent de trois de nos siècles et fonda plusieurs écoles de Mega.

• Cap' Cormoran (-12000): corsaire de l'espace extrêmement malin, il défia à lui seul une flottille de 3 croiseurs et 150 chasseurs lancés à sa poursuite. Avec son vaisseau, l'Ubik, il utilisait une technique de saut en hyperspace dont il a emporté le secret dans la tombe, qui déroute aujourd'hui encore les physiciens, mais s'est révélée à l'époque d'une efficacité terrifiante. De nombreuses légendes se sont greffées sur son histoire réelle.

• Omeniphos 25, dit "le Roi des Rois" (-8000): héritier de plusieurs empires, il rallia sous sa bannière plusieurs autres dynasties. L'empire qui en résulta reste à ce jour le plus vaste que l'univers ait jamais connu. Omeniphos 25 était de plus doué d'un intellect extrêmement développé, et réussit à faire disparaître, dans son empire, nombre de défauts des systèmes législatifs ou commerciaux, pourtant enracinés par des millénaires de pratique. Ces transformations eurent des répercussions dans toute l'Assemblée Galactique, ce qui est remarquable quand on sait qu'il mourut à moins de trente ans, après avoir lui-même décidé comment et entre qui son empire serait de nouveau partagé après sa mort... Ce partage est resté inchangé depuis.

• Chem Sasfirraf (-223-150): élu ministre des Planètes Primitives à vingt-sept ans, Chem Sasfirraf sera réélu à ce poste tous les quatre ans jusqu'à sa mort! Vilméen d'origine, il n'hésita pas à partir en mission lui-même lorsqu'un problème semblait dépasser ses agents. As du



CHEM SASFIRRAF

déguisement, linguiste incomparable, il résolvait parfois les problèmes...un peu en marge de la légalité (ceci n'appartient qu'à sa mort, dans ses mémoires). Ami de certains vieux maîtres Mega, il faisait souvent appel aux Messagers Galactiques.