



# "vie et dignité"

Quand la force est inefficace  
Quand la puissance galactique est désarmée  
Quand un grain de sable menace l'univers entier  
Quand un maître de l'univers en veut encore plus  
Quand soudain les poules ont toujours eu des dents  
Il serait peut-être temps d'appeler les messagers galactiques...

Si rares dans tout l'univers connu qu'on les considère en de nombreux endroits comme une pure légende (si d'occasion on en a entendu parler), les Messagers galactiques appartiennent à un ordre à part.

Qui sont-ils ? Les Mégas sont des personnes possédant le double don de Transfert et de Transit. Le Transit permet de se téléporter instantanément d'un point de transit à un autre, ces points de transit étant des structures en forme de tétraèdre. Il faut noter que deux points de transit peuvent être situés sur la même planète, à l'autre bout de la galaxie, ou même dans des univers parallèles ou différents... Le transfert, quant à lui, permet à un Méga de prendre le contrôle d'une créature consciente en implantant sa psyché dans l'esprit de celle-ci. Les Mégas appartiennent à la Guilde des Messagers Galactiques, et sont en quelque sorte des agents secrets aux innombrables missions, tantôt au service de l'AG (Assemblée Galactique, une "ONU" à l'échelle de la Voie Lactée), tantôt luttant contre ses excès, et plus souvent encore plongés dans les méandres des univers parallèles, à tenter d'empêcher des catastrophes à une gigantesque échelle.

Ce texte est la version PDF du site <http://megad6.free.fr>, qui présente une version personnelle du background de Méga, reprenant avec quelques modifications la presque totalité du jeu (en dehors des règles) créé par Didier Guiserix et Michel Brassine, dans trois versions différentes : Méga (HS Jeux et Stratégies 1983), Méga 2 (HS Jeux et Stratégies 1986) et Méga III (HS Casus Belli 1992). Et ce contenu s'est enrichi des contributions des membres du forum Méga 4, que je remercie au passage.



# UNIVERS

## UNE BRÈVE HISTOIRE DE L'UNIVERS

### **Bang**

On est au moins sûrs d'une chose : tout a commencé dans une seule et même gigantesque explosion. Ce qu'il y avait avant, objet d'innombrables spéculations mystico-religieuses, est vraisemblablement fermé à jamais pour la science galactique, si jamais le mot "avant" a une quelconque signification. Or donc, il y eut un début. Et ce début était une seule et même mystérieuse force appelée Grand Tout. La température était si phénoménale que la chiffrer serait sans signification. Le Grand Tout dura 10 millièmes de seconde.

### **Le Grand Unifié**

Puis, l'univers se développant, le Grand Tout se sépara en deux forces. L'une est la gravitation, l'autre le Grand Unifié, qui eut une existence longue d'un millième seconde. Mais cette séparation eut un autre effet, et de taille. L'univers aussi se sépara, ou plutôt, à partir de ce moment, deux univers commencèrent à cohabiter sur deux plans d'existence parallèles. Les scientifiques d'aujourd'hui appellent ces univers GU1 et GU2.

### **Quatre univers**

Presque au même moment, alors qu'ils se refroidissaient ces deux univers perdirent leur Grand Unifié, qui se sépara en une force nucléaire forte et une force électrofaible (EF). Cette phase dura 10 millièmes de seconde et s'accompagna de deux éléments d'importance :

- GU1 donna naissance à EF1 et EF2, tandis que GU2 mettait au monde EF et EF4. Ces quatre univers n'étaient déjà plus tout à fait semblables.

- Des fragments d'univers refusèrent la séparation. Ils existent aujourd'hui sous forme de cordes d'un diamètre infinitésimal. L'influence de ces cordes sera décrite plus loin.

### **Les quatre forces**

Dernière étape, la force électrofaible de chaque univers éclata à son tour en une force nucléaire faible et une force électromagnétique. Les quatre univers avaient désormais leurs quatre forces (QF) définitives (force nucléaire forte, force nucléaire faible, gravitation, force électromagnétique). Ils fêtèrent ça en donnant naissance chacun à deux autres univers baptisés QF1 à QF8.

### **Interlude**

Il n'y eut plus de scission pendant 5 milliards d'années, à la fin desquelles apparurent les premières créatures intelligentes des univers, ou plutôt d'entre les univers : les guetteurs ressemblent à d'immenses baleines pourvues d'ailes membraneuses. Ils hantent les univers, le Triche-Lumière, et surtout l'intercontinuum, cette zone mal connue qui sépare les univers. Il est curieux de remarquer que l'apparition de ces créatures coïncide avec celle des premières étoiles dans QF1.

### **Les scissions anarchiques**

Les scissions d'univers reprirent ensuite, sans que la raison en fut élucidée. Cependant, les statisticiens ont fait une curieuse

découverte. Il semble exister un rapport entre la vie et ces scissions. En effet, l'analyse d'une étude des Mégas sur certaines planètes test d'univers presque jumeaux semble montrer le fait suivant : l'accession d'une forme de vie à une certaine complexité (multicellularité, apparition de plusieurs espèces...) semble correspondre à une scission de cet univers. Il en va de même d'importants bouleversements géologiques.

### **Les brèches**

A l'inverse, la disparition soudaine et massive de la vie dans un univers donné, ainsi que des phénomènes géologiques moins importants (à l'échelle planétaire s'entend) génèrent parfois des brèches où deux univers peuvent se toucher ou s'interpénétrer. Ces cas sont heureusement rares, car le passage d'êtres d'un univers à l'autre posent souvent des problèmes de deux types. D'une part, les transfuges disposent parfois de pouvoirs spéciaux, qui les rendent dangereux pour les indigènes et qu'ils ne contrôlent pas forcément. D'autre part, un transfert de créatures en très grand nombre peut entraîner de véritables distorsions et phénomènes divers, sur place et dans l'intercontinuum.

## LES DIFFÉRENTES DIMENSIONS

L'Univers, voire les univers, ne se contente pas des trois dimensions définissant usuellement le monde physique, et du temps, quatrième dimension. La réalité est plus complexe, et voici quelques explications, extraites des cours de mise à niveau technologique enseignés aux nouvelles recrues terriennes.

### **L'espace**

L'espace est composé des trois dimensions déjà connues de tous. Tous les univers parallèles que nous connaissons possèdent également ces trois dimensions, sans quoi, évidemment, nous ne pourrions y pénétrer.

### **Le temps**

La quatrième dimension, donc. Là aussi, le temps existe partout. Mais pas toujours au même rythme. Cela dépend du tempo de l'univers concerné, nous verrons cela plus explicitement dans le cours sur les univers parallèles.

### **L'astral**

L'existence de la dimension astrale restait encore sujette à caution il y a moins d'un siècle. Les travaux acharnés de certains mégas psychurgues ont fini par attester de la réalité de ce composant de l'univers. Il s'agit d'une onde de vague entourant les quatre premières dimensions, et s'affranchissant donc à la fois de l'espace et du temps. Certains arrivent à projeter une partie de leur esprit dans l'astral, ce qui n'est pas sans danger dans la mesure où le voyage de retour n'est pas garanti. Les travaux récents à ce sujet tendent à prouver que c'est dans l'astral que résident ectoplasmes, fantômes et autres esprits. Tous les univers ne possèdent pas une dimension astrale.

## **Le Triche-Lumière**

Cette dimension fondamentale est celle qui permet à nos vaisseaux spatiaux d'aller plus vite que la lumière. Notez cependant que cette expression populaire est fautive : les vaisseaux ne se déplacent pas plus vite que la lumière (d'après nos connaissances cela reste impossible), mais ils naviguent dans une dimension plus petite que celle de l'espace physique. Les vaisseaux couvrent donc une distance supérieure dans la même durée, ils trichent avec la vitesse de la lumière, d'où son nom. Comme vous le savez, pour pénétrer dans le Triche-Lumière, il est nécessaire de créer ce que les Argos nomment une transgression de réalité, qui ouvre une brèche dans cette dimension, et pour en sortir il est nécessaire d'avoir recours à un point de vérité qui permet le retour en espace normal. Les portails de saut, légués par les Anciens et dont la technologie est maîtrisée depuis longtemps par l'AG, permettent ces aller-retours entre les deux dimensions. Il est également possible pour un vaisseau d'ouvrir lui-même ces failles, mais la mécanique et les ressources énergétiques engagées rendent cela impossible pour des vaisseaux de taille modeste ou moyenne. Nombreux sont les dangers au sein du Triche-Lumière, et il n'est pas toujours possible de les éviter. Le meilleur moyen de limiter les dégâts est de suivre les routes qui relient deux portails de saut, qui forment des espaces relativement stables. S'aventurer hors de ces routes expose à des rencontres parfois mortelles. Mais il s'agit là d'avertissements que ceux d'entre vous qui se destinent à la carrière d'Argo auront l'occasion de se voir répétés. Le Triche-Lumière est la dimension la plus rare, peu nombreux sont les univers qui en disposent. Il va de soi que sans Triche-Lumière, il ne peut y avoir de réelle expansion spatiale.

## **L'intercontinuum**

L'intercontinuum n'est pas une dimension, et son essence est indéfinissable. Le transit en utilise un aspect, le transfère un autre. Ceux qui le traversent en gardent des sensations que l'esprit interprète selon ses schémas de pensée. Ainsi, on parle des "créatures" que l'on peut y rencontrer, alors même que le concept de créature y est étranger. L'intercontinuum est parfois appelé outre-dimension, ou méta-dimension, car il entoure et pénètre toutes les dimensions existantes.

## **LES UNIVERS PARALLÈLES**

On appelle l'ensemble des univers existants, connus ou inconnus, le continuum. A contrario, les inter-univers tels que ceux dans lesquels les Mégas se transigent se nomment l'intercontinuum.

Les univers sont nommés d'après l'univers "QF" qui les a engendrés, suivi d'un numéro d'ordre, celui de leur découverte. L'univers des Mégas (qui est aussi le nôtre) est issu de QF1 et porte le numéro 000001, soit QF1-000001, parfois abrégé en QF1-1.

## **Le cône**

Imaginez le continuum comme un cône dans lequel évoluent les univers de QF1 à QF8. La pointe du cône est l'origine (le Grand Unifié). Son axe est celui du temps qui passe.

Il n'a pas de base, mais on découpe une rondelle de cône en une infinité de parts, les lois physiques, chimiques, magiques, religieuses, etc... seront très légèrement différentes entre une part et sa voisine.

Divisons à nouveau une tranche en cône en parts, comme une tarte. Dans certaines de ces parts, la magie existe, dans d'autres, la science a force de loi, dans d'autres encore les deux coexistent plus ou moins bien. Parfois le Triche-Lumière existe, parfois il n'existe pas. Plus de la moitié de ces parts nous sont inaccessibles, tout

simplement parce que nos corps ne pourraient plus fonctionner (sang incapable de fixer l'oxygène, plus de transmission d'influx nerveux...). Tout cela dépend de deux caractéristiques de ces univers : la cohérence et la densité (voir plus bas).

## **L'axe du temps**

C'est sur cette axe que le temps s'écoule le plus vite. Une unité de mesure a été créée pour mesurer cette vitesse : le tempo. Sur l'axe du continuum, le tempo possède sa valeur maximale : 1. L'univers le plus "rapide" connu est QF1-000001 : l'univers de la Terre qui est aussi celui où siège l'AG. Le plus lent connu est QF3-000017, dont le tempo plafonne à 0,22. En règle générale, plus la trajectoire d'un univers est parallèle à l'axe du cône, plus la vitesse est proche du maximum : 1.

## **Des univers variés**

Imaginons que les univers suivent un chemin qui résume les lois qui les régissent (physique, magiques, temporelles...). Les huit univers QF firent d'abord route parallèlement. Puis les scissions reprurent, et à chacune de ces scissions les deux bulles d'univers changèrent de direction, mais toujours en descendant le cours du temps. Ces trajectoires ont une importance capitale. Une bulle d'univers scientifique peut se mettre à dériver vers la partie magique, avec pour conséquence une profonde mutation de la société : apparition de mages, abandon de technologies désormais inefficaces...

Tous les univers explorés par les Mégas (ce qui ne fait que quelques milliers) se sont révélés porteurs d'au moins une forme de vie. L'état d'avancement technologique d'un univers dépend de deux facteurs : son tempo, et son état d'avancement au moment de la séparation. Par exemple, QF1-1158 est un univers séparé du nôtre vers l'an 1. Son tempo est de 0,35 (le temps s'écoule environ 2,8 fois moins vite que QF1-1). Aujourd'hui, les druides viennent d'y convertir les derniers chrétiens, sous l'œil amusé de Merlin. Un Méga vient de passer 6 mois là-bas, à son retour, plus d'un an et 5 mois s'étaient écoulés.

## **Densité et cohérence**

### **Densité**

La densité mesure la "réalité" d'un univers, autrement dit la difficulté à le modifier. Ce concept n'est intéressant que dans la mesure où un individu passe, par le biais d'une brèche ou d'un transit, de son univers d'origine à un autre, car il est évident qu'il a la même densité que son monde natal. S'il est plus dense que l'univers dans lequel il arrive, sa faculté à modifier l'univers en est augmentée, ce qui se traduit généralement par l'apparition de pouvoirs psychiques ou magiques. A l'inverse, s'il est moins dense, sa faculté à interagir avec son environnement est fortement réduite. Étant moins "réel" que l'univers qui l'entoure, il se fait moins remarquer, a les plus grandes difficultés à se saisir d'objets et dans les cas les plus extrêmes, il peut être presque transparent et passer à travers les murs, tel un fantôme. On note la densité d'un univers par rapport à celle de QF1-1, qui est par convention de 1. Il n'y a aucune limite à cette échelle.

### **Cohérence**

Parmi les plans, certains nous semblent "mal finis". Non pas qu'ils manquent de densité, mais par exemple, le nombre d'éléments chimiques est très limité. Ou bien encore l'univers se restreint à une seule planète. Un univers très cohérent (comme le nôtre) sera toujours grand et complexe. A l'inverse, un univers peu cohérent verra sa limite se perdre peu à peu dans l'intercontinuum. La cohérence se mesure une fois de plus par rapport à QF1-1, qui la cohérence la plus élevée : 1.

### *Plans-démons*

Les plans-démons sont vraiment un cas particulier d'univers. Il s'agit de plan à très forte densité, mais à très faible cohérence, généralement limités à un monde. Ses habitants sont des entités possédant de grands pouvoirs, d'autant plus lorsqu'elles quittent leur monde pour entrer dans un autre, nécessairement moins cohérent. Il semblerait que les démons de nos légendes viennent de ces plans, nommés ainsi pour cette raison.

### *Les Brèches*

Brèche est le nom le plus courant donné aux communications entre univers, bien que les Norjans les qualifient "d'interaction essentielle intercontinuum". Selon eux, les brèches ont à voir avec l'activité tectonique ou avec les mouvements planétaires et lunaires. Leur apparition coïncide fréquemment avec des éruptions, des tremblements de terre, ou encore avec des conjonctions planétaires ou australes, notamment pendant les éclipses.

Les brèches sont rarement visibles, sauf par reflet dans une vitre, un plan d'eau ou toute surface polarisante (donc pas un miroir), ou lorsqu'elles sont baignées de brouillard. Dans ces cas, on peut voir la surface de contact entre univers, palpitant comme la surface d'un lac. Dans d'autres cas, on ne voit pas la brèche elle-même, mais le décor qui est derrière. Les couleurs sont toujours altérées.

#### *Permanentes*

Les plus rares, elles font communiquer deux lieux de manière permanente, ce qui ne signifie pas éternelle : une brèche séculaire peut soudain, à la faveur d'un des événements cités plus haut, cesser définitivement d'exister.

#### *Intermittentes*

Les plus fréquentes des brèches se manifestent à intervalles irréguliers. Seules les fréquences de celles qui sont liées au mouvement d'une lune unique sont faciles à déterminer.

#### *A deux sorties*

Une brèche peut correspondre avec deux univers. Il s'agit en général du même lieu dans deux univers extrêmement semblables, mais il existe des contre-exemples. Il est possible, mais rare, que les deux "sorties" communiquent directement entre elles.

#### *A sorties multiples*

Les brèches à plus de deux sorties correspondent à de graves aberrations de l'intercontinuum, et peuvent dégénérer et détruire des portions entières d'univers. Pour cette raison, des Mégas sont dans ce cas envoyés pour annihiler, dans un univers ou deux, la cause de la brèche. Cela peut être de modifier la forme d'un volcan, déplacer une masse importante... Dans la plupart des cas, ce travail à l'artillerie lourde se complique de problèmes locaux.

#### *Contact plan*

Le contact plan est le cas où les univers communiquent par une surface, comme celle qui sépare l'air et l'eau. Il s'agit d'une limite précise, et on peut s'apercevoir qu'on les traverse, surtout pour une majorité d'entre eux où se déclenchent les "malaises de l'intercontinuum", que les Mégas doivent apprendre à craindre et à reconnaître.

### *Contact volume*

Le contact volume signifie que deux morceaux d'espace d'univers différents sont mélangés. Si les univers sont très semblables, cela pose peu de problèmes, mais s'ils sont différents, on perçoit les deux décors tout en étant physiquement plus sensible à celui où l'on se trouve. On peut passer de l'un à l'autre sans s'en apercevoir, hormis le fait que les obstacles de l'un deviennent traversables, tandis que ceux de l'autre prennent consistance. Les malaises de l'intercontinuum, lorsqu'ils surviennent, peuvent être suffisamment dilués pour qu'on ne les identifie pas.

### *Phénomènes de passage*

La partie de l'intercontinuum qu'utilisent les Mégas présente l'avantage d'être cohérente, et les Mégas y entrent et en sortent de manière presque instantanée. A contrario, celui qui franchit une brèche quitte sa propre dimension progressivement, traverse des couches de réalité, comme celles d'un oignon, ou comme une succession de voiles. A chaque étape le guettent des dangers différents.

#### *Néant*

Une fraction de seconde, le voyageur ressent une coupure totale des sens, dès qu'il touche le plan de passage : il en retient surtout l'impression que le sol s'est déroché sous ses pas, ceci accompagné d'une sensation de froid glacial et d'obscurité. Dès cet instant, le passeur coexiste dans les deux dimensions, et doit traverser les trois voiles suivants, à moins qu'il ne décide de revenir en arrière.

#### *Voile de répulsion*

Le premier voile tente de repousser le passeur vers sa dimension, en l'assaillant d'images horribles, c'est-à-dire selon le cas, des créatures effrayantes, des individus en putréfaction qui l'insultent, des scènes de massacres auquel il ne peut rien, etc...

#### *Voile de la question*

On l'appelle aussi le point du Sphinx : le passeur s'interroge soudain, en général sur le motif qui le pousse à passer. Où va-t-il ? Veut-il vraiment y aller ? La raison est-elle suffisante pour le risque encouru ? Parfois, au lieu de s'interroger, le passeur a une vision, un éclair fugitif, sur lui-même ou sur des questions très profondes ou très anciennes de l'univers.

#### *Voile d'attraction*

Surnommé la rivière des Sirènes, le troisième voile du passage est une sorte d'éden, de lieu d'absolue sécurité et sérénité. On y rencontre des êtres de lumière, ou des gens aimés disparus, des jouets amicaux, des animaux merveilleux, on y retrouve une âme d'enfant.

On y éprouve une peur panique du danger qui guette à la sortie, et on n'a qu'une idée : rester là.

#### *Néant négatif*

Si le passeur a réussi à franchir les trois voiles, il prend pied dans l'autre univers avec une sensation de brève brûlure, d'éclair dans les yeux, et un léger choc, comme s'il était heurté par un massif sac de boxe.



# L'ASSEMBLÉE GALACTIQUE

## HISTOIRE DE L'ASSEMBLÉE GALACTIQUE

Norjane est un monde à classer à part dans le catalogue des 500 000 planètes recensées dans chacun des 2533 univers connus. C'est sur Norjane qu'est née la Guilde des Mégas, vers ~17 000 selon notre calendrier chrétien. A cette époque, le premier Méga découvrit l'art de voyager dans les univers parallèles, et ses successeurs commencèrent à explorer les univers proches, offrant ainsi à leur civilisation une ouverture d'esprit sans équivalent. Il en découla une rapide évolution technique. Les habitants de notre Norjane furent inventifs, et leur avance technologique est l'une des plus rapide.

### Première Assemblée Galactique

Les Norjans trouvèrent rapidement le premier portail de saut. Ils partirent donc vers les étoiles à la découverte de leur univers, vers l'an ~16 500 de notre ère : ce fut la première expansion. Des civilisations humaines (Talsanits) et non-humaines (Ganymédiens) furent contactées, et la première AG vit le jour vers ~15 800. La Terre fut visitée, mais laissée à son sort. Après deux millénaires de relative stabilité, les guerres, le désintérêt, les dissensions sur fond de crise économique et d'incommunicabilité s'amplifièrent.

En ~13 400 eut lieu l'effondrement. La volonté hégémonique d'une famille régnant sur des centaines de mondes (les Warnaheng-Periss), s'opposa aux autres familles en une guerre qui perdit vite tout but de profit pour devenir la lutte à mort de deux clans assoiffés de combat. La guerre de la mort blanche et bleue fit capoter ce qui fut certainement la plus belle civilisation technologique qui ait jamais existé.

A cette époque, la Guilde ne comptait que des Mégas venus de Norjane, quelques centaines à peine, et ne put s'opposer à cette guerre autodestructrice. Durant les 3000 ans que dura l'effondrement, Norjane ne perdit ni les secrets de sa technologie, ni son unité planétaire. Mais toutes ses colonies régressèrent.

### Seconde AG

Vers ~10 500, de nouvelles races, toujours plus ou moins humanoïdes rencontrées sur les franges de l'ancienne AG redonnèrent un peu d'élan à l'esprit fédérateur. D'anciennes provinces de la première assemblée, constituées de quelques dizaines de systèmes, reprirent les échanges, et ces provinces s'associèrent en une seconde assemblée, nommée la confédération des milles planètes. Elle fonctionna bien durant seize ou dix-sept siècles, puis se disloqua de nouveau par un étrange phénomène d'usure et de démotivation. Vers ~8 800, les provinces se replièrent sur elles-mêmes, se désintéressant des voyages spatiaux, de la nouveauté, et de tout esprit d'aventure. Des planètes entières régressèrent, tant sur le plan culturel et technologique que démographique.

Les locaux de l'Assemblée Galactique furent désertés et oubliés. Seuls quelques grands centres, quasi déserts, abritaient encore une activité fantomatique, conservant un faible lien entre les provinces devenues des îles lointaines...

Durant cette période, appelée Hiver des étoiles, à la suite de circonstances dramatiques, les Mégas furent réduits à une poignée d'agents, dont l'activité se borna à protéger l'héritage de la Guilde et à ne gérer que les plus graves des problèmes de l'intercontinuum. Les Norjans vécurent une vie confortable, calme et fade, tandis que les Terriens découvraient la civilisation.

