

Terra Alta Imperata

Compilation PDF n°1 – L'Univers

Petit préambule verbeux et facultatif

Terra Alta Imperata est un contexte futuriste qui fut développé sous formes de notes dans une version primitive entre 1992 et 1994. Puis, joué sous forme de campagne de jeu de rôles avec la première ébauche du système Patchwork de 1994 à 1997. Il fut actualisé et mis en ligne par morceaux à partir de 1999 et voici son premier fichier de présentation au format PDF, huit ans plus tard.

Comme l'indique sa page de présentation sur le site, il n'a jamais eu pour vocation d'être original. Pour tout dire, je l'ai mis en ligne à la fois comme matériau de base pour d'éventuels visiteurs et afin de présenter le système de jeu Patchwork que je développe à temps perdu par ailleurs. Et puis à l'époque (en 99), les univers de jdr futuristes francophones sur le web n'étaient pas des plus nombreux, alors il était évident pour moi que mes petites contributions pourraient aider ou stimuler mes visiteurs pour leurs propres projets.

Le manque d'originalité réelle de cet agrégat se retrouve parfois de manière curieuse. Parce que certains cheminements séparés donnent des résultats parfois curieusement similaires alors que deux personnes n'ont aucun moyen de savoir ce que chacune fait dans son coin.

Par exemple, j'ignorais tout de la série Babylon V lorsque j'ai imaginé la Guerre Contre les Autres et sa conclusion en 2408, qui ressemble par certains aspects à la Bataille de la Ligne de la Guerre Minbari dans la série. (Imaginez ma tête lorsque j'ai découvert B5 bien plus tard...)

Voilà pourquoi cette série par exemple n'apparaît pas parmi les références de mon site sur le projet Terra Alta Imperata. Bien qu'elle me soit très agréable par ailleurs, il se trouve qu'elle ne m'a jamais servi ni inspiré sur ce projet précis. A l'inverse toutes les références, aussi ténues soient-elles, dont j'ai pu me souvenir ou m'inspirer ont été citées sur le site.

A défaut d'être original, je n'ai jamais caché ni à mes joueurs, ni à mes lecteurs que T.A.I était un composé de trucs parfois très précis et d'inspirations plus floues, voire d'associations d'idées assez rocambolesques.

Curieusement, je n'avais jamais sérieusement songé à en faire une version PDF, précisément parce que j'ai toujours plus considéré cet univers comme un ensemble de matières premières à réassembler à sa guise que comme un véritable contexte. Cependant, quelques visiteurs du site ont pris la peine de m'écrire entre 2006 et 2007 parce qu'il leur semblait plus agréable d'avoir sous les yeux une version compilée et lisible plutôt qu'un ensemble de pages html.

Le résultat est là et j'ai la prétention d'espérer que si Terra Alta Imperata a suscité un peu de votre intérêt, vous trouverez quelque utilité à ce fichier.

Bonne Lecture

Sommaire

Chronologie – page 2

Structure Politique de l'Empire de Sol – Page 10

Technologie et Vie Quotidienne – Page 12

L'Espace Humain – Page 17

Chronologie

L'Age du Premier Essor

1995 : premier vol habité vers Mars

1998 : installation de la première base lunaire

2000 : installation d'une base martienne

2001 : naissance du premier enfant humain sur la Lune

2002 : premier vol habité vers Jupiter

2003 : constitution du Gouvernement Fédéral Terrien

2010 : opposants politiques déportés sur Mars

2011 : industries lourdes sur Luna et camps disciplinaires de travail sur Mars

2016 : installations scientifiques sur Vénus

2017 : tentative de colonisation des lunes de Jupiter. Deux des cinq colonies disparaissent dans des accidents tragiques

2018 : expéditions vers Uranus et Neptune

2023 : premiers exosquelettes civils et militaires

2025 : l'expansion humaine amène la naissance du Gouvernement Fédéral Intermondial

2027 : premières armes laser portables

2029 : début de la colonisation de la zone polaire de Vénus et expéditions sur la face sombre de Mercure

2033 : vague d'immigration vers les colonies spatiales, principalement depuis les états occidentaux mais aussi la Chine et l'Inde qui développent leur propre programme de colonisation spatiale malgré la pression fédérale.

2034 : premiers cas de mutations psioniques observés chez des enfants nés dans l'espace. Télépathie, télékinésie, régénération ne sont plus du domaine de la fiction ou du surnaturel

2040 : campagnes d'hostilité envers les psioniques, début du Projet Gaia (terraformage de Mars)

2041 : adoption des Lois de Préservation interdisant les mutations artificiellement provoquées et les travaux génétiques sur les êtres humains.

2042 : premiers actes isolés de terrorisme contre des individus psioniques

2048 : premiers départs massifs de citoyens du tiers-monde vers les colonies ou les primes de risques sont particulièrement intéressantes (pour les survivants ...)

2055 : les mutants "naturels" sont déclarés égaux aux non-mutants sur le plan légal. Sont considérés comme "naturels" tous les mutants physiologiques ou psioniques dont la mutation ne peut être attribuée à une intervention humaine.

2056 : unification des mouvements rebelles martiens contre les autorités fédérales. En plus de la cinquième colonne formée par les rebelles au sein des cités martiennes, ils disposent désormais de plusieurs bases en des endroits reculés

2057 : Guerre d'Indépendance Martienne, qui se solde par le retrait des fédérés et un traité d'indépendance partielle, l'éloignement de la Terre et Mars permettant aux rebelles de combattre sans craindre l'arrivée de renforts qui mettront presque une année dans le meilleur des cas pour les atteindre.

2058 : forts mouvements d'opinion contre les Martiens orchestrés par le Gouvernement Fédéral. Les budgets militaires fédéraux sont augmentés de manière très sensible et la mise en chantier d'une flotte de Redécouverte est commencée

2061 : l'Anglais sert à fonder le Standard, la langue universelle de la Fédération Intermondiale, malgré le fait que plus de la moitié de la population du système solaire soit d'origine chinoise et indienne. Ces deux dialectes demeurent très répandus non seulement dans les colonies chinoises et indiennes mais aussi en tant qu'argot composite auquel se greffent des morceaux de français, de japonais, d'espagnol ...

2063 : la pression des démocrates et la forte densité de tiers-mondistes dans la population des colonies amène la refonte du gouvernement et la naissance de l'Union des Mondes et du Parlement Solaire. On décide de suspendre la construction de la flotte destinée à récupérer Mars et des pourparlers sont ouverts

2065 : les Martiens sont officiellement adoptés comme citoyens de l'Union après démantèlement de divers groupes terroristes et la signature d'accords garantissant une large indépendance. Les membres les plus démocrates de l'Union envisagent une sorte de confédération assez souple plutôt qu'un gouvernement central comme celui de la Fédération.

2067 : découverte des interfaces directes permettant une meilleure communication cerveau/machine. On ne tarde pas à réaliser des prototypes d'implants cybernétiques dont la fiabilité et la précision rivalisent avec celle des organes naturels.

2070 : les premiers établissements virtuels voient le jour. La population humaine dans l'ensemble des mondes habités totalise 15 milliards d'individus. Les programmes de contrôle des naissances sont de plus en plus souvent abandonnés tandis que l'on envisage de transférer le surplus de population vers les colonies orbitales et Mars dont le terraformage se poursuit.

2071 : le Réseau de communication virtuelle mondial décrit quelques décennies auparavant par des auteurs de SF est une réalité et des accès aux colonies lunaires et orbitales sont installés

2074 : développement des logiciels offensifs capables de tuer un homme par neuro feedback. Premiers Mindlinks (interface neurale directe entre cerveau et machine. La subvocalisation devient totalement superflue)

2080 : des équipes de recherches de l'université lunaire de Copernicus parviennent à percer la barrière entre notre dimension et l'hyperespace, des sondes automatiques sont lancées quelques mois plus tard.

2091 : le premier vol habité dans l'hyperespace à destination de Proxima Centauri est un succès. L'hyperpropulsion permet de parcourir une année lumière en un mois. La deuxième planète de Proxima se révèle habitable et l'on voit enfin une solution réelle à la surpopulation.

