

Terra Alta Imperata

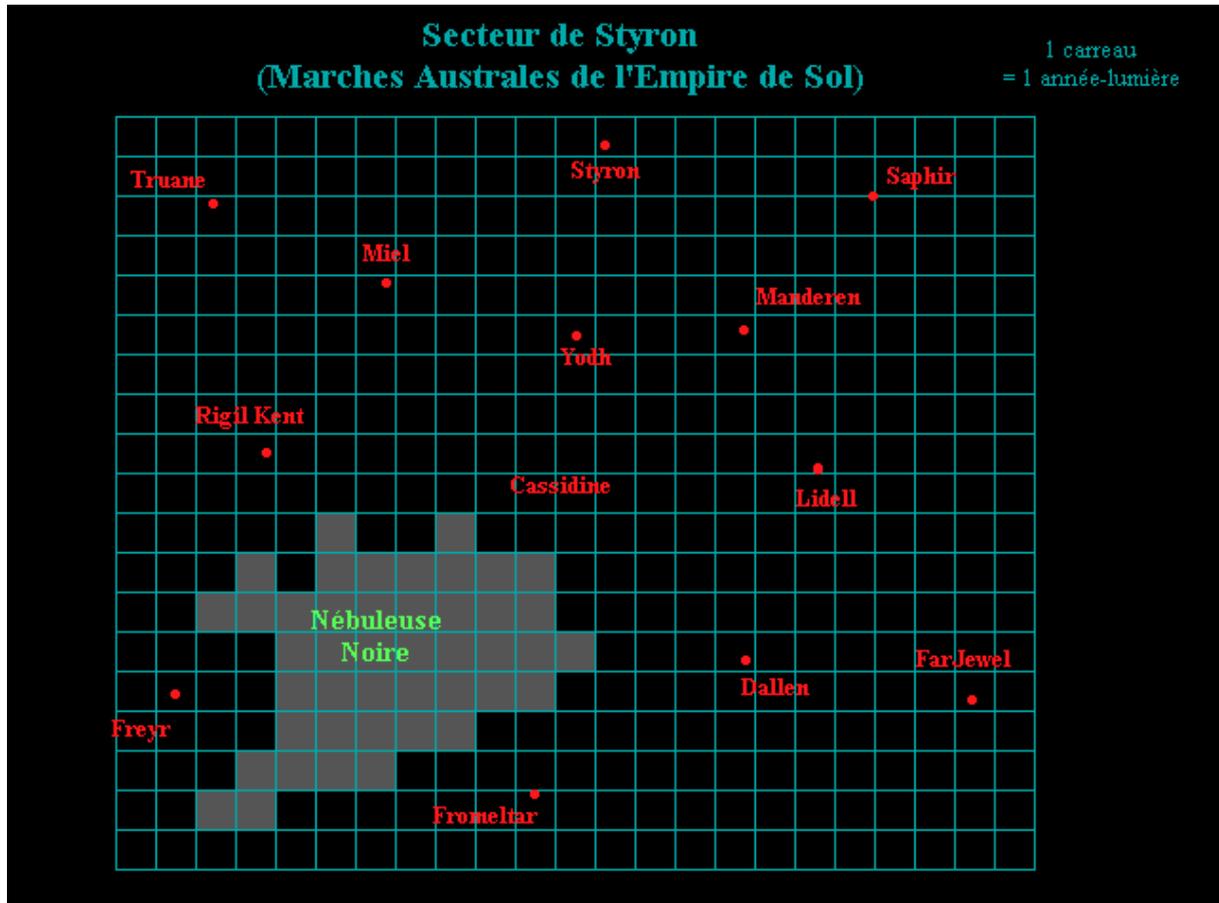
Compilation PDF n°3 – Le Secteur Styron

Sommaire

Notions Géographiques	p.2
Notions historiques	p.2
Entités Politiques dans le Secteur Styron	p.3
Quelques curiosités des Marches	p.5
Principales organisations des Marches	p.7
Système Cassidine	p.8
Système Dallen	p.11
Système Farjewel	p.15
Système Freyr	p.17
Système Fromeltar	p.20
Système Lidell	p.21
Système Manderen	p.23
Système Miel	p.26
Système Rigil Kent	p.32
Système Saphir	p.34
Système Styron	p.35
Système Truane	p.37
Système Yodh	p.39

Notions Géographiques

Le Secteur Styron est une portion de la frontière sud de l'Empire. La capitale du secteur est la planète Barlane qui tourne autour de l'étoile Styron, elle-même située à 125 années-lumières de la Terre qui en ligne droite se trouverait pile au nord de l'étoile Miel. La dénomination "Secteur Styron" est celle de l'Atlas Impérial mais la majeure partie des mondes habitables ne sont pas affiliés à l'Empire de Sol.



Notions historiques

En raison de la densité relativement faible en étoiles de ce secteur périphérique de la galaxie, relativement "proche" du grand vide extragalactique, cette région fut colonisée par les premières expéditions longues distances de l'Union des Mondes avant que celle-ci n'oriente la majorité de ses ressources vers les zones septentrionales de l'espace humain, zones plus riches en étoiles et en mondes habitables, vers le cœur galactique.

Lors de la Guerre Contre les Autres, cette région de l'Union relativement peu développée ne fut pas l'objet de campagnes militaires systématiques et plusieurs des mondes humains parvinrent à traverser le conflit intacts. Bien sûr, certains des mondes trop dépendants du commerce interstellaire ou abondamment bombardés furent abandonnés par les hommes au cours de nombreux exodes pendant la période où le premier empereur réunifiait le système solaire de Sol sous son autorité. Mais la majorité des mondes humains survécurent et

conservèrent un niveau de développement technologique suffisant pour entretenir des contacts commerciaux et culturels périodiques.

Lorsque les armadas de l'empire parvinrent dans ce secteur pour faire entrer ces mondes dans le giron impérial, elles se heurtèrent à des sociétés farouchement indépendantes et qui n'attendaient pas grand chose de ces nouveaux venus. Bien sûr, ces mondes se livraient souvent à la guerre entre eux mais aucun n'acceptait de se soumettre à nouveau à l'autorité de la lointaine Terre. La force permit aux terriens de conquérir certains de ces mondes mais c'est sous le règne du second et du troisième empereur que la plupart de ceux qui jouissent actuellement d'un statut associé signèrent des traités avec la Terre. Et ces traités furent souvent le résultat de la politique commerciale de l'Empire ou de quelques coups de main donnés par la Marine contre des pirates ou des maraudeurs vrusks particulièrement audacieux.

Entités Politiques dans le Secteur Styron

I - L'Empire :

Dans les marches australes, le principal domaine impérial est le Duché de Barlane, composé des systèmes Styron, Truane et Miel. Le système Miel est un Comté classique, c'est à dire une entité administrative comprenant toutes les planètes orbitant autour de son étoile. Par contre, le Système de Styron est partagé entre le Duché lui-même et les mondes ducaux octroyés au Comte de Styron, Youri Talfa Kalmen.

Cette situation particulière vient du fait que la famille Talfa Kalmen est depuis longtemps connue pour ses ambitions et que le pouvoir impérial se devait de mettre un frein à l'influence croissante du père du Comte actuel. Comme les Comtés sont traditionnellement vassaux d'un Duc et plutôt que de les rattacher à un Duché plus central (comme celui de l'étoile de Barnard ou de Fomalhaut), l'Empereur Harmon le Deuxième décida d'implanter au sein même de l'espace domanial un nobliau bombardé au rang de Duc qui ne pouvait survivre politiquement sans l'appui impérial. Du coup, le Duc de Barlane n'exerce pas de pouvoir politique réel dans son propre système et est beaucoup plus respecté par les Comtes de Truane et Miel que par celui de Styron qui était déjà assez ennuyé par la présence de l'administration impériale sur ses domaines sans avoir besoin de ce genre d'épines politiques. En raison de ces tensions internes, la politique du Duché n'est guère expansive et ne représente pas une menace réelle pour ses voisins.

II - Cordate et la Fédération Cordanne :

Principal monde indépendant de ce secteur, la quatrième planète de l'étoile Lidell est le centre bancaire par excellence, avec tout le pouvoir financier et politique que cela peut supposer. Outre les nombreuses forces mercenaires sous contrat de longue durée qui protègent la planète, les banquiers de Cordate peuvent compter sur les mondes dépendants de leur réseau bancaire. En effet, en dehors de l'Imperial Credit of Earth (ICE), monnaie parfois rejetée par des mondes farouchement anti-Empire, la seule monnaie couramment utilisée pour le commerce interstellaire à des dizaines d'années-lumières de Cordate est son Cordate Exchange Unit (CEU). La State Bank of Cordate dont le Conseil d'Administration détient

virtuellement l'autorité sur ce monde possède d'ailleurs de nombreuses succursales sur les autres mondes indépendants et associés du secteur. La Fédération Cordanne est une entité politique sans existence réelle mais qui exerce une certaine influence stabilisatrice sur les lois du commerce interstellaire, renforçant ainsi le pouvoir de Cordate. La Fédération compte actuellement trois mondes : Cordate, Ulnar et Terrissan.

III - Shin Tai

Berceau de nombreuses technologies interdites dans l'espace impérial, le monde industriel de Shin Tai possède une influence non négligeable sur les mondes voisins par son commerce en armes de tous types qui permet à ses clients de maintenir leur sécurité contre les Tchirgs et leur indépendance vis à vis de l'Empire. Le Conseil Suprême de Shin Tai qui réunit les dirigeants des principaux cartels a pris depuis longtemps la mesure du danger posé par la puissance de Cordate et refuse d'adopter l'unité monétaire cordanne, y préférant le Nuyen (New Yen) et exerçant ainsi un contrôle rigoureux des importations sur Shin Tai. Tout comme Cordate, Shin Tai exerce son influence par le biais de l'arme économique mais sa politique extérieure est beaucoup plus visible que celle de son éternelle rivale. Partout où ils peuvent implanter leurs intérêts, les Shin ne tardent pas en effet à promouvoir leur mode de vie et leur technologie. Aucun monde n'est en fait officiellement rattaché à Shin Tai mais il est de notoriété publique que Sirène dépend d'elle pour ses rares industries de pointe alors que Haut Kavalaan se procure auprès de Shin Tai les armes modernes les plus performantes.

IV - Le Sultanat de Jophur

Regroupant deux des trois mondes habités de l'Etoile de Manderen, le Sultanat est une nation des plus curieuses. A l'origine, Damar et Jophur furent colonisés par des musulmans qui développèrent rapidement d'excellentes relations avec les indigènes de Jophur. Cette race extrêmement ancienne tournée vers la méditation et le calme préféra aux fanatiques agressifs leurs épouses plus réfléchies. Et à l'heure actuelle, la plupart des décisions économiques humaines dans le Sultanat sont réalisées par les unions de femmes résultant de mariages politiques. Au point que les épouses de l'actuel Sultan dirigent entre autres les ministères de la Défense, du Commerce et de l'Education. Sur le plan religieux, l'islam Jophurien accorde d'ailleurs aux femmes et aux incroyants beaucoup plus de droits que ne le souhaitaient les colons originels, ce qui met parfois les Jophuriens en butte aux agressions d'autres factions plus rétrogrades de l'Islam Errant.

Il est bien connu que les hommes polygames de Jophur prennent un soin méticuleux dans le choix de leurs épouses en fonction de leur intelligence et de leur aptitude aux affaires ou à la politique. Celles-ci laissent à leur mari le faste et la pompe de la vie officielle, tout en téléguident les entreprises familiales.