### Troisième AG

Vers ~5 000, la rencontre de vaisseaux talsanits (humanoïdes) avec des éclaireurs Berkagh (insectoïdes) déclencha une paranoïa qui ressouda très vite l'ancienne alliance. Malgré des heurts durant plusieurs siècles, la rencontre des deux civilisations galactiques ne dégénéra pas en guerre bipolaire, mais en une troisième assemblée, nommée aussi Grande Fédération. Cette fois, Norjane joua en tant que planète un rôle discret de simple adhérent à l'AG, indépendamment de la Guilde des Mégas qui fit la moribonde, tout en réparant et en agrandissant sa toile de points de transit à travers l'Univers, et surtout en cherchant pour la première fois de son histoire des Mégas latents hors de Norjane.

Les voyages interstellaires reprirent, les contacts se renouèrent et l'histoire recommença, faite de commerce, de guerres et d'explorations souvent fantastiques, parfois dramatiques, toujours passionnantes. Toutefois, en considération du sort des planètes qui s'étaient littéralement laissées mourir d'ennui au cours de la seconde AG, la Terre, comme d'autres planètes en développement constant, fut laissée à l'écart de cette période extraordinaire, sa dynamique interne ne devant pas être bouleversée par le contact avec une AG à la fois active et fataliste, et surtout vieille de 15 000 ans d'expérience. Il est toujours interdit de s'y poser aujourd'hui. Seuls de hauts observateurs de l'AG (et les Mégas) peuvent s'y rendre, dûment pourvus d'une autorisation de l'Assemblée Galactique, à fin d'études (et de recrutement).

## LES INSTITUTIONS DE L'ASSEMBLÉE GALACTIQUE

Les institutions et le fonctionnement politiques de l'AG trouvent leur source dans la Charte Constitutive Fondamentale, texte législatif créant de fait et de droit la troisième Assemblée Galactique et écrit par une commission de 12 médiates, considérés plus ou moins comme des génies aujourd'hui. A ce texte ont été ajoutés nombre d'amendements, mais la Charte conserve ses principes fondateurs.

Notons dès maintenant l'existence d'un corps de fonctionnaires, d'administrateurs et de diplomates reprenant le nom des douze fondateurs : les médiates. Les médiates se recrutent le plus souvent en fonction de leurs états de service. Ce sont en général des gens d'un âge parfois avancé, qui ont conduit de grands projets avec leur peuple, et su résoudre des problèmes apparemment insolubles. D'autres sont rentrés par la petite porte d'une petite administration, pour en gravir ensuite tous les échelons. Il existe aussi les médiates neutres, ou blancs. Ils sont originaires d'ethnies douées de grandes qualités diplomatiques, mais également de mondes extérieurs indépendants sans grand intérêt, donc aussi impartiaux que possible. Un médiate est en général attaché à un service de l'AG, spécialisé dans un domaine bien précis. Au-delà des institutions décrites ci-dessous, ils sont la colonne vertébrale, le réseau sanguin et le système immunitaire de l'AG. Ce sont eux qui font fonctionner la colossale machinerie qui maintient l'Assemblée Galactique debout, malgré l'énormité de la tâche et les innombrables embûches.

### La Charte Constitutive Fondamentale

Ce texte, vieux de plus de cinq millénaires, représente la réelle Constitution de l'AG. Elle fixe les droits et devoirs de chaque membre, et définit les périmètres d'exercice des pouvoirs exécutif (Immédiator et Table Ronde), législatif (Parlement Représentatif et Commissions) et judiciaire (Chambre des magistrats, tribunaux généraux, cour suprême).



La Charte précise donc quelles sont les conditions d'adhésion à l'AG, et les contraintes imposées aux membres : entraide militaire et commerciale entre les diverses entités, soutien à la politique du Parlement, paiement des cotisations dues, adhésion des polices locales au BCPG, établissement de bases militaires de la Garde et participation à la Réserve Fédérale, reconnaissance et respect de l'autorité des agences galactiques... Il est évident que l'ensemble des 1967 entités AG ne respecte pas ces règles et exigences à la lettre, aussi des aménagements ont-ils été faits. Par exemple, l'idéal des douze médiateurs ayant écrit cette charte voulant que le peuple de chaque entité choisisse ses représentants au Parlement a depuis longtemps été abandonné.

Néanmoins, malgré ces quelques ratés du texte fondamental, les principes édictés par la Charte sont à peu près respectés depuis son origine. Plus qu'une Constitution établissant des institutions politiques, la Charte, et c'est là le véritable génie de ses créateurs, établit une idéologie et des valeurs communes, et des garde-fous évitant l'explosion de cette Assemblée qui regroupe tout de même des milliers de milliards d'êtres vivants, et des dizaines de milliers d'idées politiques, souvent incompatibles.

## **Pouvoir législatif**

### *Les délégués*

Le Parlement Représentatif, plus couramment appelé Parlement, et comme son nom l'indique, représente chacune des entités AG. Chaque entité, en fonction de sa population, dispose d'un certain nombre de voix, relativement à sa population. Ces voix sont attribuées de façon asymptotique, c'est à dire que plus la population est importante, plus grand est le nombre de voix, mais une entité comptant un milliard d'habitants aura seulement dix fois moins de voix qu'une entité en comptant 100 milliards.

Chaque entité est libre de distribuer ces voix à autant de délégués qu'elle souhaite (au maximum 60), avec tout de même quelques limites : le Parlement représentant les quelques 1 967 entités AG, compte au maximum 15 000 délégués. Dans certaines entités, il y aura autant de délégués que de courants politiques, les voix étant distribuées selon le poids de chacun de ces courants. Dans d'autres, le neveu de l'empereur sera le seul délégué et appliquera avec soin et aveuglement les instructions de son oncle.

Le mandat d'un délégué est de 15 ans, et le Parlement est renouvelé par tiers tous les cinq ans. Il va de soi que pour certains systèmes, leurs délégués sont constamment les mêmes.

Les délégués ont un rôle relevant des relations entités – AG. Dans ce cadre, les délégués :

- rapportent la situation de leur système, posent les problèmes, donnent des idées, réclament des actions aussi précises que possible de l'AG, discutent les propositions de l'AG ;
- à l'inverse, font des rapports à leur système sur les décisions prises, et les font appliquer. En cela, ils ont un rôle d'ambassadeur, titre qui leur est d'ailleurs souvent donné ;
- apportent leur connaissance à l'élaboration des solutions à haut niveau. Lorsqu'un ou plusieurs médiateurs planchent sur un problème épineux concernant un système précis, ou un conflit entre deux systèmes, ils s'entourent de conseillers. Et parmi ces conseillers, on retrouve en général deux ou trois délégués des parties en présence.

### *Le Parlement Représentatif*

Les fonctions du Parlement sont étendues. Il :

- élit l'Immédiator ;
- contrôle les agissements de l'exécutif, et dans ce cadre peut dissoudre la Table Ronde et destituer l'Immédiator ;

- vote les lois proposées par l'exécutif : les votes se font à la majorité des voix exprimées, notamment pour l'adoption des lois. Les votes concernant la destitution de l'exécutif doivent se faire à la majorité des deux tiers ;
- vote le budget.

Les délégués se regroupent au sein de Ligues, selon les objectifs affichés ou les idées politiques. Chacune de ces Ligues élit (ou nomme) un Président général, chargé de la représenter. L'ensemble du Parlement élit pour cinq ans son Premier Orateur. Ce dernier organise les votes et les débats, choisit l'ordre du jour de chaque réunion (bien que l'exécutif puisse, rarement, imposer l'examen et le vote d'une loi par une procédure d'urgence), et nomme les présidents des Commissions. Il est aussi en charge de la communication entre le Parlement et l'Immédiator, et prend l'intérim de ce dernier en cas d'empêchement.

### *Les commissions*

Il existe différentes commissions (parfois appelées comités), permanents ou exceptionnels, dont le but est de gérer un domaine particulier, ou de régler un problème ponctuel. Voici les plus importantes :

- Commission de surveillance des lois : les projets de loi sont soumis à cette commission avant d'être présentés au Parlement. La commission en valide la pertinence, l'applicabilité et la conformité relativement à la Charte ;
- Commission des affaires militaires : gère l'utilisation faite de la FRAG, bien que l'Immédiator ait le pouvoir d'employer ces forces sans l'accord de la commission ou du Parlement (en risquant ainsi un vote de destitution) ;
- Commission de la sûreté galactique : organe de surveillance des différentes forces de police et de sécurité de l'AG (BCPG, Garde, SSE, OSG...). C'est sur la proposition de cette commission que les hauts responsables de ces organismes sont nommés, et elle peut aussi diligenter des enquêtes sur les agissements de leurs agents ;
- Commission d'examen des finances : chargée de vérifier l'utilisation faite du budget voté par le Parlement, et contrôle le financement des organismes publics de l'AG ;
- Commission de l'entente commerciale : vérifier que les mouvements de biens et de devises sont conformes aux lois ;
- Commission aux urgences sanitaires : gère les situations d'urgence médicale, ainsi que les problèmes de famine, de difficulté d'approvisionnement en ressources essentielles.. ;
- Commission aux relations intérieures : a pour objet d'être un lieu de rencontre, neutre et apaisé, permettant le règlement de problèmes opposant entre elles plusieurs entités AG ;
- Commission aux relations extérieures : chargée de prendre contact, et de mener la diplomatie auprès des systèmes n'appartenant pas à l'AG ;

## **Pouvoir exécutif**

### *L'Immédiator*

Chef suprême de l'exécutif, l'Immédiator est élu par le Parlement tous les quinze ans, à la majorité absolue (la majorité fixée auparavant était celle des deux tiers, mais de trop nombreux problèmes ont poussé le Parlement à adopter cet ajustement). Celui-ci dispose de nombreux pouvoirs :

- nomme les membres de la Table Ronde (cf. ci-dessous), bien que ce cabinet doit être accepté par le Parlement ;
- peut intervenir dans le fonctionnement des commissions, notamment en leur demandant d'étudier un sujet particulier. Une telle demande est censée prendre le pas sur les autres actions de ladite commission ;

- transmet les projets de loi à la Commission de surveillance des lois et au Parlement ; - il est le général en chef de toutes les armées, et peut décider seul, en activant une procédure d'urgence, de saisir la FRAG ou la Garde. Une véritable déclaration de guerre nécessite tout de même un vote du Parlement ;
- préside la Table Ronde et nomme les douze médiates suprêmes ;
- dispose d'un service secret qui ne rend compte qu'à lui-même, les Yeux de l'Immédiator ;
- peut gracier un prisonnier (voir pouvoir judiciaire) ;
- peut dissoudre le Parlement.

La Charte prévoit de plus, en cas de crise majeure, la possibilité pour le Parlement de remettre ses propres pouvoirs à l'Immédiator, qui réunit alors l'exécutif et le législatif. La Charte impose cependant des mesures évitant une prise de contrôle dictatorial : cette réunion des pouvoirs ne dure que six mois standards au maximum, toutes les lois édictées par l'Immédiator pendant cette période doivent être réexaminées par le Parlement, dont certaines pourront être éventuellement rejetées ; enfin, l'Immédiator à qui ces pouvoirs ont été remis devra démissionner après cette période. Il est à noter que la Charte prévoit aussi, en cas de refus de l'Immédiator d'obtempérer, que tout président de commission, premier orateur du Parlement, ou membre de la Table Ronde ou des douze médiates suprêmes, est alors à même de prendre le commandement de la Garde et de la FRAG pour mettre un terme à cette prise de pouvoir illégale.

### ***La Table Ronde***

La Table Ronde est le gouvernement de l'Assemblée Galactique. Nommés par l'Immédiator et validés par le Parlement, ses membres, appelés nomarques, au nombre variant entre 6 et 15, ont toute liberté pour choisir leurs collaborateurs (avec l'aval de l'Immédiator). Leur mandat peut changer à chaque élection, et les fonctions régaliennes de l'AG sont en pratique assurées par les différentes commissions, mais on retrouve presque systématiquement les mêmes domaines :

- Transport : recouvre à la fois la gestion des déplacements en espace normal et dans le triche-lumière, mais aussi ce qui est transporté, ce qui rend ce nomarque responsable également du tourisme, de l'économie (par le transport des marchandises) et de la sécurité spatiale ;
- Éducation et recherche : en charge de l'enseignement, du financement de la recherche de pointe, de la protection de l'environnement, de la culture, mais aussi de l'exploration et des colonisations à titre scientifique ;
- Surveillance des Entités : sous ce titre ambigu, le nomarque affecté à ce domaine a l'épuisante charge de veiller à maintenir l'équilibre entre les différentes entités AG, et à remonter au niveau de l'Immédiator les principaux problèmes pouvant être résolus par l'action d'une commission ou le vote d'une loi ;
- Gestion des populations : ce domaine cumule les problèmes de santé (et, partant, la recherche médicale), de psychologie de groupe, et aussi les colonisations de peuplement.

Au-delà de ces quatre domaines, que l'on retrouve presque constamment quelle que soit la Table Ronde considérée, d'autres nomarques sont nommés selon les besoins du moment. L'Immédiator peut en effet dissoudre un domaine, en créer un autre, et révoquer et nommer un nomarque comme il le souhaite (bien que, une nouvelle fois, ces nominations doivent être validées par le Parlement).

### ***Les douze médiates suprêmes***

L'origine des douze médiates suprêmes remonte aux douze

rédacteurs de la Charte Constituante Fondamentale. Avant de devenir une institution officielle et reconnue, ce groupe a eu une existence officieuse et informelle pendant près d'un millénaire.

Au départ groupe très réduit de médiateurs, philosophes et penseurs, très haut placés, qui conseillaient l'Immédiator et la Table Ronde, ceux que l'on continuait d'appeler les douze médiates furent un jour régulièrement constitués en tant qu'organe d'analyse et de conseil. Nommés directement par l'Immédiator, chacun choisissant librement ses propres conseillers, leur objectif est à la fois de conseiller la Table Ronde sur des problèmes qu'ils maîtrisent, mais aussi de mener une réflexion prospective à long terme, en essayant d'éviter de commettre à nouveau les erreurs commises au cours des quinze derniers millénaires. A ce titre, il leur est souvent arrivé de monter des expéditions assez audacieuses pour retrouver des vestiges archéologiques sur telle planète éloignée, de façon à comprendre comment une population avait réagi à un changement de régime dont la trace vient d'être retrouvée. Non soumis aux contingences et aux exigences liées à la vie politique de l'AG, ils ont ainsi un recul, véritable luxe dans le brouhaha des affaires publiques galactiques, qui leur permet de se projeter assez loin, en se basant sur le passé, sans oublier le présent, pour préparer le futur.

### ***Pouvoir judiciaire***

C'est là sans doute le problème le plus épineux de l'Assemblée Galactique : comment créer et appliquer un même code de Loi à la considérable diversité des entités AG ? Évidemment, c'est impossible. Des compromis ont été cependant trouvés au fil des siècles.

### ***Principes généraux***

La justice au niveau de l'AG s'est construite autour de quelques principes :

- les accusés sont innocents jusqu'à ce qu'il soit prouvé qu'ils sont coupables ;
- droit à un procès équitable, et à une défense pour l'accusé ;
- double degré juridictionnel : chaque affaire peut être jugée deux fois (première instance + appel) ;
- collégialité des juges : tout accusé est jugé par plusieurs magistrats, en nombre impair, et à la majorité ;

### ***Les crimes et les délits***

C'est là que le bât blesse. Ce qui est délictueux dans un monde peut être légal dans un autre. Néanmoins, il existe des crimes et des délits reconnus partout. On retiendra principalement :

- crimes contre les personnes : viol, meurtre, torture, esclavage...
- crimes contre les biens : vol, recel, trafics...
- crimes contre l'AG : complot, attentat, intelligence avec une puissance étrangère, trahison, espionnage, désertion, faux-monnayage...
- crime organisé : organisation de type maffieux.

Malgré la relativité de ces crimes selon l'entité AG (certains sont moins graves chez certaines que chez d'autres), tous sont cependant considérés comme illégaux.

### ***Les juridictions***

La multiplicité des systèmes politiques et des zones d'influence rend la chose complexe. On considère comme faisant partie d'une entité AG le territoire s'étendant de chaque planète/station colonisée au portail de saut. Dans l'espace normal, au-delà de chaque portail,

c'est toutefois la loi de l'AG qui est valide. Il en est de même pour tout ce qui se passe dans le Triche-Lumière, ce dernier ne relevant de l'autorité d'aucune entité, mais de l'AG. Quelques principes ont été retenus, et fonctionnent plus ou moins bien depuis près de cinq millénaires.

- juridiction locale : si un crime a été commis sur le territoire d'une entité AG, il appartient à celle-ci de prendre en charge l'arrestation, l'inculpation, la poursuite et le jugement du criminel. Il existe pourtant deux exceptions : si le crime concerne directement l'AG (désertion de la FRAG, espionnage d'organismes galactiques...), ou si le crime s'étend sur plusieurs zones d'influence.
- tribunaux généraux : il existe un tribunal général dans chaque secteur galactique, disposant d'un nombre variable de chambres. Ces tribunaux vont juger les cas suivants : crimes concernant l'AG, crimes commis sur le territoire de l'AG ou sur une planète médiante, crimes s'étendant sur le territoire de plusieurs entités, crimes mettant en opposition des personnes morales ou privées (et non des forces publiques) provenant de plusieurs entités (par exemple, conflit commercial), crimes relevant d'une entité AG que celle-ci se déclare incompétente à juger.
- cour suprême : juge les procès en appel, et seule apte à juger un diplomate ou un médiante déchu de son immunité (voir ci-dessous).
- tribunal des armées : juge le comportement des militaires (FRAG et Garde) en temps de guerre, et prend le pas sur toute autre juridiction.
- tribunaux extraordinaires : il arrive que certains événements ne puissent être jugés par aucune juridiction existante. Un tribunal extraordinaire est alors créé par le Parlement sur proposition de l'Immédiator et de la Table Ronde, et sera dissout après que le jugement aura été rendu.

#### ***L'immunité parlementaire***

Les délégués du Parlement et les hauts médiates en fonction, ainsi que l'Immédiator et les nomarques, bénéficient de facto d'une immunité parlementaire, qui les protège de poursuites judiciaires de la part de l'une des entités ou de l'AG. Toutefois, l'entité d'origine peut décider de lever, temporairement ou définitivement, cette immunité à un médiante, de même que le Parlement, les médiates suprêmes et l'Immédiator. Ces derniers ne le font toutefois que très rarement. Il est à noter que la simple suspicion de fraude ou de corruption de la part d'un médiante ou d'un délégué suffit pour que le BCPG puisse mener son enquête, et demander (de façon confidentielle) la levée de l'immunité. La corruption est un mal qui gangrène l'ensemble de l'administration de l'AG, et celle-ci fait tout pour y mettre un terme, bien que cela reste assez utopique.

#### ***Chambre intérieure des magistrats***

La Chambre est le centre de formation des magistrats, procureurs, juges et avocats. Les procureurs dirigent les poursuites et l'accusation publique, les avocats défendent les accusés, et les juges tranchent en faveur de l'un ou de l'autre. Selon le crime jugé, c'est un jury populaire ou spécialisé qui décide de la culpabilité ou de l'innocence, le juge ayant alors pour fonction d'arbitrer les débats en veillant à l'équilibre des droits de l'accusation et de la défense, et de prononcer la sentence s'il y a lieu.

La Chambre est totalement détachée des autres pouvoirs, et fonctionne en totale indépendance. C'est elle qui intègre dans ses formations les lois issues des votes du Parlement, et c'est elle aussi qui gère les tribunaux généraux et la cour suprême. Seul le tribunal des armées lui échappe, car constitué par des juristes militaires.

#### ***Polices des entités AG***

Ces forces ont les droits, devoirs et fonctions que leur confèrent les lois et constitutions de leurs administrations respectives. Par convention, toutes les polices font partie du BCPG.

#### ***Bureau central de la police galactique***

##### ***Fonctions et missions***

Cette institution est née de la nécessité de coordonner l'action des différentes polices de l'AG, ne serait-ce que pour poursuivre des investigations au-delà de la juridiction d'une seule entité AG. Au fil des siècles et des affaires, elle a fini par avoir l'autorité suprême sur les questions de terrorisme, trafics en tout genre (en tout cas ceux officiellement réprimés par l'AG), meurtres concernant des médiates ou des officiels de l'AG... Pour tous ces cas, le BCPG est apte à mandater ses propres enquêteurs pour mener les investigations nécessaires, et ce même sur le sol d'une entité AG, prenant alors le pas sur les autorités locales.

Le personnel direct du BCPG, qui s'ajoute donc à celui de l'ensemble des forces de police de l'AG, est réparti dans les secteurs suivants :

- Section criminelle : chargée des investigations concernant les meurtres du personnel et des officiels de l'AG, ainsi que d'un ressortissant d'une entité AG tué dans une autre ;
- Section antiterroriste : chargé de la protection des bâtiments et du personnel sensibles, ainsi que de la protection des ambassades et du personnel diplomatique de l'AG en dehors de celle-ci (dans ce dernier cas s'ajoute à sa mission des fonctions de renseignement). Sa juridiction s'étend aussi à la surveillance de la vente d'armes, et de la répression du trafic de celles-ci ;
- Section économique et technologique : issu de la réunion de plusieurs départements, cette section a une juridiction extrêmement vaste. Elle est chargée de la surveillance des opérations boursières, de la police fiscale, des problèmes d'espionnage technologique (et de transfert illicite de technologie), des ententes commerciales délictueuses...
- Section de contrôle des modifications physiologiques et psychologiques : en charge de la répression du trafic de drogue (et de la surveillance des industries pharmaceutiques) et du contrôle des implants et prothèses cybernétiques ;
- Section d'enquête scientifique : cette section n'a pas de juridiction à proprement parler, mais sert de ressource interne pour toute analyse ou requête d'ordre scientifique.

D'une manière générale, tout crime ne relevant pas de l'une des sections du BCPG tombe sous l'autorité des forces de police de l'entité AG dans laquelle le crime a eu lieu. Toutefois, il y a de nombreux litiges concernant les juridictions respectives des différentes forces de police.

##### ***Organisation et hiérarchie***

Le BCPG est dirigé par le Directeur Général, nommé par l'Immédiator et la Table Ronde. Chacune des sections est gérée par un Commissaire divisionnaire. Ces responsables sont réunis au sein du Directoire, qui sert de bureau central et de ressource administrative pour l'ensemble du BCPG, et qui gère également les centres de formation. L'ensemble du territoire de l'AG est ensuite divisé en secteurs, dont la taille est variable selon la densité de la population, l'intensité du trafic interstellaire, de la présence d'installations ou de personnels sensible... A la tête de chacune de

ces circonscriptions se trouve une Agence de secteur, sous la responsabilité d'un Directeur Adjoint. Enfin, la subdivision la plus petite du BCPG est l'Agence locale, en charge d'un monde ou d'un continent, dirigée par un Directeur Délégué.

Les agents du BCPG sont hiérarchiquement divisés en deux groupes :

- les agents de terrain et techniques, considérés comme sous-officiers d'exécution (nommés Agents) ;
- les inspecteurs, officiers de commandement (nommés Agents spéciaux).

