

# CONTINUUM

TIME SHADOWS



Le voyage temporel et les paradoxes qu'il peut engendrer.

<http://continuum-time-shadows.fr>

**Les MONDES**

**Les RACES**

**L'HISTOIRE**

<b>SOMMAIRE</b>
-----------------

<b>Section 1 – Les MONDES</b> .....	<b>5</b>
Alpha-Nord .....	6 ➔
Andromède .....	8 ➔
Ghnozonía .....	15 ➔
Igendal 2 ( <i>Saphrenn's</i> ) .....	19 ➔
Kackston ( <i>Selehrs</i> ) .....	24 ➔
Lemur .....	31 ➔
L'Sotkaard ( <i>Velaix</i> ) .....	36 ➔
Nogullon .....	40 ➔
O Daria .....	48 ➔
Ort Da Fnhin .....	53 ➔
Poseïdonia .....	58 ➔
Reptandros .....	64 ➔
Terra Solaris .....	66 ➔
 <b>Section 2 – Les RACES</b> .....	 <b>71</b>
Sens des races humanoïdes .....	73 ➔
Abréviations .....	73 ➔
Nom de la Race .....	73 ➔
Andromédiens .....	74 ➔
Darians .....	75 ➔
Fnhins .....	76 ➔
Ghnozz .....	77 ➔
Humains .....	78 ➔
Lemurians .....	59 ➔
Nogulln .....	80 ➔
Poseïdonians .....	81 ➔
Reptandros .....	82 ➔
Saphrenn's .....	83 ➔
Selehrs .....	84 ➔
Velaix .....	85 ➔
 <b>Section 3 – HISTORIQUE GENERAL</b> .....	 <b>89 ➔</b>
Zones Interdites .....	110 ➔

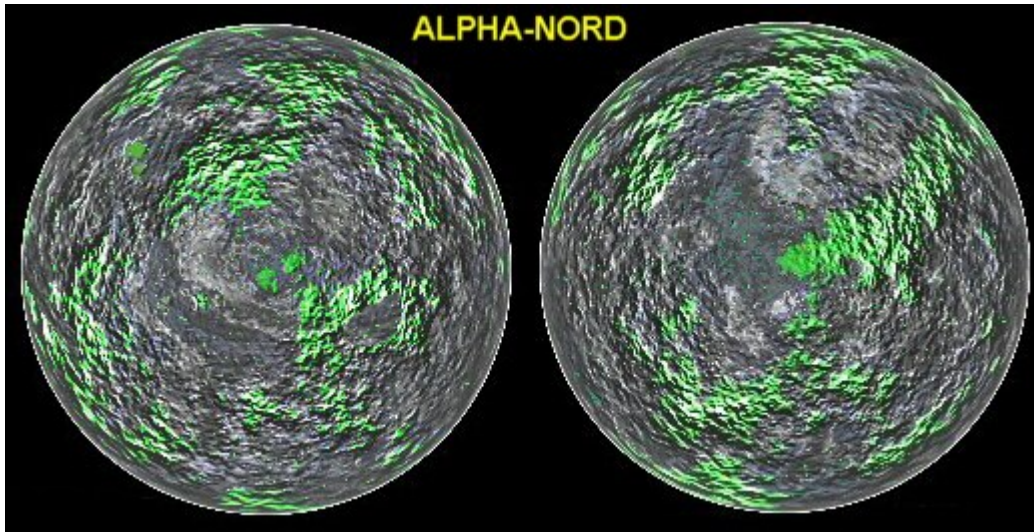


# Les MONDES



## ALPHA-NORD

### 1 – GENESE



Alpha-Nord, capitale de la **Fédération** depuis 1.981 E.F. (13.981 E.C.), est une planète artificielle se situant pratiquement en son centre cosmographique.

Dès -4.500 E.F. (7500 E.C.), pendant les guerres de colonisation, pudiquement appelées Guerres Extérieures, la flottille du « Commandante » CORTEZ, composée de deux léviathans et d'une quinzaine de vaisseaux de guerre, prend l'habitude de se retrouver en un point particulier de la Galaxie où débouchent 4 couloirs de translation. Très vite d'autres flottilles les rejoignent, des «sas» sont construits pour aller facilement d'un léviathan à l'autre. Les vaisseaux hors d'usage restent sur place et deviennent des lieux d'habitations et bientôt cet ensemble devient une sorte de Quartier Général.