Le Sultanat est actuellement menacé à la fois par Cordate et Shin Tai mais l'aptitude au commerce et les liens familiaux étroits des Jophuriens sont leur meilleure arme dans ce conflit qui n'est pas prêt de finir.

V – Lossend

Planète dirigée par un gouvernement belliciste au possible, Lossend s'efforce d'avoir accès à la technologie militaire la plus moderne. Si, en dehors de l'Empire, Shin Tai est la puissance industrielle des Marches et Cordate sa puissance financière, alors Lossend est la puissance militaire du secteur. Le degré de militarisation de cette planète et le fait qu'elle ait autrefois dominée une de ses voisines (Bliss) ne cesse d'inquiéter les puissances environnantes car la flotte de Lossend est une véritable armada ultramoderne selon les critères des Marches. On soupçonne que ce monde utilise de nombreux navires corsaires pour déstabiliser ses voisins. La paranoïa des lossends égale celle des cordans et il est très difficile d'en savoir plus. Depuis une dizaine d'années, des "incidents" se multiplient entre les lossends et d'autres navires, y compris originaires de l'Empire mais Lossend prend garde à ne pas dépasser les limites au delà desquelles ses ennemis feraient alliance contre elle.

VI - Les Vrusks

Seule race interstellaire placée entre l'humanité des Marches Australes et la bordure galactique, les Vrusks de par leur nature essentiellement mercenaire ne possèdent pas de gouvernement central, au point que les grands conglomerats (trusts interstellaires) de ce peuple possèdent chacun leur propre monnaie, leurs propres armées, leur propres lois. Bien que des commerçants vrusks aient leurs entrées dans certains starports humains, la plupart des échanges se font autour de l'étoile Fromeltar ou sur sa seule planète habitée, Terledrom. Terledrom est donc un monde frontière entre deux civilisations interstellaires, et de chaque côté de cette frontière, les maniaques de la gachette attendent avec impatience que ceux d'en face violent la zone neutre entourant Terledrom et son étoile en tentant de s'installer sur une planète proche. Certaines personnes bien informées pensent que plusieurs navires humains ont également le droit de faire relâche sur d'autres mondes de l'espace vrusk mais aucun n'indice ne confirme ce genre d'affirmation. Les conglomerats vrusks identifiés dans cette portion d'espace sont le Conglomerat des Trois Soleils et le Conglomerat de la Pénombre.

VII - Les Tchirgi

La frontière de l'espace contrôlé par les clans Tchirgs est à des centaines d'années-lumières vers l'est du Secteur. Cependant, des vaisseaux Tchirgi attaquent périodiquement des avant-postes, des bases militaires ou des vaisseaux humains armés. Certains pensent que les Tchirgi testent ainsi les capacités de défense humaine loin des frontières très surveillées, d'autre qu'il ne s'agit que d'un ou deux clans de maraudeurs expatriés mais le fait est qu'ils sont là et qu'ils s'en prennent aussi bien aux humains qu'aux Vrusks. Il y a fort à parier que les Tchirgi disposent également de bases avancées discrètes installées dans le Secteur ou à proximité.

Quelques curiosités des Marches

La chute d'une corporation

En 190 du calendrier impérial la Lindar Technosystems Corporation envisagea de se tailler un fief hors des frontières impériales par la force. Bien qu'incapable de rivaliser avec des mondes comme Shin Tai ou Cordate, la Lindar était un fournisseur de matériel militaire de premier

plan dans les Marches et possédait de nombreux contacts. Le groupe entreprit la création d'une armée privée entièrement équipée (navires inclus) qui lui permettrait de s'emparer de mondes faiblement défendus, avant de se délocaliser hors de l'Empire, vers une de ses conquêtes. Comme ce fut le cas pour le défunt Cartel d'Orion, la Lindar ne parvint pas à dissimuler toutes ses manoeuvres extrêmement couteuses et les principales bases d'entraînement de son armée furent attaquées par la Marine Impériale, opération soigneusement exploitée pour dorer le blason de l'Empire aux yeux des victimes potentielles de la corporation. Le conseil d'administration de la Lindar tenta de disparaître dans la nature mais la plupart de ses membres périrent dans l'assaut donné par les marines impériaux au siège social de la corporation, sur Wendell's World. Tous les autres furent rapidement appréhendés ou se suicidèrent et les informations collectées permirent de localiser et neutraliser deux autres bases de la Lindar dans les Marches. A l'heure actuelle, on ignore encore l'étendue exacte des projets de ce groupe car la majorité des informations cruciales disparut durant cette époque. On sait par contre que nombre de soldats entraînés par la Lindar, privés d'employeur, se tournèrent vers la piraterie ou le mercenariat pour subsister. Aujourd'hui encore, les informations sur le nombre exact d'hommes et de navires rassemblés par le trust renégat sont matière à conjectures.

Le paradis perdu de Pierce Jamison On dit que durant l'âge d'or de l'Union des Mondes, il y aura bientôt trois cent ans, un riche magnat industriel désœuvré nommé Pierce Jamison fit l'acquisition d'un monde idyllique non répertorié auprès d'un explorateur sans le sou. Toujours selon la légende, Jamison aurait liquidé ses entreprises et serait allé finir ses jours sur cette planète paradisiaque, emmenant avec lui une armée de clones destinés à satisfaire toutes ses lubies. Ce monde n'a toujours pas été identifié depuis cette époque, certains pensent qu'il se trouve hors des territoires connus, d'autres qu'il est situé dans l'espace Vrusk mais la plupart considèrent son existence comme improbable. D'ailleurs, aucune des archives de cette époque ne mentionne le nom de Pierce Jamison, ce qui est normal puisque cet homme n'existe pas.

Le Vaisseau Blanc

C'est ainsi que l'on nomme ce navire étranger découvert dans les parages de Rigil Kent il y a quelques mois. Bien sûr, tout a été fait pour ne rien révéler au public mais cela n'a pas empêché certaines informations de faire surface. Ce navire est actuellement détenu par une des puissances des Marches, mais les avis sont partagés entre les deux candidats les plus probables : L'Empire et Shin Taï. On raconte qu'à son bord auraient été découverts les corps d'humanoïdes à la peau laiteuse et à la beauté frappante, bien qu'aucun spécimen qui leur ressemble ait jamais été mentionné nulle part. L'origine de ce navire et la cause de son naufrage sont la source des rumeurs les plus folles. Surtout si l'on sait qu'une des principales informations qui n'a pu être dissimulée au public est l'âge estimatif de l'épave, à savoir plus de 200.000 ans !

La Nébuleuse Noire

Amas d'étoiles mortes, ce phénomène astronomique existe en plusieurs exemplaires dans l'espace humain. On ignore encore pourquoi certains astres ne s'éteignent pas ou ne deviennent pas des trous noirs mais se rassemblent plutôt avec d'autres étoiles déclinantes

pour former cette tache qu'aucun senseur ne peut percevoir. Il est admis de tous que de nombreux pirates et renégats en tous genres ont établi des bases secrètes dans la frange de la nébuleuse. Qui sait si une planète gelée orbitant autour d'une étoile morte ne sert pas de quartier général aux malandrins et aux pirates des Marches ?

Principales organisations des Marches

Les Anges d'Acier

La plus puissante des flottes mercenaires des Marches, les Anges d'Acier sont dirigés depuis le champ d'astéroïdes de Bastion, en orbite autour de la géante bleue Saphir, une étoile qui a depuis longtemps absorbé toutes ses planètes dans sa croissance.

Le Diable Stellaire

Groupe de pirates affiliés à l'Ordre des Légions de Lucifer, la seule secte néo-sataniste d'importance dans l'espace des Marches. A la suite de récents déboires dans le système de Miel, l'Ordre et le Diable Stellaire sont quelque peu désorganisés et leurs activités se sont faites plus discrètes ces derniers temps.

L'Eglise Interstellaire Unifiée

Sa présence est surtout sensible sur Bliss, Leviathan et Kell mais elle se montre en général plus tolérante que dans d'autres coins de l'espace humain. Il existe un schisme majeur de l'Eglise sur Kell en raison de la nature des croyants indigènes et le Cardinal chargé de superviser l'Eglise des Marches depuis Barlane est encore indécis sur l'attitude à avoir devant ce problème.

Le Kraken

Probablement inspiré par l'ancien mythe de "la Pieuvre" comme était nommée la plus grande organisation criminelle de la terre pré-spatiale, le Kraken est une véritable mafia interstellaire qui possède ses propres navires et des intérêts officiels et officieux sur de nombreux mondes, dans et hors de l'Empire.

Système Cassidine

Type d'étoile : jaune

Capitale du système : aucune capitale officielle

Statut : indépendant

Nombre de planètes : 5

Champ d'Astéroïdes : non

Nomenclature des planètes :

- Morgane (Glaciaire)

- Lossend (Aride)

- Bedlam (Terrestre)

- Bliss (Terrestre)

- Hentz (Saturnienne)

Morgane (Cassidine I)

Type : Glaciaire

Lunes : 1 (Diamondeye)

Gravité : 1.0 G

Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine

Starport : G2

Communications : 4

Spatial : M1

Industrie Navale : C

Population : B (?)

Statut : indépendant (Lossend)

Morgane est une cryosphère dépourvue d'atmosphère qui appartient actuellement au gouvernement militaire de Lossend. Morgane est un monde riche en minerais radioactifs qui permettent à Lossend de financer ses projets militaires. La population ouvrière de Morgane est exclusivement constituée de prisonniers politiques et de droit commun parqués dans de véritables camps de concentration où ils sont promis à une mort lente au service de leurs maîtres. En raison de l'extrême méfiance des lossends, il est impossible de connaître le nombre exact de prisonniers, de camps et de navires de défense qui protègent cette planète.

Lossend (Cassidine II)

Type : Aride

Lunes : 3 (Vôle, Dûr, Aïm)

Gravité : 1.2 G

Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine

Starport : G3

Communications : 4

Spatial : M3

Industrie Navale : Ch

Population : H

Statut : indépendant

Lossend est une planète aride qui fait l'objet depuis sa colonisation de travaux de terraforming intensifs. Lors de la Guerre contre les Autres, les restes d'une escadre de l'Union se réfugièrent sur ce monde et les officiers supérieurs ne tardèrent pas à en prendre le contrôle.

Depuis cette époque, Lossend est devenu un monde militarisé à l'extrême et dirigé depuis sa capitale de Nouvelle Sparte par un Conseil des Amiraux. Les lossends ont toujours cherché à s'étendre par la force et ont annexé pendant près de 20 ans la planète voisine de Bliss, lançant même des expéditions et des raids vers les systèmes voisins. Mais les autres nations interstellaires en présence n'ont pas l'intention de laisser une bande de galonnés en faire à leur tête et la flotte de Lossend est encore loin de rivaliser avec celles de l'Empire. La cité de Nouvelle Sparte est à l'image de son nom, une métropole qui n'a rien de bien gai et l'ensemble de la population de Lossend porte l'uniforme, la quasi-totalité des adultes étant membres de l'armée tandis que les enfants sont placés dans des camps de jeunesse dirigés par l'état. Les étrangers sont traités avec suspicion et peu d'accords commerciaux existent entre Lossend et les autres mondes.