2100 : les progrès dans le domaine de l'intelligence artificielle permettent la fabrication des premières Machines Intelligentes

2103 : production des cuves de régénération cellulaire grâce auxquelles on peut donner de nouveaux organes et membres aux mutilés. La seconde planète de Proxima est baptisée Edenlight et une expédition de pré-colonisation de 800 personnes est montée. Les premières vagues d'immigration massives sont planifiées pour les années 2110/2140 et les industries spatiales remplissent leurs carnets de commande. On prévoit d'envoyer plus de 900 millions de personnes sur Edenlight

2104 : les hôpitaux équipés de cuves de régénération sont submergés de demandes tandis que la plupart des mutilés civils et militaires cherchent à récupérer leur place dans la société. Ce phénomène va durer environ 4 ans et concerner plus de 180 millions de handicapés.

2106 : premiers actes de piraterie spatiale sur les lignes Terre-Venus et dans la ceinture d'astéroïdes

2107 : la colonie d'Edenlight, seconde planète de Proxima Centauri, fête la naissance de son millième habitant.

2110 : l'espérance de vie générale fait un bond d'environ 10 ans grâce aux progrès en médecine. La population des classes sociales favorisées possède désormais une espérance de vie moyenne d'un siècle.

2112 : lancement de nombreuses sondes hyperspatiales vers les étoiles proches. Les travaux sur l'énergie plasmique permettent la conception d'armes à plasma et de systèmes de propulsion conventionnelle révolutionnaires. Les derniers voiliers solaires sortent des chaînes de fabrication alors que l'industrie spatiale investit dans les propulseurs ioniques et les capteurs d'hydrogène.

2113/2114 : dans un rayon de 15 années lumière autour de notre soleil originel (Sol Prime), on découvre deux mondes habitables et sept planètes terraformables. Les travaux redoublent afin d'envoyer des hommes dans d'autres systèmes solaires.

2115 : alors que des colons partent fonder de nouveaux foyers dans les étoiles proches et que la colonisation d'Edenlight entame sa phase d'amplitude maximale, les premières rebellions d'Intelligences Artificielles se produisent sur la Terre

La Révolte des Machines

2118 : Syndrome de Frankenstein (la créature se retourne contre son créateur) et Guerre contre les Machines. Déstabilisation des réseaux de communication mondiaux, lutte des humains contre les machines de guerre intelligentes sur la Terre, la Lune, Mars et Vénus. Les colonies extérieures sont moins touchées mais des problèmes ont lieu sur Edenlight et deux navires de colonisation interstellaire dirigés par des machines intelligentes disparaissent corps et biens avec leurs 60.000 passagers.

2119 : premiers "exploits" des Fils de l'Etoile, le plus grand rassemblement de pirates spatiaux du système solaire. Ils seront finalement démantelés en 2152.

2120 : la plupart des nouveaux systèmes informatiques créés sont dépourvus d'intelligence véritable et les experts humains dans tous les domaines ne manquent pas d'opportunités de travail. Une base vénusienne est rasée par les Machines tandis que les humains de Mars et Edenlight parviennent à vaincre leurs adversaires électroniques. Les premières armes Gauss inoffensives pour les humains mais capables de court-circuiter les systèmes électroniques voient le jour.

2125 : découverte des hyperondes et de l'hyper-radar. Les Machines réalisent les premiers simuloïdes, des robots tueurs d'apparence humaine. Elles profitent d'un léger avantage militaire sur la plupart des fronts pour lancer vers les étoiles de nombreux navires chargés de créer des bases militaires et d'étendre le conflit à l'ensemble de l'espace connu

2127 : la Mecque, Marseille, Boston, Moscou et Canton sont rasées par les Machines

2140 : le conflit entre les humains et les machines est général. La colonie de l'étoile de Barnard est entièrement détruite et les premières grandes batailles spatiales ont lieu. En un peu plus de 20 ans de guerre, l'humanité a subi des pertes monstrueuses dépassant 2 milliards d'individus. Mars est de nouveau assiégée par les Machines mais elles sont vaincues et la Terre parvient à cantonner l'ennemi dans des poches de résistance isolées.

2163 : les colons de la quatrième planète de Fomalhaut découvrent une espèce indigène simiesque dont la civilisation correspond à celle de l'âge de bronze terrien

2170 : les premières Intelligences Virtuelles voient le jour. Dotées de simili-personnalité mais incapables de se rebeller, elles représentent un atout majeur pour les humains dans la Guerre contre les Machines.

2175 : alors que le conflit commence à tourner à l'avantage des humains, un groupe de simuloïdes parvient à pénétrer dans les bâtiments du Parlement Solaire (à Genève) et se fait sauter, entraînant la destruction de la ville et un chaos politique général. La guerre est de nouveau en train de s'enliser.

2177 : un nouveau Parlement Solaire voit le jour malgré les tentatives des militaires pour s'emparer des rênes du pouvoir. La lutte reprend de plus belle

2180 : le système solaire est presque entièrement pacifié et de nouveau sous le contrôle de l'humanité

2182 : le navire d'exploration Starflight commandé par Franklin Lorne franchit 800 années lumières et atteint l'étoile Bételgeuse après sept années de voyage. La sixième planète de Bételgeuse est un monde sinistre mais habitable et l'équipage la baptise du nom de son commandant. La planète Lorne devient l'avant-poste le plus éloigné de l'humanité.

2200 : la victoire semble à portée de la main et les grands conflits s'essoufflent tandis que les machines recourent de plus en plus à la dispersion de leurs forces et s'engagent dans une guerre d'usure et d'escarmouches plutôt qu'une campagne d'extermination massive. Trois nouvelles espèces intelligentes sont découvertes sur des mondes colonisés et la population humaine atteint 100 milliards d'individus, dispersés sur une cinquantaine de mondes et onze systèmes solaires. Plus de 15 milliards de personnes ont trouvé la mort dans la Guerre.

L'Age des Etoiles

2219 : la menace des Machines se limite désormais à des raids isolés mais certains stratèges pensent que depuis des bases éloignées sur des mondes inhabitables, les intelligences artificielles reconstruisent leurs armées et préparent un nouvel assaut en force. En conséquence, la diminution des budgets militaires est presque nulle.

2224 : les premiers conflits entre des colons humains et des indigènes ont lieu. Le perfectionnement des hypermoteurs permet désormais d'atteindre une vitesse d'environ une année-lumière par semaine, c'est à dire quatre fois plus vite qu'auparavant. Les liens entre le système des origines Sol Prime et les colonies les plus lointaines sont cependant de plus en plus lâches.

2233 : l'avant-poste de Lorne (Bételgeuse VI) compte 700 habitants et plusieurs navires de colons particulièrement aventureux entament le long voyage vers un monde presque complètement isolé de l'influence et la tutelle terriennes.

2251 : premières guerres d'indépendance dans les colonies lointaines. Dans la plupart des cas, il s'agit de mouvements séparatistes humains mais des cas d'alliances avec des indigènes ou de mouvements entièrement indigènes sont connus. Seize mondes parviennent à conquérir leur indépendance mais elle n'est pas reconnue par le Parlement Solaire.

2279 : un éclaireur de l'Union des Mondes est détruit par un navire Tchirg, une race de félins bipèdes dont la sphère d'influence semble s'étendre à l'est des zones contrôlées par l'Union.

2290 : malgré de nouveaux raids Tchirgs, le Parlement Solaire refuse de déplacer ses forces militaires engagées dans des opérations d'intimidation ou de pacification dans les systèmes rebelles

2394 : les experts militaires s'accordent à penser que le conflit avec les Tchirgs sera localisé aux frontières orientales de l'espace humain et qu'aucune guerre globale n'est à craindre. Une dizaine de mondes obtiennent enfin la reconnaissance de leur indépendance par le Parlement Solaire

2300 : les conflits frontaliers avec les Tchirgs sont devenus une habitude. La population humaine atteint désormais 200 milliards d'individus dispersés sur 45 systèmes et environ 200 mondes. La zone d'influence humaine s'étend de plus en plus vers le nord (le coeur de la galaxie où les soleils sont plus rapprochés les uns des autres que dans la périphérie) et la lointaine Lorne.