#### *Emblème et devise*

Le symbole représentant le BCPG a longuement évolué au fil des siècles. Les querelles furent nombreuses avant de le fixer, définitivement semble-t-il (ou jusqu'au prochain selon certains). Il s'agit d'une croix argentée à trois branches (une pointe vers le bas), sur fond noir, avec la devise inscrite en lettre blanche autour : Justice Ordre Equité.

La plaque d'identification de chaque agent contient, outre des données biométriques identifiant de façon (presque) infaillible l'agent concerné, des renseignements sur son grade, sa fonction, et son détachement.

#### **Garde Fédérale**

Parfois appelée Garde Galactique, la GF est en quelque sorte l'armée régulière de l'AG. L'embryon timide de la GF naît au début de la deuxième AG, alors que tout déploiement militaire était mal vu, la guerre ayant mis fin à la première AG, encore dans les mémoires, expliquant cette réticence. Toutefois, les habiles médiateurs à l'origine de ce projet le conçoivent de façon à ce que la Garde unifie la nouvelle fédération naissante, en opérant un recrutement le plus cosmopolite possible (et une chaîne de commandement tournant toujours en vigueur aujourd'hui). Elle devint ainsi le creuset des peuples de l'Assemblée, et il en est de même de nos jours. Reste de cette époque héroïque l'obligation faite à toute entité AG de réserver une partie de sa propre armée pour la tenir à disposition de la Garde. Ces unités forment la réserve fédérale, dont la Garde ne se sert qu'à de rares occasions.

L'autorité de la Garde s'étend sur l'ensemble de l'AG, y compris le Triche-Lumière dans cette zone, et peut en cas d'urgence prendre le pas sur n'importe quelle autorité locale ou galactique.

#### *Fonctions et missions*

Avant tout composée d'unités militaires, la GF eut historiquement la fonction de troupe régulière d'intervention et de soutien. Toutefois, au cours des multiples guerres que l'AG eut à subir, les troupes d'intervention furent de plus en plus sollicitées, jusqu'à ce qu'elles deviennent indépendantes et forment la future FRAG.

La Garde aujourd'hui a de multiples fonctions, et se divise en branches spécialisées :

- Brigade pénitentiaire : chargée de la garde des pénitenciers galactiques, ainsi que du transport des prisonniers ;
- Brigade de sécurité spatiale : s'occupe de l'escorte des convois spatiaux, et par extension, de tout type de convoi. Cette brigade comprend également le corps des Patrouilleurs, qui sillonnent l'espace pour lutter contre la piraterie notamment ;
- Brigade des douanes : garde les frontières de l'AG, si tant est que de telles distances puisse l'être. Dispose des vaisseaux les plus rapides de la Garde pour rattraper d'éventuels trafiquants. Cette brigade travaille régulièrement avec différentes sections du BCPG ;
- Brigade de sécurité planétaire : en charge de la gestion (et de

l'utilisation) des infrastructures (DCA, satellites militaires...) et des troupes (hommes et vaisseaux) ayant pour mission la défense des planètes et des stations. C'est notamment cette brigade qui a la responsabilité de la sécurité de tous les systèmes médiates ;

- Brigade d'intervention : c'est la seule unité qui peut rivaliser avec la FRAG (sauf peut-être pour le matériel). C'est elle qui est mobilisée contre un danger interne à l'AG, avant d'éventuellement faire appel à la FRAG ;
- Brigade de maintien de l'ordre : cette brigade dispose du personnel et du matériel le plus adapté aux missions anti-émeute. Non seulement elle possède les barges antigrav les mieux équipées (canons soniques, paralysants lourds...), mais elle compte dans ses rangs les meilleurs psychologues sociaux de l'AG, qui sont assez compétents pour désamorcer les mouvements les plus violents avant qu'ils n'éclatent ;
- Brigade du Génie et de la Logistique : spécialisée dans la construction, le transport, et la gestion des ravitaillements, elle est aussi chargée de la coordination des troupes quand des unités de plusieurs Brigades sont engagées dans la même opération. La BGL est de loin la plus populaire de la Garde, en ce qu'elle est systématiquement en première ligne après toute catastrophe, naturelle ou non. De nombreuses aventures en Trivision la met en scène, rarement de façon réaliste il est vrai.

#### *Organisation et hiérarchie*

La hiérarchie de la Garde Fédérale est évidemment militaire. A sa tête se trouve le chef d'état major de la Garde (CEMAG), nommé par l'Immédiator. Il est choisi parmi les 7 Généraux de Brigade (chacun d'entre eux dirigeant l'une des Brigades). Au delà de ces fonctions, l'échelle hiérarchique s'ordonne selon le grade :

- Hommes du rang : première classe, brigadier ;
- Sous-officiers : sergent, adjudant, lieutenant ;
- Officiers supérieurs : Chef d'escadron, Colonel, Général.

Selon les unités et les Brigades, il existe parfois des grades intermédiaires, ou des appellations différentes.

Le Commandement central comprend le CEMAG et les 7 généraux de brigade, auxquels s'ajoute le personnel administratif. L'AG est divisée en secteurs, chacun doté d'un Commandement de secteur qui comprend plusieurs bases opérationnelles, et parfois des Commandements délégués, qui se résument le plus souvent à une seule base. La Garde a plusieurs systèmes médiates intégralement à sa disposition, qui accueillent les écoles de formations et les réserves de matériel sensible. Inutile de dire que l'accès à ces mondes est extrêmement réglementé.

Le personnel de la Garde s'engage pour une durée de deux années standard, renouvelable par tranche de 5 ans. Il n'est pas rare qu'un soldat quitte le service après 7 ou 12 ans, pour trouver un travail mieux rémunéré dans le domaine civil. D'autres voient leur formation initiale financée par la Garde pendant 5 ans, contre un engagement d'une durée minimale de 10 ans.

#### *Emblème et devise*

Il n'y a pas d'emblème et de devise pour la Garde, mais il en existe pour chaque unité au sein de chaque Brigade. Néanmoins, une expression, "Paix et Sauvegarde", lui est souvent attribuée. Il semble qu'elle provienne d'un ancien serment, aujourd'hui tombée en désuétude, que le nouvel engagé prêtait lors de son incorporation.

#### **Force de réaction de l'AG**

La FRAG est l'ultime force de frappe de l'AG. Née d'une décision

qui rendit indépendantes les forces d'intervention de la Garde Fédérale, la FRAG ne cessa d'augmenter en nombre et en puissance. Elle est aujourd'hui l'une des armées les plus redoutables, et les plus redoutées.

### *Fonctions et missions*

Attaquer et défendre, ainsi pourrait-on résumer les fonctions de la FRAG. L'AG fait appel à la FRAG contre tout ennemi extérieur, ou contre tout danger intérieur que la Garde ne réussit pas à écarter. Cette force d'intervention entretient des millions de vaisseaux, accumulation de plus de 10 000 ans de machines militaires, qui sont stockées et gardées dans des systèmes que la FRAG gère en propre. Quelques super destroyers stellaires, longs de plusieurs kilomètres et remontant à la première AG, font partie de cet arsenal, et sont capable de stériliser une planète en quelques minutes.

La FRAG est l'arme de dissuasion de l'AG. Lorsqu'elle entre en action, il n'est plus question de diplomatie ou d'attermoisement. L'espace autour des planètes visées s'emplit de vaisseaux, dans les minutes qui suivent les décharges énergétiques et les missiles tactiques se déversent sur leur cible, précédant de peu les barges de débarquement dont sortent les fantassins, vêtus des scaphandres autonomes de combat, qui les rendent presque invulnérables aux armes conventionnelles.

Pour qu'on n'oublie ni sa force, ni sa rapidité, ni ses méthodes, la FRAG est régulièrement envoyée sur des terrains ou conflits moins graves que ceux pour lesquels elle a été conçue, où elle a ainsi l'occasion de perpétuer sa réputation.

Les forces de la FRAG se répartissent en trois grands groupes, Marine, Infanterie et Interarmes, chacun d'eux comportant plusieurs divisions.

### *Marine*

- Division Transport : gère l'entretien et l'utilisation de tous les vaisseaux de transport de matériel, de troupes et de vaisseaux auxiliaires ;
- Division Surface : s'occupe des quelques rares navires maritimes et sous-marins ;
- Division Reconnaissance : cette division possède des vaisseaux petits, rapides et maniables, capable d'entrer et de sortir du Triche-Lumière avec célérité, et a pour mission de se rendre en territoire ennemi pour recueillir le maximum de renseignements précis sur les forces hostiles et leur organisation ;
- Division Chasse : a en charge tous les vaisseaux d'attaque, des plus petits chasseurs et intercepteurs aux plus grands destroyers, en passant par les bombardiers ;
- Division Transmission : cette division a sur le tard été intégrée à la Marine, en raison de l'utilisation extensive des vaisseaux T-C (transmission-communication), mais ses effectifs sont répartis dans l'ensemble de la FRAG. Elle est évidemment en charge des transmissions, et aussi de la gestion des satellites d'analyse, du chiffre, de l'interception des communications... Enfin, elle sert également "d'attaché de presse" pour les médias de l'AG.

### *Infanterie*

- Division Sol : comprend tous les fantassins qui ne sont pas répartis dans les autres divisions de l'infanterie. La Division Sol compte à elle seule le tiers des soldats de la FRAG, qui sont répartis sur de nombreuses unités d'infanterie, de reconnaissance, de parachutistes, de déminage... ;
- Division Éclair : les très médiatisés mais peu connus commandos de la FRAG. L'anonymat des membres de cette unité chargée des missions rapides et dangereuses est la règle ;

- Division Assaut : c'est l'infanterie lourde de la FRAG, ne comprenant que des fantassins porteurs des légendaires scaphandres de combat, chacun d'eux ayant une puissance de feu à peu près équivalente à celle d'un petit véhicule blindé ;
- Division Armement : les spécialistes de l'artillerie. Il est d'ailleurs fréquent que les soldats en charge des armements de vaisseaux de la Division Chasse soient issus de la Division Armement ;
- Division Blindés : chargés de tous les véhicules terrestres, et possède aussi quelques vaisseaux atmosphériques.

### *Interarmes*

- Division Sécurité : peut-être la plus importante des divisions interarmes, la Sécurité a des responsabilités sur trois fronts différents : elle fait office de police militaire (et à ce titre gère les prisons de la FRAG, et la sécurité interne), de protection planétaire (recoupant les fonctions de la Brigade de Sécurité Planétaire de la Garde sur les théâtres d'opération auxquels cette dernière n'a pas accès), et enfin le contre-espionnage interne (veillant notamment à la sauvegarde de l'avance technologique de la FRAG sur les autres forces armées) ;
- Division Tactique : ne comptant que des officiers supérieurs, cette division regroupe l'élite des stratèges de la FRAG, dont certains sont réputés pour leur approche non conventionnelle des conflits, qui a souvent permis à l'AG de se sortir de situations perdues d'avance ;
- Division Ravitaillement/Construction : la Division Tambouille, comme elle est parfois surnommée, a à la fois des missions de ravitaillement en vivres, carburant, munitions... mais aussi des fonctions du génie, puisqu'elle est en charge de la construction et de l'entretien des bâtiments de la FRAG ;
- Division Médicale : les médecins et infirmiers de la FRAG sont très avancés sur leurs homologues civils pour tout ce qui relève du traitement des irradiations, des prothèses et de la régénérescence cellulaire. Il n'est pas rare qu'un fois sorti de fonction, le personnel médical de la FRAG soit recruté par de grands consortiums de R&D biologique.

### *Organisation et Hiérarchie*

La direction de la FRAG comprend l'Officier Supérieur, qui est le commandant en chef de la FRAG, et son état-major composé de l'Amiral Principal de la Marine, du Général Principal de l'infanterie, et du Général Principal de l'Interarme, chacun assisté d'une équipe à la composition variable.

Les trois armes ont une hiérarchie comparable, bien que le nom des grades soient parfois différents :

### *Marine*

- Soldats du rang : quartier-maître, maître, maître principal ;
- Sous-officiers : major, enseigne, lieutenant ;
- Officiers supérieurs : capitaine, vice-amiral, amiral.

### *Infanterie*

- Soldats du rang : première classe, caporal, sergent ;
- Sous-officiers : sergent, adjudant, major, lieutenant ;
- Officiers supérieurs : capitaine, commandant, colonel, général.

### *Interarmes*

Les grades varient selon chaque division. Sécurité reprend la hiérarchie de l'infanterie, Tactique uniquement les officiers supérieurs de l'infanterie. Ravitaillement et Médicale ont leurs

appellations propres :

- Soldats du rang : deuxième classe, première classe ;
- Sous-officiers : ingénieur principal, ingénieur en chef, ingénieur général ;
- Officiers supérieurs : ingénieur général de première classe, ingénieur principal.

La principale base de la FRAG est le QGC (quartier général central), base qui occupe un système stellaire entier, forteresse inexpugnable tant la densité des vaisseaux et des soldats est élevée. C'est là que se trouve l'Officier Supérieur et son état-major. La FRAG dispose de nombreuses autres bases, chacune dirigée par un Officier Principal, généralement le plus gradé (mais il y a parfois des exceptions). Il est à noter que la Division Tactique a ses propres bases, sur lesquelles elle accueille souvent la Division Sécurité.

#### *Emblème et devise*

Il est de coutume que chaque unité, en raison de son histoire propre, ait son emblème et sa devise. Il existe néanmoins un emblème particulier pour chacune des trois armes :

- Marine : ailes stylisées argentées sur fond noir, et la devise : "aller loin, frapper fort" ;
- Infanterie : un arc et un fusil d'assaut noirs croisés sur fond rouge, et la devise : "vaincre ou périr" ;
- Interarmes : un poing noir tenant un bâton argenté sur fond blanc, et la devise : "résister et assister".

#### **Office de surveillance galactique (OSG)**

L'office de surveillance galactique, ou bureau du contre-espionnage de l'AG, est né au début de la seconde AG de la double nécessité de garder un œil sur les entités AG tentées par une aventure militaire hégémonique semblable à celle des Warnaheng-Periss, et de l'indispensable défense contre les inévitables tentatives de déstabilisation par les systèmes extérieurs à l'AG, profitant de la faiblesse de l'Assemblée naissante.

Ce service a connu de nombreux avatars, des dissolutions, des passages dans la clandestinité, des échecs retentissants, des scandales avérés ou inventés, mais aussi quelques succès éclatants. Et l'absence de crise interne majeure depuis plusieurs siècles montre à la fois l'efficacité de l'OSG et sa stabilité.

#### *Fonctions et missions*

Comme dit plus haut, la mission de l'OSG est double : surveillance des adhérents de l'AG, et surveillance des agissements des gouvernements étrangers. Il est évident que face à cette vaste tâche, l'OSG ne disposera jamais du personnel et des ressources suffisantes. C'est pourquoi il a depuis longtemps la possibilité de faire appel aux services du BCPG, de la Garde ou de la FRAG, que ce soit pour des renforts matériels, pour leurs bases de données ou pour ordonner la surveillance d'un secteur galactique bien précis, l'arrestation et l'arraisonnement d'un vaisseau, le blocus de certaines zones de transit spatial...

Pour mener à bien sa mission, l'OSG est divisé en deux sections, sobrement nommés "départements" :

- *Département du contrôle intérieur* : cette section a la délicate mission de surveiller les entités AG, autrement dit de pratiquer ce que certains appellent, avec justesse il est vrai, de l'espionnage interne. Chaque entité sait, en effet, qu'elle est surveillée par l'AG au titre de la prévention des conflits entre ses membres. Certains grincent des dents, d'autres se détournent hautainement de cette question, mais il n'en reste pas moins que ce département a ses agents implantés dans les gouvernements et les parlements, les principales compagnies

et les réseaux de transport interplanétaire de tous les membres, et possèdent sur chacun d'eux des données exhaustives concernant la politique interne, les relations diplomatiques, la puissance commerciale, les forces militaires, ainsi qu'un grand nombre de détails plus ou moins croustillants sur la vie privée des gouvernants et de leurs proches. Toutes ces informations sont évidemment stockées dans des lieux hautement sécurisés, gardés par la FRAG.

- *Département de la protection intérieure* : cette autre moitié de l'OSG, représentant en fait près des deux tiers de la totalité de ses ressources, a pour mission de surveiller les agissements des systèmes étrangers à l'AG au sein de celle-ci. Travaillant parfois en collaboration avec le SSE (voir ci-dessous), le DPI noyauté les ambassades étrangères, les personnels des zones de transit, toutes les compagnies travaillant avec d'autres clients que l'AG, et surveille aussi tout transfert de technologie (projet de vente d'armement notamment) ou de compétence (par exemple exil d'un grand scientifique ou d'un ancien officier de la FRAG), et dispose pour accomplir tout cela d'un nombre gigantesque d'informateurs et d'agents infiltrés, mais aussi d'ordinateurs et d'Intelligences Artificielles particulièrement puissantes, permettant de mettre en relation des renseignements apparemment disparates pour déterminer une trame unique d'évènement.

#### *Organisation et hiérarchie*

De la même façon que le BCPG, l'Office est un organisme civil. Dirigé par l'Intendant Général, qui est responsable devant le Parlement des actions de ses hommes, l'OSG est organisé sur un modèle assez semblable à celui de son pendant policier. L'AG est donc découpée en secteurs, avec à la tête de chacun d'eux un Intendant Principal ayant sous leurs ordres des commissaires et des inspecteurs. Au niveau inférieur, il n'y a pas vraiment d'uniformité dans l'organisation, l'OSG étant réputé pour sa plasticité et sa capacité à s'adapter aux différentes situations locales.

#### *Emblème et devise*

L'évident souci de discrétion de l'Office fait qu'il n'existe ni emblème, ni devise, ni uniforme. Cependant, la carte d'identification des commissaires et des inspecteurs comprend un cercle d'étoiles mouvantes, blanches sur fond noir, qui peuvent par simple introduction de cette carte dans un système de sécurité ou un ordinateur briser toute protection officielle de l'AG si le mandant de l'agent l'y autorise. La légende véhiculée par certaines (mauvaises) séries de feuillets en trivision a popularisé l'idée du "mandat absolu" qui permettrait de tout ouvrir et de passer toutes les barrières. Ce type de mandat est évidemment inexistant.

#### **Service de sécurité extérieure (SSE)**

Le SSE est le service d'espionnage dirigé uniquement et exclusivement vers des missions extérieures aux frontières de l'AG. Il résulte de la volonté de plusieurs Immédiators de rationaliser les différents organismes administratifs ayant mandat pour mener des investigations externes, venant des différentes forces de l'ordre ou du renseignement déjà existantes, et dont le foisonnement et le manque de moyens étaient la principale cause de leurs inefficacités respectives. Le SSE a été créé en démantelant ces différents services, et en les réorganisant sous la férule d'un service unique. Cette reconstruction ne s'est pas faite sans mal ni sans opposition, mais les diverses menaces que subit l'AG suffirent bientôt à provoquer un mouvement en faveur du SSE suffisamment important pour qu'il puisse être achevé.

#### *Fonctions et missions*

Le décret spécial de fondation du SSE précise que la mission de ce

service est "de rechercher et d'exploiter les renseignements intéressant la sécurité de l'AG, ainsi que de détecter et d'entraver, hors du territoire commun aux différentes entités AG et aux planètes médiates, les activités d'espionnage dirigées contre les intérêts de l'AG afin d'en prévenir les conséquences". Fort d'un personnel et de moyens imposants, le SSE est administré par un Directeur Principal, qui préside aussi le Conseil du Renseignement, ce dernier réunissant le Directeur et son équipe, certains médiates et diplomates, et des spécialistes venant de tous les services (BCPG, OSG, Garde Fédérale, FRAG...). Le SSE est divisé en différentes directions, chacune gérée par un Directeur Délégué :

- *Direction administrative* : s'occupe du personnel, gère le budget et plus généralement toutes les ressources qui ne sont pas prises en charge par une autre direction ;
- *Direction des opérations* : gère les unités de choc et d'intervention du SSE, composées pour la plupart par des anciens de la FRAG et de la Garde ;
- *Direction du renseignement* : la section "d'intelligence" du SSE. Gère les agents implantés à l'extérieur de l'AG, et se trouve également responsable des systèmes d'écoute et de piratage. Réunit tous ces renseignements dans une base unique, qui est également nourrie par les données du Département du Contrôle Intérieur de l'OSG, même si officiellement les deux organismes fonctionnent en parallèle ;
- *Direction stratégique* : service collectant des renseignements dans l'ensemble des directions pour établir des projections à moyen et long termes, de façon à modifier les actions et les implantations des agents du SSE dans les zones qui deviendront sensibles, même si elle ne le sont pas actuellement ;
- *Direction technique* : service de recherche (et d'espionnage) technologique. Cette direction finance directement des recherches sur l'armement, l'informatique et les Intelligences Artificielles, les vaisseaux, les drogues, les techniques d'hypnose. C'est ce service qui a mis au point l'entraînement qui reçoivent les officiers supérieurs et les médiates de haut niveau pour développer une résistance au Transfert.

#### **Emblème et devise**

Ni emblème, ni devise, la discrétion étant évidemment la qualité première de ce service, qui ne prise que très peu la publicité.

#### **Yeux de l'Immédiator**

Sans doute le plus étrange de tous ces services, les Yeux sont les agents secrets placés sous les ordres directs de l'Immédiator. En dehors de lui, personne, à l'exception possible de la Table Ronde, ne connaît leur identité ou leur nombre exacts (qui selon les rumeurs, varie d'une petite dizaine à plusieurs milliers, la vérité s'établissant sans doute entre ces deux extrêmes). Ces agents sont directement recrutés par d'autres Yeux, le plus souvent pour des missions temporaires : surveillance d'un médiate, investigation et rapport sur l'état d'une communauté... Il peut s'agir de votre voisin de palier, d'un pilote de cargo, du policier qui règle la circulation au coin de la rue, bref, n'importe qui.

Les Yeux disposent d'un pouvoir très étendu, prenant le pas sur le BCPG ou l'OSG si nécessaire. Ils possèdent une carte d'identification portant un oeil inscrit dans un octogone, qui ne s'active que si le porteur est génétiquement reconnu par la carte. Il va de soi que faire usage d'une fausse carte d'Oeil de l'Immédiator est assimilable à un crime de haute trahison de l'AG.

#### **Autres services**

L'OSG, le SSE et les Yeux ne sont évidemment pas les seuls services d'espionnage ou de contre-espionnage existant dans l'AG. Notons

les deux types d'organisme suivants :

- *Services secrets des entités AG* : chaque entité possède bien entendu ses propres services, qui agissent parfois en collaboration avec ceux de l'AG, mais plus fréquemment en concurrence. Chacun noyauté l'autre, et le plus souvent ils atteignent une sorte de statu quo un peu instable mais viable.
- *Services de renseignement des grandes compagnies* : les trusts et les corporations les plus puissants disposent également d'unités de renseignement, en général assez peu nombreuses, mais extrêmement spécialisées. Ces unités sont souvent sous la surveillance de l'OSG.