Bedlam (Cassidine III)

Type : Terrestre

Lunes : 1 (Everhate)

Gravité : 1.0 G

Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine

Starport : 0

Communications : 4

Spatial : M1

Industrie Navale : R

Population : A

Statut : aucun

Bedlam est un monde interdit et l'un des plus grands mystères scientifiques de l'exploration interstellaire. Sur un plan purement écologique, cette planète est un véritable Eden aux conditions climatiques enchanteresses et dépourvu de prédateurs de grande taille ou de bactéries nuisibles à l'homme. Pourtant, seule une station orbitale de surveillance de la marine de Lossend abrite des humains au dessus de sa surface. En effet, Bedlam est la source de curieuses influences qui amènent en quelques jours les hommes les plus stables au bord de la folie : hallucinations, crises de violence hystériques et folies collectives décimèrent la mission de l'Union qui découvrit cette planète et toutes les expéditions scientifiques qui la suivirent au point que les seuls explorateurs actuels sont des robots. Les instruments les plus perfectionnés et les sondages psioniques ne permettent pas de déterminer la cause de ces comportements aberrants. On sait qu'il ne s'agit pas d'une radiation, ni d'un virus ou d'un composé chimique présent dans l'atmosphère ou les aliments et que les psioniques sont tout aussi vulnérables que les autres personnes à ces effets.

Bliss (Cassidine IV)

Type : Terran

Lunes : 1 (Silver)

Gravité : 1.0 G

Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine

Starport : G2

Communications : 4

Spatial : M1

Industrie Navale : C
Population : F
Statut : indépendant

Bliss est à l'image de sa voisine, Bedlam, mais elle ne présente aucune danger pour ses habitants. Bliss est une monarchie héréditaire de type constitutionnel qui est actuellement dirigée par la dynastie des Drune, la précédente ayant été décimée par les envahisseurs lossends qui dirigèrent la planète de 167 à 193 du calendrier impérial. Bliss se remet difficilement de cette occupation et a les plus grandes difficultés à se constituer une flotte commerciale digne de ce nom, ce qui fait que Shin Tai et Cordate s'intéressent de près à l'évolution de cette planète, lui fournissant une aide tout juste suffisante pour intimider ses voisins agressifs de Lossend tout en prenant bien garde à ce que Bliss ne devienne pas une puissance majeure et ne bascule pas dans l'autre camp. La capitale de Bliss est Blanc-Cristal, une cité magnifique qui porte bien son nom, malgré les déprédations causées par les envahisseurs il y a une vingtaine d'années. Les blissans sont accueillants envers les étrangers mais surveillent avec attention les mercenaires, possibles agents de leurs voisins revanchards.

Systeme Dallen

Type d'étoile : géante blanche
Capitale du système : Athor/Terrissan
Statut : indépendant
Nombre de planètes : 7
Champ d'Astéroïdes : non

Nomenclature des planètes :

- Vharn (Mercurienne)
- Falrir (Saturnienne)
- Vorain (Désertique)
- Araks (Jovienne)
- Sirène (Océanique)
- Terrissan (Jungle)
- Kell (Aride)

Falrir (Dallen II)

Type : Saturnienne
Lunes : 0
Gravité : 4.2 G
Atmosphère : 3 - toxique
Starport : non
Communications : 4
Spatial : S1
Industrie Navale : non
Population : A
Statut : spécial (non affiliée, monitorée par l'I.S.S avec accord des autorités locales)

Nous ne mentionnons cette géante gazeuse que parce qu'elle est scrutée en permanence par une station de surveillance de l'I.S.S. En effet, certains indices donneraient à penser que Falrir abriterait une espèce cognitive. Plusieurs débris métalliques d'origine non humaine ont été repêchés dans les couches supérieures de son atmosphère, leur datation indiquant que les plus récents sont vieux d'une dizaine d'années seulement ! Pour l'instant, aucun message, aucune sonde ne nous a permis d'entrer en contact avec les Falririens, certains supposant que ce peuple ne peut communiquer avec nous alors que d'autres pensent que les habitants de Falrir n'ont tout simplement pas envie de nous voir.

Vorain (Dallen III)

Type : Desertique
Lunes : 0
Gravité : 0.8 G
Atmosphère : aucune
Starport : G1
Communications : 4
Spatial : S2
Industrie Navale : Ch (orbital)

Population : C
Statut : Indépendant

Cette planète est un monde entièrement dépourvu d'atmosphère et criblé de cratères de toutes tailles. Vorain n'est pas une entité planétaire à part entière car ses seuls habitants sont les employés de grands trusts miniers de Terrissan/Dallen VI. En effet, Vorain est un monde regorgeant de métaux lourds comme le fer, le plomb, le titane ... et si les moteurs des navires de Terrissan emploient l'uranium de Kell (Dallen VII), c'est de Vorain que proviennent leurs coques. Les matériaux bruts sont acheminés sur orbite pour y être convertis en navires au service de l'économie du système. En raison de leurs compétences dans les mines, les Kelmains de Kell sont sollicités par les groupes industriels et sidérurgiques pour travailler sur Vorain. Plusieurs trusts miniers d'autres systèmes (notamment de l'Etoile de Manderen) ont des intérêts sur cette planète.

Sirène (Dallen V)

Type : Océanique
Lunes : 1 (Naïade)
Gravité : 1.0 G
Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine
Starport : G1, M1
Communications : 4
Spatial : S1
Industrie Navale : R (orbital)
Population : F
Statut : Indépendant

Sirène est un monde d'archipels au climat enchanteur sous la plupart des latitudes. Dépourvu de ressources importantes, ce monde aurait dû depuis longtemps devenir une planète à touristes si ses habitants n'avaient pas été si particuliers. Les colons humains de Sirène ont en effet adopté un mode de vie fort curieux, inspiré de la présence de nombreux artistes et acteurs dramatiques dans la population d'origine. Les siréniens portent en permanence des masques richement ouvragés qui représentent autant leur état psychologique du moment que leur importance dans la société. Toutes les conversations sont accompagnées par un multymin de poche (un instrument musical) que chaque sirénien porte sur lui. Le commerce sur Sirène est totalement dépourvu d'argent, l'acheteur et le vendeur établissant leurs transactions sur la base de l'honneur personnel qu'ils retireront de leur échange, le *strakh*. Certains masques, comme le Conquérant du Dragon des Mers, sont extrêmement rares, seulement arborés par les héros, les souverains et les génies. Les siréniens semblent avoir développé la mystérieuse faculté de reconnaître instantanément les personnes qui portent un masque ne correspondant pas à leur *strakh*, et les duels au sabre qui s'ensuivent sont toujours à mort. Selon les vicissitudes de la vie, les siréniens âgés peuvent se retrouver avec une véritable panoplie de masques richement ouvragés. Les étrangers et les esclaves eux mêmes arborent de simples bouts d'étoffe destinés à masquer leur visage, car montrer sa figure ou dévoiler celle d'autrui est un crime passible de mort sur Sirène. Les siréniens réalisent de magnifiques œuvres d'arts et de nombreuses merveilles théâtrales, culinaires, musicales et architecturales. Sirène ne dispose pas d'industries lourdes et les corporations d'artisans sont bien incapables de rivaliser avec les productions massives des mondes industrialisés. Par contre, il arrive que les siréniens donnent à des étrangers qu'ils respectent des produits de leur artisanat en échanges de babioles technologiques et les artisans de Sirène n'ont pas leur pareil dans les Marches pour découvrir et reproduire les principes et mécanismes d'un gadget technologique, aussi développé soit-il. Ainsi, Sirène se trouve être de manière paradoxale un monde non industrialisé qui héberge les plus grands bricoleurs et les meilleurs faussaires de l'humanité. Mais comme le sirénien type ne se livre à ces bricolages que

sous l'emprise de la nécessité la plus absolue et n'offre ses produits qu'aux clients au *strakh* adéquat, la plupart des criminels et adeptes du commerce de contrefaçons ont bien du mal à se procurer des articles délictueux sur Sirène.

Terrissan (Dallen VI)

Type : Jungle

Lunes : 3 (Bant, Zerdol, Guldur)

Gravité : 0.9 G

Atmosphère : Densité 2,, propre à la vie humaine

Starport : G2, M2

Communications : 4

Spatial : M1

Industrie Navale : Rh (orbital)

Population : F

Statut : indépendant

Terrissan est un monde extrêmement humide dont la ressource essentielle est un alcaloïde de cuivre présent dans la flore locale, l'Eltreum. Cette substance est utilisée dans beaucoup de systèmes informatiques et électroniques et son extraction chimique sur Terrissan revient beaucoup moins cher que sa synthèse dans les laboratoires. Ainsi, Terrissan est devenu un monde relativement riche dont le gouvernement est élu par la population parmi les magnats de la planète. Contrairement à des mondes comme Shin Tai ou Cordate, Terrissan possède une politique commerciale extérieure des plus restreinte, se contentant de vendre à tous les acheteurs potentiels sa production d'Eltreum. Terrissan entretient des relations amicales avec les mondes voisins de Sirène et Kell et veille à ce que l'espace entourant son atmosphère soit soigneusement surveillé afin d'éviter les voleurs et contrebandiers de tous types. Malgré le brassage génétique résultant des vagues migratoires humaines successives, Terrissan fut à l'origine colonisée par des noirs africains employés par les grands trusts de l'Union des Mondes et la majorité de la population métissée conserve une part non négligeable des caractéristiques de leurs ancêtres. La capitale de Terrissan qui fait office de capitale du système par défaut est la cité polaire d'Athor.

Kell (Dallen VII)

Type : Aride

Lunes : 1 (Memory)

Gravité : 1.5 G

Atmosphère : Densité 2, tératogène

Starport : G1

Communications : 4

Spatial : S1, M1

Industrie Navale : R

Population : F

Statut : Indépendant

Tragique est l'histoire de ce monde fait de massifs rocheux et de canyons sans fond. Kell fut colonisée pendant le plein essor de l'Union des Mondes par une mégacorporation peu scrupuleuse, la Consolidated Industries. Les richesses minérales de Kell sont conséquentes mais c'est surtout sa surabondance en uranium qui a motivé l'implantation d'une colonie à sa surface. La Consolidated qui voulait rentabiliser au plus vite ses investissements ne logea pas dans des conditions de sécurité satisfaisantes son personnel qui ne tarda pas dès la seconde génération à présenter des mutations

dues aux propriétés particulièrement tératogènes de l'atmosphère et à l'exposition à de nombreux minerais radioactifs. Or, loin de tenter de mettre un frein à ses activités délictueuses, la corporation décida de sélectionner parmi les mutants les spécimens les plus viables et de modifier l'ADN des milliers d'autres résidents en fonction des paramètres retenus sur les sujets tests. Dix ans seulement avant la Guerre contre les Autres, les autorités de l'Union furent alertées et démantelèrent Consolidated Industries, mais pas avant que l'un des hauts responsables ne fasse larguer une bombe bactériologique sur Kell pour tuer tous les témoins.

Puis vint la Guerre et la chute de l'Union alors que sur Kell, quelques centaines de survivants qui avaient pu résister aux germes de la Consolidated continuaient à muter et tentaient de préserver le peu de savoir et de techniques qu'ils possédaient. Ignorés de tous, les hommes de Kell parvinrent enfin à rebâtir une civilisation et à atteindre leur lune pour y découvrir une expédition impériale en train d'établir une base d'observation. Aujourd'hui, les Kelmain (nom probablement dérivés de l'anglais "Kell Men") ont un aspect vaguement humain mais leur peau à la couleur de l'or et leur morphologie ainsi que leurs organes internes sont bâtis en angles, en droites et en méplats, sans la moindre courbe. Au premier coup d'oeil, un habitant de Kell semble taillé dans le métal à coup de ciseaux. Leur biologie interne à encore quelques rapports avec la nôtre puisque la plupart des organes ont conservés leurs fonctions à défaut de leur apparence. Les Kelmain ont une espérance de vie légèrement inférieure aux humains et les généticiens pensent qu'ils forment désormais une espèce à part entière puisque leurs gènes ne sont plus compatibles avec ceux des humains et qu'aucun croisement avec les Kelmain n'est possible.

