



# FRONTIER

ELITE  
II

**FRENCH**

— **GAZETTEER** —

# **L'INDEX GEOGRAPHIQUE**

# INTRODUCTION

Cet index géographique de mondes sélectionnés a été compilé pour Faulcon De Lacey par Darlitz, la société qui fabrique les célèbres guides touristiques de poche. Notre infatigable correspondant David Massey, dont les incessants voyages ont permis la description d'un si grand nombre de planètes, a été le principal collaborateur. Le calendrier pour rédiger cet index géographique était si chargé que certains des articles ont dû être écrits par ses trois assistants : Kathy Dickinson, David Braben, et Ian Bell. C'est une brève introduction pour le voyageur enthousiaste ou une source de rêves pour l'explorateur sédentaire. Le système Sol est décrit en premier, ceci en raison de son importance historique qu'il partage avec le système Achenar. Ces deux systèmes renferment les quartiers généraux des deux joueurs principaux, la Fédération et l'Empire, qui se battent entre eux pour régner sur la galaxie. Pour aider le lecteur, nous avons inclus une brève chronique relatant les débuts de la quête de l'homme.

# UNE BREVE CHRONIQUE

Les années 1950	Le premier homme dans l'espace; fission nucléaire sous contrôle; le début de la première course aux armements
Les années 1960	Le premier homme sur la Lune; énergie de fission commerciale; circuits intégrés; ordinateurs
Les années 1970	Sondes envoyées pour l'exploration du système Solaire
Les années 1980	La fin de la première course aux armements nucléaires
Les années 1990	Les premiers problèmes environnementaux graves sur la Terre; fusion nucléaire sous contrôle
Les années 2000	Le premier conflit (mineur) entre un état et une corporation 'multinationale'
Les années 2010	Les premiers problèmes démographiques graves sur la Terre
Les années 2020	La première agence internationale de mise en application de mesures de protection environnementale; la première station spatiale commerciale
Les années 2030	Crise énergétique importante; restrictions sur les combustibles fossiles; troubles religieux; le premier bébé né hors de l'atmosphère terrestre
Les années 2040	La troisième guerre mondiale. Immenses progrès technologiques; terribles dommages environnementaux.
Les années 2050	La guerre cesse graduellement en raison des insurrections populaires. Energie de fusion commerciale.
Les années 2060	Reconstruction. La domination des corporations s'accroît.
Les années 2070	Le premier homme sur Mars; la première base lunaire permanente.
Les années 2080	L'exploration du système solaire par des vaisseaux spatiaux habités; villes orbitales autour de la Terre; le lancement des premières sondes interstellaires.
Les années 2090	La première base permanente sur Mars; industrie lourde sur la Lune
Les années 2100	Découverte de fossiles sur Mars; découverte de "l'hyper-espace"; les hommes occupent tout le système solaire.
Les années 2110	Réception d'un message de la première sonde interstellaire envoyée au système Alpha Centauri. Premières photos d'une planète hors du système solaire dans le point Lagrange des deux étoiles principales.

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Les années 2120	Découverte de la vie sur Tau Ceti 3; premier conflit armé dans l'espace pour les droits sur la ceinture des astéroïdes.
Les années 2130	Les sondes capables de voyager dans l'hyper-espace envoyées dans tous les systèmes avoisinants.
Les années 2140	Vaisseau spatial habité envoyé à Tau Ceti.
Les années 2150	Colonie établie sur Tau Ceti 3. Les grandes corporations envoient les premiers vaisseaux de colonisation privés.
Les années 2160	La course aux étoiles. Immense effort de production pour fabriquer des vaisseaux de colonisation; début de l'exode en masse.
Les années 2170	Début de première tentative de terraformation de Mars.
Les années 2180	Découverte de la vie sur Delta Pavonis et destruction de celle-ci la même année par infection bactériologique
Les années 2190	Découverte de la vie sur Beta Hydri 4; et sur Altair 5. Les colonisateurs humains se propagent de manière incontrôlée.
Les années 2200	Lancement du programme de récupération environnementale sur la Terre; renonciation à la terraformation de Mars.
Les années 2220	Accélération de l'extinction d'espèces sur Tau Ceti 3. La Terre menace d'envoyer des forces de l'ordre si rien n'est fait.
Les années 2230	L'ultimatum envoyé à Tau Ceti est ignoré.
Les années 2240	La première bataille interstellaire; création de la Fédération; membres fondateurs : la Terre, Tau Ceti, Delta Pavonis, Altair, Beta Hydri.
Les années 2260	La propagation de l'influence de la fédération
Les années 2270	Début de la deuxième tentative de terraformation de Mars.
Les années 2280	Découverte de la première relique non-humaine dans l'espace. Origine encore inconnue en 3200.
Les années 2290	Premier homme "à l'extérieur" sur Mars (c'est-à-dire sans appareil respiratoire) à l'achèvement de la terraformation.
Les années 2300	La vie indigène restante sur Tau Ceti 3 préservée dans des enclos spéciaux.
Les années 2310	La nouvelle de l'élimination d'une race d'êtres sensibles sur Achenar 6d par des colonisateurs privés fait outrage dans la Fédération. Achenar refuse de se rallier à la Fédération; début de nombreux projets de terraformation.

## **L'INDEX GEOGRAPHIQUE**

Les années 2320	La Fédération envoie une flotte de guerre à Achenar. Achenar gagne l'immense bataille de l'espace qui en résulte.
Les années 2330	L'Empire s'étend d'Achenar aux mondes avoisinants. Guerre entre l'Empire et la Fédération.
Les années 2340	Les batailles entre la Fédération et l'Empire continuent.
Les années 2350	Création de la corporation Sirius, celle-ci s'enrichit en agissant comme fournisseur des flottes de guerre.
Les années 2360	
Les années 2370	
Les années 2380	Signature d'un Traité entre l'Empire et la Fédération.



### Achenar

Ce système comprend dix corps célestes importants, dont un seulement, Achenar 6, se trouve à proximité de planètes habitées. C'est un des seuls systèmes qui a trois mondes avec une atmosphère respirable, bien que deux de ceux-ci aient été terraformés. La caractéristique la plus remarquable de ce système est sa fonction. En effet il sert de base à l'Empire et à l'Empereur Hesketh Duval, dont le trône se trouve sur le monde naturel Achenar 6d (connu sous le nom de Capitol par les gens de la région). L'Empereur appartient à la dynastie des Duval qui fut fondée par Marlin Duval. Cette femme riche qui avait été déçue par l'administration et les autorités terriennes, s'embarqua avec sa propre flotte colonisatrice en direction d'Achenar 6d, qu'elle choisit parce qu'il était très éloignée de la Terre. Ses fonctions de chef prirent fin lorsque son frère Henson supervisa un 'accident' de vol dans lequel elle périt. Le gouvernement démocratique fut brusquement remplacé par un régime impérial strict, dont la direction est assurée, depuis ce temps-là, par la famille. La violente haine des principes et de la vision de Marlin Duval d'un monde en paix est telle que des techniques génétiques sont utilisées pour empêcher la naissance des enfants filles.

Par le passé la Fédération a essayé de passer avec divers empereurs, des accords pour qu'ils se rallient à elle, mais ses efforts ont été accueillis avec mépris. L'accroissement démographique rendit nécessaire la Terraformation d'Achenar 6b, et Henson supervisa l'extermination d'une race d'êtres sensibles sur Achenar 6d, et entreprit d'exercer son influence sur d'autres systèmes, provoquant ainsi la colère de la Fédération. Ceci conduisit à la première guerre spatiale importante, dont Achenar sortit victorieux. Fort de cette victoire l'Empire continua sa politique expansionniste envers d'autres mondes. Des batailles sporadiques eurent lieu pendant de nombreuses années, ceci jusqu'à ce que les dirigeants de l'Empire et de la Fédération signent enfin un traité qui garantissait les relations amicales entre les deux puissances. Les termes de ce traité, cependant, étaient suffisamment vagues pour permettre aux hostilités de continuer dans les territoires éloignés de la périphérie, alors que les dirigeants se témoignaient leur solidarité en public.

Une fois en possession des documents nécessaires pour se rendre dans le système Achenar, les touristes affluent pour visiter le palais de l'Empereur sur Capitol (6d). Le bâtiment est une vaste structure de matériaux rose semblable à du verre, qui miroite au soleil et flamboie dans la nuit quand elle décharge l'énergie qu'elle a emmagasinée. Les visiteurs étrangers sont accueillis par le personnel du palais qui utilise une subtile propagande pro-Impériale afin de saper l'autorité de la Fédération. Ce bon accueil n'est pas de mise en dehors du parc du palais. Là, toute personne qui parle avec l'accent de la Fédération est méprisée, à moins que l'on puisse lui soutirer de l'argent. L'accent de l'Empire est né et a évolué lorsque les Achenariens accentuèrent la prononciation de certaines voyelles pour tourner en dérision

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

l'accent standard de la Fédération. Aux yeux des étrangers, leur manière de parler ressemble assez à un geignement.

Dans le système capitaliste peu de produits sont interdits à la vente comme à l'achat. La raison pour laquelle les produits radioactifs et les gaz neurotoxiques sont illégaux reste un mystère. Peut-être représenteraient-ils le danger le plus grave pour l'Empereur si jamais un ambitieux venait à en posséder.

K.D.

### **Ackwada**

La découverte officielle de ce système et de sa planète habitable est maintenant attribuée à Augustus Brenquith, bien que la Rockforth Corporation revendique les titres de propriété et les droits de promotion du système. Trente-neuf ans après que la Corporation ait déclaré que le système lui appartenait, une ancienne capsule à messages, qui tournoyait de manière incontrôlée dans l'espace, fut récupérée juste au-delà de l'orbite de Jupiter dans le système Sol. On pense maintenant que la capsule aurait subi une panne d'alimentation juste après son retour dans le système Sol par hyper-espace, et aurait été en orbite autour de Jupiter pendant un temps incalculable.

La découverte souleva à l'époque un intérêt considérable parmi les archéologues sur terre, et pendant que la capsule était en transit à l'Université de New Delhi, son ouverture ou non suscita un débat animé. Lorsque la capsule fut examinée l'on remarqua que son sceau était brisé, la question était donc résolue. A l'intérieur on découvrit un cristal à messages, ainsi que le 'legs éclatant' d'Augustus Brenquith, son journal de bord couvrant sa seconde période de cinq années de recherche solitaire de nouveaux mondes, dans la liste des systèmes planétaires qu'il avait découverts figurait Ackwada.

Ackwada est un monde hospitalier, dont la gravité est très proche de celle de la Vieille Terre et qui possède un climat agréable. De nombreux visiteurs et industriels qui se rendent aux réceptions organisées par la Corporation sont frappés par la similarité qui existe avec la Terre. La population indigène n'apprécie guère la comparaison. Ils font remarquer que la Terre a jugé bon d'entreprendre dans le passé quatre invasions de la planète. A bien des égards la planète de Thompson est une des zones contestées, car elle se trouve à peu près à mi-chemin du coeur de la Fédération et de l'Empire. La Rockforth Corporation parvint à préserver l'indépendance de la colonie pendant les premières années et cette tendance s'est maintenue, alors que les droits de jouissance de la Corporation sur la planète ont changé plusieurs fois depuis sa découverte.

Le Camp Rush est une ville fortement industrialisée, où les matières premières sont transformées en machines et en outils nécessaires à ce système en voie de développement. Conformément aux premières lois de la Corporation, le déversement de polluants et de déchets n'est pas réglementé. En conséquence, l'environnement de la région aux alentours de Camp Rush est malsain et nécessite le port de vêtements de protection. Les formes de vie indigènes



## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

sont en grande partie victimes d'empoisonnement par métaux lourds et de cancers causés par les effluents des diverses usines. L'air près de Camp Rush est dangereux à respirer pendant de longues périodes sans appareil respiratoire ou système de filtrage perfectionné.

La majeure partie des gens vont à Yorkville pour se détendre. Les Corporations propriétaires de ce Monde fournissent un service régulier de navettes gratuites entre les deux principales villes, et comme on le dit dans la région "Rush pour le travail, Rush pour la paye, York pour la belle vie, York pour s'amuser". Les secteurs des spectacles de Yorkville sont sponsorisés par la Corporation et ceci a conduit, dans certains systèmes stellaires voisins, à des allégations que des organisations criminelles se sont installées à Ackwada. Cette accusation a été vigoureusement contestée par les cadres dirigeants des Corporations et des actions en justice concernant cette affaire ont été intentées dans plusieurs colonies. Les Corporations se sont aperçu que la menace d'une demande de dommages et intérêts importants et de procès coûteux est une arme de dissuasion extrêmement efficace pour tous sauf les plus intraitables de leurs adversaires.

### Ackanphi

A peu près à la même époque, alors que le système Ackwada était colonisé par la Corporation Rockforth, un consortium de groupes industriels moins importants s'empara du système Ackanphi. Cinq actionnaires principaux prirent part à cette opération : Nagoshima, Grendell-Hooper, Shan-Boorman, Memoryvista et G'greenventure. Contrairement à de nombreuses entreprises communes de sociétés, après la construction de bases planétaires les groupes ne se laissèrent pas entraîner dans les querelles concernant les droits d'exploitation. Les cinq corporations consolidèrent leurs positions et se regroupèrent sous forme d'entité commerciale unique pour traiter avec les étrangers.

La masse du monde de Biggs n'est environ que la moitié de celle de la Terre, mais son rayon étant plus petit dans les mêmes proportions, la gravité de surface est pratiquement la même que celle de la Terre. L'introduction de la flore et de la faune terrestres eut lieu méthodiquement, grâce en grande partie à l'influence de Rebecca Swaan-Schiffman de G'greenventure. Les politiques de contrôle de l'environnement introduites par la Corporation Big G (le surnom qui lui fut attribué) a fait de Biggs un exemple écologique à suivre en matière de gestion planétaire. Les cyniques font observer qu'il n'existe aucun grand prédateur sur la planète, et qu'il n'y avait donc aucune espèce indigène sur laquelle il était nécessaire d'exercer un contrôle, mais un rapide coup d'oeil sur les rapports de la colonie chasse rapidement cette paisible illusion.

Au début de l'histoire de la colonie, il y a eu une série de pestes et de maladies, qui anéantit presque totalement la colonie. La Corporation Shan-Boorman fit venir une équipe de chercheurs bio-chimiques pour traiter le problème et Grendell-Hooper finança la construction d'un ensemble de laboratoires. Ceux-ci se développèrent pour former l'Institut Shan-Hooper, une des plus prestigieuses académies scientifiques des mondes connus. Après trois années de travail intense la peste fut vaincue, et maintenant tout visiteur est systématiquement vacciné

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

contre la maladie rapide et le filigrane à son arrivée dans tout port stellaire. (Ces deux maladies sont encore endémiques dans le monde de Biggs et la loi sur la quarantaine est strictement appliquée).

L'Institut ne cessa pas ses travaux après avoir trouvé des traitements aux premières maladies d'acclimatation, au contraire il fut maintenu et élargi pour qu'il puisse se consacrer à d'autres domaines d'études. Au début de son histoire, la colonie reçut la visite de Munkhouse Brewer, un célèbre chanteur auteur-compositeur de l'époque et ami de Siobhan Young, la poétesse. Munkhouse composa une chanson populaire assez banale déclamant les "cieux flamboyants et les yeux de démon" de Biggs, mais il parvint malgré tout à transmettre à Siobhan l'obsédante beauté du système Ackanphi.

Young et son compagnon, l'artiste Taylor Arkwright, se rendirent dans le système pour admirer de visu les merveilles décrites, et ils s'y installèrent afin de capturer leurs visions. Le cycle des poèmes "Brûlée par la gloire, chaire insipide" permit à Young de se créer une place parmi les meilleurs et lui assura une chaire à la nouvelle Faculté d'Art à l'Université Schneider. Taylor Arkwright fuya toute publicité et à la place s'en fut fonder une nouvelle colonie sur la troisième planète, finançant la construction d'une petite base de dômes par la vente de la plupart de ses premières oeuvres. Pendant quarante-deux ans il travailla dans l'anonymat le plus total, refusant tout contact avec les gens de l'extérieur, peignant et dessinant les scènes dont il était le témoin.