Jusque là plutôt individualistes, les aventuriers sans scrupules et les militaires renégats auteurs de ces guerres de conquête se regroupent en -4.000 E.F. (8000 E.C.) au sein de « l'ALLIANCE » et font de cet ensemble hétéroclite de vaisseaux leur capitale qu'ils baptisent « **CORTEZ PLACE** ».

Ce satellite artificiel devient alors la capitale officielle des possessions terriennes.

### 2 – EVOLUTION

En - 2.600 E.F. (9.400 E.C.), **CORTEZ PLACE** devient la capitale du 1er Empire et est rebaptisée **ALPHA-NORD**, un impressionnant réseau de satellites de défense est mis en place, toujours renouvelé depuis.

Les couloirs de translation commencent à être systématiquement répertoriés et on constate qu'il en existe près d'une vingtaine aux abords d'**ALPHA-NORD**.

Du coup, ce gigantesque agrégat de vaisseaux de toute sorte se développe, on construit par dessus les vaisseaux et léviathans, et c'est bientôt un gigantesque " mécano " qui voit le jour, fait de couches superposées. D'immenses dômes sont construits à la surface protégés par des champs de force en demi-sphère, perméables uniquement à la lumière cohérente et sous lesquels une atmosphère artificielle est recrée, permettant la création de zones vertes comme des parcs et jardins publics mais aussi des jardins privés.

Depuis l'espace, **ALPHA-NORD** ressemble à s'y méprendre à une réelle planète dépourvue d'océans. La taille définitive, équivalant à la moitié de **TERRA-SOLARIS**, sera atteinte en - 1.800 E.F. (10.200 E.C.).

La Fraternité d'abord, la Fédération ensuite, garderont **ALPHA-NORD** comme capitale, la proximité des couloirs de translation permettant d'atteindre rapidement les différents mondes qui les composent.

### 3 – AUJOURD'HUI

En tant que capitale administrative de la Fédération, **ALPHA-NORD** regroupe en son sein les instances dirigeantes : l'**Assemblée Galactique** et le **Présidium Galactique**, mais aussi les plus hautes instances des grands Corps Constitués comme l'**Académie Psycho-Technocratique**, le temple suprême de l'**E.T.E.**, le siège de l'**A.C.T.** (Agence Commerciale de Téléportation) et, bien sûr, le Comité des Sages, etc.

Sa population « officielle », constituée presque uniquement de fonctionnaires, de politiques et de militaires est estimée à 230 millions d'individus (*ce chiffre est une estimation, car couvert par le secret d'état*).

Bien qu'**Alpha-Nord** constitue l'organe vital de la **Fédération**, elle n'a jamais fait l'objet d'une quelconque attaque, cette entreprise étant de tous temps réputée vouée à l'échec. En effet, **Alpha-Nord** est équipée de boucliers de type planétaire et d'un impressionnant réseau de satellites de défense.

En outre, aucun vaisseau non autorisé ne peut s'approcher à moins d'une A.L. (Année Lumière) d'**Alpha-Nord** sans être intercepté ou détruit par un des bâtiments de la Spatiale dont les 67ème et les 214ème flottes croisent en permanence dans les environs.

Sur place, cependant, le pire côtoie le meilleur, mais verticalement.

A la surface, c'est « Zurich », propre et nette, centre d'affaires et de l'administration fédérale.

Dessous, c'est « New York » une ville cosmopolite avec ses quartiers résidentiels, ses vastes parcs artificiels, mais aussi ses ghettos et ses taudis, ses repaires de trafiquants et truands de toutes sortes.