Visiter Kell est possible et les rares installations portuaires sont évidemment bien protégées contre toute pollution susceptible d'affecter la descendance du touriste. Le gouvernement local a d'ailleurs réalisé d'immenses travaux de recyclage de l'atmosphère afin de rendre petit à petit son monde plus attractif pour les humains, ce qui prendra encore quelques siècles. Les Kelmain n'étant pas considérés comme des humains par la Loi Impériale, aucun d'eux n'a jamais pu voir de ses yeux la légendaire Terre qui hante leurs légendes. De plus, les Kelmain sont sous la tutelle de riches industriels humains provenant de Terrissan. Malgré tout, les Kelmain sont un peuple triste et rejeté dont les ballades incluent presque toutes deux phrases qui en disent long : " et je pleure sur notre humanité ", ainsi que " pour que nous vivions et demeure en nous le souvenir de la Terre ". Le touriste est généralement très bien accueilli malgré la présence de quelques éléments perturbateurs qui agressent les humains sans provocation. Pourtant, dans leur ensemble les Kelmain éprouvent à l'égard des humains un respect quasiment religieux et sont prêt à beaucoup de chose pour s'attirer leur bienveillance. Les navigants des Marches disent que celui qui possède un ami sur Kell connaît un endroit dans l'univers ou l'on est prêt à mourir pour le défendre contre n'importe quel ennemi.

Système Farjewel

Type d'étoile : blanche

Capitale du système : Hovenn/Penandro/Farjewel III

Statut : Indépendant

Tous les mondes habités du système (Penandro et les lunes de Panthéon) sont membres d'une union interplanétaire dont les pouvoirs limités visent surtout à assurer de bons échanges commerciaux et culturels interplanétaires, en plus de contrôler la densité des conflits militaires et d'agir comme médiateur.

Nombre de planètes : 3

Champ d'Astéroïdes : non

Nomenclature des planètes :

- Zuul (vénusienne)
- Penandro (Terrestre)
- Panthéon (Saturnienne)

Penandro (Farjewel II)

Type : Terrestre

Lunes : 0

Gravité : 0.9 G

Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine

Starport : G4

Communications : 4

Spatial : S3

Industrie Navale : Ch

Population : F

Statut : indépendant

Planète de type terrien qui n'a du subir que des travaux de terraforming modérés, Penandro est le monde capitale de Farjewel et règle la plupart des conflits d'intérêts entre tous les mondes indépendants du système, au sein du Conseil de Conciliation Intermondes (CCI). Penandro est le seul monde du système construisant des navires hyperspatiaux car très peu de produits ne sont pas fournis par les intenses échanges intra-système. Seul monde de type terrien dans le système, Penandro est également un centre culturel de première importance et abrite dans la métropole de Hovenn des universités de qualité. Officiellement neutre dans tous les antagonismes commerciaux ou militaires, le CCI possède une escadre de navires militaires et un corps armé, la Légion Intermondes, chargé de faire appliquer les décisions votés par le Conseil sur l'ensemble du système Farjewel. La cité orbitale de Venaria est un immense chantier astronautique et également un starport orbital pourvu d'installations résidentielles à la mesure de toutes les bourses.

Comme l'ensemble de son système, Penandro fut âprement convoitée par les grands cartels de l'Union des Mondes, puis par les amiraux de l'Empire lors de la Redécouverte. Jusqu'à présent, la proximité relative de tous les mondes habités du système a permis aux Jewelliens de résister avec succès à toutes les tentatives d'invasion et même les Autres furent repoussés avec un taux de perte relativement moins élevé que de coutume durant la fin de l'Union des Mondes.

Panthéon (Farjewel III)

Type : Saturnienne

Lunes : 14

Gravité : 7.0 G

Atmosphère : Densité 3, toxique

Starport : G4

Communications : 4

Spatial : S4, M4

Industrie Navale : C

Population : I (population totale des lunes)

Cette planète colossale n'est pas plus peuplée que les autres géantes gazeuses de l'espace humain, contrairement à ses anneaux et satellites. En effet, sur les 14 lunes de Panthéon, 7 sont habitées et une bonne vingtaine de stations O'Neil orbitent dans les parages riches en minerai des anneaux de la planète mère. Les lunes peuplées de Panthéon sont :

Artémis

Type : Terrestre

Gravité : 0.8 G

Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine

Freya

Type : Glaciaire

Gravité : 1.3 G

Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine

Lei Kung

Type : Désertique

Gravité : 1.2 G

Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine

Nergal

Type : Aride

Gravité : 1.1 G

Atmosphère : Densité 3, propre à la vie humaine

Ouranos

Type : Martienne

Gravité : 1.6 G

Atmosphère : aucune

Surtur

Type : Mercurienne

Gravité : 0.5 G

Atmosphère : Densité 3, toxique

Tlaloc

Type : Océanique

Gravité : 1.2 G

Atmosphère : Densité 1, propre à la vie humaine

Système Freyr

Type d'étoile : naine rouge
Capitale du système : Défi/Haut-Kavalaan
Statut : Associé
Nombre de planètes : 4
Champ d'Astéroïdes : oui

Nomenclature des planètes :

- Helight (Jovienne)
- Burnsteel (Mercurienne)
- Haut-Kavalaan (Martienne)
- Hrangan (Glaciaire)

Haut-Kavalaan (Freyr III)

Type : Martien
Lunes : 2 (Bloodeye, Sousearch)
Gravité : 1.2 G
Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine
Starport : G2, M3
Communications : 4
Spatial : S1, M3
Industrie Navale : Rh
Population : G
Statut : Associé (Duché de Barlane)

A l'origine nommée Kaval, cette planète fut colonisée quelques années après la victoire de l'Union des Mondes contre les Machines et ses grandes richesses minières ont attiré quantité de gens entreprenants qui désiraient s'établir sur les nouvelles frontières. Avec la venue des Autres la quasi-totalité de la population fut exterminée et les survivants devinrent troglodytes. Durant près de 200 ans, les réfugiés ne quittèrent pas leurs cités souterraines et adoptèrent un mode de vie sinistrement conforme aux restrictions de leur milieu : guerres entre groupes qui ne tardèrent pas à devenir des Etaux (des clans guerriers), chasses à l'homme, partage des femmes, cannibalisme ritualisé appliqué aux vieillards, aux enfants surnuméraires ... Cette situation fut aggravée par la présence fréquente de maraudeurs Hruuls, une peuplade non humaine originaire de Hrangan/Freyr IV et peu encline aux rapports de bon voisinage.

Les guerres entre Etaux dans les cavernes et contre les Hruuls créèrent un peuple dur et fier, une civilisation basée sur l'honneur, les prouesses guerrières et la fidélité absolue envers le clan et les principes de rationnement.

C'est en 2409 (Imperial Year 108) que des mineurs impériaux découvrirent des membres de l'Etau de Jadefer dans les profondeurs de la planète. Après deux années de combats souterrains (les impériaux furent considérés comme des sous-êtres, du bétail tout juste bon à la chasse) des accords furent enfin conclus entre l'Empire et les Etaux progressistes de Jadefer et Acierrouge. Les autres coalitions suivirent mais ont encore peu de contact avec les outremondains.

De nos jours, Haut-Kavalaan (Kaval ressuscitée) est un monde doté de plusieurs villes de surface et où les étrangers, s'ils sont polis et prudents, sont les bienvenus, surtout s'ils apportent des

connaissances techniques. Les kavalars sont tellement liés à leurs étaux que la délinquance et le crime sont virtuellement inconnus sur leur monde bien que certains étaux très conservateurs chassent encore le touriste isolé, en quête de viande et de trophées. Le gouvernement planétaire est assuré par un Conseil des Etaux ou les affrontements verbaux sont à peine plus fréquents que les duels et les coups de poings.

De nombreux kavalars des étaux de Jadefer et Acierrouge ont embrassé une carrière de mercenaire, formant de petites unités d'élite disciplinées et ignorant toute forme de peur.

La structure familiale kavalars comporte le chef de famille, son Teyn (frère d'arme, parfois cousin ou frère cadet, assez souvent amant), leur Betheyn (femme commune aux deux Teyn) et leurs enfants. Dans les étaux mêmes, les Betheyns dont les compagnons sont morts redeviennent des femmes sans attache (Eyn-kethy) qui sont accessibles à tous les hommes de l'étau et n'ont guère plus de statut que les animaux reproducteurs.

Hrangan (Freyr IV)

Type : Glaciaire

Lunes : 0

Gravité : 1.8 G

Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine

Starport : M2

Communications : 4

Spatial : S2, M2

Industrie Navale : C

Population : E

Statut : Associé (Duché de Barlane)

Indigènes : humanoïdes de grande taille

- appellation indigène : Hruuls

- statut : hostile

- type : société industrielle à tendances agressives

- niveau technologique indigène : 10 (limité par l'Empire)

- développement : technologie de l'âge spatial avec contrôle du développement des armes modernes et des vaisseaux spatiaux

Hrangan est le monde natal des Hruuls, une espèce humanoïde carnivore dont la taille avoisine les 3 mètres chez les adultes de l'espèce. Les Hruuls sont une race éminemment belliqueuse qui ne dépare pas avec le seul autre monde peuplé du système, Haut-Kavalaan. Bien que leur développement technologique ait toujours été en retard de nombreuses décennies sur celui des humains, les Hruuls n'ont jamais cessé d'attaquer les navires qui croisaient dans leur système natal et l'on admet que si les kavalars sont restés terrés si longtemps sous terre, c'est parce que leurs voisins (souvent représentés comme gargouilles à l'entrée des demeures nobles de Haut Kavalaan) ravageaient périodiquement la surface de leur monde. En raison de la forte gravité de Hrangan, les Hruuls répugnent à séjourner sur d'autres planètes pour de longues périodes, ce qui explique qu'ils ne se soient jamais réellement implantés sur Haut-Kavalaan. La flotte impériale anéantit leur armada de navires à propulsion sub-luminique lors de la Redécouverte de ce système et Hrangan est depuis cette époque occupée par une garnison militaire importante comprenant des soldats de l'Empire et des guerriers kavalars des étaux d'Acierrouge et Jadefer.

Actuellement, les Hruuls sont volontairement maintenus à un niveau de développement technologique comparable à celui de la première moitié du vingtième siècle (véhicule à essence, avions, charbon, pétrole et électricité) bien que de nombreux groupes terroristes de Hruuls bricolent ou récupèrent des artefacts de niveaux technologiques plus récents. Toute forme de trafic ou de commerce de technologie moderne avec les Hruuls est punie d'emprisonnement à vie. Néanmoins, les Hruuls sont parfois recrutés comme mineurs sur des mondes à forte gravité et Hrangan elle-même est relativement riche en ressources pétrolières. Les Hruuls n'ont pas de gouvernement planétaire mais trois nations se partagent Hrangan et se livrent occasionnellement à des conflits localisés. Ces trois états sont le Royaume de Durun, le Royaume d'Horabar et l'Empire d'Elgurr. Le Sénat Impérial examine minutieusement tous les rapports en provenance de Hrangan, au cas où la vitrification de ce monde hostile deviendrait nécessaire.