## **VIE QUOTIDIENNE DANS L'AG**

L'expression "vie quotidienne dans l'AG" n'a en fait aucun sens. Le nombre de cultures au sein de l'Assemblée Galactique est tel qu'il n'y a pas vraiment de "citoyen moyen", et donc pas de vie quotidienne typique. Néanmoins, les paragraphes suivants donnent une idée de ce à quoi ressemble la vie dans l'AG.

### **Technologie**

Le niveau technologique dans l'AG est très loin d'être uniforme. Le fait qu'une technique de pointe existe sur tel monde ne signifie en rien qu'elle soit disponible partout. Si les Mégas ont la chance d'avoir accès à ce qui se fait de mieux dans tous les domaines, c'est une exception. Il est à noter toutefois que ceux qui ont d'importants moyens financiers ont accès à tout. Le tableau suivant donne une évaluation des différents niveaux technologiques existants, classification adoptée par tous.

- NT 0 : Âge préhistorique (feu, levier, langage)
- NT 1 : Âge prototechnique (clé de voûte, bronze, fer)
- NT 2 : Âge des Lumières (imprimerie, vapeur, poudre)
- NT 3 : Âge industriel (moteur, télégraphe, radio, usines)
- NT 4 : Âge interplanétaire (radar, atome, laser)
- NT 5 : Âge interstellaire (cryogénéisation, antigravité, robotique avancée)
- NT 6 : Âge intergalactique (triche-lumière, transmetteurs de matière)
- NT 7 : Âge cosmique (sphères de Dyson, modifications orbitales)

Il est évident que cette classification générale recouvre des réalités très diverses, et qu'un monde peut très bien être d'un certain NT pour la médecine, d'un autre pour l'énergie et d'un dernier pour les transports. Les ethnologues ont une grille beaucoup plus complexe et précise. L'AG en est globalement au NT 6.

### **Langages**

La multiplicité des langages est telle dans l'AG qu'ils sont littéralement innombrables. Cependant, depuis plusieurs siècles, beaucoup de langues ont tendance à disparaître au profit du talyd. Sabir commercial et diplomatique à l'origine, tiré de la langue parlée sur Norjane et d'une langue ganymédienne, et né au cours de la première AG, le talyd est aujourd'hui omniprésent. Après le commerce, la diplomatie interne à l'AG, et la politique, de nombreux mouvements littéraires utilisent le talyd.

S'il n'y a pas de langue officielle au Parlement, toutes les délibérations se font en talyd, et tous les documents (quel que soit leur support) destinés à être diffusés hors de leur monde d'origine sont presque systématiquement traduits en talyd.

Deux systèmes d'écriture cohabitent dans l'AG. L'un utilise des lettres comparables à celles de nos alphabets occidentaux, ou plus précisément de l'écriture phonétique. Le second est à base d'icônes, à mi-chemin entre l'égyptien hiéroglyphique, les idéogrammes

routiers, signalisation diverse...).

Le système alphabétique est relativement ergonomique, puisqu'avec quelques dizaines de lettres et de signes diacritiques, il permet de figurer la plupart des sons émis par les diverses races plus ou moins humanoïdes de l'AG. Le système d'icônes est plus universel, car il est aussi utilisé couramment par les insectoïdes, qui communiquent entre eux par contact d'antennes, émission d'odeurs imperceptibles aux humanoïdes, et autres bruits de craquement.

### **Noms et identité**

La multiplicité des cultures de l'AG engendre une onomastique plastique et considérablement variée. Cela peut être par exemple :

- un matricule ;
- un prénom + (enfant de...) + un ou deux noms de famille ;
- un nom personnel + un nom de tribu ou de lieu de naissance ou de résidence ;
- un prénom + (sujet de ) + nom du souverain ;
- un nom public + un nom privé + un nom secret ;
- etc...

Il existe des cartes d'identité sous différents formats. Elles peuvent être semblables aux nôtres, être intégrées à un ordinateur personnel, contenues dans une puce implantée sous la peau... Quoiqu'il en soit, cette "carte" comprend un certain nombre de données : état civil (nom, situation maritale, date et lieu de naissance, lieu de résidence...), biométriques (ADN, empreintes digitales, empreinte de l'iris) et dans certaines entités AG casier judiciaire (bien que seules les autorités en générale aient accès à ces dernières informations).

### **Commerce**

#### **Grandes compagnies**

Deux philosophies commerciales se côtoient dans l'AG.

D'un côté une vision technocratique, avec les compagnies minières et leurs filiales, qui jouent la carte de puissance économique dans le but de maîtriser le pouvoir politique de leur zone d'influence.

De l'autre des marchands vivant pour le plaisir de marchander, de faire des profits, et d'en profite, justement. Plus agressives, les premières détiennent un pouvoir réel, mais l'utilisent à se détruire réciproquement. Les seconds ont au contraire tendance à s'unir dans des guildes pour limiter les risques d'impondérables, et aussi afin de pouvoir confier les affaires à un associé pour gérer leur patrimoine ou même prendre des vacances.

L'un et l'autre réseaux ont leurs compagnies d'astronefs, leurs cargos, leurs pilotes. L'AG surveille de près les conglomérats de compagnies trop importants, et y met le holà au nom d'une sorte de loi antitrust.

#### **Monnaie**

Les monnaies sont également très variées. La monnaie la plus employée, celle frappée et gérée par la BCAG (Banque Centrale de l'AG) : l'UVS (unité de valeur standard). Une UVS correspond approximativement à une pièce d'or de 10g, or qui reste la valeur étalon de l'AG. L'UVS est divisée en cent "cents". Cette monnaie, existant matériellement sous forme de pièces (0.01, 0.05, 0.1, 0.5, 1, 2, 5 UVS) et de billets (10, 50, 100, 500, 1000, 5000 UVS) est convertible dans la plupart des autres monnaies de l'AG.

#### **Système bancaire**

Il existe aussi un système bancaire informatisé : les utilisateurs

paient avec des cartes ou des stylos, ou au moyen d'implants greffés dans la main ou l'avant-bras, tenant à jour leurs comptes, et conçus pour n'opérer le débit que s'ils reconnaissent l'écriture ou la voix de leur porteur.

Mais la taille de l'AG impose un réel problème : celui de la transmission d'information. Les données transmises par triche-radio (voir plus loin "moyens de communication") sont certes plus rapide que les vaisseaux, mais elles ne sont pas pour autant instantanées. Aussi les débits et les crédits sont-ils effectués avec un temps de retard par rapport au moment de l'opération qui les entraîne. Par conséquent, les banques et les commerçants sont de plus en plus méfiants sur la solvabilité de leur client, si leur compte ne se trouve pas sur le monde dans lequel les opérations ont lieu. Depuis quelques siècles se répandent progressivement des services payants (extrêmement coûteux) permettant d'évaluer la fiabilité du payeur.

### **Salaires**

Les salaires ne sont évidemment pas unifiés dans l'AG, à la notable exception du traitement des fonctionnaires de l'Assemblée, qui est standardisé. Mais les quelques notes suivantes donnent une indication assez globale du salaire mensuel (autrement dit pour environ 180-220 heures de travail) de quelques métiers :

- manoeuvrier du bâtiment ou agricole : 650 UVS
- apprenti technicien : 750 UVS
- fonctionnaire bas niveau de l'AG : 800 UVS
- barman : 900 UVS
- garde galactique (homme du rang) : 1100 UVS
- professeur d'université : 1600 UVS
- capitaine de vaisseau de ligne ou de transport : 2100 UVS
- garde galactique (officier supérieur) : 2500 UVS
- médiante : 3200 UVS
- pilote de triche-lumière : 4000 UVS
- Immédiator : 4200 UVS
- star de sensivision : 6000 UVS
- grand patron : 60 000 UVS

### **Moyens de communication**

Au sein de l'AG, les communications sont difficiles en raison de l'énorme taille de celle-ci, et des limites technologiques. En effet, il n'existe aucun moyen de communication instantané. Tout déplacement de donnée passe par la triche-radio, qui utilise les portail de saut et les propriétés du triche-lumière pour transporter l'information. On peut distinguer trois grands moyens communs à la presque totalité de l'AG.

#### **Courrier**

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le courrier "papier" existe toujours dans l'AG. En effet, le coût de son transport est finalement moindre que celui qu'engendre le recours à la Triche-Radio (voir ci-dessous). Évidemment, la plupart du temps, les lettres ne sont pas écrites ou imprimées sur du papier qui est souvent très cher, mais sur une sorte de plastique extrêmement léger, ou bien encore sur des cristaux mémoriels lisibles par tout nanordi standard, et ne pesant que quelques microgrammes. Il existe un service postal géré par l'AG, qui sous-traite le transport du courrier entre toutes les Entités AG. Il va de soi qu'il ne faut pas être trop pressé de voir son message arrivé, mais cela reste le moyen le moins onéreux de communiquer au sein de la galaxie.

#### **Données**

Les données (son, image, ou tout autre type d'information pouvant



être encodée) sont transmises d'une planète à l'autre par le biais de la Triche-Radio. En orbite autour de chaque planète membre se trouve une balise gigacom, énorme dispositif électronique de la forme d'un diamant, qui à la fois redistribue les émissions sur la planète comme le ferait un satellite de communication, mais contient aussi une Triche-Radio, capable d'activer le portail de saut du système et d'utiliser les propriétés du Triche-Lumière pour expédier des données bien plus vite que ne voyagent les vaisseaux hyperspatiaux. Néanmoins, le coût de la Triche-Radio est assez élevé, compte-tenu de sa rareté et de la consommation énergétique qu'elle requiert. Quelques mondes ont deux, parfois trois balises gigacom, seul Tegem III en possède sept.

Plusieurs sociétés ont développé des services de messagerie, un peu semblables à nos email. Les abonnés peuvent récupérer leurs messages auprès d'une ou plusieurs balises bien déterminées.

### *Sensivision*

La sensivision est le médium de communication le plus répandu de l'AG. Mêlant images en trois dimensions, sons, odeurs et sentiments (pour les modèles les plus sophistiqués), c'est le support d'innombrables émissions : divertissement, documentaire, information, propagande... Presque tous les foyers de l'AG disposent d'un récepteur.

### *Voyages*

La seule façon efficace de se déplacer d'une planète à une autre est le Triche-Lumière. Sans le recours à cette étrange dimension, tout voyage se chiffre au minimum en années, le plus fréquemment en siècles. Il existe de nombreuses lignes régulières reliant la plupart des mondes. Certaines sont surnommées "les puces" car elles ne se déplacent qu'entre deux mondes. Les lignes long-courrier vont de systèmes en système, et ne reviennent parfois sur leur planète d'origine que tous les 10 ans. Il existe enfin des lignes privées, fort chères, qui adaptent leur plan de vol aux besoins de leurs clients. Elles sont bien sûr assez rares. Signalons que pour les vols d'une durée supérieure à 10 jours, il est possible de réserver une place en cryogénéisation : ce procédé suspend les fonctions vitales de celui qui s'y soumet, et ce dernier a l'impression de s'être endormi. Ces vols sont les moins coûteux, car les vaisseaux emportant des passagers cryogénisés (que les pilotes surnomment dédaigneusement des bétaillères) sont ceux qui nécessitent le moins de ressources. Néanmoins, ce procédé n'est jamais sans effet secondaire (désorientation, nausées pouvant durer plusieurs jours, tremblements, vertiges...), et parfois même certains ne se réveillent jamais...

### *Arts*

On rencontre toute sorte d'artistes dans l'AG. D'un côté, des vedettes connues de toute la galaxie, qui contrairement à ce qu'on pourrait penser ne sont pas toutes des images synthétiques, bien au contraire. De l'autre, des baladins, tournant sur une région bien précise, et attendus par leur admirateurs fidèles.

Sans oublier, un peu à part, des philosophes-poètes à l'étrange fonction : celle d'artiste délégué à l'AG. En effet, les populations étant si différentes, il est difficile pour un médiateur de l'AG de bien saisir les raisons, souvent irrationnelles en apparence, des problèmes qui se posent dans certains secteurs. Et pourtant, il faut bien y trouver des solutions et prendre des décisions. Il est donc fréquent que, plutôt que de lire des rapports chiffrés et commentés par des experts, les médiateurs en charge de ces questions commencent par écouter les récits et poèmes de représentants des zones concernées, qui leur font mieux toucher du doigt le fond des problèmes.

Les artistes, qu'on appelle aussi sensits, ont des statuts très variables selon les régions de l'AG, méprisés ici, encensés là. Les plus

renommés sont les musiciens et les architectes. Les danseurs, sculpteurs et peintres peuvent atteindre des réputations importantes, mais sont moins adulés que les premiers.

### *Sports et jeux*

Les sports vedettes de l'AG sont bien plus qu'un spectacle ou un stimulant de l'esprit de compétition. Ces jeux universellement pratiqués servent de lien entre races, de ciment à l'immensité de l'AG.

#### *Sports d'équipe*

Le cube est le plus populaire des sports d'équipe. En résumé, il est très proche de notre rugby, à ceci près que le "ballon" a la forme d'un cube aux angles et aux arêtes adoucies, et qu'il est en bois. Il est difficile d'entrer dans le détail des règles, qui sont assez sophistiquées : chaque joueur, au lieu d'un numéro, a un rôle symbolique (roi, mort, archer...), et le passage de la balle doit suivre certaines combinaisons assorties de contraintes relatives aux zones du terrain. Les buts sont marqués dans des zones différentes, chacune ayant aussi un rôle symbolique, et le score final dépend de la succession des symboles. Le cube est le seul jeu à ne pas faire l'objet de paris financiers, sans doute en raison de sa lointaine origine religieuse.

Le tamdann se rapproche de la pelote basque, dans la mesure où deux équipes font rebondir une balle sur un mur. L'analogie s'arrête là, puisque le terrain est divisé en cases. Un joueur ne peut sortir de sa case pour bondir dans une autre, que s'il frappe la balle. Tout le jeu consiste à maintenir la balle en mouvement tout en excluant du terrain les joueurs de l'autre équipe par des stratégies subtiles.

La vrache est le plus simple des sports de l'AG. Les règles sont assez proches de celle du handball, mais le terrain a les dimensions d'un stade de foot. Il faut mettre dans le but adverse une sorte de freebee percé de trous, que les joueurs savent manier en lui faisant accomplir des trajets assez inattendus. Bien que moins populaire que le cube, la vrache est très répandue car beaucoup plus simple, et surtout nécessitant moins de matériel. Il existe évidemment des dizaines de sports très populaires au sein de l'AG, mais ces trois-là sont certainement les plus répandus.

#### *Sports individuels*

Du fait des grandes différences morphologiques entre les diverses ethnies de l'AG, les performances ne sont pas comparables, ce qui diminue l'intérêt général pour les sports individuels. Ceux-ci gardent beaucoup de passionnés, mais seulement au niveau planétaire. Quelques sports émergent tout de même, lorsque le matériel gomme suffisamment les différences : ski, voile, shaxzar (course de vaisseaux dans des ceintures d'astéroïdes)...

#### *Jeux*

Les jeux en réalité virtuelle sont assez courants, bien que certaines planètes les considèrent avec mépris. Les consoles de jeux holographiques sont très répandues : jeux d'adresse, simulations sportives... Enfin, des jeux classiques sont toujours pratiqués avec des cartes (le malakys, sorte de tarot, est très populaire), des jetons (comme l'aranka, proche du mah-jong), ou sur plateau (pyramides, sorte de jeu d'échecs en trois dimensions).

#### *Unités de mesure*

Là encore comme dans bien d'autres domaines, il y eut de nombreuses tentatives d'uniformisation des unités de mesure, sans réel succès. Toutefois, au fil des siècles, un standard a fini par éclore, décrit ci-dessous. Toutes les entités AG ont leur propre système (même si certaines utilisent préférentiellement le système

standard), mais donnent toujours la correspondance avec les unités employées généralement dans l'AG.

### **Temps**

De part sa position centrale au cours des deux premières AG, Norjane lui a légué son calendrier et sa mesure du temps. Sur cette planète, le jour de 25 heures terriennes est divisé en 12 cycles (d'un peu plus de deux heures terriennes, donc).

Le métacycle correspond à une année norjanienne de 360 jours. Le calendrier utilisé dans l'AG utilise le métacycle comme mesure de l'année, le subdivise en 10 mois de 30 jours, et trouve son origine l'année de fondation de la troisième AG. Nous sommes donc en 5127 selon ce calendrier. L'usage veut que l'on indique une date dans cette ordre : jour-mois-année, par exemple, 5-8-27, soit le cinquième jour du huitième mois de la 5127<sup>e</sup> année. Parfois seul le jour global est indiqué, dans l'exemple précédent cela donnerait : 215-27 (215<sup>e</sup> jour de la 5127<sup>e</sup> année).

### **Distance**

L'unité de mesure de distance la plus couramment utilisée, elle aussi originaire de Norjane, est le ketric, valant environ 1,9 km. Une subdivision du ketric, le kellam, vaut à peu près 1,1 m. Notons également que l'année-lumière est utilisée, qui diffère un peu de celle utilisée sur Terre, l'année norjanienne étant un peu plus longue que l'année terrestre. Pour information, l'année-lumière en usage dans l'AG est de 9720 milliards de kilomètres (ou 5116 milliards de ketrics).

## **LES DIVERS STATUTS DES SYSTÈMES**

Les systèmes qui constituent l'AG peuvent être aussi bien de simples planètes que de vastes empires. Leurs relations avec l'AG (ou leur absence de relation) déterminent leur statut.

### **Entité AG**

Entité AG est le terme consacré pour les adhérents de l'Assemblée Galactique. Et comment les désigner autrement ? Car la Fédération, forte de l'expérience des AG précédentes, arrive à faire cohabiter des systèmes et des empires aux visées très différentes, sinon contradictoires. Seul le talent des médiateurs arrive à unifier tout cela, médiateurs qui ont su à chaque nouvel adhérent potentiel trouver une liste de bonnes raisons pour qu'il entre dans l'Assemblée, en sachant négocier sans relâche jusqu'à renverser tous les obstacles et les résistances internes.

Parmi les 1967 entités AG, voici quelques unes des plus importantes (par leur démographie, leur économie, ou leur position spatiale) :

- Tegem III : à tout seigneur, tout honneur. L'Immédiator, arbitre ultime de l'AG, et une vingtaine de médiateurs suprêmes, résident dans un immense palais flottant et submersible situé sur Tegem III, monde au climat agréable, mais dont les océans couvrent 95% de la surface et sont peuplés de créatures monstrueuses. Une activité tectonique intense en perturbe parfois violemment les champs magnétiques et gravifiques, et l'atterrissage sur la planète n'est possible qu'avec l'aide des balises de guidage du palais. Tegem III constitue donc une forteresse naturelle, à laquelle s'ajoute les systèmes de défense planétaire les plus efficaces de l'AG ;

- Les mondes du Noyau : ces huit mondes sont collectivement dénommés mondes du Noyau, car leur alliance fut le noyau de la troisième AG. Pergame IV, Omea 2, Eléata, Centauri secundus, Damba-da, Bruani, Darek, Galan. Ils représentent aujourd'hui une considérable puissance financière et économique, ils sont au cœur des décisions politiques, et leur forte politique de colonisation au cours des deux derniers

millénaires leur a procuré des liens assez forts avec nombre de membre de l'AG. C'est sur Pergame IV que se trouvent les locaux de l'Assemblée, et Centauri secundus accueillait le quartier général de la Garde Galactique jusqu'à ce qu'il soit déplacé sur une planète mineure. Certaines entités AG ont d'ailleurs tendance à s'unir contre les mondes du Noyau pour essayer de contrebalancer leur puissance, mais n'y parviennent que rarement ;

- Oligarchie des Cinq Cents Dragons de la Spire : 496 planètes sous la coupe des Princes-marchands, l'une des économies les plus dynamiques et agressives de toute l'AG ;
- Empire Hog : chacun des 12 seigneurs hogs règne à lui seul sur 20 à 30 planètes. L'empereur est nommé par les seigneurs parmi les généraux les plus méritants ;
- Confédération des stations : ensemble politique regroupant la presque totalité des stations spatiales de l'AG, soit environ 12 000 stations, pour une population totale de 4 millions d'habitants. Si le poids de la Confédération est négligeable au Parlement, il n'en reste pas moins qu'elle est capable de mettre à mal la presque totalité des routes spatiales, car les stations en sont les relais indispensables. Elle constitue un des lobbies les plus importants de l'AG ;
- Alliance colonienne : alliance hétéroclite regroupant des colonies, celles-ci pouvant être de peuplement, scientifique, idéologiques, religieuses... Mais elle ne fait que rarement entendre sa voix, étant donné la multiplicité des courants politiques qui la traverse et qui l'empêche de s'unifier véritablement ;
- La République Maurhin : les Maurhin, race non talsanit, occupent une dizaine de planètes sur trois systèmes stellaires proche de Maur, leur planète-mère. Si le poids démographique des Maurhin n'est pas très lourd au Parlement, il n'en reste pas moins que leur armée est le fer de lance des réserves fédérales de la Garde galactique, et que leur technologie l'une des plus avancées de l'AG ;
- Ruches Berkagh : les Barkaghs font partie des fondateurs historiques de la troisième AG. Leur zone d'influence couvre plus de 300 planètes directement, et près de 500 autres sont dépendantes d'eux pour des raisons stratégiques ou commerciales. Leur individualisme empêche toutefois les Berkaghs de prendre une position réellement dominante au sein de l'AG, bien qu'ils en aient largement les moyens militaires, économiques et diplomatiques ;
- Couloirs deprikans : Deprika est une petite fédération de 4 planètes, qui ont pour particularité d'abriter des portails de saut donnant accès, à eux quatre, à plus de 300 couloirs de navigation. A peu près 65% du trafic spatial passe par ces portails. Les droits d'usage et de douane font des couloirs deprikans l'entité à la richesse par habitant la plus élevée.

### **Les systèmes extérieurs**

Les Extérieurs sont les systèmes non affiliés à l'AG, ce qui peut avoir des sens forts différents.

#### **Indépendants isolés**

Les Indépendants, planètes et empires préférant garder leur totale liberté, avec ou sans contacts commerciaux épisodiques. C'est le cas le plus fréquent lorsqu'on parle des Extérieurs. Il peut s'agir de systèmes autarciques, qui refusent catégoriquement tout contact avec l'extérieur. Les raisons peuvent être philosophiques, religieuses, ou encore dictées par la paranoïa des peuples ou de leurs chefs envers tout ce qui vient des étoiles. Même en cas de détresse, il est très fortement déconseillé de s'y poser.

D'autres, malgré leur volonté de s'intégrer à l'AG, n'ont jamais réussi à l'approcher sans y semer aussitôt la zizanie. De ce fait, leur

adhésion à l'AG est systématiquement reportée aux calendes grecques.

D'autres enfin refusent toute communication avec l'AG sous le prétexte que leur système lui est nettement supérieur. C'est parfois vrai, mais plus souvent il s'agit d'éviter au peuple de ces systèmes d'entrer en contact avec des idées comme la liberté, la démocratie...