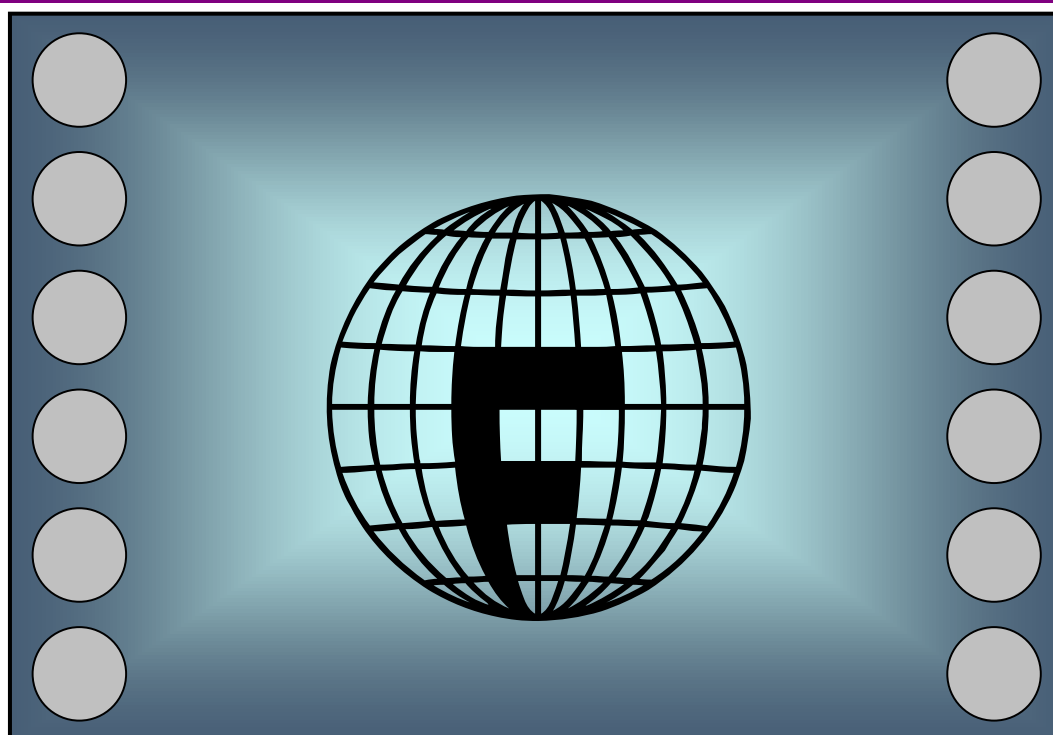
Plus bas, c'est « Las Vegas », ville, ou plutôt niveau du jeu et du divertissement.

Plus bas encore c'est « Sodome et Gomorrhe » réunies, niveau de tous les plaisirs, même les plus interdits, de toutes les perversions, une zone de non droit où même la Spatiale ne se risque pas.

Enfin, au cœur, subsisterait le noyau originel, enfoui sous les ajouts ultérieurs, complètement ignoré du grand public et presque oublié des instances officielles. Il serait le repaire de nostalgiques des Guerres Extérieures, peut-être celui des Analiens, voire celui des Disciples de RAN-AKLOTHEP. Est-ce une légende ? un mythe ? ou une réalité ? personne n'est encore allé vérifier.

Par ailleurs, outre les nombreux relais A.C.T. officiels, il en existe un, totalement secret, et exclusivement réservé aux membres du Comité des Sages.

On trouvera l'Historique des Humains après l'étude de Terra Solaris [page 67](#).