Système Fromeltar

Type d'étoile : rouge
Capitale du système : aucun capitale officielle
Statut : indépendant
Nombre de planètes : 1
Champ d'Astéroïdes : non

Nomenclature des planètes :
- Terledrom (Jungle)

Terledrom (Fromeltar I)

Type : Jungle
Lunes : 0
Gravité : 1.1 G
Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine
Starport : G1
Communications : 3
Spatial : 0
Industrie Navale : R
Population : B
Statut : indépendant

Monde marécageux et froid, Terledrom-La-Solitaire ne dissimule guère de ressources dans ses profondeurs, ce qui explique que ni les humains, ni les vrusks n'y soient installés en force. A l'heure actuelle, la seule cité de la planète est la bourgade de Knife Point, un havre de perversions ou contrebandiers humains, négociants vrusks et mercenaires d'une demi-douzaines de races côtoient les pirates des Marches. Knife Point ne possède pas d'administration centrale et l'ordre est assuré par des milices de districts, districts dont les frontières sont constamment redéfinies par les luttes incessantes que se livrent les factions en présence sur Terledrom. Les plus puissants groupements d'intérêts sur ce monde sont deux conglomérats vrusks, le Conglomérat des Trois Soleils et le Conglomérat de la Pénombre. Monde frontière entre l'espace humain et l'espace vrusk, Terledrom est le lieu de transactions ténébreuses et d'accords criminels.

Tout est à vendre à Knife Point, des drogues exotiques aux esclaves, en passant par les navires volés et les armes récupérées sur tous les champs de bataille. S'aventurer sans un guide digne de confiance dans le labyrinthe des ruelles boueuses de Knife Point est une manière plutôt compliquée de chercher des ennuis.

Le seul aspect intéressant pour le voyageur est la tolérance des habitants pour toutes les formes de monnaie connues dans les Marches, même si les taux de change sont souvent odieux. Les rares établissements bancaires installés dans la ville sont des marionnettes du Kraken ou des vrusks.

Système Lidell

Type d'étoile : géante bleue
Capitale du système : Cordate/Cordate
Statut : indépendant
Nombre de planètes : 2
Champ d'Astéroïdes : oui

Nomenclature des planètes :

- Cordate (Terrestre)
- Ulnar (Aride)

Cordate (Lidell I)

Type : Terrestre
Lunes : 1 (Precieuse)
Gravité : 1.1 G
Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine
Starport : G2, M3
Communications : 4
Spatial : S1, M3
Industrie Navale : Rh
Population : F
Statut : Indépendant

Le Monde des Banques, ainsi est nommée la planète Cordate dans toutes les Marches. En fait, les banques n'y sont pas si nombreuses que cela mais elles contrôlent entièrement l'économie. La State Bank of Cordate est bien évidemment la plus puissante de ces établissements et son directeur possède aussi le fauteuil de Ministre de l'Economie. En raison des nombreuses tractations exercées officiellement et officieusement par les banques de Cordate, de nombreuses personnes venues de coins reculés des Marches ou de l'Empire y viennent pour des raisons diverses ... affaires, espionnage, comptes secrets et ce genre de choses. De fait, la politique cordanne en ce qui concerne ces étrangers est extrêmement rigoureuse : le port d'armes par les outremondains est interdit (à l'inverse, tous les cordans sont armés) ainsi que le trafic de substances précieuses, marchandises volées, devises non déclarées et autres ressources financières. Et pour ce genre d'infraction, le contrevenant pris en flagrant délit sera sur le champ abattu par les citoyens armés de Cordate. En dehors de cet aspect drastique de leur hospitalité, les cordans sont néanmoins des gens éminemment civilisés, la formidable puissance financière de leur monde leur assurant niveau de vie et accès à la culture. Cordate ne possède pas de ville réelle, toutes les zones urbanisées étant concentrées sur le continent septentrional et la mégapole ainsi formée étant divisée en nombreux districts simplement identifiés par des numéros. Le reste de la surface planétaire est aux mains des départements immobiliers et agronomiques des banques cordannes, départements qui assurent l'alimentation par le biais des colossales usines agricoles dispersées sur la planète.

Ulnar (Lidell II)

Type : Aride
Lunes : 3 (Sélène, Lilith, Pharaon)
Gravité : 0.8 G
Atmosphère : Densité 1, propre à la vie humaine
Starport : G2, M2

Communications : 4
Spatial : M2
Industrie Navale : Ch
Population : J
Statut : Indépendant

Ulnar porte le nom de la famille qui dirigeait les premiers colons qui s'y installèrent. Les Ulnans orientèrent rapidement leur économie vers la production en masse de navires spatiaux et interstellaires, au point que dans les Marches nombreux sont ceux qui voyagent à bord de produits du United Shipyards of Ulnar ou de la renommée Stellartech. Pourtant, la gloire d'Ulnar n'a plus le même lustre depuis quelques décennies en raison des manœuvres fomentées par sa puissante voisine, Cordate. En effet, les banques cordannes ont investi des sommes considérables pendant des années pour corrompre certains officiels de la Famille et s'assurer des intérêts au sein des grandes firmes astronautiques. Le coup de grâce porté à l'indépendance d'Ulnar fut l'abolition du Mark monétaire local au profit du Cordate Exchange Unit. Désormais, Ulnar est membre de la Fédération Cordanne et ses navires, tout en continuant à être achetés par toutes les puissances mineures des Marches, contribuent plus qu'à leur tour à étendre davantage l'influence du Monde des Banques.

La population ulnane semble s'accommoder très bien de la situation, surtout en raison de l'afflux de richesses consécutif à l'entrée de ce monde dans la Fédération Cordanne. Loin d'en vouloir aux membres de la Famille Ulnar, le peuple lui serait même redevable de cette politique extérieure nouvelle. En toute chose, les Ulnans sont des gens pragmatiques, des techniciens, des ingénieurs, des partenaires idéaux pour une autre espèce de techniciens bien particulière : les banquiers.

Système Manderen

Type d'étoile : naine blanche
Capitale du système : aucune capitale officielle
Statut : indépendant
Nombre de planètes : 8
Champ d'Astéroïdes : non

Nomenclature des planètes :

- Efreeti (Mercurienne)
- Ghul (Saturnienne)
- Azer (Mercurienne)
- Genie (Mercurienne)
- Jophur (Desertique)
- Soulless (Jovienne)
- Damar (Glaciaire)
- Phaedran (Terrestre)

Jophur (Manderen V)

Type : Desertique
Lunes : 1 (Selima)
Gravité : 1.2 G
Atmosphère : 2 - respirable
Starport : G2
Communications : 4
Spatial : M1
Industrie Navale : C
Population : E
Statut : Indépendant

Indigènes : humanoïdes

- appellation indigène : Jophrans
- statut : amical
- type : cultivateurs mystiques
- niveau technologique indigène : 5 (autrefois 12)
- développement : usage d'outils manuels et construction de cités, limitation volontaire du développement technologique

La cinquième planète de l'étoile de Manderen est le berceau d'une race non-humaine humanoïde qui a eu une influence considérable sur les colons islamistes. Ces indigènes sont désignés sous le terme de Jophrans par opposition aux habitants humains, les Jophuriens. Les Jophrans forment un peuple ancien dont les ruines témoignent d'un passé glorieux. A leur apogée, il y a 800 ans, leur domination s'étendait sur plusieurs systèmes et on a retrouvé des traces de leur passage sur Shin Taiï, sur Vorain et même sur Kell. Puis, insensiblement, ce grand peuple déclina tout doucement et s'enfonça dans la décadence. Lorsque les humains arrivèrent sur Jophur, il ne restait que quelques milliers de Jophrans qui s'adonnaient à la philosophie et à de modestes travaux d'agriculture au sein des grandes cités désertées. Paradoxalement, c'est l'arrivée de croyants venus d'autres mondes qui insuffla un second souffle à la culture jophrane. Les jophrans, prodigieusement intéressés par l'existence d'une race intelligente non agressive entreprirent vite de prendre contact avec les humains et s'intéressèrent à leurs origines. Créatures asexuées se reproduisant par clonage naturel, les Jophrans n'accordent qu'un intérêt de pure forme aux différences sexuelles, se contentant de

constater que dans beaucoup de cas, les mâles sont bien plus agressifs que les femelles. Les jophrans ont résistés à toute tentative d'assimilation religieuse mais leur extrême politesse et leur sens aigu de la métaphysique ont provoqué quelques dégâts dans l'édifice de foi des colons. Le coup de grâce fut porté lorsque les jophrans affichèrent une préférence ouverte pour les femmes dans leurs rapports commerciaux avec les colons. Les femmes de Jophur avaient déjà un rôle plus enviable dans la société que leurs ancêtres de Terra en raison du faible nombre de colons et de la nécessité pour chacun d'être utile à la collectivité. Puis, par le biais du commerce avec les indigènes, certaines d'entre elles parvinrent à atteindre des postes clés et s'intéressèrent à des aspects de la société dont elles étaient jusque là écartées.

De nos jours, Jophur est dirigée par un sultan qui confie la plupart des ministères à ses épouses. D'ailleurs cette pratique s'est généralisée dans toutes les couches sociales et les mariages d'argent ou politiques aboutissent souvent à l'apparition d'entreprises matriarcales dans lequel l'homme se contente d'assumer les fonctions publiques de la gestion des affaires familiales. L'islam jophurien est cependant une force moralisatrice de premier plan et beaucoup de jophuriens se rendent auprès des jophrans pour enrichir leur conception du monde. Ceux qui recherchent sur Jophur une théocratie orthodoxe et conservatrice risquent fort d'être déçus. La tolérance des jophuriens est telle que plusieurs délégations de l'Eglise Interstellaire Unifiée sont présentes sur la planète.

Damar (Manderen VII)

Type : Glaciaire

Lunes : 4

Gravité : 1.4 G

Atmosphère : 1 - respirable

Starport : G2

Communications : 4

Spatiale : S1

Industrie Navale : R

Population : E

Statut : Indépendant

Monde froid composé en majorité de banquises et d'océans d'eau douce, Damar possède un double intérêt pour Jophur. En premier lieu, la planète est une gigantesque réserve d'eau et de produits d'aquaculture pour sa voisine, en second lieu la force marémotrice de Damar est exploitée de manière intensive pour produire de l'énergie électrique acheminée ensuite sur Jophur. Ainsi, Damar permet petit à petit aux jophuriens de transformer leur monde tout en utilisant des sources d'énergie non polluantes.

La plupart des installations humaines sur Damar sont des fermes d'aquaculture sous-marines et des centrales marémotrices, mais l'on trouve aussi quelques mines sous-marines et des plate-formes de forage.

Phaedran (Manderen VIII)

Type : Terrestre

Lunes : 1

Gravité : 1.1 G

Atmosphère : 2 - respirable

Starport : G2

Communications : 4

Spatial : M1

Industrie Navale : R

Population : E

Statut : Indépendant

Planète des plus paradoxales, Phaedran abrite en fait deux cultures parallèles et rigoureusement antagonistes qui se partagent l'unique continent de la planète. La partie sud du continent est occupée par la Théocratie d'Aaman, un rassemblement d'extrémistes musulmans qui ont émigré depuis Jophur pour préserver leur conception de la religion. Leur intolérance était telle que cent quarante ans auparavant, une guerre civile eut lieu et aboutit à la formation d'un autre état occupant le nord du continent, le Sultanat de Zandu. Les zandirs de Zandu sont des gens qui abhorrent la religion et le mysticisme sous toutes leurs formes, au point que leur seul crédo religieux réside dans le Livre des Mystères, un ouvrage qui contient plus de 100.000 questions et pas une seule réponse. Le contraste entre les deux cultures est frappant : les Aamanites sont vêtus de gris en permanence et se comportent selon des règles de bienséance si strictes que différencier les individus par leur comportement en devient impossible. Tous suivent les préceptes du Grand Imam qui dirige la nation et les obligations, pèlerinages et dévotions traditionnelles de la religion musulmane se sont vues considérablement alourdies depuis la fondation d'Aaman. A l'opposé, Zandu est un pays de couleurs, de fêtes et de débauches sans nom. Les zandirs aiment à se vêtir de manière extravagante et sont réputés dans toutes les Marches pour leurs penchants à la débauche et aux excès. Le sultan de Zandu est en fait un véritable dictateur qui gouverne selon des lois qu'il change à volonté. Lorsque cela ne convient plus au peuple, il se soulève et dépose son chef pour en mettre un autre à la place. Ce genre d'évènements s'est produit déjà six fois depuis la fondation de Zandu.