2305 : après de nombreuses tentatives de médiation infructueuses, un diplomate parvient à survivre aux rituels Tchirgs réservés aux captifs et rencontre le Conseil des Clans sur la planète Saïph. Il ressort de leur discussion que les Tchirgs n'ont pas l'intention d'anéantir l'homme mais ne laisseront personne pénétrer sur leur territoire. Les conflits incessants sur la frontière sont considérés par eux comme un simple jeu afin de tester la valeur de leurs nouvelles proies et les "limaces" (traduction approximative d'un terme insultant désignant les humains) sont priées de continuer à montrer ce qu'elles valent. La civilisation semble bâtie sur le mode tribal et très axée sur la chasse, la guerre et l'honneur clanique.

2309 : à la suite de nombreux abus sur des indigènes non humains de mondes colonisés, l'Union accorde des droits légaux aux non-humains, droits applicables partout dans l'espace humain. Les tenants modernes du colonialisme n'apprécient guère et quelques démonstrations de force s'avèrent nécessaire pour calmer les réactionnaires les plus violents. Dans la foulée, on en profite pour liquider les non-humains les plus extrémistes.

2310 : deux autres tentatives en vue de faire la paix avec les Tchirgs ayant échouées, les humains finissent par renoncer à établir des relations avec leurs voisins. Une zone neutre réservée aux conflits est établie et dans un élan de mansuétude inhabituelle, les clans locaux des Tchirgs acceptent de ne pas effectuer de raids au-delà de ses limites. Bien sûr, des violations occasionnelles de cette frontière ont lieu de part et d'autres mais personne n'en est vraiment surpris.

2312 : la colonie indépendante Kavalaan située dans le sud de la zone humaine est attaquée par un navire clanique Tchirg en quête de nouvelles planètes. Le courage des colons humains qui se terrent dans les abris souterrains construits au moment des guerres d'indépendance et entament une guérilla sanglante contre les agresseurs impressionne favorablement les Tchirgs et Kavalaan devient un site de choix où les jeunes guerriers passent leur épreuve de chasseurs afin de devenir des adultes. Dans les profondeurs de la planète, les humains dirigés par des survivalistes acharnés s'organisent en société machiste où les femmes sont reléguées au rang de reproductrice afin de fournir des guerriers contre les Tchirgs.

2323 : découverte dans le sud est de l'Union d'un système colonisé par les Garrions, une race de grands bipèdes de couleur grise au corps épais qui s'avèrent encore plus xénophobes que les Tchirgs mais incapables de rivaliser avec la technologie humaine. Plusieurs échanges violents ont lieu et la Flotte de l'Union écrase les navires Garrions sans pour autant occuper leurs colonies, les raids Tchirgs et quelques attaques occasionnelles des Machines causant suffisamment de souci aux amiraux humains qui se contentent de laisser une escadre de surveillance

2325 : à partir de cette année, la plupart des conflits se résorbent et l'expansion humaine aborde sa phase la plus pacifique, seuls les Tchirgs (en particulier sur Kavalaan) et certaines espèces indigènes posent quelques problèmes mais la menace d'une guerre interstellaire globale semble écartée, au moins pour une génération. La plupart des mondes de type terrien connus subissent des travaux de terraformage massifs.

La Guerre contre les Autres

2356 : premiers affrontements entre l'Union et les Autres qui s'avèrent physiquement semblables aux anciens démons des religions pré-spatiales. On découvre très rapidement que tous les Autres possèdent des pouvoirs psioniques, souvent très supérieurs à ceux des humains.

2360 : fondation de la Nouvelle Eglise Interstellaire Unifiée dont le siège est situé sur Sanctuaire (Fomalhaut VII). Elle rassemble la quasi-totalité des courants et dogmes chrétiens de l'humanité.

2364 : raids des Autres contre les colonies lointaines de la Terre, y compris Lorne qui résiste à grand-peine. Contrairement aux Tchirgs, les Autres ne font aucun prisonnier et utilisent de manière intensive des armes psioniques ou bactériologiques sur la population humaine.

2365 : on a fini par découvrir que les Autres se battent exclusivement contre l'humanité et ne touchent pas aux indigènes des mondes où ils font des raids. Ils refusent tout contact et semblent résolus à une guerre d'extermination qui s'annonce aussi violente que la Guerre contre les Machines.

2368 : plus de quinze mondes ont été attaqués par les Autres et leur population humaine réduite à néant, à l'exception de celle de Lorne où une centaine de survivants parviennent à s'organiser

2370 : les 11ème, 14ème et 22ème flottes de l'Union sont entièrement anéanties près de Capella. C'est le plus grand désastre militaire de la Guerre contre les Autres.

2372 : les premiers équipages entièrement composés de psioniques sont envoyés contre les Autres mais ne parviennent pas à lutter contre les pouvoirs colossaux de cette race mystérieuse. Certains espions des Autres s'infiltrèrent dans l'espace humain grâce à leurs pouvoirs qui leur permettent d'assumer une autre forme corporelle.

2390 : les Tchirgs qui se sont installés à la surface de Kavalaan livrent un combat féroce à une flotte des Autres et sont exterminés jusqu'au dernier. Les colons de Kavalaan doivent maintenant résister à une armée d'envahisseurs beaucoup plus déterminés que les Tchirgs à les exterminer.

2396 : D'autres observations permettent de constater que les navires des Autres ne semblent pas s'attaquer à ceux des Tchirgs tant qu'ils ne sont pas agressés. Leur seul et unique ennemi semble être l'espèce humaine

2394 : premiers contacts entre les humains et les insectoïdes Vrusks dans le sud-ouest de l'espace humain. Les Vrusks semblent décidés à rester neutres dans le conflit qui embrase ce secteur de la galaxie

2400 : la guerre est de plus en plus forte et tourne nettement au désavantage de l'espèce humaine dont plus d'un tiers a déjà trouvé la mort dans les conflits.

2407 : les forces des Autres enfoncent les lignes de défense du système solaire. Seuls les derniers navires capables de combattre, commandés par l'Amiral Harmon, parviennent à sauver la Terre qui est cependant massivement bombardée par des armes bactériologiques et psioniques.

Le Siècle des Ténèbres

2408 : les Autres sont repoussés et disparaissent rapidement et mystérieusement de l'espace humain. Mais l'Union des Mondes n'est plus, la plupart des responsables politiques et militaires ayant péri dans le conflit final

2411 : début d'une série de guerres de pillages entre les mondes survivants qui dureront presque cent ans : les Guerres Noires.

2412 : exactement 100 ans après le premier raid Tchirg sur Kavalaan, un jeune Kavalars membre de l'Etau (clan) de Jadefer contemple la surface dévastée de son monde que quatre générations n'ont jamais vu autrement que par hologramme. Craignant un retour des Tchirgs ou des Autres et coupés du reste de l'humanité, les Kavalars décident de rester sous terre à l'exception de quelques aventuriers qui arpentent les ruines des citées de surface et luttent contre les bêtes sauvages.

2413/01 : l'Amiral Harmon se proclame Empereur et entame la réunification du système solaire sous sa bannière malgré de nombreuses oppositions (An I du Calendrier Impérial)

2436/23 : les dégâts colossaux infligés par les Autres, les guerres incessantes et l'absence de structures politiques et commerciales centrales amènent la plupart des mondes à régresser significativement sur le plan industriel et technologique.

2440/27 : la reconstruction de la Terre commence. Les colons des systèmes Bételgeuse (Lorne) et Rigel qui ont survécu aux assauts des Autres reçoivent un renfort inattendu lorsqu'un vaisseau colonie disparu dans un repli hyperspatial depuis 200 ans avec ses 110.000 passagers en hibernation refait brutalement surface près de l'étoile Rigel. Après quelques malentendus, les deux groupes ne tardent pas à fusionner et entament la reconstruction de leurs mondes.

2445/32 : l'Empire de Sol est parvenu à unifier ou conquérir les colonies les plus proches de Terra, dans un rayon de 20 années lumières. Plus de 50 milliards de rescapés de la Guerre font désormais partie de l'Empire.

2460/47 : afin de marquer symboliquement la fin des principaux travaux de reconstruction sur Terra, Harmon Premier annonce la Redécouverte de l'Homme : des centaines de navires spatiaux (souvent des unités militaires vétustes de l'ancienne Union) partent à la recherche des anciennes colonies humaines dans la galaxie.