L'anonymat d'Arkwright cessa lorsque le jeune artiste Dieter Blemmring d'Achenar partit à sa recherche après avoir vu La Troisième Feuille au Musée Central de Facece. Très impressionné par les premières oeuvres d'Arkwright, Blemmring se rendit chez le maître et le persuada de lui laisser visiter la Concession de Taylor. Ainsi fut créée la colonie d'artistes sur la Concession de Taylor, qui est devenue un refuge pour la peinture, la sculpture et toutes les autres formes d'art représentatif. De nombreuses oeuvres parmi les plus célèbres de l'univers connu sont conservées au refuge et c'est l'ambition de tous les artistes de l'Empire de pouvoir contempler la collection au moins une fois dans leur vie.

La science et les autres arts littéraires étant établis dans le système Ackanphi, d'autres facultés dans les domaines des arts de performance, des lettres et de la philosophie ne tardèrent pas à se développer à Biggs. Ce développement a donné un centre culturel et esthétique dans la région. Pour une raison que l'on ignore les pirates de la région ont épargné les musées et les galeries de Biggs et de la planète, et ses Corporations sont fiers à juste titre de sa haute réputation parmi les peuples cultivés de l'Empire.

D.M.

### Alioth

Alioth représente un système stellaire dont l'énorme potentiel reste encore à exploiter par ses colonisateurs. Il a eu une histoire mouvementée en termes de domination politique, et les armées de l'Empire et de la Fédération se sont affrontées pour exercer le droit de contrôle sur le système. La seule période au cours de laquelle l'Empire et la Fédération ont agi de concert envers Alioth, fut au cours de la Révolution Quaterson de 2617, lorsque le peuple de Gordonworld tenta de conquérir sa liberté en affrontant les deux grandes puissances. Quentin Devisises, l'instigateur d'un coup d'état qui tenta d'établir Gordonworld (connu alors sous le nom de "Fruitcake") comme la capitale locale des libre-échangistes fut écrasé sans merci grâce à une rare action navale regroupée des flottes de la Fédération et de l'Empire.

La New California fut terraformée peu de temps après, en utilisant un programme expérimental accéléré de modifications génétiques. L'Empire inaugura des méthodes qui n'eurent qu'un succès mitigé sur cette planète d'essai. Depuis, cette approche est devenue plus fiable, mais les premiers colonisateurs de la New California présentent parfois des particularités inhabituelles qui remontent à ce passé mutagénique. Cet héritage est en partie la raison pour laquelle les Nouveaux Californiens se montrent plus favorables envers la Fédération. Si la politique de pureté raciale que prône l'Empire était suivie à la lettre, elle se traduirait par la repopulation de la colonie et la destruction des habitants touchés. Afin d'empêcher ceci la population de la New California organise une pétition permanente pour la reconnaissance de la planète en tant que protectorat de la Fédération.

Les origines expérimentales de la planète de la New California ne font en aucune façon oublier sa beauté et les mutagènes enterrés dans l'environnement ne posent aucun danger aux touristes. (NOTE : Toute personne qui entend rester pour une période de plus de 300 jours standard doit s'assurer de recevoir la vaccination et les traitements chimiques nécessaires après 200 jours et ensuite à intervalles réguliers). Le système, dans son ensemble, a un impact visuel extraordinaire, avec une abondance de géantes gazeuses en orbite autour de l'étoile centrale géante. Il a été comparé pour sa beauté irrésistible aux systèmes de soleils sextuplés d'Andbephi ou Ioaray. L'étoile inspira au groupe flash-rock Jjagged Bbanner son premier enregistrement quad platinum 'Sungrazing', qui fut à l'origine de leur immense succès.

Les vastes réserves d'hydrocarbures qui sont disponibles grâce au grand nombre de géantes gazeuses et grâce à l'étoile primaire du système elle-même, ont conduit à l'installation d'une immense industrie des plastiques basée dans ce système. Les scientifiques de la société Nesbitt Landing introduisirent le procédé quinker qui révolutionna les techniques de production de robots. La société est le leader dans bien des aspects de la conception et de la production d'automates et en particulier d'androïdes. Ces produits sont très demandés dans les mondes de l'Empire.

D.M.



### **Altair - La Colonie Biggs**

Des vingt corps célestes de ce système, Altair est une des deux planètes qui sont remarquables pour leurs conditions climatiques extrêmes. La Colonie Biggs est une jungle avec un haut degré d'humidité et une faune très riche. Ces caractéristiques font d'elle une destination de vacances privilégiée, parfaite pour ceux qui ont le goût de l'aventure. Les hôtels de toutes sortes abondent, il en existe même qui offrent des conditions spéciales pour ceux qui vivent normalement dans un environnement très différent, et qui ressentent le besoin d'un changement pendant leurs vacances. Par exemple, les personnes originaires de Stevenson dans le système Phiagre peuvent se reposer dans des appartements réfrigérés. A l'extérieur des hôtels, les êtres humains doivent porter un costume d'environnement, car les climats extrêmes de chaleur et d'humidité sont intenses sur ces planètes. Lorsqu'un touriste arrive à la Colonie Biggs, il doit signer une décharge de responsabilité pour le cas où il serait blessé par un animal sauvage (à moins qu'il ne se trouve sur la propriété de l'hôtel, par exemple dans une zone sans animaux). Toutes sortes d'êtres vivants abondent et les visiteurs inexpérimentés ont tendance à s'aventurer sans protection, sous le charme des scènes et des sons enchanteurs. Jungle Search est une entreprise florissante qui propose de rechercher les restes d'un ami, ou d'un parent de touriste perdu dans la jungle, afin de permettre son enterrement.

De nombreuses vaccinations sont nécessaires si vous avez l'intention de faire de longs trajets à pied dans la jungle, les maladies sont tout aussi variées que les animaux. Lorsque vous quittez l'hôtel vous recevez un costume d'environnement, un pistolet assommant, un tue-mouche assez grand pour abattre une mouche Oort (une armure serait nécessaire pour vous protéger entièrement de cette bête). Si vous pâlissez à l'idée de rentrer en contact direct avec la nature, vous pouvez voyager dans une Landcrawler, qui vous transporte à travers la jungle protégé par un Champ de force.

La seconde planète, Darkes Hollow, est très chaude et cette chaleur est désagréable. La température moyenne est 226°C. Cette planète est peuplée uniquement en raison de son minerai très riche en métaux. Les familles de mineurs vivent dans de petites communautés souterraines, et la Corporation minière subventionne deux séjours de vacances par an sur la Colonie Biggs. Les robots doivent accomplir la plus grande partie des travaux de surface, car les températures et la radiation sont trop élevées pour les êtres humains. L'énergie est fournie par un ensemble massif de panneaux solaires, qui permettent d'alimenter les très puissantes unités de conditionnement d'air des habitations souterraines. Ils fournissent aussi l'énergie nécessaire à l'immense fonderie. Il est dit que d'énormes primes de risque seraient payées aux mineurs quand ceux-ci sont contraints de travailler en surface dans leurs armures motorisées, pour effectuer une réparation urgente. Il y a même eu des rumeurs de travailleurs qui en ayant assez, qui se sont débrouillés pour que les robots ne soient pas disponibles pour faire les réparations nécessaires, afin de pouvoir eux-mêmes faire le travail, recevoir la prime de risque et quitter cet endroit exécrable pour toujours.

K.D.

### Andceeth

Andceeth est fier de son port stellaire très animé dans la ville de Diamond, et les voyageurs de nombreux mondes y viennent pour apprécier la splendeur et le luxe de ses hôtels. Ceux-ci datent des débuts de la Fédération lorsque Diamond était le principal centre des transactions commerciales entre les divers gouvernements planétaires. Avant que n'existe le Tableau d’Affichage Universel et le transfert garanti, les mondes d’Andceeth étaient le centre bancaire de la Fédération.

Les réserves de minéraux des plus grandes sociétés de la Fédération et celles de nombreux gouvernements étaient entreposées dans une immense chambre forte construite sur Trouble, Andceeth deux. Les violentes tempêtes à la surface de la planète, les constantes décharges électriques et l’atmosphère corrosive étaient censées décourager les pillards en puissance. Les véritables centres bancaires et commerciaux étaient établis sur Capitol, un monde plus agréable (à ne pas confondre avec le cœur de l’Empire).

En dépit des conditions sévères sur Trouble, il y a eu plusieurs tentatives de vol de la chambre forte et du butin le plus important dans l’histoire du crime. Aucune de ces tentatives ne réussit, bien que Hari van Dryuver parvint à pénétrer tous les dispositifs de défenses extérieures avant de mourir d’une crise cardiaque, qui fut causée, si l’histoire dit vrai, par la vue de tant de richesses réunies en un seul endroit. Même si Hari avait pu quitter la planète, il était peu probable qu’il puisse échapper à l’énorme présence policière qui était en place à ce moment-là.

La plus audacieuse attaque lancée contre les réserves de la Fédération fut le fait du Colonel Maximillian Wrekcht, qui fut un temps commandant de la cinquième flotte de l’Empire. Rendu amer par une série de défaites aux mains de la Fédération, il tenta de détruire la chambre forte par bombardement d’astéroïdes, fait à partir d’une orbite juste au-delà de celle de la sixième planète. Il pénétra dans le système à l’aide d’un croiseur modifié et hautement furtif, et parvint à faire dévier trois planétoïdes en direction de Trouble, avant d’être détecté. La Fédération put détruire deux des missiles et envoya le dernier dans le soleil. Maximillian fut condamné à passer devant une cour martiale par contumace, mais on s’accorde à croire qu’il mourut en essayant d’éperonner la chambre forte avec son propre vaisseau dans un dernier geste de défi envers la Fédération.

L’introduction du système de transactions garanties et de commerce par Tableau d’Affichage Universel mit fin au cœur commercial d’Andceeth. Ceci fut suivi par une période très agitée, et dans le chaos qui accompagna les changements des fortunes se firent et se défirent en quelques minutes. Le monde passa subitement du statut de capitale bancaire des mondes connus, à celui d’un point assez anonyme dans les banques de données stellaires de la plupart des ordinateurs.

Capitol protégea maintenant jalousement son indépendance envers la Fédération et l’Empire, et s’appuya sur son agriculture et son exploitation de minerais pour assurer la survie de sa population. La chambre forte sur Trouble fut saisie par le gouvernement planétaire deux

mois après la conversion au système de transfert garanti, et bien que très réduite, la richesse en minerais de Capitol fut suffisante pour financer la colonie et la rendre entièrement auto-suffisante. La colonie a maintenant un système démocratique et c'est une place commerciale renommée pour les communautés des systèmes stellaires avoisinants.

D.M.

### **Anlave**

Anlave est un petit système compact, qui a une longue et remarquable histoire relatée dans les archives de la marine de la Fédération. A l'origine il fut colonisé par une équipe d'experts en horticulture expérimentale, enthousiastes pour le développement de nouvelles cultures de citrons dans un système stellaire autre que celui de la Vieille Terre. Dans ce domaine la colonie fut un échec, et les trois nouvelles espèces développées dans les premières années, la prune-citron, le fruit de terre, et le mugwach, furent des désastres de l'ingénierie génétique. De vastes parcelles de terrain avaient été consacrées à la culture nouvelle, et lorsque le marché ne se matérialisa pas, les colonisateurs cherchèrent d'autres moyens de se procurer une source de revenus.

Heureusement, à la même époque, la marine naissante de la Fédération recherchait un terrain bon marché pour y installer ses docks et ses dépôts de ravitaillement, et elle accepta l'offre faite par les colonisateurs d'Anderton. Un des continents fut vendu aux colonisateurs pour leur utilisation exclusive. Ceci suffit pour donner aux scientifiques le capital nécessaire pour financer la série de cultures suivante : la pomme de terre-raisin, l'haricot-courge, la carotte-banane, la lentille-coing. Ces nouveautés, elles aussi, ne purent séduire le palais des gourmets de la Fédération, et les scientifiques entreprenants quittèrent Anderton, chassés par les fermiers en colère. Par l'ironie du sort, trente quatre ans plus tard, la pomme de terre-raisin fut redécouverte et réintroduite lorsqu'on s'aperçut que c'était l'aliment idéal pour la bête Verrix de Phiagre nouvellement découverte.

Le système Anlave fut le foyer de la troisième guerre des droits de naissance, et un grand nombre des premiers villages furent détruits par des bombardements. La marine de la Fédération subit des pertes importantes au cours de l'attaque surprise, mais elle se rallia au bâtiment commandant de l'Amiral Ghenkis B'nami et, grâce à une suite de manoeuvres surprises et innovatrices, reprit la planète et chassa les envahisseurs. Après l'attaque, les défenses de la base navale furent renforcées et des bases supplémentaires furent installées sur les mines d'Anderton et sur Denver. L'influence militaire reste forte sur la communauté d'agriculteurs qui s'est réinstallée sur Anderton.

L'importante présence militaire sur les trois planètes, et la grande diversité d'environnements firent d'Anlave le choix idéal pour la première académie de formation militaire en dehors du système Sol. Sa position au centre d'un groupe d'étoiles modérément dense était aussi très pratique, elle avait, de plus, été plusieurs fois un centre administratif local. Cette position clef dans l'espace local en a fait le point de mire des guerres avoisinantes.



## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Le nombre d'habitants de la planète a varié considérablement au cours de son histoire, et le nombre de colons a été bien plus important, dans le passé, qu'il ne l'est à présent. Bien que l'Académie se soit maintenant installée sur le monde fait sur commande de Navy Central dans le système voisin d'Eta Cassiopeia, la plus grande partie de l'administration y est restée, ainsi que certaines installations de réparation navale.

Fraser est une ville intéressante à visiter, mais l'animation constante due aux activités maritimes et la nature taciturne des fermiers et des mineurs indigènes, rendent difficiles des relations approfondies avec la population de la colonie. Les musées de la planète sont très beaux et en particulier le bâtiment "Memory of Gildur", construit en l'honneur de l'unique grand musicien de la planète. Une autre exposition, les 'folies de l'humanité', plus déprimante celle-là, présente une impressionnante collection, avec des détails graphiques de la désolation infligée à la planète pendant les guerres.

D.M.

### **Arcturus**

Le principal village de colons se trouve sur Discovery, une planète avec une atmosphère d'oxygène, qui comme les autres planètes de ce type est utilisée pour l'agriculture pour nourrir le reste de la galaxie. Pour ceux qui n'ont pas l'habitude de vivre sous une géante rouge, la lumière rouge du jour est plutôt déroutante, en particulier en été lorsque la géante rouge brille vingt-quatre heures sur vingt-quatre, à cause de l'inclinaison de la planète. Certains se sentent perturbés et les gens du pays sont souvent témoins de l'hystérie des nouveaux arrivants qui essaient d'obtenir un billet de retour plus tôt que prévu. Les "gens rouges" comme on les appelle sont, dit-on, étranges, et ceci est attribué à la couleur de la lumière.

Lorsque les premiers colons arrivèrent, la vie était au tout premier stade de l'évolution, le remplacement par l'introduction d'espèces fut donc facile. En dépit de leurs connaissances dans le domaine de l'écologie, les êtres humains finirent par créer un déséquilibre qui fut le résultat de la complexité à construire un système à partir de rien. L'évolution est encore ce qu'il y a de mieux : elle a le temps de son côté.

En raison de la durée de l'orbite, chaque saison dure environ sept années terrestres. Ceci peut être très décourageant, lorsqu'on sait que cela représente sept ans de nuit presque complète, ou sept ans de jour incessant. Pour cette raison, ceux qui peuvent se le permettre possèdent deux maisons, une dans l'hémisphère sud et une dans l'hémisphère nord. Ceux qui sont plus chanceux encore ont une résidence dans un autre système. Ceux qui sont le moins chanceux doivent s'adapter à l'éclairage artificiel qui fournit les ondes essentielles à la survie des êtres humains. Malgré cela, le taux de suicides est toujours plus important pendant les années d'hiver. Les gens ont des personnalités distinctes, selon la saison pendant laquelle ils sont nés, ceci est dû à leurs années de développement passées dans un extrême ou dans un autre.