La principale métropole de Phaedran est la cité équatoriale de Phaedre qui marque la frontière entre les deux nations et qui est coupée par un mur de séparation en son milieu. Aaman et Zandu ont collaboré une seule fois dans leur histoire en établissant une frontière infranchissable entre les deux états, en travers du continent qu'elle coupe d'est en ouest. Bien que la dernière guerre entre les deux états date de cinquante ans (date à laquelle fut commencée la construction de la frontière), des escarmouches se produisent parfois entre des éléments extrémistes qui parviennent à franchir la frontière. Les maraudeurs d'Aaman se livrent alors au meurtre et à l'incendie au nom du Jihad tandis que les hommes de Zandu pratiquent le viol, le cambriolage et réalisent des peintures grotesques sur les murs des mosquées aamanites.

Aaman possède aussi une inimitié sans faille envers la tolérante Jophur et les marchands interplanétaires en provenance de ce monde sont souvent l'objet de tracasseries administratives. La planète Phaedre est néanmoins un monde pauvre en ressources et tant Aaman que Zandu accueillent à bras ouverts les commerçants et les marchands. Cependant, il ne faut jamais oublier que les aamanites sont avant tout des religieux intolérants tandis que leurs voisins ont toutes les caractéristiques des escrocs et des pervers des autres mondes.

Système Miel

Type d'étoile : jaune

Capitale du système : Aquamarine (Léviathan)

Statut : domanial (Duché de Barlane) à l'exception d'Intersection (statut associé)

Nombre de planètes : 6

Champ d'Astéroïdes : non

Nomenclature des planètes :

- Inferno (Mercurienne)
- Kamar (Aride)
- Dryad (Terrestre)
- Leviathan (Océanique)
- Atlas (Saturnienne)
- Ghostlight (Glaciaire)
- Intersection (station spatiale O'Neil)

Inferno (Miel I)

Type : Mercurienne

Lunes : 1 (Hecate)

Gravité : 0.7 G

Atmosphère - Densité 1, toxique

Starport : G0

Communications : 4

Spatial : M1, S1

Industrie Navale : R

Population : C

Inferno ne possède pas d'installation portuaire ou de cité d'importance et les voyages extra-planétaires se font par l'intermédiaire d'un réseau de navettes reliant les installations de surface aux docks orbitaux. L'essentiel de la population d'Inferno est constitué de mineurs exploitants les riches gisements de silicium et de titane situés dans les montagnes de la grande chaîne australe. C'est dans cette zone que l'on trouve de nombreux camps miniers accrochés au flanc même des montagnes. Les conditions locales sont telles que malgré les salaires importants dont bénéficient les mineurs, rares sont ceux qui demeurent plus de deux ou trois ans sur Inferno. Certains établissements à caractère pénitentiaire existent également mais ils sont placés loin des autres habitats et des lanceurs de navettes. Le reste de la planète n'est qu'une suite de lacs en fusion et de massifs volcaniques actifs et la seule forme de vie indigène est constituée d'une variété géante de scarabée se nourrissant de certains minerais cristallisés par la chaleur.

Kamar (Miel II)

Type : Aride

Lunes : 2 (Telek, Talis)

Gravité : 1.1 G

Atmosphère - Densité 2, propre à la vie humaine

Starport : G1, M1

Communications : 4

Spatial : M1

Industrie Navale : R

Population : D

Indigènes : mammifères humanoïdes

- appellation autochtone : Kangs

- statut : indifférent à hostile

- type : nomades chasseurs, communautés côtières de pêcheurs

- niveau technologique indigène : 3

- développement : usage du métal et de substances précieuses, troc, faible niveau agricole, courants religieux ou mystiques, bonne appréhension des concepts scientifiques élémentaires

Kamar est un monde dont les masses continentales représentent plus de 60 % de la surface. La géographie Kamarienne se limite essentiellement à de vastes steppes de terre brunâtre séparées les unes des autres par des massifs de collines. Les Kangs indigènes peuvent être divisés en trois variantes : les Rouges, les Noirs et les Violets. Les Rouges sont la variante la plus répandue et livrent de nombreuses guerres aux Noirs alors que les Violets forment les seuls navigateurs et pêcheurs de la planète. Les Kangs rouges sont organisés en tribus nomades ainsi que les noirs qui ne pratiquent pas le culte des ancêtres de leurs congénères mais vénèrent un esprit suprême nommé Hodar. La religion et les querelles concernant les terres de chasse sont à la source de nombreux conflits entre tribus rouges et entre les rouges et les noirs. Les Kangs violets ont bâtis quelques cités côtières le long de l'Océan Chaud et doivent parfois faire face aux raids des rouges et plus rarement des noirs. La couleur de peau semble une barrière incontournable entre les kangs et les humains sont considérés avec méfiance. Les violets ont acceptés que certains colons s'installent dans les faubourgs de leurs cités mais les riches propriétaires terriens installés sur les terres fertiles de l'intérieur sont souvent obligés de laisser le libre passage aux nomades s'ils souhaitent conserver de "bons" rapports avec leurs voisins. Quelques rares aventuriers kangs ou les survivants de clans décimés acceptent parfois de servir de mercenaires, de mineurs ou d'ouvriers agricoles mais négocient âprement leurs services. L'esclavage est inconnu des kangs qui échangent volontiers leurs prisonniers contre des armes, des montures (des lézards géants nommés dractyls) ou des objets précieux. En fait, les prisonniers sont la seule forme de monnaie des kangs rouges et noirs et selon leur âge ou leur condition physique ils sont classés dans une échelle de valeur extrêmement précise. A titre d'exemple, un chasseur adulte en bonne santé vaut trois fers de lance ou un glaive, ou un dractyl. Une femelle en âge d'enfanter vaudra par contre un seul fer de lance mais deux dractyls. Leurs échanges avec les humains se limitent à quelques trocs (lames, arbalètes, fournitures médicales contre des peaux et des objets manufacturés ou des heures de travail) et le prisonnier humain n'est pas encore classé de manière très précise.

La principale installation humaine sur Kamar est Darkholme qui sert de spatioport et de centre gouvernemental. Plusieurs équipes de l'I.S.S sont également installées sur place et ont pour mission de faciliter les rapports entre les colons et les kangs. Le gouvernement planétaire comprend un Baronnet nommé par le Duc de Barlane qui siège en compagnie de six propriétaires terriens qu'il désigne comme ministres selon les procédures impériales classiques.

Les Kangs sont décrits sur une page spécifique dans la section Races.

Dryad (Miel III)

Type : Terrestre

Lunes : 1 (Elvenstar)

Gravité : 1.0 G

Atmosphère - Densité 2, propre à la vie humaine

Starport : G1 et G2

Communications : 4

Spatial : M1, S1

Industrie Navale : Rh

Population : G

Indigènes : végétaux mobiles humanoïdes

- appellation de l'Atlas : Jardiniers

- statut : indifférent

- type : cultivateurs symbiotiques

- niveau technologique indigène : 1

- développement : usage occasionnel d'outils de provenance organique ou minérale, pas de langage écrit ni de religion reconnue

Dryad est certainement le monde le plus proche de la Terre dans le système de Miel. La majeure partie des masses continentales est recouverte de magnifiques forêts qui s'étendent même dans les zones tropicales et circumpolaires. Les botanistes impériaux ont probablement des siècles de travail devant eux avant d'identifier toutes les variétés d'une des biosphères les plus riches de l'univers connu. Dryad est la source d'une curieuse civilisation d'êtres-plantes nommés Jardiniers qui réalisent une sorte de symbiose ou de coopération avec des espèces végétales diverses qui leur procurent nourriture, abri et autres ... La civilisation des Jardiniers semble en perpétuelle stagnation et bien que leur intelligence ait pu être mise en évidence, les xénopsychologues impériaux s'accordent à penser qu'elle diverge énormément de l'esprit humain. Pour les Jardiniers, les humains n'existent tout simplement pas tant qu'ils n'ont pas affaire à eux directement et la plupart semblent oublier très vite ce genre de contact au point que l'on en est encore réduit faute d'interprètes ou de guides indigènes à utiliser traducteurs électroniques (le langage des jardiniers étant basé sur la couleur de leur feuillage et les gestes) et cartes informatiques.

Les communautés humaines sur Dryad sont extrêmement nombreuses mais peu fournies sur le plan industriel. leur activité est essentiellement de type expérimental (serres, transplantations d'espèces extra-planétaires, études écologiques et botaniques) ou touristique (excursions et safaris ...) et de nombreux scientifiques de l'I.S.S ou d'organismes privés associent études et vacances dans un cadre agréable. Le centre administratif est Nouvelle-Avallon, une ville où est établi le QG de l'I.S.S du système, en relations étroites avec le gouvernement de Darkholme. Malgré une stricte protection du milieu écologique les trafics et safaris illégaux abondent et Dryad est également le berceau d'une organisation illégale : la Guilde de l'Automne. La Guilde est probablement un mouvement Gaian voué à la protection du cadre naturel de Dryad et elle a de nombreux contentieux avec les industriels du tourisme ainsi que les services gouvernementaux. La Guilde est responsable de nombreux actes de sabotage industriel et de quelques enlèvements de magnats industriels et le voyageur en provenance d'un autre monde serait avisé de ne pas poser trop de questions sur cette organisation qui possède sans doute de nombreux sympathisants parmi la population. Dryad possède une douzaine de petits spatioports privés et seul celui d'Elfcastle accueille des navires militaires. Trois stations orbitales de la Police Galactique contrôlent arrivants et vaisseaux quittant la planète. Les officiers de ces stations ont affaire à de nombreux trafiquants et sont particulièrement zélés. On admet généralement que les meilleurs éléments des douanes qui ne sont pas affectés sur Intersection sont ceux qui surveillent Dryad.

Leviathan (Miel IV)

Type : Océanique

Lunes : 5 (Poseidon, Oceanus, Mannanan, Kraken et Dolphin)

Gravité : 1.3 G

Atmosphère - Densité 2, propre à la vie humaine

Starport : G2, M3

Communications : 4

Spatial : M1, S1

Industrie Navale : Ch

Population : H

Indigènes : pieuvres hermaphrodites séquentielles (= à tour de rôle) pourvues de dons télépathiques de contact

- appellation de l'Atlas : Nonapodes (Nonapus Marineris Sapiens)

- appellation indigène : Huur'llu'milriil duruu

- statut : amical

- type : cultivateurs et éleveurs sédentaires mystiques

- niveau technologique indigène : 2

- développement : aquaculture et élevage subaquatique de grande profondeur, usage intensif du corail et des ossements de poissons de grande taille pour façonner des outils ou des oeuvres d'arts, langage écrit composé de hiéroglyphes

Léviathan est un monde liquide où les terres émergées représentent moins de 4 % de la surface. La profondeur de certaines failles peut dépasser les 11000 mètres mais plusieurs cités sous-marines existent ainsi que quelques installations de surface. Le gouvernement du système est assuré depuis Léviathan par un Comte-Gouverneur (nommé par le Duc de Barlane) qui exerce son autorité sur l'ensemble du système et qui est assisté par un Superviseur nommé par le Sénat et représentant l'autorité impériale. La capitale du système est Aquamarine une cité sous-marine de grande importance située à proximité d'un spatioport de surface. De nombreuses communautés et sectes tolérées par la législation impériale sont dispersées sur toute la planète mais n'exercent aucun pouvoir effectif. Les rues d'une ville de Léviathan forment ainsi un véritable spectacle vestimentaire pour le touriste ou l'holographe amateur.