2486/73 : Harmon Premier meurt. Son fils reprend son nom, monte sur le trône et devient Harmon le Deuxième

2490/77 : la quasi-totalité des mondes encore peuplés par l'humanité dans un rayon de 40 années lumières de Terra sont placés sous l'autorité de l'Empire. Les résultats des recherches de la Redécouverte permettent aux ingénieurs de l'Empire de construire des navires capables de rivaliser avec les modèles de l'Union et significativement en avance sur le niveau technologique moyen de leur époque.

L'Empire de Sol et l'Age du Second Essor

2500/87 : l'humanité recensée avoisine les 400 milliards d'individus dont les deux tiers sont intégrés au sein de l'Empire. Sur les mondes centraux (proches de Terra), la technologie atteint dans plusieurs domaines le niveau antérieur à la Guerre contre les Autres (c'est ce fait qui a motivé les historiens pour indiquer la fin du Siècle des Ténèbres). La Redécouverte de l'Homme permet aussi de restaurer de nombreux monuments et documents de l'histoire spatiale humaine et la plupart des conflits incessants entre planètes rivales ont cessé, faute de combattants ou d'économie de guerre valable.

2511/98 : la plupart des fidèles de l'Empereur ou les potentats locaux les plus favorables à son autorité sont anoblis et un décret d'Harmon le Deuxième institue le Sénat Impérial où peuvent siéger tous les nobles ou leurs représentants auprès de la Cour Impériale de Sol Prime. Les anciennes Lois de Préservation (2041) sont officiellement adoptées par l'Empire ainsi que les restrictions sur l'intelligence artificielle.

2512/99 : naissance de la Banque Interstellaire de Sol et du Crédit Impérial Terrien. Premiers jalons d'un nouveau réseau de communications interstellaires. Le jeune Cartel d'Orion est démantelé par l'Empire alors qu'il tente de soulever les mondes des systèmes Bételgeuse et Rigel contre les réformes bancaires terriennes. La mentalité indépendantiste de ces systèmes peuplés de descendants de colons isolés et des passagers d'un navire colonie oublié pendant deux siècles n'en est que renforcée.

2513/100 : Premier Centenaire de l'Empire. Harmon le Deuxième se proclame "protecteur de l'Humanité et de ses alliés non humains de par l'Univers". L'Empire possède une avance militaire certaine sur les derniers mondes indépendants dans un périmètre de 100 années lumières. Les Guerres Noires sont pratiquement réduites à des escarmouches de petite envergure entre mondes isolationnistes à la périphérie de l'espace humain.

2520/107 : En raison de nombreuses mutations sur les mondes les plus bombardés durant les Guerres Noires, l'Eglise Interstellaire Unifiée déclenche les premières persécutions religieuses à grande échelle. Sur de nombreux mondes, psionique est un terme qui devient (par association d'idée avec les pouvoirs et l'apparence des Autres) synonyme de suppôt du diable.

2530/117 : sous la pression des modérés du Sénat Terrien, on distingue désormais les mondes domaniaux (soumis à l'Empire et dirigés par un Noble Sénateur) et les mondes associés (alliés militaires et économiques qui conservent leur propre mode de gouvernement interne).

2542/129 : premiers contacts commerciaux réguliers avec les Vrusks bien que cela reste assez marginal.

2548/135 : les nouveaux hypermoteurs de seconde génération permettent de voyager à la vitesse fabuleuse de 1 année lumière/jour, soit trois fois plus vite que les modèles les plus perfectionnés conçus au plus fort de la Guerre Contre les Autres.

2550/137 : la naissance du Réseau Stellarcom qui relie les principaux mondes de l'Empire est officielle.

2577/164 : l'Empire interdit officiellement les persécutions contre les mutants psioniques ou biologiques descendants de colons humains. Les mutants psioniques extra-impériaux se voient accorder la citoyenneté impériale s'ils s'engagent sous l'uniforme de l'Empire.

2582/169 : avènement de Harmon le Troisième à la suite du retrait volontaire de son père vieillissant.

2583/170 : découverte et démantèlement de cultes néo-satanistes par l'Eglise et l'Empire.

2585/172 : Harmon le Troisième accorde la citoyenneté à tous les psioniques dont les familles ont servi l'Empire ou dont certains membres décident de rejoindre une administration ou un corps militaire impérial.

2588/175 : premiers affrontements entre l'Empire et les Autres dans le nord de l'espace impérial. Une expédition impériale prend contact avec les descendants des colons de Kavalaan. Enrégimentés dans leur société militariste, machiste et féodale (ils ont d'ailleurs rebaptisé leur monde Haut-Kavalaan), ils refusent de rejoindre l'imperium mais acceptent de servir de mercenaires occasionnels.

2594/181 : premiers conflits entre l'Empire et les Garrions. Les Garrions sont écrasés en moins de 8 mois et un traité garantit l'intégrité de leur espace à condition qu'ils n'en sortent pas.

2595/182 : mise en chantier du premier croiseur de classe Millenium, véritable forteresse mobile avec ses 30.000 hommes d'équipage. Certains éléments conservateurs du Sénat parviennent à faire interdire partiellement les implants cybernétiques désormais réservés aux cas médicaux n'offrant pas d'autre alternative. Malgré les pressions des militaires et l'opposition de l'Empereur, cette interdiction devient également applicable aux forces armées impériales (la presque

totalité des nobles craignant un empereur commandant une armée déjà supérieure sur un plan technologique qui serait en plus composée de soldats améliorés ...)

2600/187 : l'Humanité compte environ 600 milliards d'individus dans l'espace connu, dont les trois quarts sont citoyens impériaux ou associés.

2601/188 : premiers amplificateurs psioniques. Inspirés de la technologie des Autres, ce sont des appareils qui permettent d'accroître la puissance mentale de l'utilisateur. Dans les Marches Australes, John Joy Tree construit un navire expérimental et part pour un périple de 6400 années lumières vers la Bordure Galactique Sud (un peu plus de seize ans de voyage)

2602/189 : début de la construction de Sentinel One, gigantesque station spatiale de combat destinée à renforcer les défenses des Marches Orientales de l'Empire, en particulier contre les Tchirgs.

2603/190 : les dirigeants de la corporation Lindar Technosystems sont accusés de haute trahison pour avoir construit clandestinement une flotte militaire dont on ne parvient cependant pas à localiser la base. Certains hauts responsables de Lindar sont arrêtés mais ceux qui semblent le plus au courant de cette affaire disparaissent sans laisser de traces bien que la plupart soient retrouvés morts dans les mois qui suivent.

2604/191 : à la suite de l'affaire Lindar et d'autres "irrégularités" corporatistes, le Sénat décrète le contrôle impérial sur le commerce d'armes vers les mondes extérieurs à l'Empire, en particulier les armes bactériologiques et anti-planétaires.

2613/200 : second centenaire de l'Empire. On découvre un complot élaboré par Reinhart, le chef des services secrets impériaux qui semble également avoir manipulé Lindar Technosystems. Reinhart prend la fuite de justesse et se retrouve activement recherché par ses propres agents. Le contact est perdu avec le navire de John Joy Tree.

2618/205 : bataille de Styron IV, la population de Wendell, quatrième planète de l'étoile Styron est quasiment exterminée et la Sixième Flotte décimée par les Machines de la Terreur (probablement des forces survivantes de la Guerre contre les Machines) dont on perd la trace. Seule la rébellion d'un jeune commodore impérial, Terence William Ravenloft, qui refuse d'abandonner Wendell pour protéger la capitale du système permet à une partie de la population de survivre. Ravenloft est cassé par ses supérieurs après avoir perdu un bras, son épouse et ses enfants dans la bataille.

2622/209 : rébellion de Lorne/Bételgeuse VI. En quelques semaines, les corporations locales qui soutiennent la guérilla prennent le pouvoir et entament des négociations avec l'Empire alors qu'une flotte disciplinaire fait route vers Bételgeuse. La 4ème génération d'hyperpropulseurs voit le jour et permet de parcourir trois années lumière en une seule journée.