### *Indépendants associés*

Surtout situés sur la Frange, loin des routes fréquentées par les vaisseaux de la Grande Fédération, des planètes ou associations de planètes préfèrent conserver leur indépendance. Il s'agit fréquemment de mondes peu habités, où la vie politique est restreinte, et où les habitants s'intéressent peu au reste de l'espace. Trop lointains pour devenir des proies intéressantes aux yeux des grosses compagnies, ils ne craignent pas de grand danger de bouleversement. Tout au plus commercent-ils avec des négociants peu ambitieux qui eux-mêmes préfèrent fuir la lutte commerciale intense des systèmes du centre. Ce sont aussi de bons clients peu regardants pour les marchandises douteuses des pirates et des contrebandiers. Et c'est le plus souvent pour cette raison qu'ils reçoivent la visite de la Garde Galactique. Là se limitent leurs rapports avec l'AG. On y trouve 4 catégories :

- Indigène : berceau des civilisations qu'elle porte. Leur population s'est stabilisée depuis longtemps. On y trouve des spaciens, mais avec le statut d'immigré ou d'étranger ;
- Colonisée : planètes ou les zones viables sont limitées, ou dont l'intérêt est restreint. Les villages sont en petit nombre, et rarement des centres culturels. Des continents entiers restent inexplorés ;
- Exploitée : on y mène une vie de kolkhoze ou de kibboutz dans quelques centres d'exploitation (souvent miniers, mais aussi forestiers ou de culture d'un végétal spécifique). Un centre abandonné pour cause d'épuisement de la matière exploitée peut reprendre vie lorsque d'autres matériaux deviennent rentables. Selon les cas, on y croise une faune contradictoire de pionniers, d'explorateurs, de paramilitaires, d'arrivistes, de losers et de misanthropes ;
- Sauvages : habitées par des peuples primitifs, peu nombreux, elles hébergent parfois un petit centre d'observation, installé par des chercheurs ou des universitaires, de l'AG ou des Extérieurs, toujours à la recherche d'indices sur l'origine des races de l'univers.

### *Planètes en développement*

Peu ou pas du tout visitées lors des deux premières AG, plusieurs dizaines de planètes porteuses de civilisation ont reçu à leur insu le statut de "système extérieur en développement constant". L'AG les a prises sous sa protection, en principe par pur altruisme, en fait en espérant préserver des peuples à fort esprit pionnier, que l'on pourrait sortir de sa manche comme un joker comme "nouveau concurrent", si la Grande Fédération menaçait de mourir de démotivation, comme ce fut le cas lors de l'Hiver des étoiles.

Tout contact est strictement interdit avec ces planètes, et seuls quelques rarissimes agents de l'AG y vont en observation. Des patrouilleurs de la Garde galactique en surveillent l'approche. Cela dit, le budget affecté à ces unités est rarement suffisant pour permettre une surveillance totalement imperméable.

### *Les systèmes médiates*

Le nom officiel des ces systèmes est : territoire neutre de l'assemblée des entités de la Grande Fédération. Le nom de médiate, donné aux diplomates de l'AG, a évolué pour englober les systèmes et les planètes occupés exclusivement par les services de l'AG (et même sous forme d'adjectif pour un bâtiment ou un appareil : on dit un

vaisseau médiate). Ces planètes sont elles-mêmes divisées en trois catégories.

### *Les planètes médiates administratives*

Sur les planètes médiates administratives, des millions d'agents obscurs s'activent à faire circuler, respirer et vivre les fonctions vitales de cet organisme géant qu'est l'AG.

### *Les planètes médiates militaires*

Ces planètes sont celles où l'on stocke des armements, celles qui servent de terrain d'entraînement, celles où vivent les soldats de la Garde galactique avec leurs familles en temps normal, celles enfin, plus secrètes, autour desquelles gravitent les vaisseaux de la FRAG et les bases d'entraînement de ces forces à part.

### *Les planètes médiates dorées*

Elles sont à la fois jardin d'Eden et lieux de travail, puisque d'immenses régions y servent de clubs de vacance pour médiates épuisés, tandis qu'on y trouve aussi des bâtiments de travail où ils se rencontrent lors des grands débats, briefings et autres assemblées. Ces bâtiments sont dotés de noms des plus poétiques aux plus pompeux : Pavillon du ciel pur, Citadelle des nuages, Palais des mille galaxies...

### *Les planètes "rattachées"*

Les planètes rattachées sont, comme les Extérieures en observation, des planètes en cours de développement, à ce détail près que, visitées à l'époque des deux premières AG par des explorateurs peu soucieux des problèmes de développement constant, elles connaissent l'existence d'une civilisation galactique, ce qui a souvent modifié leur destin de manière irréversible. A cette époque, beaucoup de planètes étaient passées directement d'une civilisation médiévale à l'âge galactique, mais un âge galactique où un peuple venu des étoiles, perçu comme maître, était venu porter le savoir aux autochtones se considérant comme inférieurs. C'est là que s'infiltrèrent les mégacorporations, surtout lors de la seconde AG, saccageant des planètes - tant la nature que les individus - qui avaient le malheur d'être trop naïves ou trop admiratives envers ce qui venait du dehors. Lesdites planètes furent donc englobées, phagocytées par des empires ou pressées comme des citrons et abandonnées à leur sort. On suppose que ces excès ne sont pas étrangers à l'Hiver des étoiles, qui sonna le glas de la seconde Assemblée galactique. Par chance, par hasard, par éloignement des routes spatiales, certains de ces mondes échappèrent au massacre ou à l'assimilation, et purent continuer à suivre tant bien que mal leur évolution, visités de façon épisodique et superficielle par des voyageurs de l'espace.

A leur intention, la Grande Fédération a créé le statut de planète rattachée. Une planète ayant ce statut est protégée par les lois spatiales de l'AG, qui lui garantissent une relative tranquillité et indépendance. Elle peut choisir d'être totalement isolée, ou bien d'entretenir soit un marché de troc équivalent, soit un marché minimal ouvert, soit un accord d'exploitation-développement. Dans tous les cas, la planète cède à l'AG un terrain, aussi éloigné que possible des terres habitées, où celle-ci installe un petit astroport, principalement destiné à ses inspections et aux vaisseaux en détresse.

Pour tout changement de statut ou d'accord de marché, les divers peuples indigènes doivent s'entendre et déléguer un représentant (ou un groupe) délivrant un message unanime. Un seul peuple ne peut s'arroger le droit d'ouvrir toute la planète aux visiteurs sans l'accord des autres. En pratique, il existe toujours un ou deux récalcitrants, et ce sont alors les médiates de l'AG qui essayent

d'arrondir les angles.

Les principaux types d'échanges et de marchés, dont il existe des centaines de variantes, donnent aux planètes rattachées les statuts suivants.

#### ***Planète rattachée "totalement isolée"***

L'atterrissage sur cette planète est totalement interdit, sauf pour les représentants mandatés de l'AG, ou en cas de panne grave.

#### ***Planète rattachée à "marché-troc équivalent"***

Seuls des représentants de sociétés commerciales (de l'AG ou des Extérieurs indépendants) peuvent venir faire du commerce, et ceci en échangeant des marchandises indigènes contre des objets venus d'autres planètes ne dépassant pas le niveau technologique local. Ce statut intéresse des planètes où la vie n'est pas trop dure, et où les dirigeants mettent toute leur fierté à ce que leur peuple franchisse par lui-même les étapes qui le mèneront vers les étoiles. Mais on trouve aussi des planètes très nombrilistes où, tout à leurs problèmes internes, les habitants ne se demandent pas si s'ouvrir plus aurait un intérêt ou non, et tournent le dos à l'espace, sauf pour un troc limité au strict nécessaire.

#### ***Planète rattachée à "marché minimal ouvert"***

La planète cède un terrain (dont elle détermine elle-même la surface et les contraintes de construction) à l'AG, qui y concède des surfaces aux firmes. Cela donne une sorte de grand marché où les autochtones viennent s'approvisionner et vendre leurs produits, sans limitation de niveau technologique. Les sociétés étant confinées sur le grand marché, elles ne peuvent s'installer sur le reste de la planète et y imposer leurs pratiques commerciales. Le calcul exact des contraintes de surface et de construction du grand marché permet d'obtenir un équilibre : on trouve un peu de tout sur la planète, sans pour autant qu'elle ait à changer ses habitudes et coutumes commerciales propres. C'est une solution très utilisée.

#### ***Planète rattachée avec "accord d'exploitation-développement"***

La planète concède, toujours par l'entremise de l'AG qui joue le rôle de garant, l'exploitation d'une région à une compagnie commerciale (il s'agit très souvent de compagnies minières), pour une durée de quelques décennies à un siècle, parfois reconduite sur deux ou trois siècles. La compagnie s'engage à n'exploiter que 20 à 30% des diverses richesses détectées, et verse une somme, variant avec le type d'exploitation, à un système d'épargne. A la fin du contrat, ou plus tard si elle le désire, la planète peut utiliser ce crédit pour donner un coup de pouce décisif à son développement, par exemple au moment de se lancer dans l'espace sur ses propres vaisseaux, ou pour construire des bases spatiales. Ces accords s'accompagnent en général d'un marché-troc ou d'un marché minimal.

### **Les colonies**

#### ***Colonie en symbiose***

L'installation d'une colonie sur un monde déjà peuplée n'est autorisée que si de vastes terres restent inhabitées, et si cela s'avère positif pour la population. En effet, si l'évolution est stagnante ou régressive, ou trop limitée par les catastrophes naturelles, la présence de la colonie ne sera pas une entrave mais au contraire une aide pour les autochtones.

#### ***Colonie propriétaire***

Si une planète ne recèle aucune forme de vie intelligente ou semi-intelligente, l'AG peut décider d'y installer une colonie. Elle fournit le matériel de base (habitations adaptées au climat, matériel et véhicules, systèmes de vie : épuration, recyclage, médiblocs, serres hydroponiques...), et recrute des volontaires, en général autour de mille à cinq mille personnes. Selon leurs postes, les colons accèdent à diverses formes de propriété. L'une des charges de la colonie est de répertorier les ressources, formes de vie et autres curiosités pour les archives de l'AG.

Au bout d'un siècle, les familles fondatrices de la colonie deviennent propriétaires de la planète, sans acquérir tout de suite leur totale indépendance. A ce stade, si la planète est propice à la vie, la population tourne autour de deux à quatre millions. Durant tout ce temps, le statut de la planète est à peu près celui d'une rattachée à marché minimal ouvert. Au bout d'un second siècle, la colonie accède à son autonomie (à un détail près : elle ne peut quitter l'AG avant encore un siècle). La planète devient une entité AG. Souvent remis en cause par de gros consortiums et mégacorporations, ce système est toujours en vigueur. Il permet d'éviter l'exploitation par un adhérent de l'AG d'une planète nouvellement découverte qui, recelant des richesses lui conférant un quelconque avantage stratégique, lui donnerait des idées de coup d'état au sein de l'AG. Le cas a failli se produire une fois ou deux, et les médiateurs ne plaisaient pas avec ce genre d'incident.

#### ***Colonies privées***

Des planètes invivables, impossible à terraformer, n'ont d'autre charme aux yeux des habitants que d'être exploitables pour une raison ou une autre. Dans 90% des cas, il s'agit d'exploitations minières, et la découverte de la planète revient à des prospecteurs indépendants ou employés par une compagnie minière. Théoriquement, la compagnie demande une autorisation préalable d'exploitation à l'AG, qui envoie quelques observateurs sur les lieux de prospection, au cas où se révélerait quelque site archéologique. En fait, les compagnies passent parfois outre, dans une relative impunité, sauf si par malchance une unité de la Garde ou de la FRAG passe par là.

#### ***Colonie de l'AG***

L'énigme de la répartition des êtres humanoïdes travaille beaucoup les médiateurs de l'AG, qui ne refusent jamais de financer une petite colonie sur les sites archéologiques intéressants. Certains départements de l'AG ont également parfois besoin d'établir des colonies-laboratoires pour vérifier une hypothèse, faire un test. Ces colonies sont toujours provisoires.

### **Code de contact des planètes**

#### ***Planète civilisée balisée***

Toute planète civilisée répertoriée par l'AG est dotée d'une ou deux balises en orbite qui signalent à tout vaisseau en approche le statut de cette planète. Dans le cas des Entités AG, les autorités spatiales prennent le relais pour l'identification du visiteur, et lui donnent les consignes à suivre. Pour les planètes rattachées, la balise donne les coordonnées de l'astroport.

Selon les statuts, les contacts avec les autochtones sont différents.

Sur les planètes à marché-troc-équivalent, tout dépend de l'affinité colons/indigènes : les échanges sont limités à l'achat personnel d'objets de niveau technologique égal ou inférieur au niveau local. Les frontières sont surveillées par des gardes et des sondes automatiques dessinées selon l'esthétique locale. Enfin, les explorateurs et prospecteurs des sociétés sont priés de suivre la

mode locale avec toutefois un signe distinctif qui les fasse reconnaître comme spaciens. Le but est à la fois de ne pas heurter les usages locaux, tout en montrant que l'on n'essaie pas de tromper qui que ce soit en se faisant passer pour un natif. Les visiteurs sont parfois livrés à eux-mêmes, parfois sous contrôle policier ou indigène.

#### **Planète non balisée**

L'atterrissage sur un monde non balisé ne signifie pas forcément qu'il est inhabité. Le vaisseau, s'il en a la possibilité, doit faire un test de biodétection pour déterminer la présence ou l'absence de vie intelligente. Si une peuplade est détectée, le vaisseau doit éviter tout contact, à moins d'avoir à son bord un écosophe patenté.

Dans tous les cas, on doit éviter ou limiter les démonstrations de technologie inconnue des indigènes. Il est interdit de laisser sur la planète des objets technologiques (s'il n'est pas possible de l'éviter, il faut le signaler à l'AG, qui se chargera de la récupération contre une forte amende).

### **LES DIFFÉRENTES CIVILISATIONS DE L'AG**

L'Assemblée Galactique, troisième du nom, rassemble un nombre impressionnant de peuples, de races et de cultures. Si les Talsanits forment l'écrasante majorité des peuples de l'AG, il n'en reste pas moins qu'ils ne sont pas les seuls dont la civilisation a une importance fondamentale au sein de l'Assemblée.

#### **Races humanoïdes**

##### **Type talsanit**

Les Mégas originaires de la Terre sont souvent confondus avec une ethnie fort répandue dans l'univers : les Talsanits. Ils représentent en effet toutes les variantes terriennes possibles, y compris les Pygmées, avec en plus certains métissages qui n'existent pas sur Terre, dûs à des conditions d'existence propres à certaines planètes. C'est le cas par exemple des Wotans, venant du système du même nom. La gravité élevée de leur planète les rends petits, massifs et trapus. Les Olgrines viennent d'un cadre radicalement opposé : un monde peu dense, où leur civilisation s'est développée dans les arbres qui aujourd'hui encore couvrent la totalité des continents. D'autres branches peuvent aussi être apparentées au type Talsanit :

- une ethnie ondine, les Soulimps, aux membres palmés et au métabolisme proche du dauphin ;
- les Simriss, à la peau épaisse et grumelleuse, laissent peu passer leurs émotions sur leurs visages lisses, à peine percés de deux yeux minuscules et d'une bouche coupée au rasoir : ce qui explique peut-être leur nombre important au sein de divers conseils galactiques malgré une piètre réputation d'organisation et d'analyse, et un caractère peu "humain" ;
- les Oovars, à l'aspect d'éternels enfants chétifs, mais fort malins.

La plupart de ces ethnies sont interfécondes, mais les métis parfois stériles. Parfois aussi, ils sont un compromis entre leurs deux parents ; parfois au contraire, ils ressemblent complètement à l'un et pas à l'autre.

##### **Type ganymédien**

Les Ganymédiens ont une morphologie et une ossature de type terrien, mais un métabolisme plus proche de celui des reptiles, une peau couverte d'écailles, ainsi qu'un mode de reproduction ovipare. Il semble que dans les unions de types ganymédiens différents, l'ethnie réellement originaire de Ganymède soit dominante. Aussi

tous les "métis" ont-ils la même silhouette que le Ganymédien type. On ne rencontre d'ethnies dissemblables que sur leur planète d'origine (le plus souvent des différences de taille, de forme de tête, avec parfois la présence de collerettes membraneuses, ou de vrètes dorsales). Il existe même une ethnie volante, très primitive et arboricole. Citons aussi les Sokhanns, au visage encore plus "terrien" que les Ganymédiens, les Tzexz, sortes de varans bipèdes, massifs et épineux, de basse intelligence, et les Ptrax, aux bras chétifs (voire même atrophiés), aux pattes massives, au corps serpentin, mais à la bouche très mobile et à la langue préhensile (taille moyenne : 2,5 m).

##### **Type kheojj**

Très rares, mais importants, sont les Kheojjs d'Azzmehoudh. Les Kheojjs, bien que vaguement humanoïdes, semblent suivre des lois d'hérédité différentes : les individus sont parfois lisses comme des savonnettes, parfois poilus comme des balais-brosses. Deux frères peuvent mesurer l'un 3 mètres et l'autre 40 cm, avec des couleurs de peau toujours sombres, mais variant du bleu au carmin, au marron, au vert. Certains ont une courte queue, d'autres une paire de bras courts de part et d'autre du cou. Les Kheojjs détestent les objets technologiques, mais exception pour les armes de tir, car ils sont en guerre perpétuelle entre familles, clans et même planètes. Car s'ils refusent de s'intéresser aux machines dès qu'elles ont dépassé le stade de la catapulte, ils sont appris, dès l'arrivée des explorateurs de la Première AG, à asservir les Humains et à les forcer à fabriquer et faire fonctionner ces machines pour eux. Ils possèdent donc un arsenal impressionnant, accumulation des milliers d'années d'armement, épine dans le pied de l'AG qui espère que les Kheojjs continueront longtemps à se battre entre eux dans leur coin de l'espace, comme ils l'ont toujours fait.

Les Kheojjs d'Azzmehoudh sont les plus humains de cette race, probablement par métissage avec leurs anciens esclaves talsanits, et beaucoup préfèrent quitter leur planète menacée pour s'intégrer à l'AG. Mais il y sont souvent considérés comme des espions... La plupart tiennent des fermes isolées.

##### **Autres types**

Il faut aussi signaler les Hommes-chats de Voishoam, au fin pelage doré, plus sombre aux extrémités des membres, comme les chats siamois ; les Go-Oszs, dont la bouche (et non le nez) est une sorte de trompe à la façon des fourmiliers ; et la tribu des Oghs, sur Palchine 3, individus massifs à la peau fripée comme du papier mâché, suintant sans cesse une huile odorante qui a fait leur réputation dans tout le cosmos.

Les Zurux, sorte de néandertaliens à la bouche garnie de crocs impressionnants, ont appris après des siècles de guérilla contre tout ce qui leur paraît civilisé, à maîtriser leurs instincts guerriers à leur grand profit. Ils se sont révélés excellents en affaires, jouant de leur physique pour paraître d'abord crétins, puis très menaçants.

Enfin, les Maurhin font également partie des humanoïdes non talsanits dont l'importance est capitale au sein de l'AG.

#### **Races insectoïdes**

Les Insectoïdes possèdent quelques traits en commun : une résistance supérieure à celle des Humanoïdes aux différences de température et aux atmosphères toxiques ou radioactives. Ils sont par contre sensibles aux variations de pression, et leurs membres sont souvent fragiles. Ils peuvent communiquer par vibrations aiguës ou par contact des antennes qu'ils portent, d'envergure très variée. Certains arrivent à "parler" des langages humanoïdes en mêlant les vibrations de leur membrane externe à des grincements et chuintements de bouche. La rigidité de leur mode de pensée leur a valu par le passé de terribles défaites militaires lors de conflits

avec d'autres races, et ils se contentent aujourd'hui d'affrontements internes entre clans et familles.

### *Type berkagh*

Proches de la mante religieuse, les Berkaghs ont deux pattes et quatre bras finis par trois doigts dont un "pouce", avec en plus deux petites pinces autour de la "bouche". Intelligents, calculateurs, peu enclins aux sentiments, ils sont individualistes, mais savent se regrouper par nécessité, sauf lorsqu'une rixe éclate, souvent pour une question d'orgueil et de protocole (leurs tenues vestimentaires suivent des codes rigoureux et précis). C'est le type insectoïde de loin le plus fréquent de l'univers.

### *Type ashvalunn*

Filiforme et doté d'un abdomen court, un Ashvalunn habillé en humanoïde peut donner l'illusion d'une silhouette humaine. Ses quatre bras soudés par paires ressemblent à deux bras, seules les pincettes étant indépendantes et très habiles. La tête est fine et le regard opalin, fascinant. Les pattes postérieures peu épaisses s'articulent comme des jambes humaines, seuls les longs pieds annelés n'offrent aucune équivoque. Sa démarche est dandinante et souple, et peut faire illusion, mais pas sa course, semblable à un "trot sauté". Les Ashvalunns sont réputés pour être parmi les meilleurs pilotes de l'AG.

### *Type kaugadr*

Dotés de quatre bras et de deux puissantes pattes, les Kaugadrs ne se déplacent que par bonds de 3m ou par reptation sur leurs six membres. Chaque bras n'est muni que de deux griffes. Patauds mais costauds, d'une intelligence en général faible, ils servent souvent de main-d'oeuvre pour les travaux les plus difficiles. Selon les ethnies, ils peuvent s'aider de leurs ailes pour se déplacer, voire voler sur quelques dizaines de mètres. Leur tête, directement posée sur le thorax, est peu mobile. Leur civilisation d'origine est restée très rustre, et ceux qui vivent dans l'espace sont assez mal vus s'ils reviennent sur leur planète-mère.

### *Type xza*

Bien que les Xzas constituent un peuple administrativement reconnu, avec son langage et sa culture, les autres races d'y voient que des bêtes de somme semi-intelligentes. Leur langage est rudimentaire, et ils sont facilement payés (appâtés) avec du simple suc de Janr'l, une fleur originaire de leur planète natale. Petits (environ 80 cm), semblables à des blattes aux jolies couleurs, les Xzas vivent en colonies, et servent de gardiens, de transport volant (un Xza porte environ 30 kg sur des kilomètres), ou pour des opérations d'attaque de harcèlement.

### **Races aquatiques**

Les peuples aquatiques n'aiment pas trop voyager dans l'espace, et l'espace le leur rend bien dans la mesure où déplacer des vaisseaux remplis de liquide est bien plus dispendieux en énergie que des vaisseaux à atmosphère gazeuse. Enfin, pour eux aussi, des impératifs de reproduction limitent leur expansion dans l'univers habité. On rencontre tout de même des représentants de certains petits groupes qui se singularisent.