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Les habitants du système Arcturus ne font pas cas des avertissements donnés par le Service de Surveillance Stellaire, qui indiquent l'instabilité du soleil. Selon certains rapports, il est probable qu'il soit en train de s'affaïsser pour devenir un "White Dwarf" dans les quelques milliers d'années à venir, mais certaines études montrent que ce phénomène pourrait avoir lieu dans la centaine d'années à venir. L'affaïssement produirait des doses massives de radiation, qui pénétreraient tous les corps en orbite, détruisant toute vie. Cependant, les gens de la région n'ont pas envie de partir. Tout changement de l'état du soleil sera annoncé à l'avance par le S.S.S., les visiteurs n'ont donc aucune inquiétude à se faire.

K.D.

### **Arexack**

Peter's Eden est un petit monde dont les mines sont épuisées, et qui a été repris par les adeptes de l'Eglise de KumByar, une secte peu connue, qui croit en une vie après la mort qui serait rendue progressivement moins atroce par des années successives de vie vertueuse. Pendant 100 années Arexackiennes après la fondation de la colonie (65 années terriennes de prières, de rasages de tête, de flagellations et de médicaments prolongeant la vie) il y avait peu de commerce avec Peter's Eden, car les résidents vivaient une vie austère mangeant les racines et les légumes crus cultivés localement.

Mais le Playboy galactique Zack Blackbeam dépensa quelques dix millions de crédits dans des HoloProjecteurs et des systèmes de contrôle météorologique pour organiser une fausse apparition de KumByar sur Peter's Eden. Les colons, étant religieux et extrêmement crédules y crurent sans réserve et donc furent désespérés d'apprendre que leur passage au Plus Haut Niveau du Paradis était impossible en raison du "rasage déplaisant" de leur chef, Sa Magnificence le Très Saint Ssord Rettu III.

Soixante-cinq années sans péchés furent immédiatement ternies par le lynchage de Rettu III, et les 74 années de guerre sainte et sanglante qui continuent aujourd'hui même. L'Eglise s'est violemment scindée en deux sur l'interprétation de la phrase "rasage déplaisant". Les traditionalistes pensaient que KumByar n'était pas content en raison de leur rasage insuffisant, et par conséquent ils retirent maintenant chaque follicule de poils du corps à l'aide de micro-chirurgie. Les modernistes pensent au contraire que la peau rasée est une Offense à Sa Vue et, à l'aide de traitements hormonaux importés tentent de faire pousser des poils drus sur tout le corps. Cette guerre a permis à Arexack de se réintroduire dans le commerce galactique par l'importation des armes à feu, des kits de défolliculation, des crèmes pileuses, et par l'exportation de plantes à racine comestible et de peaux.

I.B.

### **Ayethi**

Topaz a une vie indigène variée, mais cette vie s'est confinée aux mers et concerne peu les continents. Pour cette raison la plupart des catalogues d'étoiles classent ce monde comme un monde d'eau. Il serait plus juste de le décrire comme un immense bassin, avec ci et là une grande colline. Ce monde ne possède pas d'océans réellement profonds, seulement une mince couche d'eau riche en minéraux, d'une profondeur qui dépasse rarement 300 mètres. L'eau est à une température quasiment uniforme, ce qui rend la natation très plaisante, de plus il est presque impossible pour un être humain de se noyer dans une eau si dense.

Les formes de vie sur Ayethi se sont adaptées au bouillon riche en minéraux des mers. Ces formes de vie ont une meilleure résistance que les formes de vie introduites par la Fédération et même la technologie bio-génétique de l'Empire, n'est pas meilleure que les espèces indigènes. Les colonisateurs de ce monde exploitent donc la faune et la flore locales, exportant de grandes quantités de plancton riches en protéines et d'animaux semblables au krill. L'exploitation des mers riches en minéraux est faite directement et indirectement en récoltant des animaux modifiés qui filtrent et concentrent dans l'eau les sels désirés.

La planète est en orbite autour d'une étoile M à flamboiement rouge et la majorité des colons possède des abris anti flamboiement sous les eaux protectrices de Topaz. Les ports stellaires sont tous situés sur le sol et possèdent des abris pour tous les visiteurs. Il est obligatoire pour tout visiteur de signer des décharges de responsabilités pour flamboiement et de prouver qu'il a souscrit une assurance adéquate avant qu'il ne lui soit permis de venir dans ce monde.

Les flamboiements sont spectaculaires et les sismologues stellaires annoncent habituellement de manière précise des événements qui vont se produire. Si vous êtes présents sur Topaz lorsqu'un flamboiement est annoncé, retardez votre départ pour y assister, cela en vaut vraiment la peine. Sur Topaz il y a une loi locale, qui est appliquée à la lettre à Simpsonstown et à Lomas, mais qui est moins fermement appliquée à Fortress Sheehan, elle stipule qu'un résident dans un hôtel peut prolonger son séjour indéfiniment au cours d'un flamboiement. Ceci est très intéressant pour les visiteurs car lorsqu'un flamboiement était annoncé, il avait été parfois constaté que le tarif des hôtels pour les nouveaux visiteurs subissaient une augmentation de sept cents pour cent ou plus par rapport à ceux des résidents.

Topaz est peut-être très connu parmi les astronomes amateurs et admirateurs d'étoiles, pour ses flamboiements, mais ce qui l'a rendu vraiment célèbre ce fut la création de la Quitolline. Il est extraordinaire de penser que jusqu'à ce que les formes de vie sur Topaz soient étudiées pour la fabrication de produits pharmaceutiques, plus de 80% de tous les voyageurs souffraient du mal de l'hyper-espace. Cet état qui est extrêmement débilitant a aujourd'hui pratiquement disparu. Aujourd'hui, seul le très petit nombre de personnes qui est allergique à la Quitolline doit endurer la désorientation causée par la maladie hyper-saut. (Et la plupart de ces personnes préfèrent de toute façon rester chez elles et faire leurs voyages stellaires dans leur fauteuil grâce au sensavid.) La Quitolline est le traitement anti-mal-h le



plus efficace jamais découvert et sa synthèse qui se fait dans les formes produites naturellement sur Topaz est un secret bien gardé. Ce produit est une des principales exportations de la planète et du système.

D.M.

### **Aymiay**

Cooperworld est une planète couverte de jungle chaude et humide du type souvent décrit dans ces ridicules histoires appelées 'grande aventure' et débitées par la populaire vid-média. Elle regorge de formes de vie indigènes, et les cris rauques de la faune indigène qui remplissent la nuit peuvent être inquiétants pour les nouveaux arrivants. Les chauves-souris graals imitent les hurlements humains si parfaitement que ce bruit peut être assez effrayant pour le non-averti. Il est regrettable que les colons indigènes aient pris l'habitude de jouer des tours aux nouveaux arrivés, il faut donc que les visiteurs soient prêts à passer quelques nuits blanches.

La jungle offre un environnement fascinant et animé pour les touristes, et ce monde a une grande variété de formes de vie indigènes. Celle-ci a été conservée car la faune et la flore peuvent être assimilées par le système digestif humain. Cela a permis une colonisation relativement peu coûteuse comparée à la terraformation, mais les conditions d'humidité de ce monde ont limité le développement industriel. La plus grande partie des revenus de ce monde provient des parties de chasse et d'explorations organisées.

Lomasport représente le centre de la Revised Catholic Mission qui possède trois universités, toutes trois de très grand renom dans les mondes de la Fédération. Le collège théologique Grahamurst a donné quelques-uns des plus éloquents philosophes et penseurs radicaux des temps modernes ainsi qu'une source constante de missionnaires, pour les mondes des systèmes extérieurs et les mondes de l'Empire.

Le port stellaire Goldstein possède des installations de réparation de vaisseaux universellement appréciés et c'est un des plus importants centres pour les échanges de vaisseaux d'occasion dans cette région des mondes explorés. Le monde se félicite de sa fidélité à la Fédération et adhère strictement au code pénal de la vieille Terre. Il est nécessaire que les visiteurs venant de l'Empire comprennent les restrictions sur l'introduction d'esclaves dans ce monde. Toute personne, homme ou femme, qui réside sur la planète pendant une période supérieure à trente jours est automatiquement déclarée libre et les lois de l'Empire ne s'appliquent plus. Ces informations qui sont clairement exprimées dans tous les nouveaux documents d'immigration, ont causé dans le passé des incidents diplomatiques.

D.M.

### **Bedaho**

Bedaho est célèbre dans tous les mondes connus comme étant le monde des peaux dorées. Il y a très peu de mondes qui ne laissent pas de traces dans la population humaine, peu cependant sont aussi visibles qu'à Bedaho. Alors que de nombreux humains prennent soin de cacher les effets que leur planète domicile a sur eux, la population de Home est fière d'exhiber sa différence.

Toute forme de vie qui se développe sur Home est infectée au niveau sous-cellulaire par une forme de vie indigène. Cette infection est parfaitement inoffensive et certains pensent qu'elle confère une résistance à certains virus, le seul effet secondaire est la couleur dorée radieuse que prend l'être infecté. Une visite à Home ressemble à un voyage à la cour du Roi Midas, le monde scintille d'or d'un horizon à l'autre. Chaque créature sur la planète présente cette couleur dorée chatoyante. Les cultures sont dorées, les arbres sont dorés, les animaux sont dorés et les gens sont dorés.

Les seules autres couleurs sont des pigments produits en vastes quantités par les usines chimiques locales et utilisées autant que possible pour remédier à la monotonie du paysage. Les habitants de Home sont probablement les seuls dans les mondes connus à préférer des bijoux de granite et de jade à ceux en or. Sur Home il y a peu de demande pour le métal or, exception faite dans les domaines de l'électronique et de la robotique, les autres métaux précieux et produits de luxe sont toujours appréciés. Sur Home, il y a un marché assuré pour les fourrures d'animaux venant d'autres planètes, toutes les formes, les dessins et les tons sont un changement qui est apprécié par les gens de la région qui considèrent les formes de vie sur leur planète comme étant monotones et ennuyeuses, en dépit de leur riche couleur.

Il y a un commerce équivalent de Home vers les autres mondes connus pour les cuirs dorés. La Corporation Astrogator a signé un contrat exclusif avec le gouvernement planétaire de Home, au début du siècle, lui réservant le droit d'utiliser les cuirs dorés pour ses bateaux et ses yachts. Ce sont la qualité et la couleur du cuir travaillé qui font la particularité d'un vaisseau spatial Astrogator. Ceci tout à fait en dehors des autres caractéristiques de luxe qu'il possède. Plusieurs autres sociétés utilisent des tissus à base de peaux dorées pour obtenir aussi un avantage concurrentiel dans les marchés de produits de luxe. Il y eut une période où l'abattage incontrôlé des animaux indigènes et importés menaça d'anarchie toute la colonie, mais l'intervention de la marine impériale restaura l'ordre. A notre époque l'abattage d'animaux indigènes est strictement contrôlé par le gouvernement, et les braconniers sont passibles d'une lourde sanction et d'une importante amende.

La nature exacte de l'organisme qui cause l'effet doré n'est pas encore entièrement déterminée, bien que ses effets soient parfaitement compris. Un être né sur la planète, ou y séjournant pendant une période prolongée (plus de 30 jours) sera infecté par l'organisme et prendra cette particulière pigmentation en quelques semaines. La couleur est indélébile et les peaux dorées qui quittent la planète conservent cette couleur, mais l'organisme responsable ne peut se transmettre par aucune forme de contact. Les techniciens de l'Empire qui ont essayé de

reproduire l'effet de peau dorée sur des animaux de laboratoire n'ont pas réussi à ce jour, à recréer les conditions nécessaires à l'organisme responsable pour survivre.

D.M.

### **Beta Hydri**

Situé de manière pratique à mi-chemin environ des centres de la Fédération et de l'Empire, ce système est un des membres fondateurs de la Fédération, après la première guerre interstellaire. Ce grand système fait vivre une civilisation et un commerce prospère. Le principal World of Homeland s'établit en tant qu'important centre commercial des produits de luxe et les régions centrales de Dickens et Hooper sont célèbres pour leurs produits en métaux précieux et leurs bijoux. Les autorités de la planète ont tenté d'exercer un contrôle sur la prolifération de la technologie industrielle, les artisans et les artisanes produisent des objets de haute qualité, d'un prix assez élevé. Le tourisme est la source principale de revenus du système, bien que plusieurs grandes corporations y conservent d'importants bureaux à cause de l'intéressante place qu'occupe le système.

Le monde terraformé de New Caledonia fut pris en main à l'origine par deux familles de méga-milliardaires, dont les ancêtres étaient Ecossais, de Capitol (avant qu'elle ne devienne le centre administratif de l'Empire.) Elles financèrent la conversion de ce monde, mais introduisirent des contraintes concernant son développement. Comme le souhaitaient les familles fondatrices, le monde se consacre à la chasse, au gibier, et à la pêche, et d'importantes régions de la planète ont été abandonnées aux marécages, aux marais et aux forêts, ceci en dépit d'une population relativement importante. La planète vit du tourisme et des manifestations sportives. La planète est aussi célèbre pour ses bonnes écuries, et a organisé les finales équestres interstellaires plus souvent qu'aucune autre planète.

New Caledonia est célèbre comme centre de production de la meilleure boisson alcoolisée de l'espace civilisé, avec plusieurs distilleries rivalisant pour les plus grands honneurs. Nombreux sont ceux qui pensent que le plus grand prix devrait être accordé aux whiskies Fujiyama Old Gold, ou Glen Halyconia.

D.M.

### **Cemiess**

C'est un système curieux, dont on pense que les planètes extérieures ont disparues il y a des millénaires, ceci à cause du passage trop rapproché d'un autre système stellaire. Le manque de géantes gazeuses dans le système a retardé toute installation importante jusqu'en 3055 en dépit du fait que la planète intérieure, Maxwell Rock, était assez riche en minéraux, (cette planète porte le nom de l'ancien explorateur Pol Maxwell, qui est maintenant très connu grâce à la célèbre séquence de rêves "Maxwell Returns"). Les premiers mineurs trouvèrent que le prix d'apporter leur propre combustible l'emportait sur le gain potentiel. Il est difficile d'imaginer, maintenant, alors que le Core est si peuplé, qu'une planète connue pour sa



## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

richesse en minéraux soit restée si longtemps inexploitée. Mais en ce temps-là les planètes abondaient, alors que les populations étaient éparses. Le Core était alors comme l'Outer Rim aujourd'hui. De plus, ceci se passait avant l'invention du générateur de bouclier, et donc recueillir du combustible d'une étoile était impossible.

L'Empire commença la terraformation de Cemiess 2 en 3080, en partie pour satisfaire l'énorme demande d'espace extérieur par sa population en pleine explosion démographique, et en partie comme rebuffade politique à la Fédération. La Fédération avait auparavant réclamé ce monde, mais la décision de terraformer fut encore arrêtée par les chinoiseries bureaucratiques - le Sénat Fédéral avait déjà reporté le projet trois fois, afin de ne pas dépasser le budget accordé au projet des Nouveaux Mondes. Ceci fut dû en grande partie au Gouverneur Santorini de Tau Ceti (surnommé "Proxmire" par les médias en raison de quelque obscure référence historique), dont les programmes de réduction des coûts sont regardés maintenant comme ayant été très nuisibles au progrès de la Fédération à long terme. Néanmoins, ses programmes de réduction des impôts furent très populaires à l'époque, et Santorini est le gouverneur qui est resté en poste le plus longtemps sur la planète : 76 ans jusqu'à son assassinat en 3098. Emerald fut colonisé pour la première fois par les colons de l'Empire en 3101, suivis peu de temps après d'un groupe fortement armé de la Fédération sous le commandement de l'Amiral O'Brien. Il supervisa personnellement la construction d'une importante fortification en seulement trois jours (dont on peut voir les images dans le film de propagande "La guerre d'O'Brien"), mais tous ceux qui y participèrent moururent une semaine plus tard, frappés par une mystérieuse maladie. Les deux puissances se battirent de façon intermittente, pendant les trente années qui suivirent, pour essayer d'établir leur suprématie sur Emerald. Ces guerres ne prirent fin que lorsque les troupes clones de l'Empire y furent expédiées et que la XVème flotte impériale y fut postée. On trouva, en 3136, enfin une solution diplomatique sous la forme du Traité Emerald, ce qui évita de justesse un assaut par la massive force de frappe de la Fédération, et établit la difficile paix que nous connaissons aujourd'hui. C'est aussi la raison pour laquelle Cemiess est le seul système Impérial dans lequel l'esclavage est illégal. La décision de proscrire l'esclavage fut prise pour satisfaire les demandes de la Fédération, mais il y aurait un marché noir d'esclaves florissant.