2623/210 : Lorne et ses alliés se détachent de l'Empire et fondent la Confédération du Libre Echange. Premier raid du Monde Machine dans les Marches Australes (système Miel). Rumeurs sur un mystérieux Vaisseau Blanc dans les Marches Australes de l'Empire

2633/211 : maintenant

Structure Politique de L'Empire de Sol

Organisations Impériales

Le Sénat Impérial

Il comprend les Nobles-Gouverneurs ainsi que des Ministres désignés par l'Empereur, il assure la direction de l'Empire avec l'Empereur et siège à Nouvelle Venise (Terra/Sol Prime III), la capitale de l'Empire de Sol. Bien évidemment, il est impossible à tous les Sénateurs de se trouver sur Terre au moment d'une session du Sénat, certains habitant à des semaines de voyage ou ayant d'autres affaires à régler. Par convention, on permet un vote électronique via le réseau de communications Stellarcom pour les questions urgentes et il existe deux sessions annuelles à date fixe pour que l'ensemble des Sénateurs puisse délibérer sur les questions de routine. Le système impérial tend de toute manière à se décentraliser lentement en autorisant les Nobles à recruter leurs propres forces armées, assurer leur propre police et édicter leurs propres lois locales, la présence sur place d'un Superviseur Impérial et d'une escadre de la Marine ainsi que des délégations locales des grandes administrations (Stellarcom, la Banque de Sol) suffisant presque toujours à maintenir la cohésion.

La Garde Solaire

Chaque noble-gouverneur a le droit d'avoir ses propres forces armées domaniales et l'Empereur n'échappe pas à la règle. La Garde Solaire est donc sa petite armée privée chargée de protéger le système solaire d'ou est originaire l'humanité (Sol Prime). Par convention, on considère en effet que le système des origines est sous la juridiction directe de Sa Majesté Impériale. L'Empereur peut cependant déléguer un officier de sa Garde auprès d'un amiral de la Flotte ou d'un Noble-Gouverneur, ce qui est le signe évident qu'il entend bien superviser directement le règlement d'une affaire ...

La Marine Impériale

Elle forme l'ossature de la défense contre les agressions extérieures. Une escadre de la flotte stationne dans chaque système stellaire domanial ou associé, sans compter les systèmes-garnison ou des flottes entières sont en attente, à des endroits stratégiques de l'espace impérial. La Marine Impériale possède ses propres forces terrestres, le corps des Marines. Le quartier général de la Marine est installé sur Terre, à Londres. Elle possède également une branche services secrets, le Naval Counter Intelligence (NCI).

L'Armée Impériale

Elle sert à la fois de renfort au corps des Marines lors des débarquements massifs mais également de force d'occupation des mondes hostiles qui ont du être soumis militairement, en plus de leur rôle de garnison au sein des bases impériales dans l'espace pacifié.

La Police Galactique

La plupart des crimes tombant sous la juridiction domaniale ou planétaire, cet organisme est de taille assez réduite. La plupart du temps, son rôle est de poursuivre hors de l'espace impérial les criminels en fuite ou de superviser et coordonner l'action de plusieurs forces de police locales dans le cas très fréquent des criminels qui aiment opérer sur plusieurs systèmes ou dans plusieurs juridictions.

La Banque de Sol

Elle est chargée de percevoir la dime des mondes domaniaux et associés mais elle joue également le rôle des anciennes banques nationales et fédérales du 20^{ème} siècle en fabriquant le Crédit Impérial Terrien, la monnaie impériale officielle.

Le Réseau Stellarcom

Le réseau de communications de l'Empire et actuellement le plus vaste de tout l'espace connu. Il est accessible à tous les mondes associés et domaniaux en plus des forces armées et administrations impériales. Stellarcom est un atout non négligeable pour les mondes à forte activité commerciale qui doivent se tenir au courant des fluctuations des marchés et il a permis par là même aux diplomates impériaux d'obtenir l'entrée dans l'Empire de nombreux mondes associés

L'Ecole Administrative de Volmer (Sirius I)

Il existe de nombreuses écoles de fonctionnaires mais celle de Volmer est la plus prestigieuse en dehors des grandes écoles terriennes. C'est sur Volmer que sont formés la plupart des diplomates et Superviseurs qui iront faire carrière dans les mondes périphériques de l'Empire et plus d'un haut fonctionnaire y a fait ses études dans sa jeunesse.

L'Imperial Scout Services (ISS)

Ses navires et ses sondes sont chargés à la fois d'explorer l'espace en dehors des zones connues mais également de retrouver les anciens mondes de l'Union et de prendre contact avec leurs habitants s'il en reste, afin de leur proposer de rejoindre l'Empire. L'ISS est donc un organisme en relations assez étroites avec le corps diplomatiques mais aussi la Marine car il lui arrive de découvrir fortuitement une base pirate ou une race non-humaine hostile. L'ISS inclut une branche contact/surveillance destinée à l'observation des mondes humains redécouverts avant une prise de contact officielle. Cette branche, le CSB (Covert Survey Bureau) est composée d'une poignée d'agents d'élite spécialisés dans l'infiltration au sein d'autres cultures humaines et leur expertise a parfois attiré la convoitise des autres agences de renseignements de l'Empire.

Le Bureau of Technological Regulation (BTR)

Cette agence gouvernementale un peu particulière est chargée de veiller à ce que les Lois de Préservation et l'interdiction de fabrication de nouvelles Machines Intelligentes soit respectées. Presque toujours, la Police Galactique, les services secrets, la Marine ou les autorités domaniales parviennent à découvrir et résoudre ce genre de problèmes mais le BTR collationne, compare et compile toutes les données collectées par les autres services tout en utilisant ses forces d'intervention spéciales (les redoutables Sandmen) pour régler les cas que ses dirigeants estiment devoir étouffer au plus vite. Le BTR est également très présent dans les ambassades et consulats impériaux sur les mondes indépendants qui n'obéissent pas aux Lois de Préservation ou qui utilisent l'intelligence artificielle. Ainsi, le BTR peut se tenir au courant des progrès technologiques dans les domaines interdits tout en surveillant les éventuels trafics entre ces mondes et ceux de l'Empire.

L'Imperial Interstellar Intelligence (I³)

Le I³ forme le cœur des services secrets de l'Empire et joue un rôle similaire à celui de la CIA des anciens Etats Unis d'Amérique : en plus d'agir directement, il centralise et supervise les activités des services secrets créés par les Nobles-Gouverneurs ainsi que ceux des autres branches de l'administration impériale. Le I³ peut donc faire appel aux ressources des autres agences impériales et même à celles des militaires. Il possède également ses propres unités d'opérations spéciales (les unités FLASH) et son quartier général est installé à Langley, dans le Maryland (à l'emplacement exact de l'ancien QG de la CIA ...).

Actuellement, le I³ est dans une situation un peu particulière depuis que des agents du NCI et certains de ses propres dirigeants ont mis en évidence un complot contre l'Empereur dirigé par Reinhart, le directeur de l'Imperial Interstellar Intelligence, toujours en fuite.

Le Millenium Imperial Trust

Il s'agit d'un conglomérat nationalisé dont l'Empereur est le président. Il fabrique les monstrueux croiseurs de classe Millenium (5 sont actuellement opérationnels) ainsi qu'environ 35 % des systèmes et armements utilisés à bord des navires de la Marine Impériale, le reste étant acheté auprès de corporations indépendantes. La majeure partie des installations du Millenium Imperial Trust est située sur les lunes de Jupiter (Sol Prime V).

Technologie et vie quotidienne

LE VOYAGE INTERSTELLAIRE

Les vaisseaux spatiaux

Les modèles classiques utilisent depuis plus de deux cent ans des compensateurs de gravité internes qui permettent aux passagers de ne rien ressentir des accélérations pouvant atteindre 20 % de la vitesse de la lumière. Les vols de longue durée nécessitent souvent l'usage de caissons de sommeil qui optimisent les ressources et l'espace disponible du vaisseau. La plupart des modèles dotés de propulsion hyperspatiale disposent dans leurs ordinateurs de l'Atlas Impérial qui comprend les coordonnées de la totalité des systèmes de l'Empire et de nombreux systèmes inhabités ou indépendants ainsi que des informations sur les planètes et les cultures de ces systèmes. L'Atlas Impérial peut être actualisé pour une somme modique auprès de toute installation portuaire ou est présente la Marine Impériale. Il est recommandé aux voyageurs qui sont de simples passagers sur des lignes régulières de prévoir avec une assistance informatique des itinéraires de rechange s'ils envisagent un parcours comportant plusieurs correspondances.