Outre quelques pirates qui attaquent les cargos isolés, le principal danger est le climat qui comprend de nombreux typhons parcourant en permanence les étendues de la planète. Leur force est telle que le coût de construction en surface est presque aussi onéreux que celui d'habitats sous-marins qui sont de toute manière plus pratiques puisqu'ils jouxtent les fermes sous-marines et les mines de grande profondeur. L'usage de dauphins modifiés est répandu sur ce monde et Léviathan dispose de ressources minières conséquentes mais ses sous-sols sont relativement pauvres en métaux lourds. Par contre, de nombreuses exportations sont réalisées grâce aux omniprésentes fermes sous-marines et l'aquaculture connaît des développements intensifs sous toutes ses formes.

Deux ans plus tôt, on a découvert fortuitement l'existence d'une espèce indigène intelligente rappelant la pieuvre terrestre avec un tentacule supplémentaire qui permet également un contact télépathique direct. Les Nonapodes (selon la dénomination officielle) ne peuvent vivre qu'à grande profondeur mais ce sont de jeunes individus particulièrement curieux qui ont fini par chercher à savoir à quoi pouvaient correspondre ces mystérieuses lumières et vibrations que les colons produisaient depuis plusieurs siècles. A l'heure actuelle, les contacts avec les indigènes sont encore limités et ils ne disposent pas d'organisation politique à grande échelle, vivant le plus souvent en groupes familiaux de 10 à 30 personnes. Ils se sont cependant révélés très curieux et amicaux envers les humains et fascinés par la technologie impériale.

Atlas (Miel V)

Type : Saturnienne

Lunes : 0

Gravité : 4.3 G

Atmosphère - Densité 3, toxique

Starport : 0

Communications : 4

Spatial : S2

Industrie Navale : R

Population : D

Atlas est une géante gazeuse de type Saturne dont le noyau solide représente moins de 15 % de la surface. Les seules installations humaines d'Atlas sont des stations orbitales équipées pour capter certains gaz rares de l'atmosphère destinés à refroidir certains réacteurs thermonucléaires. Les parages d'Atlas sont rarement déserts en raison des multitudes de navettes et cargos qui acheminent vers Léviathan et les autres mondes du système la production des raffineries orbitales. Atlas ne possède aucune forme de vie indigène et son atmosphère est dépourvue des plus élémentaires particules nécessaires à l'apparition de la vie. La grande stabilité de ses anneaux est à la source d'un projet impérial d'habitat expérimental qui demeure en cours d'élaboration. Sur les 27 raffineries orbitales recensées, 18 appartiennent à l'Atlas Consortium qui demeure le principal fournisseur du système.

Ghostlight (Miel VI)

Type : Glaciaire

Lunes : 2 (Frigga, Loviatar)

Gravité : 0.8 G

Atmosphère - aucune

Starport : M4, G1

Communications : 4

Spatial : M1

Industrie Navale : Rh

Population : D

Ghostlight n'est rien de plus qu'une planète de glace et de méthane congelé dépourvue d'atmosphère et sa situation périphérique dans le système Miel a amené la Marine Impériale à installer sur la surface des arsenaux et des dépôts de matériel ainsi qu'un spatioport militaire, le tout formant l'Amirauté et le QG des forces du système Miel. La surveillance de l'espace environnant est assurée conjointement par des relais radars sur Frigga et Loviatar ainsi que deux bases orbitales et des croiseurs légers en orbite. Les seuls résidents de Ghostlight sont des militaires et le milieu hostile est propice aux manœuvres et aux entraînements les plus complets. L'Amirauté est une véritable ville souterraine et les installations de surface se composent principalement de batteries lourdes et de lanceurs d'intercepteurs. Pénétrer dans la zone d'influence de Ghostlight ou de ses lunes est rigoureusement interdit en accord avec la législation impériale. Ghostlight tient son nom de certains composés fluorescents que l'on trouve dans de nombreux glaciers de la planète.

Intersection

Type : station spatiale O'Neil

Lunes : 0

Gravité : 1G

Atmosphère - artificielle

Starport : spécial, G3
Communications : 4
Spatial : M1
Industrie Navale : Rh
Population : D

Intersection est une station spatiale en orbite éloignée autour de Ghostlight dont les installations militaires assurent la protection. Intersection est bâtie selon la conception d'O'Neil et se présente comme un cylindre creux de 8 km de long sur 2 km de diamètre dont les parois intérieures servent de "sol" aux habitations. L'intérieur d'Intersection est un véritable milieu reconstitué et comprend parcs, zones d'hydroponiques et secteurs urbanisés. Plusieurs berceaux d'accueils et connexions d'appontage sont placées aux extrémités de la station afin de permettre l'accostage ou la mise en cale de vaisseaux spatiaux. Le rôle essentiel d'Intersection est de servir d'escale pour les vaisseaux extrasolaires et de centre de tri et d'entreposage des marchandises venues des systèmes voisins. De nombreuses sociétés locales assurent ensuite le transport des cargaisons vers les mondes du système. Bien évidemment, l'essentiel des habitants et des sociétés domiciliés sur Intersection ont un rapport avec le commerce interstellaire : courtiers, transporteurs, techniciens, douanes, établissements de loisirs et hôtels divers ... L'administration d'Intersection est assurée par des cadres de la mégacorp. Ryalle Developments qui en a réalisé la construction. Néanmoins, la présence des autorités impériales est assurée par un Préfet Impérial et Intersection abrite aussi le Quartier Général de la Police Galactique et du BTR pour le système.

Systeme Rigil Kent

Type d'étoile : blanche
Capitale du système : Luan/Shin Taiï
Statut : indépendant
Nombre de planètes : 2
Champ d'Astéroïdes : oui
Nomenclature des planètes :
- Raiden (Jovienne)
- Shin Taiï (Terrestre)

Shin Taiï (Rigil Kent II)

Type : Terrestre
Lunes : 0
Gravité : 0.9 G
Atmosphère : densité 2, propre à la vie humaine
Starport : G3, M3
Communications : 4
Spatial : S2, M3 (et impérial M2)
Industrie Navale : Ch
Population : I
Statut Indépendant

Shin-Taiï est un monde peuplé à 98 % par les descendants d'immigrés chinois et japonais. Bien que très malmené par les Machines durant le Syndrome de Frankenstein, la planète fut laissée de côté lors des guerres contre les Autres et ses habitants qui descendent de peuples opiniâtres remontèrent la pente très rapidement au point que leur niveau technologique actuel rivalise avec les meilleures productions de l'Imperium.

Pour des raisons que les sociologues ont du mal à déterminer, Shin-Taiï persiste à utiliser de manière intensive les trouvailles dangereuses comme les ordinateurs intelligents et les implants cybernétiques. Shin-Taiï n'a jamais souhaité s'intégrer à l'Empire et est dirigée par quelques grandes familles d'industriels à la tête de cartels planétaires superpuissants, les Zaibatsu, qui parviennent à exporter de nombreux produits dans tout l'Empire, certains par des circuits illégaux.

Afin d'éviter que les citoyens impériaux se rendent sur Shin-Taiï pour se faire mettre des implants illégaux ou que les Shins prolifèrent dans l'Empire, toutes les demandes d'immigration ou d'émigration sont examinées conjointement par les services gouvernementaux et le Préfet Impérial et toutes les personnes modifiées en infraction des lois impériales se voient contraintes de rester sur la planète. Il en va de même pour les touristes qui seraient autrement tentés de goûter aux nombreuses merveilles technologiques de Shin-Taiï.

La capitale planétaire est Luan, une cité de type "arcologie conique inverse" où les seuls espaces verts sont les jardins suspendus des cadres et administrateurs. De sa naissance à sa mort, le Shin moyen est employé, nourri, logé et marié au sein de la zaibatsu qui l'emploie, tradition qui remonte au Japon des débuts de l'Age du Premier Essor. Ainsi, les cadres d'une corporation sont souvent les descendants de simples ouvriers particulièrement méritants, bien que leurs espoirs de grimper au sommet soient des plus restreints tant les grandes familles tiennent les rênes serrés. La discipline de ce peuple est indéniable puisque malgré tous les dangers potentiels des modifications cybernétiques et de la nanotechnologie, les taux de délinquance et de terrorisme sont sensiblement égaux à ceux des mondes impériaux les mieux policés. Ainsi, la controverse sur l'usage des découvertes

technologiques continue à battre son plein dans les cercles universitaires et les ministères de l'Empire.

Parmi les principales zaibatsu de Shin-taï on peut compter Ma-Yuan (ordinateurs et télécommunications), Nissan Entertainment (cyberconsoles et interfaces ludiques) et Kuan-Yin (armement et robots militaires). Les spationautes et commerçants interstellaires sont souvent tentés de se livrer à des trafics de technologie mais les tribunaux impériaux sont particulièrement sévères pour les affaires de ce genre.

D'autres cités semblables à Luan existent sur la surface de la planète qui est dans sa grande majorité déserte. L'écosphère de Shin-Taï est peu variée et l'essentiel de la production agro-alimentaire est assurée par des usines de clonage. Plusieurs familles puissantes ont néanmoins aménagé certains endroits de la planète en véritables paradis réservés à leurs loisirs.

Système Saphir

Type d'étoile : géante bleue

Capitale du système : aucune capitale officielle

Statut : indépendant

Population : inconnue

Nombre de planètes : 0

Champ d'Astéroïdes : au moins trois champs distincts

Saphir est une étoile bleue dépourvue de planètes, toutes celles qu'elle possédait autrefois ayant disparu dans un cataclysme cosmique encore inexpliqué. Les restes de ces mondes ont formé des champs d'astéroïdes que certaines fluctuations du champ magnétique de Saphir ont amené à s'interpénétrer partiellement au cours des siècles. L'apparence actuelle des champs astéroïdiens de Saphir est pour le moins indescriptible et les meilleurs ordinateurs mettraient probablement plusieurs décennies à cartographier avec précision tous les rochers de taille significative qui poursuivent le route autour de l'étoile bleue.

Il y a une cinquantaine d'années, un groupe de mercenaires nommé les Anges d'Acier a décidé de profiter de ce labyrinthe cosmique pour y établir son quartier général. Depuis cette époque, l'organisation des Anges s'est considérablement développée et les rares visiteurs admis dans le saint des saints décrivent la base principale des mercenaires comme un ensemble d'installations dispersées dans les anneaux extérieurs des champs d'astéroïdes, un véritable coupe-gorge où chaque rocher peut dissimuler des batteries de missiles ou des baies de lancement, quand les navires des Anges ne sont pas tout simplement en embuscade dans les zones les plus indéchiffrables aux senseurs.

Bien que les Anges d'acier profitent au mieux des possibilités de camouflage offertes par leur réseau d'installations, il est douteux qu'ils connaissent à fond tous les méandres de ce puzzle cosmique qui déchaîne encore des controverses parmi les astrophysiciens de toutes les nations des Marches.