D.B.

### **Enaness**

Les colonisateurs de ce système établirent une hiérarchie communiste rigoureuse sur la seule planète du système dont l'atmosphère est composée d'oxygène. Le régime a prospéré et le corps politique domine les ports stellaires des autres mondes. La population des mondes est en plein essor et sa prospérité ne cesse de croître. Toutes les mines et les industries appartiennent à l'Etat et sont en grande partie automatisées. L'esclavage est strictement interdit et la liberté est assurée à tous ceux qui arrivent sur le territoire, quelle que soit la race à laquelle ils appartiennent. Les cérémonies religieuses de toute sorte sont illégales et les engagements pris dans de telles circonstances sont considérés comme nul et non avenu sous la loi d'Enaness.

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Tous les habitants du système ont un droit garanti par l'Etat, qui est sous forme d'un ticket aller simple en direction soit de la Terre soit du Capitol, aucune autre propriété n'est reconnue. L'endoctrinement politique commence dès la petite enfance, mais toute personne désirant s'en aller est libre de le faire. Cependant, son retour n'est pas permis. L'immigration dans les mondes est strictement contrôlée et toutes les marchandises sont remises à l'Etat à l'arrivée. Les négociants et les visiteurs trouvent parfois déconcertante l'attitude des habitants envers les biens matériels.

L'académie de Rymhananman est célèbre à juste titre pour ses départements de physique théorique et de chimie. Elle s'enorgueillit aussi de la fondation créée par Wyksyrndra Baranha pour l'exploration et l'exploitation d'Enaness 4. Wyksyrndra est célèbre pour son hypothèse d'une race d'extra-terrestres civilisés originaires de la quatrième planète d'Enaness qui plus tard terraforma Charles Colony, après avoir pollué son propre monde au point de le rendre inhabitable. Le bien fondé de cette théorie est vivement contestée par certains éminents archéologues. Cependant, ceux-ci ne peuvent expliquer les dépôts de minéraux très particuliers sur Enaness 4 et l'absence de fossiles anciens sur Enaness 5. L'apparition soudaine de la vie "qui se manifesta dans toute sa gloire à l'apogée de son développement" suggéra à Baranha qu'il s'agissait de l'ouvrage d'une ancienne civilisation de voyageurs interplanétaires.

Si cette théorie est bonne il n'y a aucun doute que la race d'extraterrestres et tous les objets tangibles qui en témoignaient disparurent au cours des millénaires. Un des aspects du travail de la fondation consiste à étudier les races indigènes d'autres mondes et à découvrir si des anomalies similaires existent dans d'autres mondes. La tâche est monumentale et aucun résultat probant ne pourra être obtenu avant au moins un siècle. La fondation est financée par des dons faits par un certain nombre de trusts et d'organismes charitables. Pour plus d'informations concernant les donations, consultez la base de données de votre bibliothèque locale.

D.M.

### **Epsilon Eridani**

Ce système possède neuf planètes, dont trois sont habitées par les êtres humains. La plus importante est la planète intérieure New California terraformée par la Cisco Corporation en 2958. Ce grand conglomerat fit fortune grâce à une méthode de terraformation brevetée, il possède maintenant des intérêts dans de nombreux domaines. C'est un monde très beau avec partout des panoramas extraordinaires, des fleurs, des arbres exotiques, des rivières et des montagnes ont été mis en place avec soin pour créer un effet esthétique. En fait, le pays est tellement pittoresque que certaines personnes en deviennent déprimées. Alors qu'elles sont habituées à des mondes où la beauté est distribuée à petite dose dans les jungles urbaines, en New California où il est impossible de trouver le moindre emballage de vidicube jeté par terre dans le jardin verdoyant, cette beauté devient écrasante.

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

La majorité des visiteurs vient pour voir le Cisco Theme Park, qui a été construit sans lésiner sur les frais et qui coûte une fortune à visiter. La visite, cependant, en vaut la peine, car vous avez la possibilité de vivre dans un monde où vous pouvez réaliser presque tous vos fantasmes, même le meurtre (les esclaves sont si utiles). Si vous désirez vous reposer de la luxuriance extérieure, vous pouvez rester une journée dans le Monde de l'ancienne Londres sur la planète Terre, de 1995. Aucun effort n'a été épargné pour le rendre le plus authentique possible, il y a même l'odeur nauséabonde de la pollution.

Chaque thème de fantasme du parc possède son propre complexe indépendant avec des acteurs pour aider les touristes à prendre part aux aventures et à avoir la sensation de la réalité. Pour le prix d'un supplément vous pouvez obtenir un serviteur androïde personnel ressemblant parfaitement à la personne de votre choix, pour vos moments de loisir dans la section hôtel. La section la plus visitée est celle des Plaisirs Erotiques du Centre Galaxie, que les prudes et les timorés feraient mieux d'éviter. Parmi les clients on compte toujours quelques détectives privés qui font des 'recherches' pour des clients en colère qui, après avoir découvert des factures du Cisco Theme Park, pensent que leurs époux (ou leurs épouses) les trompent.

Il y a aussi des thèmes plus sains, mais il est inutile d'en décrire plus car le fantasme de l'un peut bien être la corvée d'un autre. N'oubliez pas, il y a toujours des psychiatres présents qui vous aideront à vous préparer pour la réalité qui vous attend chez vous.

K.D.

### **Eta Cassiopeia**

Un système très étrange qui est resté longtemps inexploré en raison d'une petite erreur dans l'Etude complète des étoiles de 2153 au cours de laquelle le système a été classé binaire sans planètes. C'est le seul système connu (jusqu'à nos jours !) ayant des mondes habitables dans les points Trojan d'un important corps planétaire, avec les trois corps empruntant exactement la même orbite, séparée de 60 degrés.

Ces deux mondes (Trojan et Feynman) possèdent une vie indigène, et une étude de leur structure biologique révéla qu'ils sont basés sur la même structure semblable à L'ADN. Selon les théories actuelles des particules se seraient éparpillées à la suite d'une collision entre un astéroïde et Trojan, sur laquelle la vie commençait d'émerger, et ces particules seraient arrivées dans l'atmosphère de Freyman quasiment intactes. Bien qu'il y ait sur Trojan des signes qui font penser à une collision oblique importante aux débuts de son histoire (qui, le pensent certains, a été un facteur dans la création de sa lune), certains scientifiques contestent vigoureusement cette hypothèse. La Marine de la Fédération terraforma l'unique lune de la géante nébuleuse Between au cours des années 2970, afin de créer un terrain idéal pour l'entraînement des troupes d'assaut planétaires, et maintenant que l'Académie Navale s'y est installée il est devenu le premier centre de formation de la marine. Il n'existe aucune colonie sur la surface pour les visiteurs civils, qui doivent débarquer à la station orbitale "Morgue's Mortuary". La station fut baptisée ainsi (au début ce n'était qu'un surnom) en mémoire d'un



## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

sergent formateur naval tyrannique appelé Maximillian Morgue. Il fut jugé et condamné à mort pour abus de position, à la suite d'une mutinerie au cours de laquelle vingt de ses recrues périrent en un seul incident horrifique.

Trojan et Feynman sont avant tout des mondes agricoles. Trojan est le plus peuplé, et fut le premier à être colonisé. C'est aussi sur Trojan que se trouvent la plupart des industries tertiaires légères, qui sont les fournisseurs de la base Navale. La Marine importe la plupart de ses équipements lourds d'autres systèmes voisins (surtout de Camp Powell dans AC+79 3888) puisque le gouvernement de coalition ici décourage l'installation de l'industrie lourde et polluante nécessaire pour fabriquer ces équipements. Feynman (appelé ainsi en l'honneur d'un ancien physicien) est presque entièrement consacré à l'agriculture, et les marins déclarent en plaisantant que Feynman est le monde le plus ennuyeux pour les permissions à terre. Le dicton célèbre "permission à Hicksville" prit naissance ici.

D.B.

### **Exbeur**

La planète Sheehanworld fut d'abord négligée lors de l'exploitation de cette région de l'espace, la Fédération s'empara des planètes et des systèmes stellaires voisins et se servit surtout de vaisseaux miniers automatiques pour développer la région. Pour cette raison la colonisation des étoiles par les humains fut relativement lente. Il y eut d'autres problèmes pour les premiers colons sur la planète. Les deux premières colonies furent anéanties par des pestes mystérieuses.

La vie indigène de cette planète froide était naturellement très résistante, et de nombreux explorateurs intrépides moururent victimes des parasites locaux, qui trouvèrent chez les humains des hôtes confortables. La planète n'est pas un monde de glace, bien qu'elle possède d'importantes régions glacières. Il y a des zones fertiles près de l'équateur et la plupart des êtres humains choisissent de vivre là. La vie sur Sheehanworld n'est plus aussi dure, les cultivateurs de la Fédération et les moissonneuses ont débarrassé des zones importantes de toute espèce indigène, et des animaux ont été importés de la Terre pour occuper les terrains ainsi libérés.

Les animaux qui réussirent les mieux à s'implanter sur la planète sont venus des antipodes de la Terre, il est curieux de voir les kangourous, les ornithorynques, et les wombats, vivre et survivre dans un éco-système qui n'est pas le leur. Le succès de l'ornithorynque est particulièrement remarquable, lorsque l'on considère la précarité de son existence sur la Terre elle-même, ou il est limité principalement aux zoos et aux laboratoires de reproduction. Il est ironique que le lapin, dont l'introduction en Australie sur la Terre fut si désastreuse, échoua complètement sur Sheehanworld. En fait, le parasite sur Sheehanworld qui tua la plupart des lapins qui y furent introduits, est maintenant utilisé sur Terre pour contrôler la population des lapins en Australie.

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Les planètes d'Exbeur ne sont pas célèbres en raison des cultures commerciales qui y poussent, mais plutôt en tant que centre d'opération pour les entreprises minières de la Fédération qui sont actives dans l'espace à proximité. Exbeur est le port d'une des plus importantes flottes minières de la Fédération, et on y trouve les installations de réparation pour équipements de mines automatisés, pour les machines qui appartiennent à la Fédération. Certains vaisseaux de la Corporation bénéficient ici de contrats, mais ils sont rarement loués aux marchands individuels.

Les mineurs de la Fédération sont connus comme étant des hommes prêts à tout, et un étranger qui s'aventure dans un des bars ou saloons de la planète risque d'être surpris par la fréquence des bagarres. Les expériences d'un mineur d'Exbeur, Douglas Mounthilbert, sont la base d'une des plus populaires séries-vid 'Times of Splendour' au coeur de la Fédération. Bien que cette série ait présenté les événements sous des couleurs séduisantes, les historiens tels qu'Aldwaith Rumbart s'accordent pour critiquer la série comme étant une nullité destinée aux masses, ils sont obligés de reconnaître que beaucoup des éléments de la série sont une représentation fidèle du début de développement du système Exbeur et de l'établissement de Camp Biggs et de Nakamichi Depot.

Le Nakamichi Depot abrite un musée construit à la gloire de Mounthilbert, dans lequel sont conservées les scènes les plus remarquables jamais enregistrées sur vid. Le visiteur peut voir au musée une version restaurée du vid. Ce vid montre comment Douglas réussit à défendre un des fermiers locaux contre un faucon léopard, l'un des prédateurs indigènes. Les faucons étaient un fléau pour les premiers colons, une fois les pestes éradiquées. La bataille de Mounthilbert est le seul exemple d'un enregistrement d'un homme parvenant à vaincre une de ces bêtes à mains nues. Cet exploit inspira de nombreuses pièces et un épisode de 'Times ...' et captura l'imagination de Jjagged Bbanner qui dédièrent leur enregistrement "Death and Dishonour" à la mémoire de Douglas. (Les héritiers de Mounthilbert trouvèrent le titre insultant et essaya, sans succès, d'attaquer le groupe en justice).

D.M.

### **Exioce**

La Colonie O'Rourke n'est pas un monde très hospitalier, car la température à la surface du Monde ne monte jamais au-dessus du point de congélation de l'eau. La communauté scientifique s'intéressa à ce monde lors de l'exploration du reste du système. La troisième planète montre des signes de terraformation datant d'un passé très lointain, bien que l'atmosphère corrosive fasse penser que cette terraformation était l'oeuvre d'une forme de vie très différente de l'espèce humaine. La découverte persuada la Fédération et l'Empire d'investir des sommes extrêmement importantes dans le système. Le port stellaire Thatcher fut le résultat de l'étude menée par un groupement de chimistes industriels sur les origines de la biosphère d'Exioce III. Elle est maintenant le centre de fabrication de super-conducteurs et de produits associés.

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Experiment fut terraformée par l'Empire et ce monde est maintenant le coeur du système. Etant beaucoup plus près de l'étoile, son climat est beaucoup plus doux, avec une année qui dure la moitié de celle d'O'Rourke. Depuis ses débuts en tant que station de recherche conçue pour contrôler de près le procédé de terraformation, de Gaul Depot est devenu le centre administratif du système. Il y a des ressources de minerais importantes parmi les mondes du système et c'est un important centre de production d'ordinateurs et de robots.

Les tentatives d'introduction de bétail sur Experiment furent en grande partie un échec. Il est extrêmement difficile aux animaux de survivre dans les conditions climatiques polaires qui existent sur O'Rourke. Les ours polaires et les phoques se sont bien adaptés, et ils y prospèrent aussi bien que les formes de vie indigènes, mais aucune autre forme de vie terrestre n'a su s'adapter à ces conditions. Un prédateur indigène féroce baptisé le Yeti, en mémoire de la créature mythique de l'antiquité, fut responsable de la mort de plus de 200 chercheurs au cours de l'histoire de la colonie. De ce fait, le système est devenu un endroit de prédilection pour les chasseurs de gros gibiers.

DM

### **Extila**

Les fermiers du Monde Carter sont fiers à juste titre de la réputation qu'ils ont de figurer parmi les producteurs des plus riches moissons de l'Empire. Les aliments sont exportés du Monde vers Achenar, Facece et même la Terre, où le ground tree est le mets préféré des gens de la haute société et dans l'industrie de l'alimentation de luxe. Les variétés de grains croisés du Monde Carter ont la réputation de donner le meilleur pain de tous les mondes connus, et la Revised Catholic Mission d'Aymiaï exige que toutes ses hosties soient fabriquées avec du blé en provenance de Carter.

Le peuple du Monde Carter est un mélange de races de différentes origines qui sont venues s'installer par vagues et commencer une nouvelle vie sous la dure lumière d'Extila. La planète met en pratique une politique d'ouverture à l'immigration, et le système féodal relativement simple et désorganisé convient parfaitement à un style de vie basé sur l'agriculture. En dépit de la diversité des races, les habitants du Monde Carter se ressemblent tous, aux yeux des étrangers. La dure lumière et la forte pesanteur ont donné naissance à une race trapue à peau matte, qui méprise toute prétention.