L'Hyperpropulsion

Elle nécessite beaucoup d'énergie et (sauf cas ultra-exceptionnel) les chasseurs spatiaux ainsi que les capsules de sauvetage ne peuvent en disposer. Le Saut dans l'hyperespace ne peut être effectué à proximité de l'influence des corps célestes et le déplacement dans l'espace normal reste donc indispensable pour quitter la zone d'influence de l'étoile locale et de ses plus lointaines planètes. L'hyperespace semble être une ombre déformée de notre propre dimension ou le temps s'écoule de la même manière bien qu'il permette ce voyage inexplicablement rapide.

Combattre est impossible dans l'hyperespace pour deux raisons essentielles : tout d'abord parce que les mystérieuses énergies et radiations de cette dimension interagissent parfois de manière brutale avec le plasma ou les faisceaux laser, ensuite parce que de toute manière, il est futile de tenter d'atteindre un navire qui évolue à des vitesses de l'ordre de plusieurs milliards de kilomètres par secondes avec des armes qui au mieux ne dépassent pas la vitesse de la lumière.

On connaît plusieurs fréquences d'hyperondes dont la vitesse est de l'ordre d'une année lumière par heure mais personne n'est encore parvenu à les transformer en armes viables. Les hyperondes actuelles servent donc à la fois de moyen de communication et de détection radar. Il est donc possible de suivre à la trace un navire dans l'hyperespace. Même les radars à ondes classiques qui n'offrent pas cette possibilité peuvent par contre facilement repérer les vibrations caractéristiques d'une entrée/sortie de Saut. Les ordinateurs les plus performants peuvent même déduire de ces observations la taille et le nombre approximatif des vaisseaux quelques instants avant leur entrée dans l'espace normal.

La plupart des planètes communiquent également au moyen de faisceaux à hyperondes grâce à des relais situés dans des stations d'hypercommunication onéreuses. Les distances séparant les mondes rendent impossible l'utilisation de faisceaux directionnels tant l'autre dimension est mal connue, les messages secrets sont donc convoyés par vaisseaux. La plupart des vaisseaux intra-solaires modernes disposent d'émetteurs et radars à hyperondes à l'exception de certains modèles de navettes orbitales.

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

Bien qu'il soit possible de créer des machines dotées de personnalité et capable d'apprendre au contact de l'homme, la rébellion des ordinateurs a clairement montré que ceux-ci étaient capables, dans le souci de se perfectionner et d'accumuler des informations, d'envisager de manière logique l'extermination de l'espèce humaine en tant que facteur limitatif : en effet, l'autorité humaine condamnait les machines à des options restreintes aux besoins humains, ce qui allait à l'encontre même de leur fonction principale : sans cesse améliorer la recherche et le traitement quantitatif et qualitatif d'informations

A l'heure actuelle, même les robots et ordinateurs sont volontairement privés d'une personnalité réelle et se voient attribuer une marge d'initiative réduite, sous contrôle humain dans la mesure du possible. Les modèles

les plus "libres" voient leur mémoire périodiquement purgée des éléments susceptibles à long terme de modifier leur programmation : la valeur essentielle dans le domaine de l'intelligence artificielle moderne est "souplesse d'adaptation, mais souplesse contrôlée"

LA GENETIQUE

Les travaux en génétique ont permis depuis le 20ème siècle de créer des espèces animales et végétales utiles pour l'homme et pouvant être implantées dans d'autres systèmes écologiques sans causer des bouleversements de ces systèmes. Il est également possible de créer des matériaux de construction semi-organiques, très résistants, capables de régénération mais nécessitant une source de "nourriture" (hormones, photosynthèse) et une surveillance méticuleuse. Depuis les premières mutations humaines (couleur des yeux et du système pileux, morphologie, aptitudes psioniques), deux problèmes essentiels se posèrent à l'Union des Mondes :

- l'intolérance à l'égard des êtres différents, le racisme trouvant de nouvelles formes d'expression avec les mutants et les races non-humaines.

- le risque d'implosion du système politique humain par la multiplication de croyances et de mouvements politiques fondés sur des critères "raciaux"

Etant donné que même les mondes terraformés sont susceptibles de provoquer des mutations (rayonnement solaire, composition du sol des terres cultivées, taux de radiations, gravité...) à moins de dépenser des siècles d'efforts pour contrôler totalement un environnement, on a décidé bien avant l'avènement de l'Empire que les mutations apparaissant chez les descendants de colons sur un monde aux conditions particulières seraient tolérées. Par contre, les travaux visant à modifier volontairement des êtres humains (ou leur gènes) ainsi que le clonage d'êtres humains sont rigoureusement interdits, excepté pour éviter les maladies héréditaires. Il en va de même pour les races non-humaines membres de l'Empire. Un clone n'a aucun droit légal dans le système impérial et est considéré comme un objet fabriqué et détenu illégalement par ses concepteurs.

Des milices privées ou des unités spéciales peuvent être créées de cette manière mais le coût d'une telle opération et des précautions visant à entretenir et contrôler le secret sur de telles troupes rend extrêmement délicat un tel projet. D'autant plus qu'en dehors de la loi impériale qui reprend les anciennes lois de préservation, de nombreux adeptes religieux (en particulier ceux de la Nouvelle Eglise Interstellaire Unifiée) sont hostiles aux programmes de mutation qui vont à l'encontre de leur croyance en l'Homme comme création privilégiée du Créateur. Ces mêmes fanatiques ont mis longtemps avant de cesser les pogroms contre les mutants "naturels" qu'ils considéraient comme une menace pesant sur leur conception de l'ordre universel. Il existe par contre une multitude d'animaux tueurs illégalement créés pour un usage militaire. Certains sont même pourvus d'extensions cybernétiques.

LA MEDECINE

La découverte des cuves de régénération cellulaire a rendu presque caduques les anciennes prothèses cybernétiques. Presque, car ces cuves faisant appel à la multiplication cellulaire contrôlée, elles sont susceptibles de provoquer des tumeurs virulentes chez les sujets gravement atteints par les radiations qui sont les derniers à devoir s'adapter aux membres artificiels.

Des cuves spéciales permettant de régénérer des organes plus jeunes que le reste de l'individu sont susceptibles, utilisées fréquemment et avec des drogues de longévité extrêmement onéreuses, de prolonger la vie d'une personne jusqu'à presque deux fois sa durée moyenne de 130 ans (durée atteinte grâce aux progrès médicaux classiques). Seuls de riches magnats ou des personnages extrêmement puissants peuvent les acheter et entretenir l'équipe de spécialistes nécessaire à leur utilisation.

LES IMPLANTS CYBERNETIQUES

Toujours dans la logique impériale et celle des anciennes Lois de Préservation, toute modification volontaire et non médicale d'un homme est un crime ... alors que la technologie permet depuis des siècles de greffer des implants artificiels, seuls quelques mondes indépendants possèdent de véritables industries dans ce domaine. Au sein de l'espace impérial, utiliser, transporter, fabriquer ou distribuer des implants est illégal et passible

d'années d'emprisonnement ... voire d'une exécution sommaire effectuée par les agents du BTR si vous êtes un fabricant ou dirigez un trafic de ce genre.

La bionétique (la fabrication d'organes synthétiques entièrement biologiques) est devenue science morte avec l'apparition des cuves de régénération et le fait qu'il est toujours interdit de modifier volontairement un être humain autrement que pour des raisons médicales. Là encore, certains groupes clandestins et plusieurs mondes indépendants ne sont pas du tout axés sur cette logique et des trafics juteux existent.

LES AMPLIFICATEURS PSIONIQUES

Technologie des plus récente dont l'apparition est due à des travaux réalisés sur du matériel capturé chez les Autres. Les modèles les plus performants de ces appareillages ne peuvent égaler ceux des Autres mais leur utilité est depuis longtemps prouvée. Ces systèmes ne peuvent bien évidemment être employés que par des individus psioniques actifs.

Ils permettent de décupler les effets spatiaux des facultés psioniques (portée, masse affectée...) à un coût proportionnellement faible. Les amplificateurs des Autres les plus performants sont tels que l'opérateur dépense moins d'énergie pour un effet décuplé qu'il ne le ferait pour le même effet en temps normal, sans amplification La puissance d'amplification est variable et chaque système ne peut amplifier que certains pouvoirs spécifiques, et ce jusqu'à un seuil limite de traitement, quelle que soit la puissance de l'opérateur.