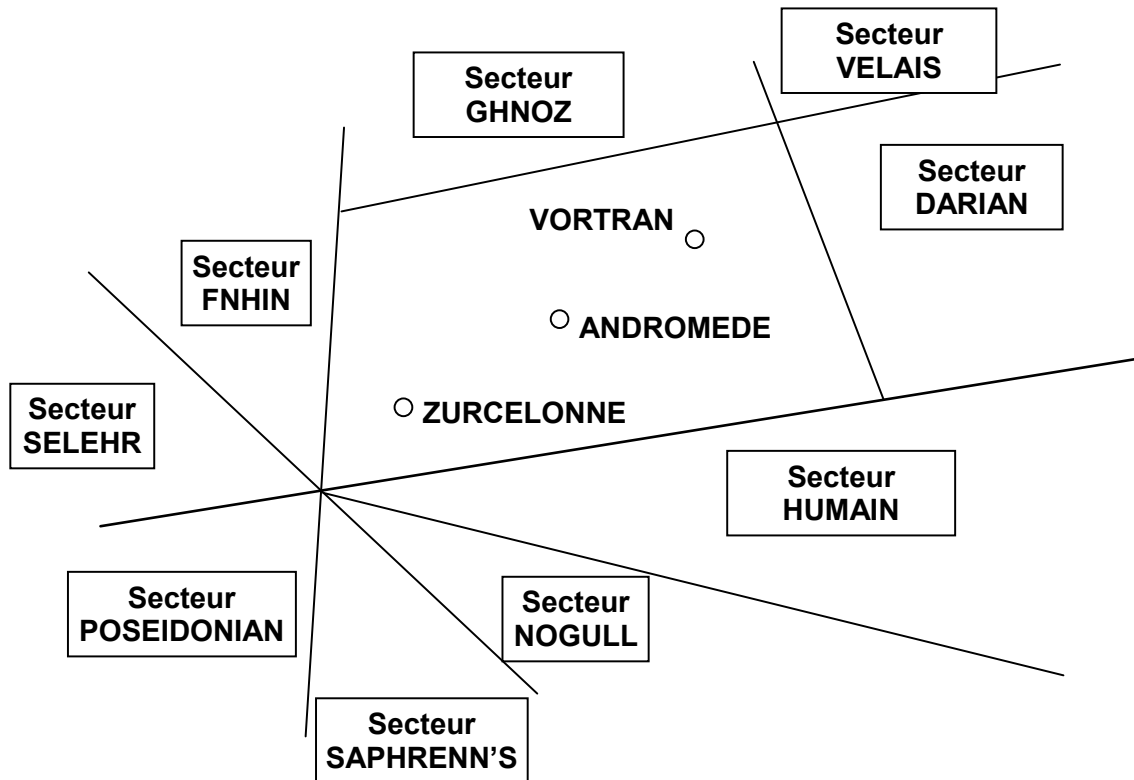
## ANDROMEDE Fiche race page 76 ➔

### 1 – COSMOGRAPHIE et GEOGRAPHIE

Le secteur andromédien comprend 3 systèmes qui sont : le système d'Andromède, le système de Vortran et le système de Zurcelone.

#### 1a – Le Système d'Andromède

Autour d'un soleil qui est en fait une géante rouge, le système d'ANDROMEDE comprend 4 planètes qui sont, par ordre d'éloignement : VEDRINE et BORNATTE, deux petites planètes désertiques, ANDROMEDE, et enfin FILANE, une petite planète glacée.

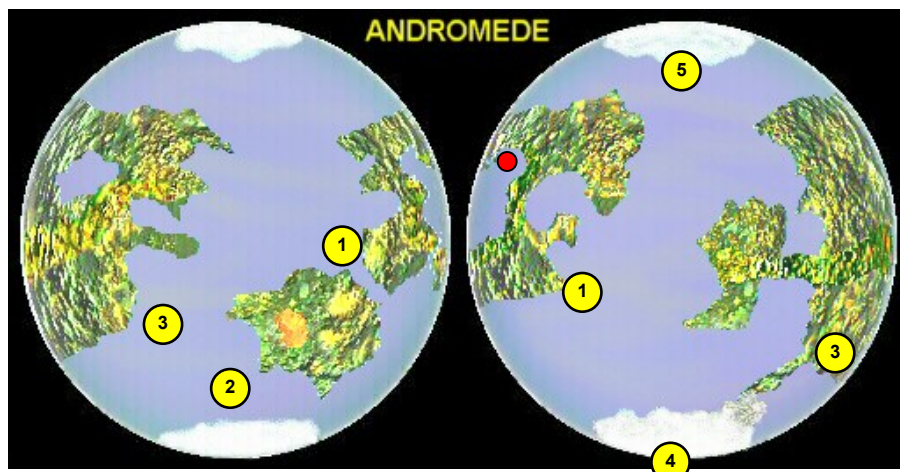


#### 1b – Andromède

ANDROMEDE, la planète « mère », abrite 1,216 milliards d'individus et est très semblable à Terra Solaris *du temps de sa splendeur*) quant au relief et aux biotopes qu'elle comporte.

Cependant elle a un climat en moyenne beaucoup plus chaud que la plupart des planètes fédérales et les neiges éternelles ne se rencontrent que sur les quelques rares très hauts sommets.

Les zones climatiques se répartissent comme sur l'ancienne terre en une zone équatoriale entourée, au nord comme au sud, d'une zone tropicale, une zone tempérée et une zone glaciaire.





Les terres émergées se répartissent en 5 continents.

### 1 - Estranie

Zone de plateaux au milieu des « Hautes Terres d'Elzie ».

C'est au pied des Hautes Terres, et plus précisément au nord, à la limite de la zone tempérée et de la zone tropicale, qu'a redémarré la civilisation andromédienne après la « Grande Apocalypse » (- 30.000 E.F. -18.000 E .C.), les Andromédiens s'appelant alors les Andros.

C'est ce qui explique la situation géographique de l'actuelle capitale planétaire, Androlan. ●



### 2 - Dornique

C'est une contrée sauvage et tropicale dont le seul point remarquable est un pic isolé de 5500 m d'altitude, le « Sombre Croc » dont d'antiques légendes racontent qu'il serait le berceau de la race andromédienne.

De nos jours, quelques colonies d'Alozes, sorte de gros lézards primitifs, habitent les galeries souterraines de ses contreforts.

### 3 - Antrxzs

Ce continent au nom imprononçable pour un non Andromédien a un passé historique lourd et chargé et ce pour des raisons essentiellement géographiques.