Système Styron

Type d'étoile : blanche
Capitale du système : Dolentown/Barlane
Statut : Domanial (Duché de Barlane)
Nombre de planètes : 4
Champ d'Astéroïdes : oui

Nomenclature des planètes :
- Nothing (Mercurienne)
- Barlane (Terrestre)
- June (Jovienne)
- Wendell's World (Aride)

Barlane (Styron II)

Type : Terrestre
Lunes : 1 (Custodes)
Gravité : 1.0 G
Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine
Starport : G3, M2
Communications : 4
Orbital : S1, M1
Industrie Navale : Ch
Population : I
Statut : Domanial (Duché de Barlane)

Capitale du Duché du même nom ainsi que du Comté de Styron, Barlane est un monde où les conditions existantes se prêtaient à l'implantation humaine. Barlane est un monde jeune et dépourvu de mammifères supérieurs, une planète où masses continentales et océaniques sont en proportions harmonieuses. Ainsi, les émigrants entreprirent rapidement le développement de leur économie et de leur industrie et se relevèrent rapidement des dégâts causés par les Autres. Lorsque Barlane fut redécouverte par l'Empire, la planète n'était pas le moins du monde disposée à rejoindre les autres mondes humains. Les impériaux soumièrent la planète par la force mais eurent la sagesse de donner des postes importants aux modérés plutôt que de les éliminer avec les indépendantistes. Après un siècle de cette politique, la tutelle impériale est devenue partie intégrante de la vie des Barlans. La capitale planétaire et domaniale est la mégalopole Dolentown, nommée d'après le nom de l'ambassadeur impérial qui eut l'idée d'incorporer les personnages influents de Barlane dans le gouvernement domanial.

Actuellement, Barlane doit dépenser des sommes non négligeables pour préserver et réparer l'écosystème de Wendel, sa voisine bombardée il y a quelques années par les Machines de la Terreur.

Wendell's World (Styron IV)

Type : Aride (autrefois Terrestre)
Lunes : 1 (Alicia)
Gravité : 1.1 G
Atmosphère : Densité 2, propre à la vie humaine mais pollution bactériologique, chimique et radioactive
Starport : G2, M3

Communications : 4
Orbital : S2, M3
Industrie Navale : Ch
Population : F
Statut : Domanial (Duché de Barlane)

Wendell's World porte le nom du courrier impérial qui le découvrit en 46 de l'Ere Impériale à la suite d'une erreur d'hypernavigation. Ce monde est surtout connu du public depuis la récente campagne des Machines de la Terreur, à savoir la plus grande opération militaire lancée par des Machines depuis le Syndrôme de Frankenstein. Cette planète était auparavant un monde de type terrestre mais de nombreuses zones urbanisées furent réduites à l'état de cratères vitrifiés alors que la population se terrait dans les abris souterrains pour échapper à un siège qui dura 37 jours. On admet généralement que sans le courage des équipages de la Sixième Flotte Impériale (et notamment les martyrs de la 3ème Escadre) les Wendelliens survivants qui tentent de reconstruire leur foyer seraient beaucoup moins nombreux.

Les chiffres totaux de pertes civiles et militaires avoisinent les six millions d'individus sans tenir compte des nombreuses victimes d'irradiations à évolution terminale et les milliards de crédits impériaux qui devront être investis pendant des décennies pour assainir totalement la quatrième planète de Styron.

La capitale de Wendell's World était nommée Wanderway mais le nouveau centre administratif est la cité de Résurgence. La plupart des autres villes habitées ont de fréquents problèmes d'alimentation énergétique et dans les coins les plus reculés la loi est souvent respectée en fonction de la puissance de feu que ses représentants peuvent aligner.

Heureusement pour les Wendelliens, leur monde est riche en minerais de toutes sortes et le commerce est en passe de redevenir florissant. Il est fortement conseillé aux touristes de ne pas s'aventurer dans les ruines des anciennes cités où virus et poussières radioactives guettent sans doute l'imprudent et il n'est pas rare que les autorités aient maille à partir avec des éléments isolés des forces qui attaquent la planète. Certains individus courageux exercent d'ailleurs la profession dangereuse de Chasseurs de Machines afin de protéger les communautés les plus isolées.

Comme on peut s'en douter, les Wendelliens sont hostiles à la présence de robots et machines intelligentes sur leur monde au point que les destructions de robots imprudemment laissés sans surveillance par leurs propriétaires sont monnaie courante et que plusieurs lynchages de citoyens qui voulaient acquérir de tels mécanismes sont à déplorer. Wendell est dans son ensemble un monde à part, riche en opportunités, une sorte de Far West comme il est dépeint dans les récits prés spatiaux. Loin de Résurgence, les gens sont souvent des fines gâchettes et l'héroïsme côtoie l'opportunisme dans les bourgades isolées de la planète.

Systeme Truane

Type d'étoile : blanche
Capitale du système : Truane
Statut : Duché de Truane
Nombre de planètes : 4
Champ d'Astéroïdes : oui

Nomenclature des planètes :
- Prenglar (Vénusienne)
- Pale (Terrestre)
- Loren (Jovienne)
- Auril (Glaciaire)

Prenglar (Truane I)

Type : Vénusienne
Lunes : 0
Gravité : 1.2 G
Atmosphère : Densité 1, toxique
Starport : G2
Communications : 4
Spatial : S3
Industrie Navale : Rh
Population : C

Indigènes : reptiles humanoïdes amphibiens

- appellation indigène : Sokos
- Statut : neutre à tendance amicale
- type : chasseurs nomades
- niveau technologique : 3
- usage d'outils manuels et recherche d'armes ou d'instruments évolués pour la chasse sous-marine

Monde entièrement recouvert d'océans de méthane en ébullition comme Vénus, Prenglar est exploitée de manière intensive par plusieurs consortiums impériaux en raison de ses ressources naturelles importantes au nombre desquelles on compte plusieurs algues aux propriétés médicinales et anagathiques ainsi que le cuir de Sahuar, un animale gigantesque apparenté au squalo terrien dont la peau vaut dans certains cercles autant que les fourrures les plus recherchées. En raison des conditions climatiques souvent médiocres, les seules installations d'accueil pour les navires spatiaux sont situées en orbite, un réseau de navettes spécialement conçues pour évoluer dans l'atmosphère troublée de la planète assurant la liaison avec les cités flottantes de Prenglar. Les installations humaines sur Prenglar comptent également quelques avant-postes scientifiques sur la seule masse de terre émergée de la planète qui pullule en forme de vie carnivores de toutes tailles. Dans les profondeurs océanes de la planète réside également une race cognitive qui entretient quelques contacts avec les humains : les Sokos. Ils échangent diverses algues contre des lance-harpons et autres instruments pratiques pour eux.

Pale (Truane II)

Type : Terrestre
Lunes : 1 (Spectrale)
Gravité : 1.1 G
Atmosphère : Densité 2, légèrement toxique

Starport : G4
Communications : 4
Spatial : S3, M3
Industrie Navale : Ch
Population : F

Colonisée durant l'Union, Pale fut bombardée par les Autres avec des armes chimiques et bactériologiques particulièrement dangereuses. La population locale disparut entièrement durant le bombardement ou par les épidémies et famines qui en résultèrent et les navires impériaux de la Redécouverte ne trouvèrent que des ruines inhabitées sur Pale. Les colons actuels sont tous de souche impériale et Pale a été le pilier fondateur du Duché de Truane. A l'heure actuelle, la pollution atmosphérique est encore susceptible dans certaines zones mal aérées de générer des troubles fatals pour les personnes sensibles et les alertes au smog font le quotidien des habitants de Truane, la capitale impériale bâtie à peu de distance des ruines de l'ancienne capitale planétaire. Néanmoins, les travaux de terraforming et d'ingénierie génétique intensifs ainsi que la proximité des ressources pharmaceutiques de Prenglar ont permis aux Paliens de bâtir un monde vivable à partir de la désolation que leurs grands-parents découvrirent. De nombreuses universités impériales achètent également à grand prix les reliques de l'Union que l'on peut trouver partout sur la planète, ce qui fournit un surcroit de ressources au Duché qui espère bien achever le nettoyage complet de l'écosphère planétaire avant la fin de ce siècle.

Auril (Truane IV)

Type : Glaciaire
Lunes : 1 (Talos)
Gravité : 0.6 G
Atmosphère : Densité 1, propre à la vie humaine
Starport : G1
Communications : 4
Spatial : M1
Industrie Navale : R
Population : B

Des recherches archéologiques ont permis de découvrir un complexe informatique géant en ruines de plusieurs kilomètres cubes sous la surface d'Auril. Les experts pensent qu'il s'agit d'un superordinateur de type CELIA (Cryogenically Enhanced Logic and Intuitive Apparatus), une des dernières merveilles technologiques réalisées avant l'effondrement de l'Union. Le plus étrange est que cette machine ne figure pas parmi celles répertoriées dans les archives de l'Union et que les raisons de son existence sont encore mystérieuses.

Des équipes impériales tentent de rétablir les fonctions de ce superordinateur et les militaires en orbite veillent sur leur sécurité et celle de l'installation.

Systeme Yodh

Type d'étoile : blanche

Capitale du système : Hadley

Statut : indépendant

Nombre de planètes : 3

Champ d'Astéroïdes : non

Nomenclature des planètes :

Euclide (Yodh 1a)

Polyèdre (Yodh 1b)

Sphère (Yodh 1c)

Yodh est encore un mystère astrophysique puisque ses trois mondes sont situés sur la même orbite, à une distance identique de leur soleil et comportent exactement le même nombre de lunes ! La population humaine de ces trois planètes est composée de mineurs et de petits exploitants agricoles regroupés dans une multitude de bases (on en compte 11 à l'heure actuelle), descendants des premiers colons établis sur place durant l'Union des Mondes. Les Yodhans sont regroupés dans un système fédéral assez lâche qui laisse à chaque base une marge considérable d'autonomie. Le système accepte volontiers de commercer avec l'extérieur mais la plupart des habitants ont cette mentalité typique de propriétaires terriens qui fait que bien peu d'entre eux quittent leur monde natal.

Epargnées durant la chute de l'Union des Mondes, les trois planètes de Yodh sont néanmoins peu peuplées autant pour des raisons démographiques que parce que la densité atmosphérique y est faible et rend le port d'une assistance respiratoire obligatoire en dehors des bases yodhannes. La quasi-totalité des bénéfices dégagés par le commerce est d'ailleurs investie dans des processeurs atmosphériques, les yodhans préférant un mode de vie frugal et économe leur permettant de transformer lentement leurs monde plutôt que l'accès au confort et à la modernité.

De l'avis général, les yodhans sont des gens bizarres et superstitieux. Une croyance locale fait d'ailleurs état de la présence d'une race intelligente mystérieuse et encore invisible qui aurait placé les mondes de Yodh sur leur orbite actuelle et continuerait dans l'ombre à surveiller les humains héritiers de son univers.

Psychologiquement, le Yodhan type est fataliste de nature, au point que les fréquents raids pirates sur les trois mondes du système n'ont toujours pas amené leurs victimes à envisager une défense commune efficace. La plupart des religions et doctrines prêchant la soumission à une destinée ou un être supérieur rencontrent d'ailleurs un fort succès dans les bases, principalement la Nouvelle Croyance Interstellaire mais aussi le Shintoïsme et une multitude d'autres croyances dérivées ou aux origines indéterminées. Toutes ces croyances cohabitent tant bien que mal au sein des 11 bases qui sont respectivement : Hadley, Durner, Hanson (Euclide), Downwater, Dustbowl, Rockpile (Sphère) et enfin Nickelchrome, Iridium et Cobalt (Polyèdre).