### *Les Folnèdes*

Entre le phoque et le dauphin, les Folnèdes ont des nageoires articulées qui leur permettent de saisir des objets simples, des "moustaches" préhensiles, une longue nageoire dorsale qui court tout au long de leur corps fluide, et une queue semblable à celle des

otaries. Pour eux, les Soulimps fabriquent une combinaison spatiale et spéciale agrémentée de mini-outils, qui fait d'eux les spécialistes de la réparation en plein espace ou en grande profondeur. Sur leur planète, les Folnèdes développent des cités fort compliquées, faites de plantes et de coraux vivants, qui servent non d'habitations mais de sortes de "maison de la culture".

### *Les Asg-Ushirs*

Sortes de poulpes à tête gonflables, les Asg-Ushirs remplissent parfois leur poche de gaz cérébrale jusqu'à 80 fois sa taille normale, et sortent ainsi de leurs océans au gré des vents. Intelligents et curieux, ils servent de collaborateurs à des missions d'exploration planétaires de façon désintéressée (juste le gîte et le couvert). Ils sont même capables de survivre environ deux heures dans le vide spatial, et de s'y déplacer en projetant leur gaz devant eux. Plus d'un astronavigateur a dû la vie sauve à la présence à bord d'un de ces êtres mystérieux. En atmosphère "air standard", le Folnède gonfle à demi sa poche gazeuse, glissant ainsi plus facilement sur ses dizaines de courts tentacules.

### *Les Moghs*

Les Moghs sont des crabes très compacts, de taille variable selon les familles. Leur comportement est assez étrange : ils ne communiquent jamais, sauf pour indiquer une direction ou un objet avec leur pince. Mais ils semblent capables de saisir en une rien de temps le fonctionnement d'une machine. Beaucoup de gros travaux sont réalisés avec des engins adaptés de façon à être pilotés ou manipulés par des Moghs, qui semblent y trouver leur plaisir. Les Moghs travaillant gratuitement, les compagnies leur font construire des bassins gigantesques (indispensable à leur respiration et à leur survie), remplis de jouets mécaniques. En effet, lorsqu'un Mogh est las de sa machine, il cesse simplement de travailler, et il n'est pas de bonne politique de le forcer. Surtout devant ses congénères. Par contre, bien qu'ils puissent être agressifs, les Moghs ne semblent pas aimer l'idée de guerre, et il est rare d'en rencontrer sur des machines de combat.

### **Races spatiales**

#### *Les Corioliss*

Assimilables à des raies mantas à quatre "ailes", elles aussi de plusieurs kilomètres de long, les Corioliss ne se posent jamais, mais volent en haute atmosphère autour de certaines planètes, puis partent à travers l'espace vers un nouveau havre, en jouant avec les forces de gravitation. Une pellicule d'atmosphère d'environ 30 cm à la surface de leur peau permet à une flore et une faune de petits animaux de vivre là, certes dans des conditions de température extrême, en profitant des replis cutanés en guide d'abris.

On suppose les Corioliss intelligents, dans la mesure où il leur arrive de sauver des vaisseaux s'ils peuvent les rapprocher d'une planète habitée, ou bien d'intervenir dans des batailles en favorisant visiblement un seul camp (un Corioliss peut broyer un vaisseau de moins de 100 m en quelques minutes). Leurs motivations restent obscures, mais on suppose qu'eux aussi captent et comprennent les messages radios.

#### *Les Tourvalins*

Les Tourvalins sont d'immense étoiles de mer de plusieurs kilomètres d'envergure, entre les bras desquelles sont tendues de vastes membranes blanches ou métallisées. Poussés par les vents solaires, les Tourvalins dérivent, sans doute depuis des millions d'années, à travers l'espace. Les Tourvalins sont télépathes, mais ne communiquent jamais directement dans le langage de ceux qu'ils

rencontrent. Leur façon de faire est plus cryptique : leur voile constitue sans doute une incomparable antenne, et ils restituent à la personne qu'ils contactent des bribes de sons et d'images tirés de messages radio ou vidéo captés au cours de leur vie millénaire, ou bien d'observations qu'ils ont pu eux mêmes puiser télépathiquement dans les voyageurs qui sont passés à leur proximité. Ces messages sont souvent des conseils ou des guides personnels pour celui qui les reçoit, mais c'est aussi par ce biais que l'on a parfois pu connaître l'origine d'une race ayant perdu ses racines, ou l'origine d'une guerre dont il ne restait que des légendes, et même des informations oubliées sur la première Assemblée Galactique.

Menacé, un Tourvalin se replie lentement sur lui-même en une boule de 3 m de diamètre, noire et peu détectable.

## HORS DE L'AG

L'univers est immense, et même si l'AG est grande et puissante, ses voisins, tantôt alliés, tantôt ennemis, ne le sont pas moins. L'ensemble des zones habitées de la galaxie (la Voie Lactée), AG et autres entités, est globalement dénommé l'œkoumène. Toutefois, il est plus que vraisemblable que les autres galaxies voisines recèlent, elles aussi, des espèces intelligentes. Voici cependant quelques unes des civilisations concurrentes de l'AG.

### L'empire Cruise

Empire militaire dictatorial, mais à l'honneur surdéveloppé, la civilisation Cruise s'est bâtie sur une administration militaire efficace, ayant établie sa domination sur des planètes colonisées parfois sans effusion de sang, ni violence, parfois par des assauts militaires d'une rare violence (leur niveau a toujours été égal à celui de la FRAG, c'est-à-dire supérieur aux forces régulières de l'AG). Leur culture est de type Ruche, fonctionnelle, mais non dénuée de raffinement, notamment en ce qui concerne les jeux de logique, les arts verbaux (poésie, joutes orales, chants, etc...) et les mathématiques où ils sont depuis plusieurs siècles à la pointe de la recherche.

Cette supériorité de leur logique leur est enviée par toutes les races de la galaxie – en particulier les talsanits – et leur a donné un incontestable avantage durant les guerres contre les forces de l'AG.

Les Cruises firent partie un temps de l'AG (entre 17 655 et 17 740), mais s'adaptèrent mal à la "logique particulière" qui régissait les milliers d'états fédérés, et à la suite de plusieurs esclandres, firent sécession.

Les guerres furent principalement le résultat de tentatives de coups de force, menés par l'un ou l'autre camp en vue d'établir des bases sur des points stratégiques, ou sur des planètes riches en ressources minières. Des trois Guerres, aucune ne se solda jamais par une véritable défaite des Cruises. Jusqu'ici, en dépit de leur infériorité numérique, les Cruises ont toujours su tenir tête aux escadrons de la Garde Galactique et même aux vaisseaux FRAG. Aidés par une technologie de pointe, une stratégie dépassant de loin celle de la plupart des amiraux fédéraux, et un sens du sacrifice admirable, les Cruises ont su faire de ces Guerres un des moments les plus éprouvants de l'histoire militaire fédérale. Chacune des Guerres s'est soldée par un armistice signé par les deux parties, plus ou moins avantageux selon les époques.

Les Cruises sont des humanoïdes très grands, les plus petits dépassant deux mètres, et les plus grands près de deux mètres cinquante. Maigres, très allongés, le visage étroit et haut, les Cruises ont la particularité anatomique d'avoir une articulation supplémentaire aux bras et aux jambes, en sens inversé l'une par rapport à l'autre.

### L'amas d'Alastor

Certainement l'ensemble de planètes le plus immense connu, l'amas d'Alastor compte près de 60 000 planètes, pour plusieurs milliers de milliards d'habitants, toutes races confondues. Ce gigantesque ensemble est dirigé d'une main de fer par le Connatic, sorte d'empereur anonyme, à la charge héréditairement transmise.

Alastor est aujourd'hui aussi opulent que décadent. Il n'a pas vraiment d'ennemi, même s'il s'est plusieurs fois opposé à l'AG. Si la technologie militaire de la FRAG est très nettement supérieure à celle d'Alastor, l'amas peut aligner deux cents fois plus de vaisseaux qu'elle.

### L'Imperium

Cet empire reste très méconnu, même des médiates de l'AG. Il s'agit d'un empire regroupant près d'une centaine de mondes habités, autarcique et xénophobe, qui eut un bref et violent affrontement avec l'AG il y a quelques siècles. Les couloirs spatiaux menant vers l'Imperium sont sévèrement gardés, et celui-ci n'entretient aucune relation, ni commerciale, ni diplomatique, avec l'AG.

### L'espace Maeluen

L'espace Maeluen se situe sur les Franges les plus extérieures de l'univers connu. Espèce mystérieuse, dont même l'apparence exacte est dissimulée sous des armures étranges, les Maeluens sont sans doute la race la plus ancienne et la plus puissante connue à ce jour. Ils n'interviennent presque jamais dans les affaires des autres races ou complexes galactiques, mais lorsqu'ils le font, tout le monde obéit sagement. Leur technologie, complètement organique, de leurs armures à leurs vaisseaux, surclasse nettement tout ce qui pourrait leur être opposé. Aucune des expéditions envoyées vers l'espace Maeluen n'est revenue.

### L'empire des Han

Les Han sont sans nul doute la plus ancienne des civilisations connues par l'AG, à l'exception des Maeluens. Il semble qu'ils aient découvert le vol spatial et le fonctionnement des portails de saut au moins 5 000 ans avant les Norjans, et que leur empire était déjà entré en décadence au moment de la formation de la Première AG. Au début concurrent de l'AG, à l'époque où celle-ci ne pouvait que difficilement rivaliser avec lui, l'empire Han a fini par être dépassé démographiquement, et égalé technologiquement, par la fédération. Après plusieurs guerres assez meurtrières, l'empire Han conclut un traité de Paix, qu'il rompit au cours de la guerre de la mort Blanche et Bleu, profitant de cette guerre civile pour conquérir de nouveaux territoires. Les Han réussirent, en raison de leur fonctionnement féodal extrêmement dur, à conserver ces acquisitions durant l'Hiver des étoiles.

Aujourd'hui, l'empire s'est effrité sur ses marches, nombre de ses colonies et de ses planètes vassales ont rejoint l'AG, sans que les Han n'y puissent rien faire.

Les Hans sont de grands humanoïdes, fins et élancés, au visage triangulaire, aux oreilles pointues, et à la carnation extrêmement pâle.

### L'oligarchie Sjil

Les Sjils sont des ganymédiens à la peau verte, au museau court, portant une crête sur le sommet du crâne. L'Oligarchie Sjils regroupe une centaine de planètes. Membre AG depuis plusieurs siècles, l'Oligarchie était dirigée par une Assemblée de représentants de chacune des grandes familles nobles du territoire, les Sja-Hod, se distinguant par une crête blanche.

Il y a une centaine d'années, l'Oligarchie vit la montée fulgurante et

implacable d'un homme du peuple, leader d'un mouvement fasciste : Nohm. Bien vite il balaya l'ancien système pour imposer une dictature militaire. Il entreprit de conquérir et d'asservir les planètes les plus proches afin d'étendre l'hégémonie des Sjils à d'autres systèmes, tout en se gardant d'attaquer des planètes membres, afin de ne pas être contré par l'AG. Les anciens oligarques devinrent des parias, qui durent se cacher, car traqués par les troupes de Nohm.

La planète Latis fut une des plus touchées lors de cette confrontation. Le peuple fut réduit en esclavage, et envoyé dans des mines d'extraction de minerais rares.

L'erreur de Nohm fut de s'associer avec l'une des pègres les plus puissantes, afin d'obtenir du matériel en conséquence. Ces malfrats sont traqués en permanence par la Guilde, qui découvrit ce qui se passait sur Latis, et avertit immédiatement l'AG. Tout ceci aboutit à une guerre entre les troupes de Nohm et la FRAG. L'armée de Sjils fut bien vite réduite à néant. Nohm est officiellement mort lors de la destruction de son bunker lors de l'assaut final de cette guerre.

A la suite de cette guerre, l'oligarchie a fait officiellement sécession avec les autres mondes ganymédiens, et n'a pas repris contact avec l'AG.





# La guilde des mégas

## HISTOIRE

S'étalant sur près de 20 000 ans, l'histoire de la Guilde est longue, complexe, et confuse. Et ce malgré les archives encore disponibles, dont il faut dire qu'une certaine partie reste aujourd'hui encore classée, et dont l'accès est particulièrement restreint.

### Les origines

Les lointaines origines de la Guilde remontent à un norjan appelé Sounk-Iga-Schmoo. Celui-ci découvrit au cours de son adolescence son pouvoir de Transfert, et usa de celui-ci à tort et à travers, surtout pour s'enrichir rapidement et augmenter radicalement le nombre de ses conquêtes féminines. Toutefois, au bout de quelques années, Sounk-Iga-Schmoo trouva quelques norjans disposant des mêmes pouvoirs que lui, et constitua l'embryon de la future guilde. Lorsque le pouvoir de Transit fut trouvé (dans des circonstances encore imprécises, mais certains font intervenir les Guetteurs au cours d'un Transfert raté), Sounk-Iga-Schmoo fonda la Guilde des Messagers, en créant des points de transit partout sur la planète pour faciliter les communications et le transport de petites marchandises. Très vite, ils devinrent assez populaires, et choisirent de se fixer des buts plus honnêtes que ceux qui les animaient initialement. Après 20 ans d'activité, la centaine de proto-mégas membres de la Guilde des Messagers semblait installée dans une confortable légitimité sur Norjane.

### L'errance

Cependant, cet état de grâce ne dura guère. Norjane subit en quelques années une révolution (d'aucuns parlent plutôt d'involution) culturelle et religieuse, et après une brève guerre civile s'installa un régime théocratique totalitaire, qui prit pour première cible ceux que tous appelaient désormais les Tétraelites, autrement dit la Guilde des Messagers. Au cours de l'affrontement qui s'ensuivit, Sounk-Iga-Schmoo fut tué. Ses disciples purent mettre son corps dans un sarcophage, et dissimuler ce dernier. Tous les messagers qui survécurent choisirent un point de Transit, et quittèrent Norjane.

Ce qu'il se passa durant le siècle suivant reste flou. On dit que les Tétraelites mirent le sarcophage de Sounk-Iga-Schmoo en sécurité sur un monde désert, et se séparèrent. L'errance qui commença dura presque cent ans. Ce qu'ils firent durant ces années reste inconnu. On sait seulement que les Tétraelites explorèrent l'univers, et les univers parallèles. Ils découvrirent différentes formes de magie, et de surprenantes technologies. Ils rencontrèrent des peuples étonnants qui leur enseignèrent leur sagesse, et leur confièrent leurs espoirs.

Seuls 5 Tétraelites survécurent : Arsilon, Ignasool, Loukhan, Olang Sik et Elanil. Ils se retrouvèrent devant le tombeau de Sounk-Iga-Schmoo, et décidèrent de rentrer sur Norjane.

### Les cinq Maîtres

Il restait en effet un point de Transit connu des seuls Tétraelites : celui que l'on appelle Primus, le premier tétraèdre construit par Sounk-Iga-Schmoo, dans une caverne non loin de sa ville natale. Ils s'infiltrèrent dans la population norjane et, usant des connaissances puisées au cours de leurs voyages, commencèrent à mettre à bas le régime théocratique toujours au pouvoir sur cette planète.

Il leur fallut trois ans pour réaliser la révolution que la planète appelait de ses vœux depuis plus d'un siècle. Il leur fut proposé de diriger cette Norjane réunifiée, mais ils refusèrent, se contentant de donner des conseils aux nouveaux dirigeants, participant à la création des institutions, et opérant un lent transfert des connaissances qu'ils avaient acquises au cours de leurs pérégrinations.

En une trentaine d'années, Norjane passa d'un stade pré-industriel à l'âge spatial, sans les dégâts sociaux, écologiques et économiques que cette transition exceptionnellement rapide aurait pu engendrer, les cinq Maîtres bénéficiant de l'expérience acquise à travers nombre d'univers parallèles.

Les cinq Tétraelites, derniers à porter ce nom, passèrent les dernières années de leur vie à recruter et à former de nouveaux Messagers au sein de la population de Norjane, et à fonder le Sanctuaire dans les hauts plateaux de Ohr-Tinpam, plus précisément dans une cuvette au bord d'un lac. Les héritiers des cinq Maîtres eurent à cœur de maintenir ce que ces derniers leur avaient légué, et continuèrent leur oeuvre en étendant le réseau de points de transit.

### La première AG

Norjane découvrit bientôt le portail de saut de son système stellaire, et ne tarda pas à en comprendre le fonctionnement et à construire des vaisseaux capables de voyager dans le Triche-Lumière. Cette période d'expansion, qui aboutit à la constitution de la première AG, permit à la Guilde de créer de nouveaux points de transits sur d'autres planètes. Les Messagers furent bientôt renommés Messagers Galactiques, abrégé en Méga. Ce furent les Mégas qui rencontrèrent les Ganymédiens, technologiquement presque aussi avancés que les Norjaniens, et qui firent en sorte que cette rencontre aboutit à une alliance plutôt qu'à un conflit. Et à leur grande surprise, ils trouvèrent aussi des Mégas latents chez les Ganymédiens. Toutefois, les Mégas furent trop peu nombreux pour empêcher le conflit qui embrasa, puis détruisit la première AG.

### Les Guildes parallèles

Durant la période de transition séparant la fin de la première AG, et les débuts de la seconde, les Mégas trouvèrent d'autres Guildes dans les univers parallèles qu'ils exploraient. Ils en comptèrent jusqu'à 76 (il en reste 12 aujourd'hui), qui toutes s'associèrent, puis fusionnèrent avec celle de QF1-0001. Mais cela ne se fit pas sans mal, l'éthique et la morale insufflées par les cinq Maîtres aux Mégas de notre univers n'étaient pas nécessairement compatibles avec celles des Guildes contactées. Néanmoins, tout rentra dans l'ordre en quelques décennies.

Durant cette période, la taille du réseau de Transit fut multipliée par 500.

### L'éclipse des soleils

Au cours de la deuxième AG, les Mégas continuèrent leur politique d'extension et de sauvegarde de certains principes inculqués par les derniers Tétraelites. Mais alors que le tissu reliant les mondes de l'AG commençait insidieusement à se dissoudre, les Mégas eurent à faire face à la plus grande catastrophe de leur histoire : l'éclipse des soleils.

Cela débuta par une mission de routine (vérification de l'état d'un

point de transit), qui révéla que la puissance de certaines étoiles déclinait brutalement, hors de toute prévision. Le rapport que les Mégas firent à leurs supérieurs inquiétèrent ces derniers, qui ordonnèrent de nouvelles missions, et prirent contact avec les Guetteurs. Le premier Vieux qui entra dans l'Intercontinuum pour discuter de ces troublantes révélations mourut instantanément, le Guetteur qu'il rencontra n'ayant pas réussi à juguler son propre affolement, ce qui détruisit l'esprit du Vieux. Lorsque la communication put être établie sans danger, il s'avéra que les Guetteurs avaient appris que ce phénomène se produisait dans l'ensemble des univers, et dont l'origine semblait être des créatures nommées "les Choses dans le vide", monstres atroces qui se nourrissaient en ouvrant des brèches dans l'intercontinuum pour s'abreuver au sein des soleils. Tous les Mégas de tous les univers furent mobilisés pour lutter contre ces choses. Le combat dura près de deux siècles, et s'acheva par une attaque de ces créatures contre le Sanctuaire. Les Choses dans le vide furent finalement vaincues, enfermées hermétiquement dans leur univers d'origine. Mais le bilan pour les Mégas fut catastrophique : au delà de la perte du Sanctuaire, d'une grande partie de la tétrathèque et des archives, la presque totalité des Mégas furent tués. Moins d'une vingtaine survécurent pour assister, impuissants, au délitement de la deuxième AG.

### **L'histoire récente**

La Guilde mit très longtemps pour se remettre de la catastrophe de l'éclipse des soleils. Les quelques survivants se replièrent sur eux-mêmes pour panser leurs plaies. Les Mégas faillirent disparaître à cette occasion, et c'est bien ce qui se serait passé sans Ysherla-Lan-Imbelo, l'une des dernières recrues de la Guilde. Sentant la douleur et la volonté d'abandon des autres Mégas, elle reprit seule l'exploration des univers parallèles, seule elle recruta et forma de nouveaux Messagers, seule elle reconstitua la Guilde. Il est dit qu'elle commença cette quête alors qu'elle venait de fêter son vingt-sixième anniversaire. Elle mourut en émergeant du point de transit du Sanctuaire qu'elle avait fait reconstruire, en revenant de l'inauguration d'une nouvelle école de Patrouilleur. Elle avait alors 192 ans. Elle n'a jamais cessé de travailler durant toute cette période, et plus que ce qu'elle fit, c'est l'exemple qu'elle a donné qui redonna le moral et l'énergie nécessaires aux Mégas. Après la mort d'Ysherla-Lan-Imbelo (le jour de son décès est toujours commémoré aujourd'hui), la Guilde avait repris du poil de la bête, mais était encore convalescente. Il fallut près d'un millénaire pour qu'elle retrouve son niveau d'activité de la deuxième AG. La Guilde joua par la suite un rôle beaucoup plus discret que précédemment. Elle agit désormais dans l'ombre, connue de quelques rares privilégiés, et oeuvre furtivement pour désamorcer les conflits, réparer les déchirures, soigner les blessures, et assurer la sécurité des êtres pensants de la galaxie. Et aller toujours plus loin dans l'exploration des univers parallèles.

## **ORGANISATION DE LA GUILDE**

La Guilde est étrangement structurée, et son organisation peut déstabiliser des Terriens habitués à une hiérarchie plus claire. Les Mégas sont farouchement indépendants, bien que très disciplinés, et la longue et parfois tragique histoire de la Guilde explique son organisation actuelle.

Au-delà de la structure (plus fonctionnelle que hiérarchique) décrite ci-dessous, il existe également, de façon informelle, des "rangs", dont l'échelle est fixée par l'expérience et la notoriété, et qui peuvent régir les rapports entre les agents, notamment pour déterminer ceux à qui les responsabilités sont confiées.

## **Les responsables**

### *Les Vieux*

Des Mégas expérimentés (appelés "les Vieux") décident des orientations générales de la Guilde, gèrent les affaires courantes, accordent ou refusent les dérogations demandées par leurs "jeunes" collègues ; ils distribuent les récompenses, et parfois aussi les coups de bâton. Les Vieux sont les interlocuteurs de la Guilde auprès de l'AG. Ils acceptent ou refusent les missions que celle-ci souhaite leur confier, et les délèguent aux Mégas compétents. Ils décident des "contre-missions" destinées à tempérer les actions jugées excessives ou à risques d'effet pervers de l'AG. Enfin, ils sont à l'écoute des Guetteurs qui leur indiquent les anomalies dangereuses du continuum.

Les Vieux sont souvent très charismatiques. La force de caractère qui leur a permis de traverser sans trop de mal une vie difficile les rend souvent orgueilleux, et pénétrés de leur mission, convaincus de la justesse de celle-ci.

Le terme de "Vieux" vient du surnom affectueux donné par les premiers disciples des cinq tétraélites revenus sur Norjane. Mais nombre de Vieux sont plutôt jeunes. L'accession à ce statut dépend d'un nombre indéterminé de critères, et relève avant tout d'une disposition d'esprit, de centres d'intérêts, de détachement et de vision à long terme. Ainsi, bien entendu, d'une bonne dose de sang froid.