Antrxzs est en effet coupé en deux par la chaîne montagneuse des Zergs ce qui a toujours rendu difficiles les communications entre le nord et le sud.

L'Antrxzs comprend, entre autres :

- la presqu'île de Martreze, elle-même coupée en deux par les monts Zergs.
- la mer intérieure Ral'xi
- le mont Quitrss, point culminant d'Andromède.

### 4 - Bal Straz

Littéralement : « pôle sud », Bal Straz est une étendue glacière et désertique au relief faible de montagnes vieilles et pénéplanées.

Certaines théories prétendent qu'il y aurait des ruines excessivement anciennes sous la glace, mais cela n'a jamais été prouvé. En revanche il existe une sorte de construction basaltique cyclopéenne datant d'environ - 40.000 E.F. (-28.000 E.C.) et qui, longue de 3000 Km, relie le Bal Straz et l'Antrxzs, la « Chaussée des Géants ».

### 5 - Bal Sol

Littéralement : « pôle nord » n'est qu'une banquise désertique et inhospitalière.

## 1c – Le Système de Vortran

Il est composé de 2 planètes, VORTRAN, planète géante entièrement sous contrôle selehr, et AM215, une minuscule planète désertique sans atmosphère et sans intérêt.

Une station spatiale en orbite excentrée, baptisée Azur et habitée en permanence par une équipe d'Andromédiens, sert d'interface avec les responsables selehirs de VORTRAN

## 1d – Le Système de Zurcelonne

Autour d'une naine blanche gravitent 3 planètes et deux ceintures d'astéroïdes qui sont, par ordre d'éloignement : VOILE, ZURCELONNE, les MARGRAUSSES, les RUNGRAUSSES et ARTAUNE.

### Voile

D'une gravité légèrement inférieure à la gravité standard, VOILE fut longtemps un monde désertique et non viable. C'est aujourd'hui une planète accueillante que se partagent quelques grandes sociétés de loisirs et de vacances.

Environ 200 millions d'Andromédiens se répartissent entre VOILE et sa sœur jumelle, ZURCELONNE, planètes qui accueillent par ailleurs une population beaucoup plus cosmopolite qu'Andromède elle-même.

### Zurcelonne

Tout comme VOILE, dont elle est la jumelle, ZURCELONNE ne doit d'être viable qu'à la prouesse technique des Andromédiens. C'est aujourd'hui une planète essentiellement touristique haut de gamme, Voile étant plus « familiale ».

### Les Margrausses et les Rungrausses

Ces deux ceintures d'astéroïdes sont en fait composées des débris de deux planètes totalement détruites lors de la « Grande Apocalypse ».

### Artaune

Planète gazeuse géante de type jovien, elle est à l'heure actuelle encore inexploitée.

## 1e – Population

La population andromédienne est forte de 1,520 milliards d'individus dont 1,216 milliards sur ANDROMEDE même, 120 millions sur VOILE et 80 millions sur ZURCELONNE.

Les 114 millions d'Andromédiens restant se répartissent à peu près équitablement dans le reste de la Fédération.

## 1f – Faune et Flore

Andromède comprend peu d'espèces remarquables. Citons cependant :

**L' Alozes** : gros lézard primitif à six pattes d'une taille de 1m pour 30 kg qui se nourrit essentiellement de charognes et de petits rongeurs mais peut devenir agressif même envers des bipèdes en période de disette ou, chez la femelle, lorsque les petits n'ont pas encore acquis leur autonomie.

**Le Rnalixis** : appelé « murène volante » ou encore « rénale » par les autres peuples, il est en réalité plus proche de l'anguille. Mesurant jusqu'à 3 mètres de long pour un poids de 60 kg, le Rnalixis, a son biotope principalement dans le Ral'xi, la mer intérieure de l'Antrxs.

Se propulsant hors de l'eau à la verticale il se met ensuite à l'horizontale et déploie ses ailes membraneuses dont il se sert pour planer au-dessus de la surface pour repérer les bancs de petits poissons dont il est particulièrement friand.

Le Rnalixis possède une paire de ces ailes tous les 20 cm, le nombre de paires d'ailes d'un individu donné dépendant de sa longueur. Par ailleurs il possède 2 paires d'yeux, une sur le dessus de la tête et qu'il utilise lorsqu'il est dans l'eau, l'autre sous la tête et qui lui servent lorsqu'il vole.

**Le Baronab** : arbre gigantesque mais rare, donnant un bois précieux, que l'on trouve exclusivement sur les contreforts du « sombre croc » et dont la coupe est sévèrement réglementée.