Les formes de vie indigènes du Monde Carter sont tolérées mais ne sont pas choyées, les hexapods de la planète sont utilisés comme bêtes de trait par presque tous les fermiers, mais, avec la rudesse caractérisée de Carter, on l'appelle tout simplement 'la bête' sans chercher à lui donner un autre nom plus approprié. La faune de la planète est aussi prospère que le bétail importé d'Achenar et de la Terre, mais la flore indigène n'est pas compatible avec le système digestif humain et il a donc été nécessaire d'importer des variétés différentes pour l'agriculture. Quelques verrix sont utilisés pour tirer des charges dans les communautés agricoles les plus prospères, les verrix importés sont très chers et de nombreuses guerres



locales ont eu comme origine des disputes sur l'utilisation des animaux sur la terre. Ces guerres sont très localisées et la tradition interdit l'utilisation d'armes militaires ou armements lourds. Les disputes ont souvent lieu entre villages voisins et il est rare qu'elles dégénèrent en conflit plus important.

Les visiteurs du Monde Carter sont bien accueillis, et l'hospitalité locale est donnée à tous. La majorité des visiteurs trouve la pesanteur standard de 2,8 un peu effrayante, mais il existe un vaccin qui y remédie temporairement. Si les voyageurs n'ont pas grandi eux-mêmes dans un environnement à forte pesanteur, les exercices fatigants sont à éviter. Il y a des visites touristiques organisées qui permettent de voir tous les plus célèbres endroits du Monde Carter, et il est conseillé aux touristes de voyager en groupes organisés.

D.M.

### **Facece**

Connu comme étant la deuxième capitale de l'Empire, ce système est la base d'une des plus importantes flottes de l'Empire. Le cœur commercial et industriel du système est la planète Topaz, à atmosphère d'oxygène, célèbre pour ses spectaculaires grabens et ses immenses cataractes. Le développement de l'exploitation des minéraux de Topaz est limité à l'exploitation souterraine. Par ailleurs, la planète possède une industrie touristique florissante, et fournit un soutien administratif vital à l'Empire. La deuxième résidence de nombreux et importants politiques et officiers de l'Empire se trouve sur les berges des lacs de Topaz.

Les militaires se sont emparé de la huitième planète, Peter's Wreck, et des bases d'entraînement y ont été construites, pour cette raison la planète est interdite et aucune visite touristique n'est permise. Cette planète ressemble de très près aux mondes militaires de la Fédération, tels que Navy Central sur Eta Casiopia. Les complexes industriels militaires du système Facece sont indépendants, et la synthèse de carburant réalisée par les militaires utilise l'énergie qui abonde dans le système. Si vous avez suffisamment de crédit, il n'y a pas de meilleures installations dans l'Empire pour équiper un vaisseau, que celles d'ici.

La proximité d'une si grande force armée impériale garantit au voyageur l'absence de pirates dans cette région, il est bien entendu essentiel de respecter les lois de l'Empire. Pour un visiteur de la Fédération, Topaz ressemble à une concentration de tout ce qui fait l'Empire, et bien souvent les lois sont appliquées avec beaucoup plus de rigueur que sur Capitol. Les touristes doivent être absolument certains que leurs papiers sont en règle, et ils doivent conserver leur disque d'identité à portée de la main vingt-quatre heures sur vingt-quatre.

Topaz est colonisée depuis presque aussi longtemps que Capitol et porte les marques de certains des anciens excès de l'Empire, en particulier en ce qui concerne les lois sur les races et les premiers programmes eugéniques. Les formes de vie indigènes ont été rigoureusement supprimées et les formes de vie terrestres ont pris le contrôle. Le Quagga fut introduit au début du programme de colonisation et de vastes troupeaux parcourent maintenant la planète. Topaz est une des rares planètes parmi les mondes connus où un programme

d'introduction de lapins, dans le but d'exterminer les herbivores indigènes, aux débuts de l'histoire de la colonie, fut un échec total.

D.M.

### **Fawaol**

Le système Fawaol fut exploré à l'origine par des éclaireurs de la Fondation Darius, dans l'intention de trouver une planète qui pourrait servir de base aux recherches dans le domaine de l'ingénierie génétique. La première colonie fut établie deux ans après la découverte de la planète, et un grand nombre de formes de vie animales fut importé de tous les mondes de l'espace exploré ayant une atmosphère à base d'oxygène. La fondation avait pour but d'exploiter les différentes formes, et des expériences furent entreprises pour croiser des espèces et pour combiner génétiquement des races de groupes d'évolution différents.

Le travail fut entrepris dans le plus grand secret, car les manipulations faites étaient extrêmement dangereuses, et interdites par la loi. Cependant, personne ne connaîtra jamais les résultats de ces travaux, car les premiers rapports d'expériences et les "créations" furent détruits au cours d'une série de raids effectués par des extrémistes éco-terroristes dans les principaux laboratoires de la Fondation. Les documents qui rendaient compte des expériences étaient parvenus aux mains des organisations concernées, et leur contenu était si horifique pour l'opinion publique que la totalité des cent soixante quatorze terroristes arrêtés par les autorités planétaires fut acquittée pour vice de procédure.

L'Empire envoya des troupes pour achever le travail commencé par les terroristes, et la Fondation Darius fut détruite. Ensuite, la question fut de savoir que faire des énormes quantités d'animaux qui restaient après le démantèlement des laboratoires. Quentin Cholmondley proposa de convertir de vastes étendues du monde (rebaptisé Tracy, du nom du commandant de la flotte de l'Empire) en réserves de grands fauves et en jardins zoologiques. Le but était de mettre à la disposition de chaque groupe d'espèces un micro-environnement convenant spécialement à son espèce, et d'établir la plus importante série d'habitats naturels de l'espace, où les animaux de toutes les planètes pourraient être observés dans des conditions naturelles aussi proches que possible de celles de la vie à l'état sauvage.

Après le succès et l'enthousiasme populaire pour les combattants écologistes, l'idée d'enfermer les animaux derrière des barrières artificielles fut abandonnée, et des méthodes alternatives de séparation des différentes espèces furent étudiées. Des caractéristiques géologiques, des travaux de terrains artificiels et plusieurs méthodes biologiques sont utilisées dans les parcs de Tracy. Parmi ces méthodes, les vers gemini d'Ackandso, qui sont venimeux et repoussants, et les tigres génétiquement améliorés d'Achenar, sont utilisés pour garder les grands troupeaux d'animaux dans les territoires qui leur sont assignés.

Le jour dure douze heures sur Tracy et bien que le changement de la longueur des jours n'affecte pas la majorité des animaux importés, peu de prédateurs totalement nocturnes prospèrent et ils doivent donc être aidés par le personnel du zoo. Ce personnel est formé

d'équipes permanentes de gardes forestiers et de scientifiques, qui accomplissent tous les abattages nécessaires de manière contrôlée et systématique. L'Empire y base des forces de l'ordre pour décourager les braconniers et les chasseurs de gibier, et il est interdit par la loi de tuer les animaux sans permis, toute infraction à cette loi étant punie par des peines sévères et des amendes.

D.M.

### **Laedla**

La Colonie Mansfield fut au début un dépôt de ré-approvisionnement de la Fédération pour les très longues explorations spatiales. La colonie bénéficiait à l'origine d'ateliers, et d'installations de réparation d'hyper-transmissions, et les équipements miniers automatisés de la Fédération furent apportés pour fournir les matières premières nécessaires.

L'écologie locale du continent principal souffrit terriblement de l'attitude rétrograde des commandants de la marine de la Fédération de l'époque. En rétrospective, les dommages causés à l'environnement de la planète semblent terribles, mais à l'époque l'unique et suprême idée qui régnait dans les esprits responsables de l'exploration spatiale était "l'expansion".

Au moment où l'exploration et le développement de Laedla furent entrepris, il y avait de sérieuses inquiétudes chez les êtres humains en général concernant une race d'extra-terrestres agressifs menaçant de guerre les nouvelles planètes. De nombreux vaisseaux disparurent près de Zelada, Ququve et Aymiay, et la Fédération voulait étendre l'expansion dans une région différente au cas où les rumeurs de rencontres avec des extra-terrestres se matérialisaient.

Jusqu'à ce jour, la perte de treize vaisseaux d'exploration dans un seul secteur, au cours d'une période de trois mois reste inexpiquée, mais des pertes semblables ont été constatées à différentes occasions aux frontières de l'expansion spatiale humaine. La menace d'une invasion, ou de guerres avec des extra-terrestres a cependant diminué, car aucune rencontre n'a été confirmée avec certitude sur aucune planète.

La colonie Mansfield fut construite dans une atmosphère de panique, car la Fédération anticipait une guerre qui n'eut jamais lieu. La colonie fut équipée d'un important et complexe équipement et d'ateliers robotiques, mais peu de colons. Le deuxième stade de la colonisation devait inverser cette tendance, et les fermiers des mondes aux frontières de l'Empire y immigrèrent par milliers. Au fur et à mesure que la population changea, et que les activités minières et de remise à neuf dominées par les militaires furent remplacées par l'agriculture, la présence de la Marine de la Fédération fut réduite.

L'Empire envahit en force la colonie Mansfield le 'Jeudi Eclair', et les forces de la Fédération furent écrasées en deux heures. Ce fut la plus grande défaite jamais essuyée par le régiment Ghurka de la Fédération. Cette défaite confirma les troupes Clones comme étant les troupes d'élite de l'Empire, celui-ci s'assura que la Fédération ne puisse pas reprendre le



## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

monde, en établissant de redoutables fortifications à Maxwell City et dans la ville de Suzuki, ainsi que deux bases navales en dehors de la planète.

Une fois que l'Empire eut pris le contrôle de la population, le rétablissement d'une base économique et industrielle de la planète fut rapide. Le monde et ses planètes extérieures sont tous concernés par les entreprises minières de l'Empire, et la colonie Mansfield est un importateur net de denrées alimentaires certaines années. (Ceci résulte du fait que l'Empire compte sur des cultures d'une seule souche, qui peut être très vulnérable aux épidémies, avec la possibilité de la destruction complète d'une espèce particulière.)

D.M.

### **Lave**

Lave est le centre commerçant de cette région de systèmes peu ordinaires. Par une inexplicable bizarrerie de la nature, tous les systèmes n'ont qu'un seul monde habité, tournant autour d'une seule étoile. Ces systèmes sont souvent connus sous le nom de "Vieux Mondes" car ils furent parmi les premiers à être colonisés, bien que ne possédant pas de géantes gazeuses. Ces systèmes eurent aussi la réputation d'être totalement anarchiques, car dans cette région seuls les états appartenant à une corporation possédaient une force de police digne de ce nom.

"Lave est célèbre surtout pour ses vastes forêts tropicales et sa larve arboricole" cette description de la principale planète est celle que l'on pouvait trouver dans la publication maintenant périmée 'Data on Systems' de l'Elite Federation of Pilots. Maintenant une grande partie de la forêt tropicale a été abattue, de manière irresponsable, par les gens de la région qui voulaient faire l'élevage de bétail, et la célèbre larve arboricole est au bord de l'extinction dans son habitat naturel. Malheureusement, elle est extrêmement tributaire de son environnement et jusqu'à aujourd'hui toute tentative d'élevage en captivité a échoué. Les manifestations écologiques (organisées presque entièrement par les gens qui ne vivent pas sur la planète) sont pour ainsi dire permanentes ici, à tel point que beaucoup de gens prennent régulièrement leurs vacances ici pour protester. Il est ironique, que le dictateur, le Docteur Walden, ait déclaré, lors d'une interview sur vid, que les protestataires étaient "notre florissante industrie touristique", et qu'il continua "l'économie du système a tellement besoin d'eux, que nous ne pouvons nous permettre d'arrêter d'abattre la forêt !".

D.B.

### Liaedin

La chaude étoile blanche de Liaedin dessèche la surface de la colonie Schneider par son éclat actinique éblouissant. Les habitants ont appris que se mettre à l'abri de la lumière, particulièrement durant les heures de la mi-journée, était absolument vital pour éviter les dangereux cancers de la peau. Selon l'expression populaire de la région, sortir à midi c'est demander "la mort d'en-haut". Les gens de la région ont une attitude très optimiste envers la vie et la mort, car au cours des siècles récents ils ont subi bien plus de "mort d'en-haut" que n'en cause la lumière du soleil.

La colonie Schneider a fait construire de nombreux ports stellaires dans le passé, et New Cousens n'est que le dernier d'une longue lignée de capitales locales. Les ruines de certaines autres sont éparpillées ça et là, parmi les cratères et les trous radioactifs et les paysages défigurés créés par les débris des combats pratiquement incessants que se livrent les forces de la Fédération et celles de l'Empire pour gouverner la planète. Celle-ci est classée, dans presque toutes les bibliothèques, comme "disputée", mais en réalité la population se livre à une guerre civile presque constante, et ni la Fédération ni l'Empire ne sont très enthousiastes pour mettre fin à cette situation.

A la surface brûlante de New Cousens prospère une forme de vie indigène vigoureuse avec un cycle de croissance très rapide. Certaines plantes naissent, grandissent, se reproduisent et meurent, tuées par la lumière de la mi-journée, en un seul jour. Les cultures venues de la Terre ne se sont pas bien adaptées aux dures conditions de la planète, et la majorité des colons survivent grâce aux cultures hydroponiques cultivées sous une lumière filtrée dans des serres teintées et protégées. Il y a peu de gros animaux originaires de ce monde, le plus gros découvert jusqu'à maintenant est un ver sous-terrain qui mesure 20 mètres de long, et qui vit dans les déserts tropicaux situés dans deux bandes au nord et au sud des pôles planétaires.

La présence des vers géants dans les déserts de la colonie Schneider fut remarquée grâce aux motifs étranges riches en métaux repérés pendant l'étude orbitale initiale de ce monde faite par Theodore Schneider. Celui-ci pensait que les dessins compliqués étaient le travail d'êtres intelligents habitant sur la planète, enthousiastes de communiquer des messages aux astronautes qui se rendaient sur leur monde. Lorsqu'il eut compris qu'il ne s'agissait que des déchets d'un ver indigène, moins intelligent qu'un chien moyen, Schneider renonça à ce monde et s'en fut plus loin à la recherche d'extra-terrestres réellement intelligents.

Theodore Schneider laissa la colonie entre les mains de deux familles, les Blossom et les Faveol. La famille Blossom engagea un groupe d'ingénieurs planétaires pour procéder à l'exploitation des mers, qui étaient très riches en minéraux. Les Faveol importèrent la technologie de l'Empire et élevèrent une espèce hybride de ver, capable de creuser profondément sous les déserts à la recherche de sols riches en minéraux. Les Faveol laissent un passage riche en minerais lorsqu'ils se déplacent dans le sol, qu'il est facile de ramasser avec des machines bon marché. Les secrets des mines marines et des vers chasseurs ont été bien protégés, et transmis d'une génération à l'autre, et ce sont sans nul doute les secrets les mieux gardés de la planète.

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Il est devenu traditionnel de demander l'assistance de l'Empire (pour les descendants des Faveol) ou de la Fédération (pour les Blossom), ceci pour la moindre infraction aux sinueuses lois territoriales de la colonie de Schneider, ou si les quotas de minéraux sont dépassés par une famille ou par l'autre. La Fédération et l'Empire semblent tous deux satisfaits d'entretenir la dispute, peut-être considèrent-ils ceci comme un bon terrain pour tester les nouveaux équipements militaires sans pour cela rentrer en conflit dans des régions plus prospères.

La Fédération conserve une présence militaire permanente à Wilson Base, sur le rocher d'Ulrich, alors que l'Empire a pris possession du monde Moore et du petit port stellaire de Smith Town. Il est important que les visiteurs de ces mondes apprécient la tension constante qui y règne, et la complexité de la politique menée pour empêcher qu'une guerre n'éclate. Assurez-vous que tous vos documents sont à jour et valables avant de vous aventurer dans ce système.

D.M.