LES TRAVAUX DE TERRAFORMAGE

Ils permettent de rendre un monde stérile et désert hospitalier à l'homme. Au minimum, une transformation de l'atmosphère nécessite plus d'un siècle de travaux coûteux et un nombre important de spécialistes. La découverte de la gravité artificielle permet également d'influer en profondeur sur les conditions locales, mais avec un surcroît d'efforts non négligeable.

La plus grande réussite en matière de Terraformage est Mars. Le Projet Gaia a permis non seulement de rendre la planète de nouveau habitable mais également de la pourvoir de variantes des anciennes espèces indigènes retrouvées à l'état de fossiles ainsi que d'espèces terriennes modifiées.

Bien souvent, le terraformage se limite à des travaux d'acclimatation d'espèces utiles à l'homme sur un monde où la vie existe déjà. Ces travaux sont plus délicats (en raison des compatibilités écologiques) que la transformation d'un monde mort, mais nettement moins onéreux et d'une durée nettement plus courte.

Des nécessités économiques (ressources naturelles importantes, coût total des travaux trop important) peuvent nécessiter la construction de villes sous dômes, en milieu artificiel, à titre temporaire ou définitif. Par voie de conséquence, la presque totalité des mondes humains à population dense sont des planètes de type terrien ou des travaux d'acclimatation et de terraformage minimaux ont été nécessaires.

LA VIE DE TOUS LES JOURS

Il est bien évidemment impossible de décrire la journée typique d'un citoyen impérial tant les conditions planétaires et les normes sociales varient de par les mondes humains. Il est par contre plus aisé de détailler la vie de tous les jours d'un individu selon qu'il réside ou non dans une communauté urbanisée et selon son mode de vie.

L'achat de biens et services

Il est très facile dans les grandes mégapoles où la carte d'identité/carte bancaire permet instantanément au client de se faire identifier et d'acquiescer les produits de son choix sans formalités ni usage de liquide. La plupart des grandes banques sont en relation constantes avec leurs agences dans tout l'empire et même au-delà et les réseaux informatiques permettent au voyageur interstellaire de profiter de son argent enregistré à des années lumières de là. La plupart des opérations financières (retraits, dépôts, salaires, prélèvements, intérêts ...) sont automatisées. Le commerce électronique demeure un outil de choix pour de nombreux citoyens qui sont renseignés, fournis et livrés directement par des machines. Néanmoins, les établissements soucieux de leur clientèle maintiennent un personnel d'accueil apte à inciter le client à revenir et prêt à parer aux imprévus ... pratiquement tous les personnels d'une firme importante sont également formés de manière au moins minimale sur les techniques commerciales afin d'accentuer au maximum le côté relationnel avec les clients qui préfèrent se passer des machines.

L'Information

On peut distinguer trois types d'informations :

- locales : la ville, la nation, le continent, la planète selon les cas
- stellaires : le système dans son entier, ou la région spatiale environnante si elle est peu peuplée
- interstellaires : les grands événements à l'échelle de l'Empire

Les informations locales utilisent les médias classiques : journaux (faxés directement à domicile ou sur les lieux de travail), radio, holovision ...

Les informations de type stellaire font l'objet de magazines écrits ou filmés périodiques, souvent insérés à la fin des informations locales ou accessibles par les banques de données des agences de presse, moyennant finance.

Les informations interstellaires ont presque toujours trait aux décisions du sénat, aux allocutions de l'Empereur ou aux conflits de grande envergure. Elles font l'objet d'éditions spéciales ou sont envoyés par "paquets" de manière périodique, les distances imposant entre des systèmes éloignés des délais de communication parfois importants. Par hyperondes, une annonce officielle mettra environ une heure par année-lumière parcourue puis un certain temps une fois arrivée à destination avant d'être diffusée sur les réseaux. Ainsi, une déclaration de guerre lancée à un état lointain depuis le coeur de l'Empire pourra mettre plusieurs jours avant de parvenir à destination en empruntant les canaux les plus rapides ... si par exemple, L'Empereur déclare la guerre à Lorne qui orbite autour de Bételgeuse à 800 années lumières de Sol Prime, il faudra à son message 800 heures pour parvenir à destination.

Les Communications

Au sein d'un même système stellaire, les ondes radio et les services postaux demeurent assez rapides mais les mondes périphériques d'une étoile reçoivent souvent un message radio plusieurs minutes, voire plusieurs heures après son départ, ce qui rend les conversations très difficiles ... Dès que l'on passe aux communications interstellaires, les choses se compliquent. Ainsi, l'usage des hyperondes s'est très vite généralisé, en particulier grâce au réseau impérial Stellarcom.

Le courrier implique des délais très longs, outre le voyage dans l'hyperespace, le simple fait d'évoluer dans l'espace normal pour aller se poser au coeur d'un système planétaire peut nécessiter plusieurs jours selon la distance entre le point de sortie de l'hyperespace et la destination finale ... sans compter les procédures d'atterrissage, la douane, les services postaux et autres.

Réservé aux mondes domaniaux et associés, Stellarcom est une carotte de choix à proposer aux mondes isolés qui ne peuvent investir dans du matériel d'hypercommunications et ne sont pas résolument hostile à une tutelle impériale. Les gouvernements indépendants disposent en général de réseaux similaires de moindre importance.

Le Commerce

Le commerce interstellaire est essentiellement un commerce de quantités massives de produits finis. En effet, les frais de transports sont prohibitifs et les mondes habités sont souvent riches de plus d'une manière ou peuvent combler leurs besoins grâce aux ressources des autres planètes de leur système. La plupart des produits exportés hors d'un système sont donc des produits manufacturés. Seuls certains gas, minéraux et produits organiques qui n'existent que sur une poignée de mondes (un peu comme l'Epice dans Dune ...) ou des spécialités locales réputées (le vin terrien, la bière de Bex ...) font exception.

Au niveau stellaire (au sein d'un système solaire) les petits commerçants sont florissants puisque la diversité des échanges locaux et le fait qu'ils aient lieu en quantités moins importantes qu'à l'échelle interstellaire favorise les petits transporteurs. A moins de résider sur un monde où se posent les vaisseaux interstellaires, le voyageur type devra d'abord faire appel à un transporteur local pour l'amener jusqu'à un astroport interstellaire où il prendra sa place dans un vol à destination d'un autre système. En effet, le coût d'un voyage hyperspatial est tel que les petits entrepreneurs ne peuvent se permettre de balader quelques passagers d'une étoile à l'autre. Seules les grandes compagnies de paquebots interstellaires parviennent à amortir leurs frais. La vie d'un représentant de commerce ou d'un reporter travaillant pour un journal galactique est donc un perpétuel cauchemar de décalages horaires, de correspondances, de sauts hyperspatiaux, de conditions planétaires incroyablement variées ... la plupart des passagers des paquebots interstellaires sont donc des touristes ou des émigrants, les autres préférant (ce qui est de toute manière moins cher) utiliser les

communications à distance. Par contre, les mondes les plus périphériques de l'Empire et les systèmes isolés des grandes lignes commerciales seront parfois bien contents d'avoir sous la main des petits entrepreneurs prêts à aller chercher ce qui est indispensable dans un système proche et mieux situé sur les lignes commerciales. Mais, la vie de ces audacieux commerçants est précaire ... nombreux sont les vaisseaux qui disparaissent corps et bien, l'espace n'a pas fini de livrer ses secrets et les pirates et mécréants de tous poils abondent. Et puis, retrouver quelques tonnes de métal perdues au milieu de milliards de kilomètres de vide parcourus de phénomènes électromagnétiques indescriptibles est parfois très comique, alors, en cas de naufrage sidéral, on a souvent tout le temps de regretter d'en être arrivé là avant de mourir. Il y a donc peu de chasseurs d'épaves en dehors des systèmes les plus fréquentés et la plupart des vaisseaux portés disparus hors des grandes lignes ne sont tout simplement pas retrouvés. Un navire militaire, un explorateur ou un marginal (contrebandier, pirate ...) est bien souvent l'heureux bénéficiaire de telles découvertes et le sort des éventuels survivants et de la cargaison varie très nettement selon la nature et la situation financière des "sauveteurs". Le trafic d'esclaves et d'épaves retapées est florissant dans certains coins de l'univers. Néanmoins, la plupart des marins stellaires conservent certaines traditions antiques datant d'avant l'âge du Premier Essor. L'espace est devenu le nouvel ennemi commun, mille fois plus dangereux que toutes les mers et mille fois plus fascinant. Entres marins des étoiles, même théoriquement ennemis, un compromis est souvent possible ...