La coupe trop intensive de baronab est l'un des rares motifs qui peut faire perdre son attitude intrinsèque de non-violence à un Andromédien, quelques trafiquants en ayant fait l'amère expérience.

## 2 – ANATOMIE

Hormis les informations de la fiche Race concernée, il faut savoir que les Andromédiennes ne pondent que rarement plus de 5 ou 6 œufs dans toute leur vie, taux de réussite de la fécondation n'étant que de 50%.

L'œuf, placé ensuite en couveuse, n'a de plus que 50% de chance d'arriver à maturation.

La plupart des foyers andromédiens n'ont donc qu'un seul enfant et nombreux sont les couples qui n'en ont pas.

Les rares couples ayant 2 enfants suscitent l'admiration et sont totalement pris en charge par le gouvernement andromédien.

### 3 – HISTORIQUE

L'apparition et l'évolution de la vie sur Andromède a suivi un parcours assez semblable à ce qui s'est passé sur Terre, êtres unicellulaires, poissons, reptiles, etc. mais c'est à partir des grands reptiles volant que s'est développée la vie intelligente.

Par ailleurs tout ce qui précède -30.000 E.F. (-18.000 E.C.) tient plus de la spéculation que d'une véritable science de l'Histoire, tous les documents la concernant ayant été détruits et les Andromédiens entretenant un véritable black-out sur cette période.

**- 80.000 E.F.**  
**- 68.000 E.C.**

Les premiers Andromédiens vivent dans des cavernes à flanc de montagne ou dans la canopée des immenses forêts où ils se déplacent en volant.

**- 55.000 E.F.**  
**- 43.000 E.C.**

Premières civilisations andromédiennes en Dornique et en Estranie. A cette époque, les Andromédiens s'appelaient les Andros et pour autant qu'on le sache, leur planète n'avait pas de nom.

**- 50.000 E.F.**  
**- 38.000 E.C.**

La civilisation andro atteint le NT 2, du moins en Estranie.

Les Andros sont alors des guerriers violents et leur histoire n'est à cette époque qu'une suite quasi ininterrompue de guerres entre les Hautes Terres dominées par la cité-état de Xymsur et les habitants de la plaine gouvernés par la cité-état de Thyrm, future Androlan.

**de**  
**- 50.000 E.F.**  
**- 38.000 E.C.**  
**à**  
**- 30.000 E.F.**  
**- 18.000 E.C.**

Chacun de son côté, les deux peuples se lancent dans la conquête du reste de la planète. Petit à petit ils vont maîtriser les technologies les plus avancées et les plus meurtrières, l'arme nucléaire et le voyage spatial entre autres.

Concernant le voyage spatial, il n'existe pas de preuves formelles, cette période étant zone interdite à l'A.S.T. mais il semble avéré par le fait qu'on retrouve, dans un rayon de 10 kal, des « sentinelles », sorte de robots géants enfouis dans le sous-sol des planètes et manifestation de technologie andro.

Pourquoi ont-elles été installées ? Comment se fait-il que les Andros n'aient pas essaimé la galaxie bien avant l'Ere de la Fraternité ? Nul ne le sait si ce n'est, « peut-être », les plus hautes instances de l'A.S.T.

**- 30.000 E.F.**  
**- 18.000 E.C.**

C'est l'époque de la « Grande Apocalypse ». La planète, qui deviendra plus tard Andromède, est ravagée par un désastre nucléaire total, le combat se transporte sur deux autres planètes dont les noms sont aujourd'hui oubliés et dont la destruction donnera naissance aux 2 ceintures d'astéroïdes du système de Vortran : les Margrausses et les Rungrausses

Il s'en faut de peu que la race andromédienne disparaisse à tout jamais.

Mais aussi incroyable que cela puisse paraître, il reste en Estronie et dans les Hautes Terres, une poignée de survivants qui comprennent enfin la folie de leurs guerres incessantes. Enfin unis ils rebâtissent sur les ruines de Thyrm une nouvelle cité baptisée Androlan et jettent les bases d'une nouvelle civilisation résolument pacifiste.

**- 25.000 E.F.**  
**- 13.000 E.C.**

Les Andromédiens peuplent à nouveau leur planète et si leur NT [Niveau Technologique] reste faible, ne dépassant pas le niveau 3, ils vont de découverte en découverte dans les domaines de la psychologie, de la médecine, de la philosophie, des arts et de la sociologie. Ils baptisent leur planète « Androklaute », Terre des Andros.