### **Liaququ**

Le monde aquatique de New California est célèbre pour sa gamme importante de médicaments que l'abondante vie océanique permet de fabriquer. Le monde ne possède aucune forme de vie avancée ou vertébrée naturelle. L'évolution semble avoir suivi un parcours similaire à celui de la Terre, avec des plantes et une forme de vie simple se développant dans les océans, mais les espèces les plus évoluées sont l'équivalent de l'échinoderme terrestre. En dépit de la simplicité de l'anatomie des animaux, l'océan rengorge de vie et produit une récolte abondante pour les communautés d'exploitants qui maintenant habitent ce monde.

Les formes de vie en New California manquent peut-être de complexité, mais une immense diversité de développements a eu lieu dans l'environnement hospitalier de l'océan chaud. Sur la Terre, certains des poisons les plus puissants connus de l'homme sont présents dans les méduses. Ceci est vrai aussi sur la planète de Liaququ. Les premiers colons furent les proies faciles des flotteurs creammis indigènes, et des drevis froms volants avec leurs puissants poisons neuro-toxiques. Même de nos jours, les exploitants de la mer doivent se méfier des grandes migrations en masse des whip slimes.

Le venin mortel de nombreuses espèces de New California a été à l'origine d'une industrie pharmaceutique prospère. Les bateaux-laboratoires et les bateaux-usines des importantes sociétés interstellaires de produits pharmaceutiques suivent les courants des océans et récoltent une grande diversité de médicaments naturels. Ils sont aussi là pour prévenir les usines de poissons, en cas de concentration imprévue de faune dangereuse.

De nombreuses variétés de vie aquatique terrestres et d'autres mondes ont été introduites dans les océans de New California. Les lobbies locaux pour la protection de l'environnement n'ont fait aucun progrès pour limiter l'importation de formes de vie



## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

étrangères. Dans de nombreux cas les introductions ont été un échec et de nombreuses exploitations commerciales ambitieuses n'ont rien donné. Les dauphins et les orques venant de la Terre, les barabous et les inqoqo de Cemiess, se sont particulièrement bien adaptés, mais ne sont pas exploités commercialement à cause du niveau d'intelligence qui leur est reconnu. Le plus vendu des poissons commerciaux est le stinger de Facece qui est le principal aliment indigène et un produit d'exportation appréciable.

Le plus grand prédateur de New California est une sorte d'étoile de mer à onze pattes, qui porte le nom de Godzilla, en raison d'une référence historique d'origine incertaine. M'harma Denet, le naturaliste et lobbyiste écologiste a gravé sur la pellicule, l'extraordinaire bataille entre un godzilla et un cachalot, filmant la bataille à partir d'un avion, il plongea ensuite dans l'océan pour assister à la fin de la bataille et au moment où le godzilla acheva le mammifère géant. Le film remporta de nombreux prix, dont la prestigieuse étoile de bronze de DIGMA.

D.M.

### **Phekda**

Le système Phekda fut rendu accessible simultanément par trois importantes corporations, Kamawachi, Bell-Traket et Inter-market. Une courte période de coopération dégénéra rapidement en une violente guerre industrielle, dont le résultat fut la destruction de presque toutes les bases d'origine. Plusieurs petits groupes de pression s'installèrent sur la planète de New California et entreprirent de monter des opérations indépendantes, se servant du matériel militaire d'une guerre toute proche pour protéger leur indépendance. Dans cette situation de guerre incontrôlée, une grande partie de la vie indigène fut détruite par l'utilisation d'armes bactériologiques et par des retombées radioactives. De nombreuses parties de ce monde sont encore contaminées. L'ensemble du système maintenant fonctionne comme un état anarchique, et les visiteurs doivent être prêts à traiter avec chaque individu selon ses propres mérites.

Il est dangereux de se rendre dans ce système, particulièrement si l'on n'a pas de but précis, car les lois ne sont pas appliquées. De temps à autre la Fédération essaie d'imposer l'ordre, mais les colons farouchement indépendants se servent de tactiques de guérilla pour maintenir leur "liberté". Tout voyageur qui se rend dans le système au cours de tels événements doit s'attendre à être traité sans ménagement et peut même être jugé pour espionnage. Le système sert aussi de refuge pour les prisonniers évadés et les chasseurs de prime.

Dans l'ensemble, cette région est très peu civilisée et elle est à éviter par tout citoyen respectueux de la loi.

D.M.

### Phiagre

Stevenson est un monde froid en orbite autour d'une étoile isolée de ce système ternaire. C'est une planète de la corporation, mais son administration ressemble plus à celle de l'Empire qu'à celle de la Fédération, et les visiteurs et les touristes doivent s'assurer d'avoir tous les papiers et moyens d'identification à portée de la main avant d'atterrir à Forteresse Birmingham ou au Camp de Nakamichi. En dépit de son nom à résonance martiale, Forteresse Birmingham n'a jamais été un centre d'activité militaire, et l'histoire de la planète a été assez paisible. La guerre civile qui permit d'établir la planète en tant que monde indépendant dirigé par la Corporation eut lieu dans la décennie qui suivit l'arrivée des colons, et la structure du gouvernement a tous les mérites et les désavantages d'une bureaucratie de longue date.

Il y eut un grand mouvement en faveur de la prise de conscience écologique au moment de la fondation de la colonie, et des obligations pour conserver les formes de vie indigènes furent imposées aux corporations dès le début. Ceci fut à l'avantage des sociétés lorsque plus tard la flore et la faune indigènes furent exploitées commercialement. La température moyenne basse de ce monde a produit des plantes et des animaux extrêmement résistants, d'un grand intérêt pour les scientifiques, et qui ont d'immenses débouchés commerciaux. Il y a des preuves géologiques que la planète jouissait par le passé d'un climat bien plus chaud, et ceci explique en partie l'adaptabilité des formes de vie de ce monde, à l'environnement d'autres mondes.

Il y a peu d'entreprises ou d'individus intéressés par la terraformation et la modification planétaire qui ne connaissent pas la grana-root. Ce produit est devenu un des principaux décomposants de planète pour les opérations de terraformation. Il surpasse de nombreuses plantes plus simples et consomme des bactéries synthétisées (souches IGH\CFi\ag I, IV et V), décomposant la terre et les terrains pour donner des sols fertiles permettant la culture des céréales. En même temps, la propagation de la grana-root est contrôlée par l'appilex, un ver souterrain également obtenu à partir d'une des formes de vie de Stevenson.

Pour beaucoup, cependant, le plus célèbre des animaux de ce monde, est le verrix, qui est, mis à part les êtres humains, l'espèce que l'on retrouve sur le plus grand nombre de mondes. Cet être gigantesque, avec son impressionnante force musculaire et sa nature calme est l'équipement standard pour beaucoup de nouveaux vaisseaux des nouvelles colonies. Transporté à l'état d'ovule fécondé, il a remplacé les tracteurs mécaniques sur de nombreux mondes naissants en particulier sur ceux de l'Empire et ceux des corporations intéressées par la bio-génétique. Des rapports indiquent que le verrix peut atteindre trois fois la taille d'un éléphant terrestre. C'est un omnivore et il peut s'adapter pour digérer toutes les nourritures, mais la pomme de terre-raisin d'Anlave est la nourriture idéale de l'animal. Enfin, pour de nombreuses colonies les poils et les peaux de ces animaux ont permis de réduire les importations de matériaux coûteux en provenance d'autres planètes dans les premières années du développement colonial.

Les verrix destinés à l'exportation sont d'une souche génétiquement très pure. Ils sont modifiés génétiquement pour être stériles après trois générations. Cet un moyen pour la

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

corporation d'assurer la continuité du marché pour ses animaux. Les lois strictes de quarantaine et les lourdes amendes imposées en cas d'importation ou d'exportation d'animaux vivants sont appliquées pour permettre aux corporations de maintenir leur main mise sur le marché du verrix. Les visiteurs des régions d'élevage des verrix sont les bienvenus. Les troupeaux de ces énormes créatures se déplaçant dans les plaines, gardés par des ours polaires d'Exioce génétiquement améliorés sont un spectacle grandiose. Comme un des visiteurs en verve a déclaré "Les ours polaires semblent danser autour des verrix comme des hermines gardant des troupeaux de vaches sur Terre."

La station orbitale O'Hanlon possède d'excellentes installations de réparation, ainsi qu'un certain nombre d'hôtels première classe. Le spectacle de la station de la planète et du système ternaire est extraordinaire. Phiagre est une étape intéressante entre la Fédération et l'Empire, et mérite la visite, même du touriste occasionnel.

D.M.

### **Quince**

New America, la deuxième planète de ce système fut colonisée tout au début de l'Empire et depuis elle lui est restée fidèle. La population est farouchement attachée à l'Empire et de nombreux régiments parmi les plus fanatiques de l'Empire ont un noyau de soldats de Quince. La tolérance de l'Empire pour la manipulation génétique a trouvé un terrain de prédilection dans le peuple de Quince, ici plus que partout ailleurs les principes du développement dirigé sont appliqués.

La pire insulte que l'on peut faire à un indigène de Quince est de le fixer trop longtemps et avec trop d'insistance. Ceci peut poser des problèmes pour quelqu'un élevé dans les mondes protégés de la Fédération. Il est très possible de rencontrer des êtres humains résultant de la manipulation génétique qui présentent des caractéristiques physiques fortement adaptées à leur conditions de travail sous la mer, par exemple, ou bien sur les hautes altitudes des montagnes de New America, et même occasionnellement présentant des débuts de membres supplémentaires ça et là. Les duels étant permis sous les lois de l'Empire et le choix des armes étant donné aux indigènes, les visiteurs doivent être prudents lorsqu'ils se promènent dans la rue des importants ports stellaires de ne pas marquer trop ouvertement leur étonnement.

Grâce aux principes du développement dirigé, presque toutes les naissances sur la planète sont décidées et, en fait, dirigées. Les habitants ont aussi maîtrisé les greffes génétiques et la pose des implants, l'aspect physique d'une personne est donc très variable. Si vous vous liez d'amitié avec des indigènes lors d'un séjour, vous serez peut-être surpris par leur apparence lors de votre prochaine visite. Les améliorations possibles grâce à la meilleure technologie de l'Empire sont regardées avec réprobation par les lois de la Fédération, mais celles-ci peuvent être obtenues, pour celui qui y met le prix, dans les laboratoires de Simpson Town. D.M.



### **Quphieth**

Quphieth est un monde indépendant dans lequel les seigneurs féodaux possédant des terres sont soutenus par les subventions de l'Empire, ceci afin d'éviter que ce monde et ses formes de vie intéressantes ne deviennent la propriété de la Fédération.

Le système Quphieth fut visité pour la première fois par Augustus Brenquith, un riche excentrique de la Vieille Terre qui passa la dernière moitié de sa vie à explorer et à rendre accessible de nouveaux systèmes stellaires. Ce fut l'un des plus grands parmi les premiers explorateurs. Il quitta la Terre dans un avion cargo de la classe Griffon grandement modifié. Son vaisseau fut entièrement transformé afin de lui permettre d'effectuer de très longs sauts (pour l'époque) et la quasi-totalité des cales à marchandises fut convertie en lieux de stockage d'équipements de survie et de capsules à messages. Brenquith quitta la Terre juste après la troisième guerre des algues et fit vœux de n'y jamais revenir. Son but était d'explorer les systèmes stellaires avoisinants et de laisser un héritage de planètes habitables aux terriens.

Pendant 35 ans, des capsules à messages de Brenquith furent renvoyées au système Sol, apportant des nouvelles de nouveaux mondes et de planètes dangereuses qu'il avait trouvés. Chaque nouveau message incitait une vague de colons de la planète mère à partir vers un nouveau monde. Ses descriptions des planètes qu'il visitait étaient souvent teintées de poésie, et après si longtemps loin de tout contact humain elles devenaient peu sûres, mais elles étaient toujours un grand événement médiatique.

Sa première description de Quphieth concernait principalement la vie variée et intéressante du continent le plus important, et il conclut à tort après son étude aérienne initiale qu'aucun grand animal n'existait sur la planète, mais seulement une grande diversité de plantes et d'insectes. Ce monde est maintenant célèbre pour avoir donné naissance à la forme de vie non-standard la plus prospère jamais rencontrée (c'est-à-dire ni plante, ni animal, ni fongoïde). Tous les êtres de Quphieth possèdent des caractéristiques qui conduisent à leur classification en tant que plante et animal selon les normes de la Terre et ils continuent de surprendre et de stupéfier les scientifiques jusqu'à nos jours.

Le système est maintenant surtout célèbre pour ce que l'on appelle "les palmiers chuchoteurs" qui produisent des sons et imitent les cris des êtres volants de la région. Ces plantes forment d'immenses forêts et le fracas créé lorsque les planimaux se font l'écho d'un violent orage est difficile à imaginer si on n'en a jamais été témoin. Le nombre des visiteurs du système est limité, et depuis l'incident de Doleviera l'exportation d'espèces locales est strictement contrôlée. Il est rare que les visites des îles, ou les scientifiques sont occupés encore à classer les formes de vie indigènes, soient autorisées.

D.M.



### Ququve

Ce monde de la Fédération peu peuplé abrite l'immense Funkenstromer Works, un conglomerat chimique industriel géant qui fournit les accessoires et les équipements de 30% des vaisseaux de la Fédération. Le conglomerat préfère utiliser comme base industrielle les mondes sous-développés, car il y a moins de risques de poursuites en justice intentées par les activistes écologistes. La loi de la Fédération permet à la société de créer des installations à un seul propriétaire et d'empêcher l'accès aux enquêteurs de passage. Funkenstromer construit aussi des systèmes de sécurité extrêmement efficaces, et toutes ses installations sont très bien protégées.

New America fut baptisée avec une bonne dose d'ironie par les premiers colons. Ils trouvèrent un monde sinistre inhospitalier qu'ils appelèrent "Inferno", mais trop peu de visiteurs comprirent la référence à l'Enfer de Dante et le nom fut changé par vote à l'unanimité. La vie sur New America se confinait aux mers jusqu'à l'arrivée de l'homme, et les banquises géantes et la plate-forme continentale étaient stériles. Le monde était donc mûr pour le pillage par les conglomerats qui commencèrent par investir massivement dans une armée de robots.

La charte du développement planétaire rédigée par les bureaucrates de la Fédération pour New America, établit des limites précises concernant les émissions d'effluents et de déchets toxiques. Ceux-ci sont limités et contrôlés afin de s'assurer que les mers ne soient pas polluées par les effluents industriels. L'émission de gaz responsables de l'effet de serre est strictement contrôlée et des niveaux minimum d'émission de chaque type d'industrie ont été établis et acceptés en collaboration avec les conglomerats. Toute installation qui n'émet pas les quantités requises doit faire le nécessaire pour produire des quantités supplémentaires de gaz afin d'amener les quantités émises au-dessus du minimum.

Les météorologues de la société surveillent attentivement les conditions du monde et de nouvelles directives en matière de niveaux de gaz seront présentées aussitôt que le niveau voulu de réchauffement de la planète aura été atteint. On espère que le réchauffement de ce monde sera accompli de manière contrôlée afin que la vie indigène ne soit perturbée que de façon marginale, et que la surface de la planète puisse être plus accessible. Selon le porte-parole du conglomerat jusqu'à présent le développement se déroule suivant les plans. L'apparition soudaine de la pruine sur les feuilles de weltsers dans deux des mers de la planète, qui conduisit à l'extermination de la raie wirromin des profondeurs qui en résulta, sont mis sur le compte de simples accidents de l'environnement.

Jusqu'à ce que la surface de New America se réchauffe considérablement ou que le développement industriel dépasse les limites raisonnables, New America augmente les recettes de sa production industrielle en fonctionnant en tant que station de sports d'hiver. Les installations à Scott n'ont pas d'équivalentes dans la Fédération. Les produits de luxe de toute sorte se vendent très bien aux riches visiteurs.

D.M.