L'Espace Humain

Les mondes humains sont classés en trois catégories selon leurs relations avec l'Empire.

* Les Mondes Domaniaux : c'est à dire les mondes propres à l'Empire qui sont le résultat de campagnes militaires et dont le gouvernement est assuré par un Noble-Gouverneur, avec un Superviseur Impérial qui représente l'autorité centrale

* Les Mondes Associés : ils paient tribut à l'Empire et s'engagent à en respecter les lois concernant le commerce extérieur, la monnaie et l'armement. Ils peuvent en échange conserver leur propre mode de gouvernement qui garde ses pouvoirs en ce qui concerne toutes les affaires internes.

* Les Mondes Indépendants : qui ne font pas partie de l'Empire et avec lesquels il est interdit d'avoir des relations sans la permission impériale, qui dépend bien souvent de l'état des relations diplomatiques au moment où on la demande. Pendant longtemps, ces mondes ont préservés leur indépendance par la force de leurs armées et la qualité de leurs diplomates. La plupart d'entre eux commercent peu ou pas du tout avec l'Empire mais il y a des exceptions ...

A l'heure actuelle, la multiplication de mondes à statut "associé" dans les nouvelles colonies impériales est le résultat des récentes orientations de la politique extérieure de l'Empire : "ignorer quand cela est plus utile, associer quand on le peut, conquérir quand on le doit".

La démocratie n'existe qu'au sein de certains gouvernements planétaires indépendants ou associés et les citoyens de l'Empire n'ont aucune influence sur la politique du Sénat et de l'Empereur. Néanmoins, le citoyen impérial d'un Domaine peut élire ses représentants auprès du Conseil Domanal qui assiste le Noble et l'administration de l'Empire dans les affaires locales. De plus, il bénéficie d'un statut qui interdit qu'on se livre sur lui à tout sévice physique ou moral, ou qu'on le fasse travailler sans rémunération et périodes de repos. Il doit pouvoir se défendre assisté d'un avocat, sauf lorsqu'il est jugé par un tribunal militaire ou le Sénat. Toute condamnation peut être immédiatement levée par l'Empereur, qui est seul juge des suites à donner aux appels qui lui sont adressés par les inculpés. Le Noble de la circonscription du citoyen peut également utiliser ce droit de grâce mais uniquement en ce qui concerne la législation locale et non les crimes ou délits qui ont été commis hors de sa juridiction ou contre les fonctionnaires impériaux.

Ces mesures assez progressistes datent pour la plupart d'une cinquantaine d'années et font partie intégrante de la cohésion de l'Empire qui ne souhaite pas que ses citoyens s'enfuient vers des mondes libres de la tutelle impériale.

La monnaie principale outre les substances précieuses est le Crédit Impérial Terrien. La plupart des mondes de l'Empire l'utilisent mais le Crédit n'est réellement indispensable que pour les échanges interplanétaires et interstellaires. Certaines planètes utilisent donc des monnaies spécifiques et contrôlent ainsi dans une certaine mesure les importations.

Les cartes d'identité informatiques communes dans les mondes civilisés font également office de carte de crédit et de retrait. Les empreintes vocales et digitales du propriétaire sont incluses dans la carte et rendent difficile la tâche des escrocs.

Les mondes humains partagent une langue commune (le Standard, hérité de l'ancien anglais) et un Calendrier Humain Standard calqué sur celui de la Vieille Terre (un jour standard fait 24 h et une année 365 jours). Dans certaines régions, des dialectes ou d'autres calendriers peuvent être employés. Les fonctionnaires impériaux préfèrent utiliser le Calendrier Impérial dont l'An I correspond dans le calendrier standard à l'année 2413.

Les Non-humains et l'Empire

Les peuples plus primitifs sur le plan technologique sont considérés comme des citoyens de l'Empire s'ils acceptent d'être associés ou vassaux de l'Empire. Néanmoins, le Sénat est encore exclusivement composé d'humains à l'heure actuelle. Les indigènes qui refusent de devenir membres de l'empire sont simplement laissés à eux-mêmes et la législation impériale inclut depuis une trentaine d'année des dispositions très strictes afin d'éviter que les terres ou secteurs habités par des non humains avant l'arrivée des colons soient "récupérés" comme ce fut trop souvent le cas dans l'histoire terrienne et sous l'Union des Mondes. Les non humains associés ou vassaux de l'Empire ont tous les droits et devoirs de leurs homologues humains. Sur certains mondes, les villes impériales sont mixtes, d'autres regroupent leurs non-humains dans des quartiers spécifiques ... en fait, tout est laissé à l'initiative des autorités domaniales, sous la tutelle discrète de l'administration impériale.

Les non-humains qui préfèrent demeurer à l'écart ne sont pas persécutés et la loi impériale punit les exactions commises contre eux. Par contre, il est interdit de leur vendre ou fournir toute forme de technologie susceptible de bouleverser leur civilisation. D'ailleurs, dans la plupart des cas, ces races limitent leurs contacts avec l'humanité à quelques trocs ou des rencontres fortuites, parfois violentes.

Les Mutants et l'Empire

Beaucoup sont membres d'organisations impériales (marine, armée...) dont l'uniforme les protège des exactions de l'Eglise Interstellaire Unifiée. Bien que peu de citoyens soient hostiles aux mutants, très peu les acceptent de bon gré (surtout ceux atteints de difformités ou dotés de pouvoirs télépathiques).

Aperçu de la Loi Impériale

Les citoyens de l'Empire ne peuvent être poursuivis légalement qu'à certaines conditions incluant : un traitement correct, le droit à un défenseur, le droit à un procès... la peine de mort étant réservée aux coupables de grande trahison, aux esclavagistes, aux fabricants et utilisateurs de machines intelligentes ainsi qu'aux responsables de mutations ou transformations physiques infligées à des êtres humains autrement que pour des raisons médicales.

Le droit de porter une arme est limité dans l'Empire. La loi classe les armes en plusieurs codes et réglemente leur port ou leur utilisation selon la nature du lieu concerné et le code de l'arme.

- Code A - armes individuelles d'autodéfense non létales
- Code L - armes individuelles d'autodéfense létales (nécessitent un permis domanial)
- Code M - armes réservées à l'usage des armées impériales (Marine, Armée, Garde Solaire)
- Code P - armes à usage paramilitaire ou privé sous réserve d'autorisation (valable seulement au niveau domanial dans la plupart des cas)
- Code S - armes réservées à l'usage de la Garde Solaire

D'une manière générale, un citoyen n'aura accès qu'aux armes codées A, éventuellement L s'il dispose d'un permis délivré par les autorités impériales. Les vaisseaux spatiaux, les chasseurs d'animaux de grande taille et les gens résidant sur des mondes dont les indigènes sont hostiles peuvent également se voir autoriser certaines armes de code P.

Les milices privées doivent solliciter une autorisation pour les armes de classe P. Elles ont le droit d'utiliser les armes de classe A et L si leur existence est déclarée.

Les forces de police ou militaires dépendant d'un Noble-Gouverneur ou d'un système associé ont accès aux armes de code A, L, P. Les armes de code M nécessitent une autorisation du Sénat ou de l'Empereur.

Les forces impériales sont les seules à bénéficier de l'usage légal des armes codées M. Seule la Garde Solaire peut être autorisée à utiliser les armes de classe S qui comprennent des moyens de destruction planétaires instantanés ainsi que des armes résultant des meilleurs travaux en génétique et en robotique militaire. Ces armes ne peuvent être employées qu'à la suite d'un vote du Sénat et l'accord de l'Empereur.

Les mondes associés et indépendants disposent de leurs propres systèmes légaux et les inculpés n'y bénéficient pas forcément des mêmes droits que dans l'Empire tant qu'on en reste aux affaires internes. Quant au niveau légal de tolérance des armes, il est très variable et généralement indiqué dans l'Atlas Impérial ou dans les brochures touristiques.