**- 17.000 E.F.**  
**- 5.000 E.C.**

Alors que quelque part ailleurs dans la galaxie, les premières civilisations humaines balbutient, les Andros commencent à étudier le vaste domaine des pouvoirs de l'esprit et des écoles « psy » se développent.

**- 12.000 E.F.**  
**0 E.C.**

Les Andros mettent au point une science de l'astronomie qui, associée à une technique d'exploration télépathique, leur permet, sans quitter leur planète, de faire un relevé extrêmement précis des étoiles de la galaxie.

- 7.000 E.F.  
5.000 E.C.

Création d'un système démocratique direct.

- 2.000 E.F.  
10.000 E.C.

Premiers contacts avec le 1<sup>er</sup> Empire.

Des vaisseaux remplis de Selehrs commencent à semer la terreur parmi les Andros qui se retrouvent bientôt colonisés.

Les descendants des terriens utilisant déjà le vocable « Andromède » pour désigner une étoile (*qui se trouve d'ailleurs dans un tout autre secteur*) ils l'utilisent pour désigner ce nouveau monde et finalement c'est le terme terrien qui subsistera, les Andros étant pour leur part rebaptisés « Andromédiens ».

-1.000 E.F.  
11.000 E.C.

Réminiscence de leur lointain passé d'avant la « Grande Apocalypse » ? Difficile à dire, mais les Andromédiens se font rapidement une solide réputation d'astro-navigateurs hors pair.

Parallèlement, leur idéal pacifiste commence à s'effriter sous l'influence humaine et selehrine. En effet, coupés de toute influence depuis plus de 20.000 ans, les Andromédiens ont du mal à empêcher des individus violents de les « contaminer ».

Les sages andromédiens vont alors axer leur action dans deux directions presque opposées. D'une part ils créent des corps spéciaux, les « Légions de Paix », comprenant des Andromédiens purs et durs et qui ont pour mission de défendre la non-violence en toute circonstance, y compris au péril de leur vie. D'autre part il teinte l'éducation des jeunes Andromédiens d'une certaine dose de « réalisme », afin de les sauvegarder.

0 E.F.  
12.000 E.C.

Les mesures prises par les sages et perpétuées par leur descendants finissent par porter leurs fruits, influençant la population non andromédienne. En 0 E.F. les Andromédiens ont en effet repris le contrôle total de leur planète sans qu'aucune bataille n'ait été livrée, sans qu'aucune goutte de sang n'ait été versée. Humains et Selehrs résidant sur place sont désormais presque unanimement non violents.

A partir de cette date et jusqu'à nos jours, les Andromédiens s'intéressent à toutes les activités fédérales, tout en sachant tenir leur petite planète à l'écart de toute agitation politique.

C'est enfin en 3.000 E.F. (15.000 E.C.), et sous l'impulsion d'immigrés lemurians, qu'ils ont conçus le projet de rendre Voile et Zurcelonne viables afin d'en faire des havres de paix et de repos largement ouverts au reste de leurs contemporains.

Parallèlement, ils se sont bien sûr illustrés comme diplomates et médiateurs dans de nombreuses circonstances.

#### 4 – SYSTEME SOCIO-POLITIQUE

Le système social des Andromédiens est en place depuis près de 20.000 ans et sa stabilité est à toute épreuve, même le Premier Empire s'y est dilué.

Son fonctionnement est des plus simples. Il repose en fait sur l'hypothèse de base que tout Andromédien est non seulement non violent, voire pacifiste, mais de plus foncièrement honnête et respectueux d'autrui et de son environnement.

La gestion et l'entretien des lieux et biens publics, par exemple, est assuré par l'ensemble de la communauté. Un Andromédien ne salira **JAMAIS** un lieu public.

Lorsqu'une activité requiert néanmoins un « chef » celui-ci se dégage de lui-même en fonction des circonstances ou est tiré au sort, et peut dans les deux cas, changer à tout moment en fonction de l'évolution de la situation et des compétences de chacun.

La méthode la plus fréquente est néanmoins le vote de toutes les personnes présentes, l'A.S.T. s'étant d'ailleurs largement inspirée de ce système en ce qui concerne le Major de mission, ses attributions et son rôle.

Au niveau d'un village, quelques Andromédiens peuvent être spécialisés dans tel ou tel domaine comme la sculpture, l'enseignement, les mathématiques. Tous les Andromédiens adultes se succédant au poste de maire, ils iront, si besoin est, prendre conseil auprès d'un spécialiste.