### **Riedquat**

Comme Lave, Riedquat est un des systèmes du Vieux Monde, avec une seule planète et une seule étoile. Un état d'anarchie ou de guerre civile y règne depuis cinq cents ans et il semble très peu probable qu'un gouvernement stable puisse jamais s'établir, car l'attitude anarchique est trop profondément imprégnée dans la culture de la planète. La stabilité sociale dépend de grandes familles ou de clans importants. Des petites guerres sont constantes entre eux et elles permettent aux importateurs d'armes de prospérer. Des tentatives de production d'armes locales ont échoué dans le passé car les rivalités entre familles conduisaient à la destruction des usines de fabrication. En fait, il n'y a aucune industrie lourde qui vaille la peine d'être mentionnée, parce que l'investissement nécessaire pour construire une usine est bien plus important que celui nécessaire pour la détruire.

L'esclavage sévit partout, car les membres de familles rivales capturés servent d'esclaves dans les vastes fermes de leurs ennemis, ou sont échangés dans les marchés contre les devises étrangères destinées à l'achat d'armes. Les importantes batailles ont tendance à être saisonnières, car la plus grande partie des revenus de la famille est destinée à l'achat des armes et la majorité de ses revenus vient de la récolte des grains qui a lieu tous les 131 jours (une année locale). Chaque famille essaie de faire sa récolte le plus vite possible afin de pouvoir exterminer son rival avant que celui-ci n'ait pu faire sa commande d'armes. Il arrive souvent qu'une famille dans le besoin se trouve sans munitions immédiatement avant la récolte, c'est le moment propice pour son rival de lancer une attaque. Certaines familles ont collaboré entre elles, en particulier, avec des familles lointaines de différentes hémisphères (les saisons étant à des époques différentes de l'année), mais ces accords ne durent rarement plus que quelques saisons.

La souris inoffensive de Riedquat est très appréciée pour sa chair délicate et sa fourrure extrêmement douce, utilisée dans la confection des très prisés manteaux 'mousemat' vendus dans tous les mondes connus. De nombreuses familles en font l'élevage, et l'espèce est encore vigoureuse à l'état sauvage. Une souris sauvage est particulièrement prisée si elle est découverte en flagrant délit de nécrophagie sur un champ de bataille, dans ce cas sa chair est réputée particulièrement délicieuse.

D.B.

### **Ross 128**

Les voyageurs ne sont pas nombreux à se rendre sur Ross 128, ni sur sa seule planète habitée, Grant's Claim. Lorsque Maurice Grant fit valoir ses droits sur elle, il semblait bien ambitieux de vouloir construire une colonie indépendante ou il pourrait régner en maître incontesté. Ses premières études suggéraient que la planète était riche en minéraux et il prévoyait un avenir plein de promesses de richesse grâce à l'exploitation minière. Malheureusement, il découvrit que dans tout groupe d'individus il y en a toujours quelques-uns qui posent des questions, parfois épineuses, et exigent des réponses précises. Ce fut en cherchant à répondre à de telles questions dans sa Clinique des Citoyens qu'il fut assassiné.

## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Les résultats obtenus par Grant lors de ses premières études s'avérèrent faux, car les minéraux ne se trouvaient que dans des petites poches çà et là. Les mines furent donc vite abandonnées. Les prétendants au pouvoir s'aperçurent qu'il n'est pas facile de gouverner un peuple motivé uniquement par l'avarice, et l'effondrement de l'économie qui en résulta fut désastreuse. La Fédération intervint et proposa de 'sauver' la colonie à condition qu'elle passe sous son contrôle. Le peuple accueillit cette proposition à bras ouverts, mais découvrit vite que sa planète allait servir de prison.

La prison, surnommée "The Warren", est un vaste complexe souterrain de cellules réservées aux mécréants de toutes sortes. La sécurité y est draconienne, et peu de gens l'ont visitée au-delà de la salle des visiteurs, à moins d'être eux-mêmes prisonniers. Pour cette raison les rumeurs courent, avec des histoires d'expérimentation génétique, de prostitution et de corruption. Il est certain que les prisonniers supportent de dures épreuves dues au travail manuel dans les mines à moins quatre degrés Celsius. Ce n'est pas une partie de plaisir pour les gardiens non plus, et on dit que les narcotiques destinées aux programmes d'obéissance de prisonniers seraient utilisées par le personnel. Personne en dehors de la prison ne s'en plaint car ils sont trop heureux que d'autres acceptent de faire ce travail.

N'oubliez pas, si un ami ou quelqu'un de votre famille purge une peine de prison ici, vous aurez besoin d'un permis pour le voir.

K.D.

### **Ross 154**

Un très petit système avec peu de choses qui soient intéressantes. Elle n'est mentionnée ici qu'en raison de son curieux éco-système sur le monde de glace Merlin. Toutes les formes de vie indigènes se trouvent sous la glace du vaste océan d'eau salée qui couvre l'ensemble de la planète. Il existe de vastes poches de gaz retenues sous cette couverture stable et permanente de glace, et dans les océans.

Ce ne fut qu'en 2775 lorsque Burt Hackrington-Smythe tourna la série de documentaires "Le Paradis sous la Glace" que l'on comprit comment un tel monde pouvait faire vivre les grands bancs de poissons merlins que l'on trouvait ici. L'éco-système est basé sur un lichen qui pousse sur les murs de chambres remplies d'air sous la glace, vivant de la faible lumière rouge qui filtre d'en-haut à travers la glace. Les lichens produisent de l'oxygène et, chose étonnante, produisent un mélange respirable par les êtres humains, ils forment aussi une couverture isolante. La température typique à l'intérieur peut monter jusqu'à 20° Celsius, réchauffée par l'épaisse couche de végétation en décomposition qui flotte à la surface de la mer au-dessous de la glace. Une grande quantité d'autres espèces se nourrit de ces lichens, éclairant la cavité avec les différentes parties lumineuses de leur corps, et certaines espèces telles que le Merlin Plesiosaur avec ses yeux rouges et féroces (très recherché pour sa peau soyeuse) circulent entre ces oasis, dévorant quelques-unes des créatures qui paissent à chaque arrêt.



## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Le cycle de vie de ces cavités s'étend sur des dizaines d'années terrestres. Elles commencent sous la forme de petites bulles à haute pression dans les profondeurs sous la glace, et grandissent pour atteindre parfois cinq kilomètres de large, formant les panoramas extraordinaires décrits par Hackrington-Smythe. Les cavités se déplacent lentement vers la surface alors que la glace fond au-dessus d'elles, leur mort peut être spectaculaire, lorsque soudain une fissure se forme dans la glace au-dessus de la cavité et que la pression est relâchée. Il y a un long grondement au moment où les eaux envahissent la cavité et s'engouffrent par le trou créé, formant ainsi sur la surface un geyser géant chargé de mousse. Les bancs de poissons merlins se précipitent au son du grondement pour se nourrir des débris qui retombent dans la mer, et c'est pour cette raison que l'industrie du merlin fut si facile à établir. Aucune flotte de marins pêcheurs n'est nécessaire, chaque usine fait exploser une charge explosive dans une cavité artificielle sous l'usine de traitement et une heure plus tard celle-ci est pleine de poissons ! Des contrôles stricts sont mis en place afin de prévenir la surexploitation des fonds de pêche, car les premières poissonneries privées firent disparaître la quasi totalité des fonds de pêche en quatre ans seulement.

La seule colonie de surface, est le port stellaire Sirocco balayé par les vents. Il est construit directement sur la couverture de glace, et est utilisé pour approvisionner les nombreuses usines de traitement construites sous la glace. C'est aussi de là que sont exportées les immenses quantités de poissons vers les mondes avoisinants. Le restaurant miteux du port stellaire, The Ecstatic Gourmet, sert un excellent plat appelé Merlunch, c'est une tourte faite de poisson merlin mariné. Cela ne semble pas très appétissant mais les voyageurs qui viennent souvent dans cette région se rendent au restaurant pour déguster ce plat et se risquent rarement à prendre les autres plats.

D.B.

### **Sirius**

La majorité des visiteurs de Sirius sont déçus car il y a très peu de choses à voir malgré l'importance qu'a eu Sirius dans l'histoire de l'humanité. Elle a souvent été la première dans de nombreux domaines, et était l'étoile la plus brillante du ciel des humains à l'époque où ils étaient confinés à la Terre. Sans nul doute les guides du complexe de musées de Sirius sur Lucifer vous diront que c'était le premier système qui appartenait à 100% à une entreprise, et l'endroit où la première production commerciale de carburants à base d'anti-matière eut lieu.

Cependant, la majorité des historiens racontent maintenant une histoire différente sur la manière dont Sirius devint riche au cours de la Première Guerre Interstellaire. La Corporation de Sirius fut établie par un groupe d'industriels riches venant de la Terre pour mettre en exploitation la découverte d'une manière de conserver un atome d'anti-matière stable dans une molécule complexe et de l'utiliser comme carburant. Sirius commença sa production en 2350, approvisionnant la flotte de guerre de la Fédération qui avait adapté ses vaisseaux pour leur permettre l'utilisation de ce nouveau carburant. Ceci donna un important avantage à la

Fédération mais quelques années plus tard, les vaisseaux impériaux furent équipés du même système, ce qui élimina l'avantage. On sait maintenant que Sirius approvisionna les deux puissances, créant des pénuries bien commodes lorsqu'un côté était en passe de gagner, afin de prolonger la guerre (et d'augmenter ainsi ses propres revenus). Bien que ceci ne soit pas nié par Sirius aujourd'hui, la responsabilité est rejetée sur quelques individus sans scrupules qui sont morts depuis longtemps. Cet index géographique ne veut en aucune façon donner à penser que la Sirius Corporation agirait de cette façon aujourd'hui.

Lucifer elle-même est une planète intéressante. Elle est en orbite à une très faible distance autour de Sirius B, ceci permet donc à la Corporation d'extraire une énorme quantité d'énergie en utilisant les câbles enroulés autour de la planète et leurs panneaux collecteurs solaires. Les visiteurs doivent savoir que les niveaux de radiation, principalement en provenance de Sirius B, mais aussi de l'usine de carburant, sont très importants. Les nombreux volcans forment un spectacle étonnant, et il est possible de louer un petit vaisseau pour voir de près la dense et redoutable naine blanche. Cette promenade est réputée être "l'expérience de votre vie", mais vous êtes prévenu, il y a déjà eu de nombreux accidents mortels.

D.B.

### **Tau Ceti**

Ce système est remarquable parce qu'il fut le premier sur lequel la vie fut découverte hors de la Terre. Les premiers pionniers intrépides conduits par John Taylor s'installèrent et donnèrent à la colonie le nom de Taylor. Ce fut une grande réussite, les colons cultivèrent la terre fertile avec un équipement entièrement automatisé. Le nombre d'habitants augmenta rapidement et la chasse devint le moyen d'obtenir des revenus, ce qui entraîna la quasi-extinction de la vie indigène. Lorsque l'Authority for Ecological Control fut mise au courant elle s'en inquiéta et rédigea des directives pour la conservation, qui furent, bien entendu, ignorées. La chasse des animaux sauvages et la destruction de leurs habitats continuèrent jusqu'à ce que la Terre menaça d'envoyer un contingent des forces de l'ordre. John Taylor, qui était un homme au tempérament impétueux, insista que la Terre devrait accorder l'indépendance au système Tau Ceti. Les embargos commerciaux n'eurent pas d'effet et finalement une force armée fut envoyée par la Terre qui pensait que Tau Ceti ne résisterait pas. Une bataille suivit, dont l'issue fut une impasse - ce qui surprit les autorités. Enfin après de longues tractations diplomatiques le problème fut résolu par la création de la Fédération, comprenant Tau Ceti et la Terre parmi d'autres comme membres fondateurs. La quasi-totalité des malheureux êtres à la source de cette débâcle qui conduisit à cette alliance extrêmement puissante, moururent. Aujourd'hui, il en reste un petit nombre enfermé dans des enclos et des sanctuaires.

K.D.

### **TILIALA**

Valhalla, est un petit monde chaud, qui comprend une partie égale de jungle tropicale et de désert. L'eau couvre seulement un tiers de sa surface, mais elle regorge de vie indigène. Les fruits de mer de Valhalla sont le rêve du fin gourmet, parfois difficile à satisfaire à cause des dangers de la pêche sur la planète, qui est soumise à de violentes tempêtes toute l'année. Le serpent de Valhalla porte mal son nom, car anatomiquement il est de la famille des animaux indigènes du monde qui ressemblent à des mammifères. Il peut atteindre plus de trente mètres de long dans les océans profonds de la planète, et sa chasse est strictement gardée afin de maintenir sa population à un niveau soutenable. Le serpent est la source de l'huile de cabitol et de greaver, utilisés dans les produits pharmaceutiques et les produits de beauté partout dans l'espace ou l'on trouve des êtres humains. Sa peau aux motifs fantastiques est portée par les personnages les plus riches de la Fédération.

Des animaux tout aussi étonnants vivent dans les jungles de Valhalla, le plus connu étant peut-être le Sphinx Rjaha, malheureusement disparu maintenant de son habitat naturel, mais préservé dans les zoos de toute la galaxie. Cependant, le Sphinx Trupin existe encore à l'état sauvage, et les tours safaris pour le voir in situ sont organisés de temps à autre. Valhalla est un monde relativement léger, qui possède peu de dépôts de minéraux accessibles, la compétition pour les terrains a donc été très faible et la gestion écologique de la planète s'accomplit de manière exemplaire.

Le monde soeur de Democracy a été terraformé, et c'est l'endroit où se trouvent la plupart des mines et des activités industrielles du système. Le monde est dense et riche en minéraux et il est exploité de manière intensive. La combinaison d'un monde "organique" naturellement fertile et d'un monde artificiel minéralisé est une grande réussite et de nombreuses personnes parmi les plus riches de la Fédération considèrent le système comme chez elles.

D.M.

### **Wolf 630**

Wolf 630 est un système fantastique. Il est, en fait, la combinaison de systèmes co-orbitaux comprenant Wolf 629 et de la naine blanche VB8 (appelé ainsi dans les temps anciens en mémoire de Van Beisbrock). Le ciel est le cadre d'un spectacle étonnant, avec ses six corps célestes visibles en même temps. La scène de Landfall a été rendue célèbre par la toile, Les Six Soeurs de Dee Kosmala.

Landfall, l'unique planète, abrite les Deuxièmes Pères Fondateurs, un groupe de riches individus qui voulaient établir un monde idéal. Ils donnèrent à leur capitale le nom de Mayflower City, et établirent une communauté agricole qui se développa et permit de créer une importante et prospère industrie d'exportation. Les habitants, du fait qu'il n'y a pas d'autres planètes dans leur système, sont insulaires. Ils se méfient des étrangers, ce qui a pour résultat de nombreux intermariages.



## L'INDEX GEOGRAPHIQUE

Landfall est en orbite autour d'une naine brune du nom de McCarthy, un spectacle extraordinaire. Son nom est celui d'un ancien astronome qui ne fut pas cru lorsqu'il la découvrit. Les habitants de Landfall aiment à penser que ce fut la première naine brune que l'homme découvrit, mais ceux des autres systèmes le contestent.

La vie indigène a dû devenir très résistante pour supporter les hauts niveaux de radiation provoqués par le refroidissement de la naine blanche et de McCarthy. Ainsi, les formes de vie terriennes qui furent introduites de manière très irresponsable ne furent pas un problème écologique car la plupart disparurent.

K.D.

### **Zeaex**

Les droits territoriaux sur le système Zeaex sont l'objet de conflits entre l'Empire et la Fédération depuis plus de deux siècles. Les planètes intérieures riches en minéraux, avec une série diverse de géantes gazeuses font de ce système le centre économique de la région. La présence d'un monde habitable augmente considérablement l'importance stratégique du système. Les habitants essayent d'établir un équilibre entre le besoin de faire du commerce et leur désir de ne pas être dérangés. Les touristes sont les bienvenus, mais ils sont nombreux à être regardés avec beaucoup de méfiance par les résidents. La Fédération et l'Empire possèdent des bases navales dans le système, ce qui limite les activités des pirates, mais exerce des pressions sur les commerçants légitimes.