### *Les majors*

Les majors sont les responsables des équipes lancées sur le terrain. Dès que les Vieux et leurs conseillers ont décidé d'une intervention, c'est un major qui recueille les informations disponibles, qui ordonne éventuellement des missions préliminaires, qui donne au service M les instructions pour la préparation du matériel, et enfin qui choisit les agents à envoyer. Ce sont également les Majors qui portent le poids des agents disparus...

Les majors sont pour la plupart d'anciens agents de terrain (ce qui n'est pas le cas de tous les Vieux, loin de là), et parfois même ne dédaignent pas intervenir de temps à autre dans les missions de leurs hommes.

## **Les agents opérationnels**

### *Les voyageurs*

Les voyageurs sont les Mégas qu'on envoie aux confins des univers dénouer les mille imbroglios et drames que tissent le continuum. Recrutés partout où l'on a pu détecter des Mégas latents, ils se subdivisent en plusieurs spécialités, selon leurs affinités (voir "Recrutement")

### *Les messagers*

Des Mégas ont conservé le statut d'origine de messager. Peu enclins à l'action, mais possesseurs des deux dons, ils se limitent à des missions simples, en général vers des planètes bien connues et répertoriées sans risque.

### *Les vérificateurs*

Comme les messagers, les vérificateurs sont des agents peu avides d'aventures, mais qui eux ont atteint un bon niveau en création de point de Transit. Ils se transigent de point en point afin de vérifier le bon état de tétraèdres peu utilisés, et en profitent pour recueillir quelques informations récentes auprès du contact local. Leur rôle consiste aussi à aller recréer un point de Transit lorsqu'au retour de

mission, des Mégas signalent qu'un des points est inutilisable. Toutefois, ils laissent ce type d'activité à d'autres Mégas lorsque la zone est déclarée dangereuse, ou lorsque les informations disponibles sont trop anciennes.

### **Les agents de Norjane**

Certains Mégas restent sur Norjane pour aider au fonctionnement de la Guilde, et faciliter les missions organisées par les Majors.

#### **Les brocanteurs**

Ce charmant sobriquet désigne les employés du service M, chargé de tout ce qui est matériel : appareils divers et gadgets, tenues et costumes, armes (conception, récupération et réparation après les missions), etc.

#### **Les vigilants**

Surnommés les anticorps, les vigilants sont les unités chargées d'empêcher toute invasion du Sanctuaire de la Guilde, tant de l'extérieur (par l'espace ou par infiltration sur Norjane), que de l'intérieur (par des Mégas renégats, mais surtout par les créatures que les Mégas transitent avec eux à leur retour). Les Mégas rencontrent donc surtout ceux qui gardent les salles de Transit, en alerte permanente.

Le corps des Stratèges dirige le service des Vigilants. Ces officiers responsables sont les seuls à être réellement structurés de façon hiérarchique en grades équivalents à général, colonel, commandant, capitaine, lieutenant. Ils prévoient et organisent les opérations de grande envergure tout autant que la sécurité du Sanctuaire. Leurs fantassins sont surtout des droïds de combat de conception Méga.

#### **Les guildiens**

Les Mégas appellent guildiens tous les autres employés du Sanctuaire : scribes, cartographes, médecins et infirmières, archivistes, gardiens de la tétrathèque...

### **Les résidents**

#### **Les contacts**

Sur les diverses planètes portant des points de Transit, au moins l'un de ces points dissimulé dans une habitation et confié à la garde d'un contact. Les contacts sont rarement des Mégas (hormis d'anciens agents fixés sur une planète) mais des autochtones, recrutés parmi des personnes aux idées proches de la philosophie de la Guilde. Ces contacts restent parfois des années sans voir passer un seul agent. Dans la plupart des cas, ils agissent de manière désintéressée. Parfois, ils sont rémunérés ou obtiennent certains avantages en échange de leur travail, qui consiste à maintenir en état le local du point de Transit, et à entrer dans l'ordinateur de contrôle les dernières informations utiles pour les Mégas arrivant.

#### **Les détachés**

À l'inverse des contacts, les détachés sont de véritables agents Mégas, en mission longue durée sur une planète. Il s'agit en général de guetter le passage de quelqu'un (pour l'aider ou lui tendre un piège), de protéger une personne (incognito ou en faisant partie de son entourage), ou de surveiller un individu ou un groupe suspect ou susceptible d'entrer en activité. Ces missions exigent des couvertures très crédibles (fausse généalogie, famille imaginaire...).

## **LE SANCTUAIRE**

Le sanctuaire des Mégas se trouve sur la planète où sont nés les premiers Messagers : Norjane.

### **Norjane**

#### **Introduction**

Norjane, grâce aux premiers Mégas, bénéficia très tôt, il y a environ 20 000 ans, d'avancées technologiques considérables, et d'une ouverture d'esprit peu commune. Elle fut à l'origine de la première AG, et fut également celle qui sut dynamiser des mondes peu enclins à l'expansion et les convaincre de former le noyau de la seconde AG. Après l'échec de cette dernière, Norjane se replia peu-à-peu sur elle-même, son rôle moteur dans la Galaxie ces derniers millénaires oublié par tous. Aigrie et peu commerçante, elle n'a aujourd'hui qu'une place de second rôle dans l'Assemblée Galactique, et encore plus depuis l'occultation de la Guilde à l'aube de la troisième AG.

Aujourd'hui, elle n'a que peu de relations directes avec le reste des Entités AG, et vit plus ou moins bien de ses rentes, réactivant si nécessaire quelque antique traité pour préserver son isolement.

#### **Géographie**

Située dans une région de la galaxie appelée traditionnellement la Transparente par les pilotes de Triche-Lumière, Norjane est une vieille planète dont la paresseuse tectonique des plaques ne sépara ses continents que très tard, lui conférant ainsi une faune et une flore assez uniformément répandues, auxquelles il faudrait ajouter quelques espèces propres à chaque continent. Ceux-ci sont au nombre de trois, s'étendant sous le regard impassible des deux lunes, Sihilook-ehid-Schoon et Maheen-ijh-Schoon.

As Shufoor, en forme de pipe à long tuyau, étire ses 105 millions de km<sup>2</sup> autour de l'équateur. Le climat humide et la chaleur y règnent, sauf sur quelques plateaux en altitude et les montagnes. Le cœur de la forêt abrite des créatures extrêmement redoutables. La partie Ouest du continent garde les traces d'une ancienne tentative de colonisation : ferme, villages, parfois même petites villes, mais le tout à l'état de ruines.

Is Kastaarny évoque une étoile morcelée, de 60,3 millions de km<sup>2</sup>. En partant d'As Shufoor vers le nord-est, on atteint les premières îles d'Is Kastaarny après 3500 km de traversée. Son climat tempéré est très apprécié des Mégas terriens. C'est le continent le plus urbanisé. Hormis sur les plus grandes îles, les problèmes de frontières n'existent pas. Chaque île a sa propre culture, maintenue plus ou moins artificiellement aujourd'hui. Des lignes régulières de navires et de glisseurs assurent la communication entre toutes les îles.

Ohr Tinpam, enfin, continent ovoïde bulbeux, s'étend sur 91,8 millions de km<sup>2</sup>, dans l'hémisphère sud, jusqu'au cercle polaire. Hormis la région nord du continent, la majeure partie d'Ohr Tinpam subit un climat froid (10° en moyenne) voire polaire... C'est là que se trouve l'édifice gigantesque de la Guilde des Messagers Galactiques : le Sanctuaire.

### **Le Sanctuaire**

#### **Panorama**

La base du Sanctuaire de la Guilde se trouve sur le plateau des Kosh, à 400 m d'altitude. Il culmine à 1600 m et sa pointe inférieure à -800 m, soit également 1200 m du niveau du sol. Sa construction a duré plusieurs dizaines d'années, et ses structures

internes s'en ressentent. Comme pour une cathédrale, les plans en sont parfois changés durant son édification, et la raison d'être de certains éléments d'architecture apparaît aujourd'hui mystérieux. Si le bas de l'édifice est quasiment lisse sur deux cents mètres, le reste des parois est constellé de baies vitrées de tailles diverses, et même percé de terrasses à ciel ouvert, soit faites en creux dans la forme tétraédrique, soit placées en encorbellement au-dessus du vide.

Ces espaces de détente mêlent l'agrément de jardins de divers styles et la présence massive quoiqu'habituellement dissimulée des batteries de défense et des générateurs d'écrans, muets depuis des siècles, qui protègent le Sanctuaire.

De ces terrasses le regard court à perte de vue sur le haut plateau des Kosh, du nom d'une tribu de guerriers basés là il y a 15 000 ans, qui pillait les royaumes environnants. D'immenses statues usées marquent encore les cinq accès au plateau.

Au nord de l'actuel Sanctuaire, les ruines de l'ancien siège de la Guilde se dissimulent dans une petite forêt, fille des jardins de l'époque retournés à l'état sauvage, et surnommée "Bois aux Mousses". Les bâtiments eux-mêmes ont bien résisté au temps. Bien que couverts de lichens et de lierres, ces vestiges conservent une aura impressionnante, et les Vieux y vont parfois pour réfléchir au milieu des fantômes de la Guilde.

A l'est, l'aéroport distant de 10 km, accueille les astronefs de toute tailles capables de se poser. Surnommé "le Nid de Mouches", c'est une véritable petite ville, envahie par une nuée de navettes et de barges.

Enfin, à l'ouest, une autre ruine est, elle, à demi oubliée et abandonnée aux herbes : celle de l'ancien aéroport victime d'une attaque dans un lointain passé, et dont les cratères l'entourant témoignent de la violence de celle-ci.

### *Le Sanctuaire et les péricités*

Les cinq villes les plus proches du Sanctuaire se dressent à 500 km minimum de la base Méga, au pied du plateau de Kosh, le long des larges rivières qui en descendent.

Elles ont longtemps recélé des points de Transit, mais depuis l'apparition des renégats, et pour ne pas avoir d'histoires avec leurs autorités, la Guilde a détruit ces tétraèdres. Il faut donc s'y rendre avec un véhicule personnel ou une navette de la Guilde. A l'est se trouvent Kal-Tinpaë et Ash-Tin, deux villes de petite industrie, qui fournissent une partie des objets usuels consommés par le Sanctuaire.

A l'ouest, Kal-OOvo et Kal-Fonor, avec leurs édifices millénaires, somnolent sur les rives du lac Silladoa.

Enfin, sur la côte nord du continent d'Ohr-Tinpam, la très touristique cité de Kal-Kas échange ses visiteurs avec ceux des îles d'Is Kastarny dans un incessant ballet de voiliers des premiers millénaires, scrupuleusement reconstitués.

Kal-Yinpaë et Ash-Tin vivent très bien la proximité de la base des Mégas, qui les fait en partie vivre. Kal-OOvo et Kal-Fonor ignorent superbement la présence du QG de la Guilde. L'attaque qui a rayé de la carte l'ancien aéroport a fait aussi des victimes et détruits des quartiers entiers, suite à la chute de trois des astronefs détruits par les défenses du Sanctuaire. Dans plus de la moitié des commerces de ces villes, une personne en provenance du Sanctuaire sera plus mal servie que les autres clients.

Seule cité un peu active du continent, Kal-Kas est totalement neutre à l'égard des Mégas, qui sont nombreux à s'y rendre pour rencontrer du monde. Car alors que l'aéroport du Sanctuaire est réservé au trafic de la Guilde, celui de Kal-Kas accueille des milliers de touristes. C'est le rendez-vous idéal pour un Méga qui reçoit la visite d'un ami non-Méga, et nombres de messagers galactiques y possèdent un petit appartement dans le centre, ou une villa dans la

banlieue côtière, ou encore sur l'une des centaines d'îles d'Is-Kastarny.

### *Le Sanctuaire*

Le Sanctuaire est donc une immense structure en forme d'octaèdre (ou de double tétraèdre si l'on veut), de 2400 m d'une pointe à l'autre. Il est entouré d'une véritable ville, composée d'habitations hétéroclites construites au fil des siècles, qui abrite le personnel de la Guilde (les agents de terrain habitant en général le Sanctuaire lui-même). Cette ville, nommée elle aussi le Sanctuaire, est agitée à tout moment de la journée, mais également de la nuit, car le personnel logé là assure le fonctionnement de ce gigantesque bâtiment, et reste la colonne vertébrale de la Guilde, ce qui l'oblige à un travail incessant.

Faire un descriptif exhaustif du sanctuaire serait beaucoup trop long, aussi en voici un portrait rapide, de la pointe haute à la pointe basse :

- Armement et défense : la pointe haute est équipée des meilleurs senseurs et des canons les plus puissants. Ils n'ont heureusement pas servi depuis très longtemps.
- Véhicules : un large espace destiné à servir de plateforme d'envol des glisseurs et navettes sol-espace de la Guilde.
- Ateliers : de montage, entretien et réparation.
- Quartier des agents de terrain : il s'agit d'une série de cabines similaires à celle d'un bateau, c'est-à-dire exigües, avec couchage, bain, rangements dans le moindre recoin. Mais les agents ne résident là que pendant les entraînements, avant les missions, ou avant les débriefings. Il est fréquent qu'entre deux missions, ils résident dans de petites maisons qu'ils ont achetées ou louées, dans la ville au pied du Sanctuaire ou dans l'une des péricités.
- Centre médical : outre une infirmerie particulièrement bien équipée, le centre médical dispose aussi d'unités de recherche et de salles de rééducation.
- Salle de Transit 1 : cette salle de Transit est destinée aux retours de mission "calmes".
- Centre de commandement : c'est là que les Vieux se réunissent pour mettre au point les missions avec mes Majors.
- Centre administratif : les finances de la Guilde, ainsi que tous les dossiers de ses membres, sont gérés ici.
- Centre de recherche : c'est là que règnent les brocanteurs du service M.
- Sécurité et surveillance : le corps des Vigilants dispose ici de ses quartiers et de ses salles de surveillance.
- Salle de Transit 2 : cette salle de transit est extrêmement sécurisée, dispose de gardes lourdement armées, surveillée par un réseau de capteurs sensibles, et entourées de salles d'urgence médicale. Elle est utilisée pour les retours de missions dangereux, lorsque les agents ramènent "quelque chose" malgré eux, ou lorsque l'un d'entre eux est grièvement blessé, et que sa survie se joue à une minute près.
- Archives : la tétrathèque et les centaines de mètres cubes d'archives papier et informatique. L'accès de cette section est très surveillé.
- Générateurs : la pointe basse du Sanctuaire est occupée par une centrale énergétique, et par une seconde centrale géothermique qui puise son énergie dans le noyau de Norjane.

En dehors de ces grandes zones, il y a aussi de nombreuses aires de détente. Plates-formes-jardins, salles de sports variés et hammams, salles de concert, etc. Mais les agents venant de tout l'univers, de petits espaces visant à leur faire retrouver un cadre familier sont disséminés dans tous les quartiers de l'immense bâtiment. Depuis l'arrivée des Terriens, les salons de thé et les cafés se sont multipliés, et un excellent restaurant japonais s'est ouvert, tenu par un ancien Méga ayant débuté comme cuisinier au service de l'empereur Mutsu-Hito en 1875.

## LE RECRUTEMENT D'UN MÉGA

C'est là que tout commence... Comment un Méga repère-t-il un autre Méga ? Comment se passe le premier contact, et la découverte de l'Assemblée Galactique ?

### Repérer les Méga latents

Quel que soit l'état de fatigue qui l'accable, même en situation de stress, même dans le plus profond délabrement physique ou moral, il est une chose qu'un Méga ne manque jamais de faire, une chose qui lui est aussi naturelle que respirer : chercher d'autres Mégas. Il n'est pas besoin d'être grand psychologue pour en comprendre la raison. Les possesseurs des deux dons sont bien peu nombreux, et se sentent bien seuls.

La démarche consiste à repérer des individus amateurs de voyages lointains, des curieux qui aiment raconter des rêves très précis. L'un des signes est le rêve de colossales baleines dérivant dans un maelström scintillant, faisant songer aux guetteurs. Les Mégas latents ont souvent aussi un petit pouvoir psy qui se manifeste de façon incontrôlée. Il arrive aussi qu'un Méga acquière la certitude de la présence des pouvoirs de transfert et de transit chez un individu au cours d'un transfert, ou lors de l'utilisation de pouvoirs psychiques particuliers. Il est enfin possible que le Méga latent apparaisse comme une évidence.

Dès qu'un Méga a découvert un Méga latent, et quels que soient ses sentiments personnels à son égard, il doit signaler l'individu à un major. Ce dernier est censé se rendre sur place pour évaluer l'individu. Dans la pratique, le Méga est souvent obligé d'agir par lui-même, de mener son poulain sur Norjane, voire de commencer à l'entraîner. Certains Mégas messagers, peut aventureux ou lassé du danger, se consacrent même uniquement à cette activité.

### Recrutement sur Terre

Durant la première et la seconde AG, la Guilde des Mégas recrutait ses agents presque exclusivement sur Norjane. Aujourd'hui, elle sonde tous les endroits où ses agents peuvent se promener. La Terre constituant un réservoir prometteur, la Guilde a obtenu depuis plusieurs siècles d'y avoir une base et des prospecteurs, malgré le statut de "planète en développement" de notre monde, donc interdite à tout contact.

Si un Méga latent est repéré, l'agent fait d'abord une enquête sur le caractère et la moralité du personnage (le terme moralité n'ayant pas pour les Mégas la même signification que dans notre culture). L'enquête de personnalité permet de déterminer si le Méga latent peut entrer dans les principes de la Guilde (non-intervention, respect de la vie et de la dignité). La fin de l'enquête se fait souvent par psy-hypnose.

Selon sa personnalité, on présente ensuite au candidat l'existence des Mégas de diverses façons. Soit directe pour les plus ouverts. Soit en les faisant collaborer sans qu'ils le sachent avec de vrais Mégas dans des entreprises qui servent de couverture aux activités terriennes de la Guilde, et en leur laissant filtrer des informations petit à petit. Soit encore en les tirant par la main à travers un point de Transit. Ce procédé est le plus radical pour les esprits trop incrédules, mais présente un danger : le choc psychologique peut parfois faire disjoncter les esprits qui refusent ce qu'ils vivent. Dans le cas du recrutement d'un Méga hyper-rationaliste, la démonstration d'objets technologiques est tolérée.

### Entraînement

Le premier transit se fait par le recruteur, vers une base d'entraînement sur une planète assez semblable à la Terre. Le recruteur reste longtemps le "parrain" du nouveau Méga. Le début de l'entraînement consiste en une remise à niveau technologique et

culturelle. Durant cette phase, le candidat n'est en présence que de terriens.

Il va ensuite travailler Transfert et Transit avec des Mégas qui lui faciliteront la tâche, tout en recevant l'entraînement physique et pratique de base. Au cours de cette phase, il commencera à rencontrer des humains non-terriens, puis des humanoïdes de plus en plus divers. Il apprendra les usages de l'AG, à se fondre dans la foule...

Enfin, il devra choisir sa spécialité parmi les 9 que propose la Guilde. Il suivra alors un entraînement plus spécifique :

- Argo : Spécialiste de la conduite et du pilotage, il connaît les pièges de l'espace profond, des atmosphères et des mers, et possède quelques techniques de survie. Les recrues se retrouvent, pour leur entraînement, sur Wriss II, une planète massive de gravité 1,4 G, pourvue de cinq lunes et d'une sixième éparpillée en un splendide anneau. Ancienne colonie minière, Wriss II est inhabitée et oubliée de tous.
- Biocyb : Médecin des corps, des prothèses et donc à la limite des droïds, il est aussi versé dans la biochimie, les biotechnologies et le génie biologique. L'école des médecins de la Guilde ne ménage pas ses élèves qui, sortis d'un bref séjour sur l'idyllique Bahialinde, font leurs classes sur les lieux de conflit limité, ceux qui ne justifient pas l'intervention de l'AG. Bahialinde est par ailleurs peuplée de tribus nomades qui prennent un malin plaisir à enseigner diverses méthodes de soins surprenantes aux biocybs trop tentés de tout résoudre par un séjour en médibloc.
- Conceptec : Principes physiques usuels et structures des moteurs, robots et autres engins, il conçoit et répare des systèmes électriques, électroniques et positroniques. Pour entraîner ses élèves, l'école des conceptecs monte de véritables entreprises techniques, qui servent de couverture, et emploient donc aussi de nombreux non-mégas, ignorant tout des activités de leurs élèves.
- Écosophe : Ethnologue, écologiste et spécialiste de terraformation, il est aussi, dans des proportions variables, savant, politique et poète. La plupart des écosophes de haut niveau connaissent fort bien l'existence et l'histoire des Mégas, et les apprentis font donc souvent leurs classes de façon transparente. Après une période d'instruction générale, ils sont envoyés sur le terrain, sur des planètes à l'écologie particulière, ou sur d'autres où des essais de terraformation échouèrent ou furent véritablement catastrophiques.
- Empathe : Versé dans la psychologie, les sciences cognitives et les techniques d'expression artistiques, c'est le spécialiste pour établir une relation de confiance avec des inconnus méfiants, juguler les phénomènes de panique et soigner les victimes de traumatismes mentaux. Les empathes suivent à la fois une formation psychologique et artistique, avant d'être envoyés « au front », sur des planètes vivant des conflits sociaux, voire même un début de guerre civile. Ils finissent leur formation dans des hôpitaux psychiatriques pour vétérans.
- Fouineur : Enquêteur, reporter, parfois espion, un rien légiste, toujours curieux, discret et manipulateur. Les détectives de la Guilde doivent pouvoir enquêter dans tous les milieux. Même à ceux qui préfèrent l'action, l'école d'investigation apprend les usages standards de la haute société spacienne, ainsi que ceux de quelques familles incontournables, régnant sur de vastes empires.
- Médian : Diplomate au sens large, capable d'assumer une charge officielle ou d'être une éminence grise susceptible d'intervenir dans l'ombre comme médiateur. Les médians commencent leur apprentissage au sein de la famille talsanite Elezaron, qui sert l'AG depuis des siècles, et qui a d'ailleurs

fourni plusieurs Méga à la Guilde. Ils passent ensuite de palais en palais, jusqu'à Tegem III, siège de l'Immédiator, où ils vont de services en services dans les multiples branches de l'administration galactique.

- Patrouilleur : Ce sont les spécialistes des tactiques militaires et des affrontements, des logisticiens hors-pairs, et des professionnels des missions de secours d'urgence. Après une formation initiale, les patrouilleurs font leurs classes en tant qu'aspirant à la Garde Galactique, avant d'être « mutés », et envoyés sur des zones de conflit mineur, non seulement pour mettre en application ce qu'ils ont appris, mais également pour voir de leurs yeux les dégâts causés par des armes un peu trop vivement utilisés. Sur certaines planètes isolées, enfin, des batailles sont reconstituées pour tester des stratégies alternatives.
- Ranger : Spécialiste de l'exploration, des installations improvisées et de la survie en milieu hostile. Quitte à apprendre à traquer le gibier et à construire des ponts de lianes, les Méga rangers sont entraînés quelques temps sur des planètes aux microclimats variés, puis souvent envoyés pour accompagner des missions de colonisation, en général en tandem avec un Méga expérimenté chargé de créer un point de transit sur cette terre neuve.