Les métaux lourds sont extraits du monde intérieur de Cambridge's Hole, qui porte le nom du mineur Grambourne Cambridge, qui fut le premier à revendiquer le monde. Il investit lourdement dans les équipements d'extraction et obtint de la Fédération les droits d'exploitation du système. Erronsa Ashfield suivit Grambourne dans le système dix ans plus tard, avec l'autorisation d'exploiter des mines accordée par l'Empire. Ashfield, et son mari Francis, établirent une base sur la deuxième planète, après avoir échoué dans sa tentative de faire partir Cambridge du monde intérieur. Les Ashfield firent facilement fortune en exportant les pierres précieuses vers l'Empire, alors que la Fédération représentait un marché tout prêt pour Cambridge.

Une rivalité amère se développa entre les deux camps et des vaisseaux navals des deux côtés menacèrent de faire escalader le conflit en guerre ouverte. Une confrontation fut évitée par la majorité des colons sur Democracy, qui firent une pétition adressée à la Terre et au Capitole pour que les droits sur les minéraux du reste du système soient donnés à la colonie de Newtown. Au cours de la bataille juridique qui suivit, les forces armées furent transférées à d'autres régions et la situation se calma. Les familles de mineurs des planètes intérieures ne retinrent que 10% des parts dans le commerce profitable des minéraux.

Comme avec beaucoup de mondes de la zone dite 'disputée', ni l'Empire ni la Fédération ne domine. Les voyageurs de la Fédération trouveront peut-être la présence d'un si grand nombre d'esclaves déprimante, mais les visiteurs de l'Empire seront tout aussi perturbés

par le manque de discipline et la discrimination positive à l'égard des groupes raciaux et minoritaires. Les mondes et les colonies de cette zone disputée sont un terrain propice pour le mélange des deux cultures très différentes, et ceci est pleinement visible dans ce monde.

D.M.

### **Zearla**

Le système Zearla sert de base à la vaste majorité des mineurs qui travaillent dans les mondes et les systèmes avoisinants de ce secteur de l'espace. La ville de Jeffries sur Fraser abrite le siège social de Wreaken Construction & Mining, la plus prospère des compagnies indépendantes d'exploitation minière et de promotion qui travaillent à la périphérie de la Fédération. La société Wreaken emploie plus de 250.000 effectifs à temps complet et possède les droits miniers exclusifs sur environ quarante-neuf planètes. Elle est présente dans la plupart des mondes frontaliers et des mondes de la Fédération.

Avec une telle concentration d'intérêts miniers sur Fraser il n'est pas étonnant qu'il existe un grand nombre de ports stellaires, tous offrant d'excellentes installations de réparation aux mineurs et aux commerçants. Il est presque certain que les installations qui ne sont pas disponibles sur une des bases de Fraser, seront offertes sur Andceeth qui se trouve à proximité. Le monde de Charles Colony, qui ressemble beaucoup à la Terre, et qui orbite autour d'Enaness se trouve également à proximité, mais ses principes communistes rigoureux découragent de nombreux visiteurs occasionnels.

Le système Zearla est bien développé, qu'il s'agisse de la fonderie de Jameson's Wreck, nommée ainsi en mémoire du malheureux Naomi Jameson qui s'écrasa alors qu'il suivait une comète riche en minéraux qui filait vers une étoile, mais qui survécut pendant trois jours avant d'être sauvé, ou de Leetown, sur Cooperworld, la septième planète. Le seul monde solide entre Jameson's Wreck et Cooperworld sans colonie permanente est Zearla 2, appelé 'Nemesis' par les gens de la région. Ce monde n'a aucun minéral important et son écorce contient un pourcentage important de matières volatiles.

La surface de Nemesis est instable, et les six tentatives d'établir des bases sur la planète ont toutes échoué. Le nombre de vies perdues pour essayer de peupler ce monde inhospitalier s'élève à plus de cent, malgré les meilleurs efforts des équipes de sauveteurs de secours. Pour les mineurs locaux le nom de la planète évoque un sort puissant, et les personnes très superstitieuses quittent son plan orbital afin d'éviter la souillure à son passage !

D.M.

### **Zeessze**

La première chose qui frappe lorsqu'on feuillette une brochure planétaire est la similarité remarquable qui existe entre les systèmes de Sol et de Zeessze. Cette similarité superficielle fit naître de grands espoirs parmi les premiers colons, qui baptisèrent le monde 'Paradis'. Ces débuts pleins d'espoir furent vite déçus lorsque les colons arrivèrent à destination. Les premières bases furent établies sur la planète mineure Gonzalez's Grave, qui porte le nom du malheureux pilote de navette dont l'atterrissage en catastrophe se révéla symptomatique des revers de fortune initiaux des premiers colons.

Le port stellaire d'Oliver, sur Gonzalez's Grave, fut construit dans les délais, et des sondes furent envoyées en direction de la troisième planète. Celles-ci rapportèrent une image bien différente de celle donnée par le bureau terrien de colonisation. (N'oubliez pas que ceci s'est produit pendant la deuxième vague d'émigration, lorsque la Terre subissait des pressions démographiques extrêmes, et presque toute mesure fut considérée juste si elle soulageait la planète). La planète était verdoyante et de nouvelles formes de vie abondaient, mais elle est plus petite et plus dense que la Terre, ce qui entraîne une pesanteur de surface très élevée.

La colonisation initiale du monde fut retardée du fait que les humains ne pouvaient travailler qu'environ deux heures par jour avant d'éprouver le besoin de se reposer. A cette époque initiale de l'exploration et de l'exploitation, les coûts de transport pour la machinerie étaient prohibitifs entre systèmes, ainsi la plupart des travaux initiaux de colonisation furent effectués par les êtres humains (certains historiens suggèrent que cela représente les origines de la culture d'esclavage de l'Empire). Outre la pesanteur élevée, le monde était beaucoup plus chaud que celui des colons, qui venaient à l'origine de Laponie et de la pan-conurbation Sibérienne, et de nombreux immigrants moururent d'épuisement dû à la chaleur avant l'introduction par la deuxième vague de colons d'un programme de travail beaucoup plus sensé.

Le monde fut re-baptisé New America après qu'un botaniste montra les similarités qui existaient entre le climat de ce monde et celui des anciennes forêts d'Amérique du Sud sur la Terre. Ceci a fourni le premier indice qui permit de conquérir les formes de vie indigènes de la planète. Au début, et pendant plusieurs générations, la flore et la faune locales résistèrent aux tentatives de prise de pouvoir de la part des phénotypes terriens. Les cultures terriennes ne pouvaient être cultivées que dans des zones restreintes et les carnivores locaux et les raptors ont fait du monde un lieu d'exploration dangereux.

Qui Luk Soo introduisit un certain nombre de vignes étrangleuses légèrement modifiées choisies dans les stocks terriens. Ces débuts modestes permirent aux êtres humains de domestiquer à leur profit de grandes parties de cette planète recouverte de jungle. Le problème de la main d'œuvre fut partiellement résolu par l'introduction de gorilles génétiquement 'améliorés', capables d'apprendre certaines tâches peu compliquées de débroussaillage et de construction. Un assaut bref mais d'une violence extrême sur la colonie par une bande guerrière d'éco-révolutionnaires détruisit toutes les installations



destinées aux gorilles, qui réussirent à s'échapper. Certains réussirent à retrouver la communauté, mais aujourd'hui encore certains tribus de gorilles qui sont retournés à l'état sauvage existent au coeur de la jungle. Ces tribus sont étudiées de très près par des anthropologues, et sont protégés par une régulation Fédérale interdisant toute manipulation par les hommes.

Après quelques générations les êtres humains du système se sont adaptés à la pesanteur élevée de la planète, et sont devenus trapus et musclés. Il est parfois difficile pour les visiteurs de voir la différence entre les hommes et les femmes de la planète, mais à cause de leur tempérament violent et de leur impatience, il est important pour le touriste qu'il ne se trompe pas. Les Nouveaux Américains n'ont aucune patience pour les imbéciles. La jungle de ce monde est encore habitée par un certain nombre de prédateurs indigènes extrêmement dangereux, dont le Quivol et le Nii-worm, qui tuent un assez grand nombre de personnes chaque année. Si vous vous rendez sur la planète pour chasser, ne vous attendez pas à ce que les guides indigènes louent leurs services à bas prix, ni qu'ils soient très enthousiastes pour s'aventurer sur les continents australs relativement inexplorés.

New America est la patrie du régiment d'assaut moderne Ghurka, qui prit part à toutes les guerres importantes contre l'Empire. Au cours du dernier siècle, les hommes et les femmes du régiment ont participé à des guerres dans plusieurs systèmes disputés, et même les troupes clones de l'Empire les considèrent avec respect. Ils se battent normalement sur la planète, s'entraînant pour les actions terrestres qu'ils préfèrent aux actions dans l'espace. Ils participent donc très peu aux actions navales qui se livrent actuellement contre les pirates. De temps à autre ils sont utilisés comme 'troupes de choc' pour reprendre les mondes frontaliers, ou les organisations criminelles sont devenues trop puissantes, et menacent la stabilité économique de la Fédération.

D.M.

### **Zelada**

Le système Zelada fut colonisé environ à la même époque que Ququve, mais par une secte religieuse fondamentaliste, qui cherchait un monde où elle pouvait faire pénitence pour racheter les fautes de l'humanité. Les conditions que la secte trouva sur New Africa convenaient très bien à ses besoins. La vie était rude et difficile, et ne permettait aucun compromis. Les nouveaux arrivants sur New Africa devaient faire face à un climat rigoureux, un mélange de neige fondue torrentielle et d'orages électriques, d'ouragans et de glaciers en mouvement rapide. Les trois premières colonies furent dévastées par ces forces naturelles et tous les équipements qu'elles avaient apportés avec elles de Quphieth furent perdus au cours des dix premières années.

Des études archéologiques et paléontologiques modernes effectuées sur la planète ont révélé qu'à un certain moment du passé la température de New Africa était beaucoup plus douce que maintenant. Le monde traverse actuellement une période glaciaire prolongée, mais

avant que ne s'installe le cycle de froid actuel, la vie avait colonisé ce monde. Les animaux indigènes sur New Africa sont des prédateurs féroces, capables de survivre dans le dur climat dont le froid intense est presque intolérable à l'homme. Les premiers colons durent réapprendre les techniques primitives de chasse afin de survivre, et leur retour au primitivisme fut rapide.

En raison des conditions strictes que les premiers colons avaient établies en ce qui concerne l'ingérence des gens de l'extérieur, dans la vie de la colonie, aucun contact avec les groupes n'eut lieu pendant trois générations. Les premiers colons religieux avaient formellement déclaré qu'aucune communication avec l'extérieur ne serait acceptée, et que tout approvisionnement serait détruit. Ce fut complètement par hasard que le Birchwood New Spirit du Lord Woodwind Ensemble, en route pour Aymiaï ou il devait donner un concert, fut précipité hors de l'hyper-espace près du système de Zelada. L'équipage du vaisseau put se mettre en orbite autour de New Africa et envoyer une navette de secours sur la planète. La minuscule colonie ainsi créée devint par la suite le Rush Depot, le plus important port stellaire de la planète.

Alors que les musiciens tentaient de survivre à Rush Depot, l'équipage partit à la recherche des colons d'origine. Aucun signe des camps d'origine ne fut découvert, mais on trouva la société primitive établie par ceux de l'ordre religieux qui avaient survécu, vivant comme des nomades, chassant les omnivores locaux et faisant la récolte d'herbes sauvages et de racines. Au lieu de rentrer en contact avec ces gens le capitaine du vaisseau décida de les laisser en paix et d'envoyer un message de demande de secours à la Fédération, décrivant le sort des deux groupes.

New Africa fut recolonisée par un groupe de voyageurs très divers, sans but précis. La première colonie avait échoué, et la norme appliquée lors de l'établissement des règlements sur New Africa fut une sorte de charte des squatters planétaires. Cette tendance continue jusqu'à nos jours, et la planète souffre sous l'emprise de l'anarchie, sans constitution claire et sans allégeance. Le système de Zelada est devenu synonyme de banditisme et de détournement, bien que les mondes extérieurs riches en minéraux attirent encore un nombre important de mineurs et de gens pleins d'espoir. Les marchands se rendent dans le système malgré la piraterie, très répandue, et les chasseurs de primes trouvent dans les tableaux d'affichage de Zelada une source d'informations intéressante.

D.M.

# SOL

## La Terre

Imprégnée d'histoire, la Terre a connu de grands malheurs avant de devenir le centre de villégiature que l'on connaît aujourd'hui. L'humanité a commencé ici et des documents mentionnent trois guerres sur la planète dont la dernière en 2040, a causé des pertes et des dommages qui amenèrent l'espèce humaine au bord de l'extinction. Pour ces raisons et depuis cette époque l'aspect de la planète est méconnaissable. La dévastation et le dépeuplement ont eu raison de tous les centres urbains et les villes. Enfin le dernier désastre qui s'abattit sur la planète fut une pandémie virale pour laquelle aucun remède n'existait et dont beaucoup moururent.

Alors que le monde se reconstruisait, les corporations prirent plus d'influence et la balance du pouvoir s'orienta en leur faveur. Après la guerre, une compétition féroce entre elles permit la conquête de l'espace. Auparavant ce domaine était considéré sans importance et les budgets consacrés à l'exploration avaient été réduits.

Des colonies hors de la Terre étant établies, l'industrie s'expatria elle aussi, accompagnée par une partie de la population. Un programme intensif d'action dans le domaine de l'environnement fut mis en place pour sauver la planète. Celle-ci devint de nouveau l'endroit merveilleux qu'elle était autrefois. Elle devint une destination touristique de luxe et la capitale de la Fédération ou seulement les êtres extrêmement riches pouvaient vivre. De nombreux êtres humains expatriés hors de la Terre désirent retrouver leur racine et ils économisent pendant de longues années afin de pouvoir dire qu'ils ont visité la Terre de leurs ancêtres.

K.D.

## Mars

En 2290 Mars devint la première planète terraformée avec succès, mais ceci après de nombreux échecs. Les principales corporations installèrent leurs centres administratifs sur cette planète ou, au début, le terrain était très bon marché. Mars semblait être le jardin d'Eden comparé à la Terre ravagée. Les deux principales villes, Quenisset et Olympus Village, sont très cosmopolites et soignées en apparence. Il y a de nombreux bars et restaurants qui sont de véritables petits bijoux et qui sont utilisés par les hommes d'affaires afin d'impressionner leurs clients et de traiter leur affaire en tête à tête. Toutes sortes de services et d'industries du monde



du spectacle prospèrent à satisfaire les besoins des nantis. L'environnement est façonné pour paraître élégant et même les animaux ressemblent à de jolis accessoires, mais malgré que Mars ressemble à la Terre on y éprouve une impression de stérilité.

K.D.

### **La Lune**

L'industrie lourde qui fut transférée sur la Lune au début de sa colonisation est basée autour de l'unique port stellaire, Apollonius City. Le touriste ne devra pas manquer cette visite car c'est la seule ville construite sur une surface sans air. La plus grande partie de la colonie est souterraine, et les vastes salles qui ressemblent à des gouffres sont impressionnantes. Nombreux sont ceux qui visitent le célèbre Musée de l'Humanité ou sont organisées de nombreuses et rares expositions sur les débuts de l'exploration spatiale. Vous vous demanderez comment nous sommes parvenus au stade avancé que nous avons atteint aujourd'hui!

K.D.

### **Les stations spatiales Columbus et Titan City**

Columbus est en orbite autour d'Io une lune de Jupiter, et Titan City est en orbite autour de Titan une lune de Saturne. Toutes deux ont un intérêt historique. Car elles furent des lieux de villégiatures célèbres lorsqu'elles étaient les plus lointaines colonies de la Terre. Malheureusement les voyages rendus plus faciles, les ont changées en destination de vacances pour les masses. L'atmosphère tranquille a été envahie par la musique tonitruante diffusée pour vous convaincre que tout le monde s'amuse. Elle retentit dans les boutiques de cadeaux qui vendent des articles tels que des bouteilles de gaz des taches rouges de Jupiter et des bijoux en roches d'anneaux de Saturne.