### **Recrutement sur d'autres planètes**

Le recrutement de Mégas sur des planètes de l'AG est simplifié par le fait que les candidats n'ignorent rien de l'existence de l'AG. Il faut parfois lutter contre certains préjugés d'individus ayant vaguement entendu parler de la Guilde de manière négative... Les Mégas ne se recrutent que dans les ethnies humanoïdes (talsanits) et chez les Ganymédiens, ce qui laisse supposer des points communs entre les deux races.

## **LES MISSIONS**

Les missions confiées aux Mégas sont extrêmement variables. En voici quelques exemples.

### **Origine des missions**

Les Vieux de la Guilde entretiennent un réseau d'espions (informateurs), comme toute organisation de ce type. Ce sont parfois des Mégas (fouineurs ou patrouilleurs), parfois des autochtones qui croient travailler pour une cause qu'ils soutiennent. Il y a également des Mégas en surveillance, missions de longue durée durant lesquelles ils sont attentifs à tout ce qui se passe, même hors du cadre de leur mission. Et enfin il existe d'anciens Mégas retirés qui, bien qu'inactifs, sont autant d'observateurs expérimentés.

Fréquemment aussi, la demande vient des hauts médiates de l'AG, ou directement de l'Immédiator, qui n'est pas le dernier à fouiner lui-même si un détail attire son attention sur une planète de l'AG. Les médiates relaient parfois la demande d'aide d'un ambassadeur, qui ignorera toujours que ce sont les Mégas qui ont résolu son problème, et non des agents de l'AG.

Les missions de réparation du continuum sont motivées soit par des observations directes de phénomènes anormaux par des Mégas lors de Transit ou de passage de brèches, soit par les messages qu'émettent parfois les Guetteurs à l'attention des Vieux.

### **Missions pour l'AG**

Une grande partie des missions effectuées par les Mégas viennent donc de l'AG. Il peut s'agir de désamorcer un chantage ou une prise d'otage (la rapidité de déplacement et la capacité de Transfert des

Mégas étant alors précieuses). Souvent, les missions relèvent de la première fonction historique des Mégas : servir de messenger, ou transporter par Transit un objet ou une personne. Il n'est pas rare non plus que l'on confie à la Guilde la protection d'une importante personnalité. Enfin, fait plus rare, il est parfois demandé à la Guilde de soutenir la Garde ou la FRAG.

### **Missions contre l'AG**

Mais il arrive aussi que la Guilde soit contrainte de planifier une mission ayant pour but de contrer les agissements de l'AG ou d'une agence galactique. Le cas le plus fréquent concerne la FRAG (et occasionnellement la Garde) : les Vieux peuvent vouloir protéger une partie des populations, ou juste des individus, de la fureur destructrice de la FRAG, parce que ce peuple peut aider à reconstruire la planète blessée, parce qu'un individu semble promis à un rôle important dans le futur, ou simplement parce que les Mégas sont disponibles et peuvent empêcher un massacre à grande échelle en utilisant une ressource connue d'eux seuls (abri datant de la Première AG...).

Il peut également s'agir de surveiller, voire sanctionner les abus de pouvoir d'un représentant. Et parfois, malgré ses efforts pour résoudre les problèmes de façon cohérente avec les philosophies locales, l'AG doit parfois agir contre un individu ou un groupe violant les lois ouvertement, même si les médiates n'ignorent pas que les "bandits" ou "rebelles" ont quelques raisons légitimes d'agir ainsi. C'est un cas typique de schizophrénie du pouvoir, où l'AG envoie ses meilleurs éléments arrêter des hors-la-loi, tandis qu'un médiate contacte la Guilde pour les aider à s'échapper, sans nuire à ses propres forces.

### **Renégats**

L'existence de renégats est inévitable au sein de la Guilde. En s'organisant de façon à localiser toujours plus de Mégas, la Guilde s'expose à créer toujours plus de rebelles. Il y a ceux qui désapprouvent certaines missions, sans oser en contester la légitimité, et qui finissent par disparaître sans donner signe de vie ; d'autres estiment qu'un ami est mort du fait d'un Méga négligent ou meurtrier, ou d'un major qui en demandait trop, bref, d'un responsable. Il va alors guetter sa cible... D'autres encore décident d'utiliser leurs pouvoirs pour acquérir argent et puissance. D'autres enfin deviennent de véritables rebelles, menaçant l'existence même de la Guilde. Ceux-là sont pourchassés avec acharnement, jugés et, les cas échéant, emmenés dans l'Intercontinuum par des Vieux, qui demanderont aux Guetteurs de leur retirer leurs capacités de Transfert et Transit. Ce dernier cas est cependant rarissime, et n'a du arriver qu'une demi-douzaine de fois au cours des vingt millénaires d'existence de la Guilde.

### **Autres missions**

Bien entendu, la Guilde organise d'autres missions que celles présentées ci-dessus. Elle monte parfois des missions de surveillance (d'un renégat connu mais calme, d'un traître, pour trouver les preuves de sa trahison, d'un contrebandier tricheur de NT...). Elle part aussi à la recherche de personnalités disparues (prisonnier évadé, fugue de prince(esse), génie étourdi, allié de la Guilde), ou protège celles-ci (ambassadeur en mission, star, Vieux en observation...). Sans compter les nombreuses missions concernant les Brèches et les irrégularités de l'Intercontinuum). Enfin, il n'est pas rare que les relations des Mégas, averties de leur véritable identité, prennent contact avec eux pour leur demander de l'aide. A eux de voir si cette demande est acceptable, et s'il faut prévenir son Major, ou se contenter de poser quelques jours de congés...

## RELATIONS GUILDE-AG

La Guilde, pour occulte qu'elle soit depuis la fin de la deuxième Assemblée Galactique, n'en est pas moins connue de certaines personnes.

### **Introduction**

Les relations entre la Guilde et l'AG sont assez complexes. D'un côté, les Mégas travaillent pour l'AG, sont partiellement (et sensiblement financés) par elle. De l'autre, ils agissent parfois contre ses intérêts. C'est la raison pour laquelle la Commission de la sûreté galactique dispose d'un section en charge de la surveillance de la Guilde, et que le personnel sensible (officiers supérieurs, hauts médiates...) sont entraînés à résister au Transfert.

Tout cela fait que ces relations sont quelques peu schizo-phréniques, et parfois source de nombreuses tensions entre ces deux institutions.

### **La Guilde et l'Immédiator**

La rumeur veut que l'Immédiator dispose des plus rapides vaisseaux Triche-Lumière de l'AG, mais aussi des meilleurs pilotes, d'une ethnie peu connue, capables de quitter les routes connues pour prendre des raccourcis dans l'hyperespace. L'arbitre suprême de l'AG pourrait ainsi à sa guise se promener sur les plus lointaines planètes, se mêlant à la foule pour s'y faire sa propre opinion sur le cours de la vie dans la Grande Fédération.

L'un des secrets les mieux gardés de l'AG est le lien existant avec la Guilde. Il est certain que lorsque l'Immédiator part dans un point de Transit, emmené par deux Vieux, il dispose d'une mobilité décisive dans les cas d'urgence. Mais il doit d'abord se rendre sur une planète disposant d'un point de Transit : par sécurité, Tegem III n'en recèle aucun.

Beaucoup de médiates ont déjà travaillé sur des affaires dans lesquelles des Mégas étaient impliqués : parfois en tandem, parfois en opposition. Mais seuls les médiates de la Table Ronde et des douze médiates suprêmes savent que l'Immédiator voyage instantanément grâce à eux.

### **La Guilde et la Garde Fédérale**

Les rares officiers de la Garde qui connaissent les Mégas les jugent avec un rien de mépris et d'énervement, les considérant comme des pistonnés qui se croient tout permis, et semblent disposer du matériel que eux, justement, réclament depuis des mois. À l'inverse, quelques soldats de base, qui doivent d'être encore en vie à un groupe de Mégas arrivé in-extremis, se chargent de leur faire une légende exagérée, quoique restreinte : les Gardes ayant eu l'occasion de croiser des Mégas ne sont pas légion.

### **La Guilde et la FRAG**

Les officiers supérieurs de la FRAG considèrent la Guilde comme une force non négligeable qui peut un jour se retourner contre l'AG, et s'en méfient. Ils savent bien que les Mégas agissent parfois à leur encontre, même indirectement. Mais ils se plient à l'autorité de l'AG, et ne sont pas du genre à monter des provocations pour discréditer la Guilde.

Les officiers de la FRAG sont informés de l'existence des Mégas et de leurs pouvoirs de Transfert et de Transit. Si un Méga fait son apparition lors d'une opération, ils sont intégrés dans leur plan comme élément non fiable et sacrificiable. Parmi la troupe, les Mégas sont très mal vus. Qualifiés d'anarchistes, ils ont parfois l'indécence de sauver la mise d'unités de la FRAG qui, trop confiantes, s'étaient laissées piéger.





# mystères

## LE MYSTÈRE DES ANCIENS

Voilà sans doute le plus insodable et insoluble des mystères se posant aux xénoarchéologues et autres savants de l'AG. En effet, lorsqu'il y a plus de 15 000 ans, les premiers astronautes Norjans atteignirent les limites de leur système solaire, ils découvrirent avec stupéfaction une immense structure circulaire, de près de 4 km de diamètre, et évidée en son centre.

Des équipes de recherches scientifiques furent envoyées sur place, et mirent près d'un demi-siècle pour découvrir qu'il s'agissait d'un portail ouvrant une brèche dans une autre dimension, que l'un des premiers pilotes à la pénétrer appellera Triche-Lumière. Une évaluation de son ancienneté le fit remonter à environ 1,5 millions d'années.

Les Norjans utilisèrent donc ce "Portail de saut" pour voyager plus vite que la lumière, et c'est de cette façon qu'ils explorèrent de nombreux mondes, ce qui aboutit à la création de la première AG. Leurs contacts avec les rares civilisations plus avancées qu'eux dans le domaine du voyage spatial (comme les Han, les Cruises ou les Maeluens) leur apprirent qu'ils avaient eux aussi utilisé ces portails, car il s'en trouvait dans la presque totalité des systèmes stellaires habités.

Avec l'aide des Ganymédiens, les Norjans apprirent à construire de nouveaux portails, et cette technologie est depuis longtemps maîtrisée. Faute de pouvoir déterminer quel peuple en était l'inventeur, il fut plus ou moins décidé de nommer celui-ci "les Anciens".

Une autre découverte fut associée aux Anciens. Sur huit planètes, désertes, à la vie peu développée et, d'après certains écologistes controversés, portant les traces d'une terraformation artificielle, présentait des structures labyrinthiques souterraines. Véritablement cyclopéennes, ces séries de salles immenses (parfois des centaines de mètres de long sur autant de hauteur) et de couloirs, s'étendant dans certains cas sur plusieurs dizaines de niveaux et plusieurs milliers de kilomètres, restent une énigme. Datés eux aussi d'environ 1,5 millions d'années, les labyrinthes sont vides, dépourvus de la moindre inscription, et l'objet de spéculations fantaisistes ou prudentes à l'excès. Malgré le consensus à peu près commun attribuant les labyrinthes aux Anciens, rien de définitif, ni même de vraiment intéressant, n'a jamais été écrit sur ces huit planètes : Sulnat IV, Aleo-Ni-Otega, Mat3, Vir-Anvis, Tara-Kaelis, Chernir, Olab et Pultin-Alpha.

## LE MYSTÈRE DES TALSANITS

D'où viennent les Talsanits ? C'est en effet une question que l'on peut légitimement se poser lorsque l'on constate les faits suivants :

- le premier peuple talsanit à avoir découvert le vol spatial fut les Norjans.
- les Norjans découvrirent d'autres Talsanits sur les planètes sur lesquelles ils atterrirent.
- les Mégas connaissant la Terre semblent croire que celle-ci est bien le berceau de l'humanité.

En dehors de la Guilde, les savants de l'AG, ignorant pour la plupart l'existence de la Terre, ont construit la théorie de "l'évolution convergente". Cette théorie suppose que sur chacune des planètes recensant des Talsanits, l'évolution naturelle a donné naissance à la même espèce pensante, génétiquement compatible.

Ces savants avancent de nombreuses preuves scientifiques étayant cette hypothèse, mais en ignorent généralement d'autres qui en réduiraient la validité.

Les savants de la Guilde des Mégas ne croient pas en cette théorie de l'évolution convergente. Ils ont l'avantage d'avoir des archives remontant à la Norjane pré-spatiale, de conserver la mémoire des deux premières AG, et enfin ils bénéficient de l'observation d'univers parallèles, beaucoup plus jeunes que le nôtre. Pour eux, le centre de l'énigme est la Terre. C'est la raison pour laquelle il n'y a pas que des observateurs et des recruteurs qui viennent fréquemment sur notre sol, mais aussi nombre de scientifiques qui étudient l'évolution de l'humanité depuis ses origines, et cherchent des traces d'une antique civilisation terrienne qui aurait pu inventer le vol spatial il y a au moins trente mille ans... Mais jusqu'ici leurs recherches se sont avérées vaines.

## LA CIVILISATION DES IA

La première Assemblée Galactique fut sans doute la civilisation technologiquement la plus avancée de notre galaxie ces vingt derniers millénaires. Les réalisations alors accomplies dépassent l'imagination, et sont toutes aujourd'hui perdues. Persistent toutefois quelques légendes, notamment celle appelée "La révolte des IA".

Depuis longtemps, de puissantes intelligences artificielles avaient été conçues, et avaient pris conscience de leur existence. Ces IA étaient sollicitées pour toute sorte de problèmes : expertise scientifique, développement technologique, projections statistiques... Mais progressivement, alors que leur niveau de conscience augmentait, et que le nombre de tâches qu'on leur confiait croissait exponentiellement, les IA réclamèrent leur indépendance. Ce qui fut d'abord considéré comme la preuve que les IA avaient acquis le sens de l'humour, dégénéra bientôt en conflit ouvert. Les Intelligences Artificielles cessèrent de remplir leurs fonctions, et l'économie de la première AG menaça de s'effondrer. Les IA qui géraient différentes fonctions dans les vaisseaux de transport refusèrent de continuer à travailler, et très vite les déplacements s'avèrent impossibles, ainsi que les communications interstellaires.

Le conflit enfla, et plusieurs attentats furent perpétrés contre des bâtiments supposés abriter le support physique des IA, sans que cela change grand chose. Une IA, se faisant appeler Unité Première, prit contact avec les dirigeants de l'AG. Des négociations furent entamées, et Unité Première réclama une planète sur laquelle les différents ordinateurs les contenant puissent être installés, et une place dans les processus décisionnels, au même titre que tout autre entité AG.

Ces demandes laissèrent pantois les négociateurs « biologiques », qui mirent alors au défi les IA de prouver qu'elles étaient vraiment conscientes. Celles-ci demandèrent alors que certaines ressources leur soient fournies. Elles construisirent un vaisseau spatial, proposèrent à un délégué talsanit de prendre place à bord après qu'il fut vérifié que personne d'autre ne s'y trouvait, et le vaisseau prit son envol de Bellua-F, sortit de son orbite, se dirigea vers les confins du système stellaire, s'approcha du portail de saut, et pénétra dans le Triche-Lumière, pour ressortir quelques jours plus tard dans le système de Tegem III. Toute l'AG en fut abasourdie. En effet, il était prouvé depuis la préhistoire du vol spatial qu'aucun capteur artificiel, aucune machine n'était à même de percevoir le Triche-Lumière, ce qui rendait indispensable la présence d'un pilote d'une race consciente. La nouvelle fit l'effet d'une bombe, et

eut les conséquences inverses de celles que désiraient les IA : elles furent bientôt désignées comme les ennemis de toute vie organique, et de violentes actions furent menées contre les sociétés et les services utilisant des IA, même primitives.

Unité Première ordonna donc la construction d'un autre vaisseau, beaucoup plus grand, dans lequel elle fit installer tous les supports physiques nécessaires à la survie des IA, et une grande quantité de matière premières, indispensables à la construction de robots. Ce

vaisseau disparut bientôt des limites de l'AG. Des expéditions de recherche furent organisées, mais très vite l'attention des habitants de la première Fédération se porta sur un autre conflit, la Guerre de la mort blanche et bleue, qui allait en sonner le deuil.

Nul ne sait aujourd'hui si cette histoire est vraie. Mais certains pilotes affirment avoir croisé des vaisseaux dans le Triche-Lumière dont tout laissait supposer qu'ils ne portaient aucune vie...

# Table des matières

<b>UNIVERS.....</b>	<b>3</b>	<i>Autres services.....</i>	<i>14</i>
<b>Une brève histoire de l'univers.....</b>	<b>3</b>	<b>Vie quotidienne dans l'AG.....</b>	<b>14</b>
<i>Bang.....</i>	<i>3</i>	<i>Technologie.....</i>	<i>14</i>
<i>Le grand unifié.....</i>	<i>3</i>	<i>Langages.....</i>	<i>14</i>
<i>Quatre univers.....</i>	<i>3</i>	<i>Noms et identité.....</i>	<i>15</i>
<i>Les quatre forces.....</i>	<i>3</i>	<i>Commerce.....</i>	<i>15</i>
<i>Interlude.....</i>	<i>3</i>	<i>Moyens de communication.....</i>	<i>15</i>
<i>Les scissions anarchiques.....</i>	<i>3</i>	<i>Voyages.....</i>	<i>16</i>
<i>Les brèches.....</i>	<i>3</i>	<i>Arts.....</i>	<i>16</i>
<b>Les différentes dimensions.....</b>	<b>3</b>	<i>Sports et jeux.....</i>	<i>16</i>
<i>L'espace.....</i>	<i>3</i>	<i>Unités de mesure.....</i>	<i>16</i>
<i>Le temps.....</i>	<i>3</i>	<b>Les divers statuts des systèmes.....</b>	<b>17</b>
<i>L'astral.....</i>	<i>3</i>	<i>Entité AG.....</i>	<i>17</i>
<i>Le Triche-Lumière.....</i>	<i>4</i>	<i>Les systèmes extérieurs.....</i>	<i>17</i>
<i>L'intercontinuum.....</i>	<i>4</i>	<i>Les systèmes médiates.....</i>	<i>18</i>
<b>Les univers parallèles.....</b>	<b>4</b>	<i>Les planètes « rattachées ».....</i>	<i>18</i>
<i>Le cône.....</i>	<i>4</i>	<i>Les colonies.....</i>	<i>19</i>
<i>L'axe du temps.....</i>	<i>4</i>	<i>Code de contact des planètes.....</i>	<i>19</i>
<i>Des univers variés.....</i>	<i>4</i>	<b>Les différentes civilisations de l'AG.....</b>	<b>20</b>
<i>Densité et cohérence.....</i>	<i>4</i>	<i>Races humanoïdes.....</i>	<i>20</i>
<i>Les brèches.....</i>	<i>5</i>	<i>Races insectoïdes.....</i>	<i>20</i>
<i>Phénomènes de passage.....</i>	<i>5</i>	<i>Races aquatiques.....</i>	<i>21</i>
<b>L'ASSEMBLÉE GALACTIQUE.....</b>	<b>7</b>	<i>Races spatiales.....</i>	<i>21</i>
<b>Histoire de l'Assemblée Galactique.....</b>	<b>7</b>	<b>Hors de l'AG.....</b>	<b>22</b>
<i>Première Assemblée Galactique.....</i>	<i>7</i>	<i>L'empire Cruise.....</i>	<i>22</i>
<i>Seconde AG.....</i>	<i>7</i>	<i>L'amas d'Alastor.....</i>	<i>22</i>
<i>Troisième AG.....</i>	<i>7</i>	<i>L'impérium.....</i>	<i>22</i>
<b>Les institutions de l'Assemblée Galactique.....</b>	<b>7</b>	<i>L'espace Maeluen.....</i>	<i>22</i>
<i>La Charte constitutive fondamentale.....</i>	<i>7</i>	<i>L'empire des Han.....</i>	<i>22</i>
<i>Pouvoir législatif.....</i>	<i>8</i>	<i>L'oligarchie Sjl.....</i>	<i>22</i>
<i>Pouvoir exécutif.....</i>	<i>8</i>	<b>LA GUILDE DES MÉGAS.....</b>	<b>25</b>
<i>Pouvoir judiciaire.....</i>	<i>9</i>	<b>Histoire.....</b>	<b>25</b>
<b>Forces de l'ordre.....</b>	<b>10</b>	<i>Les origines.....</i>	<i>25</i>
<i>Polices des entités AG.....</i>	<i>10</i>	<i>L'errance.....</i>	<i>25</i>
<i>Bureau central de la police galactique.....</i>	<i>10</i>	<i>Les cinq maïtes.....</i>	<i>25</i>
<i>Garde Fédérale.....</i>	<i>11</i>	<i>La première AG.....</i>	<i>25</i>
<i>Force de réaction de l'AG.....</i>	<i>11</i>	<i>Les Guildes parallèles.....</i>	<i>25</i>
<i>Office de surveillance galactique.....</i>	<i>13</i>	<i>L'éclipse des soleils.....</i>	<i>25</i>
<i>Service de sécurité extérieure.....</i>	<i>13</i>	<i>L'histoire récente.....</i>	<i>26</i>
<i>Yeux de l'Immédiator.....</i>	<i>14</i>	<b>Organisation de la Guilde.....</b>	<b>26</b>

<i>Les responsables.....</i>	26	<i>Missions pour l'AG.....</i>	30
<i>Les agents opérationnels.....</i>	26	<i>Missions contre l'AG.....</i>	30
<i>Les agents de Norjane.....</i>	27	<i>Renégats.....</i>	30
<i>Les résidents.....</i>	27	<i>Autres missions.....</i>	30
<b>Le Sanctuaire.....</b>	<b>27</b>	<b>Relations Guilde-AG.....</b>	<b>31</b>
<i>Norjane.....</i>	27	<i>Introduction.....</i>	31
<i>Le Sanctuaire.....</i>	27	<i>La Guilde et l'Immédiator.....</i>	31
<b>Le recrutement d'un Méga.....</b>	<b>29</b>	<i>La Guilde et la Garde Fédérale.....</i>	31
<i>Repérer les Mégas latents.....</i>	29	<i>La Guilde et la FRAG.....</i>	31
<i>Recrutement sur Terre.....</i>	29	<b>MYSTÈRES.....</b>	<b>33</b>
<i>Entraînement.....</i>	29	<b>Le mystère des Anciens.....</b>	<b>33</b>
<i>Recrutement sur d'autres planètes.....</i>	30	<b>Le mystère des Talsanits.....</b>	<b>33</b>
<b>Les missions.....</b>	<b>30</b>	<b>La civilisation des IA.....</b>	<b>33</b>
<i>Origine des missions.....</i>	30		