Lorsqu'un problème particulier se pose, tous les habitants du village sont invités à s'exprimer. En général le responsable en place se retire provisoirement et, si la situation le nécessite, c'est celui qui a proposé l'idée retenue qui est invité à assurer son application.

On pourrait donc croire que les Andromédiens passent leur temps à discuter mais il n'en est rien. Grâce à la télépathie, les décisions communes ne nécessitent pas de rassemblement « physique » et l'information transite plus vite par la pensée que par n'importe quelle autre forme de communication.

Au niveau planétaire, un collège composé de représentants de tous les villages est chargé de prendre les décisions concernant toute la nation. Aucune tâche n'est dévolue en particulier à ses 50 membres qui « tournent » en fonction des circonstances et de la décision à prendre.

Enfin, en ce qui concerne les tâches mettant les Andromédiens en contact avec d'autres peuples (*guichetiers, bureau de renseignements, employés et commerçants sur Voile et Zurcelonne par exemple*), on fait le plus souvent appel à des humains ou des Nogulln choisis parmi les plus pacifistes.

Un andromédien typique ne cherchera jamais le conflit, il tentera toujours de calmer, voire de « convertir » son interlocuteur en lui suggérant un séjour dans un camp de « pacification » et, si le simple discours ne suffit pas, utilisera un paralysant.

Dans l'impossibilité de mettre en œuvre une option non violente, l'Andromédien détournera la tête, s'éloignera et pensera à autre chose.

Un « légionnaire de paix » aura recours à tous les moyens non violents possibles pour faire aboutir une cause qu'il pense juste, ces moyens n'étant pas tous forcément honnêtes. Ce pourra être une manifestation silencieuse, une grève de la faim, mais aussi des intrigues politiques, du trafic d'influence, des pressions économiques et même des sabotages, non dangereux, de matériel « ennemi », etc.

Mais la puissance la plus remarquable du peuple andromédien est sa capacité à se fondre en une seule conscience, un seul être psychique, lorsqu'une décision importante est à prendre. Cet état particulier de méditation et communication le Zlimiitzsxi Izzisxi, littéralement « la grande communion » se transmet de proche en proche et permet d'informer et consulter toute la population d'Andromède en moins de 3 heures.

Le Zlimiitzsxi Izzisxi est également mis en pratique par les Andromédiens vivant sur d'autres mondes mais n'est alors pas dénué d'une nuance de mélancolie pour ces exilés nostalgiques de la grande communion andromédienne.

## 5 - SYSTEME SOCIO-EDUCATIF

Contrairement à la plupart des peuples de la galaxie, les Andromédiens ne connaissent pas les deux périodes classiques d'une vie que sont l'éducation puis la vie active.

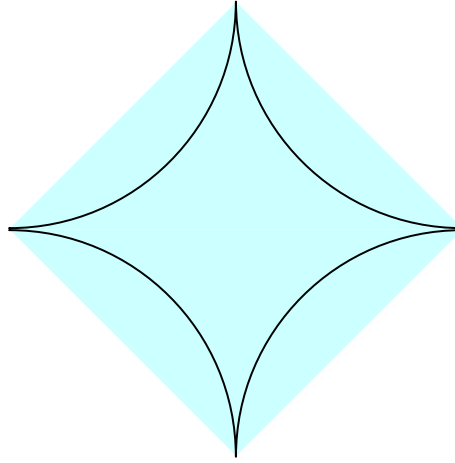
Dès son plus jeune âge, un Andromédien est en effet appelé à travailler et à prendre des responsabilités et il continuera à aller « à l'école » jusqu'à un âge avancé.

Une autre caractéristique qui leur est spécifique est le mélange des enfants dès leur plus jeune âge. Les enfants andromédiens sont moins considérés comme étant la descendance de leurs parents que comme la matérialisation du génie, de la philosophie andromédienne. Cela entraîne une structure sociale particulière qui fait que les Andromédiens vivent plus ou moins les uns chez les autres, le concept si foncièrement humain de propriété privée étant beaucoup plus flou dans la mentalité andromédienne.

Les spécialités professionnelles les plus en vogue sont la diplomatie, la médecine, la psychologie, la sociologie et la plupart des sciences théoriques.

Les filières les moins choisies sont toutes celles menant à des carrières militaires ou para-militaires (*si, si, il existe une police andromédienne*) ou encore appartenant au domaine des sciences et techniques appliquées.

Enfin concernant la médecine, ce n'est pas un hasard si ce sont les Andromédiens qui sont à l'origine de la création du « losange bleu », sorte d'association d'aide médicale, humanitaire et psychologique en direction des plus démunis.



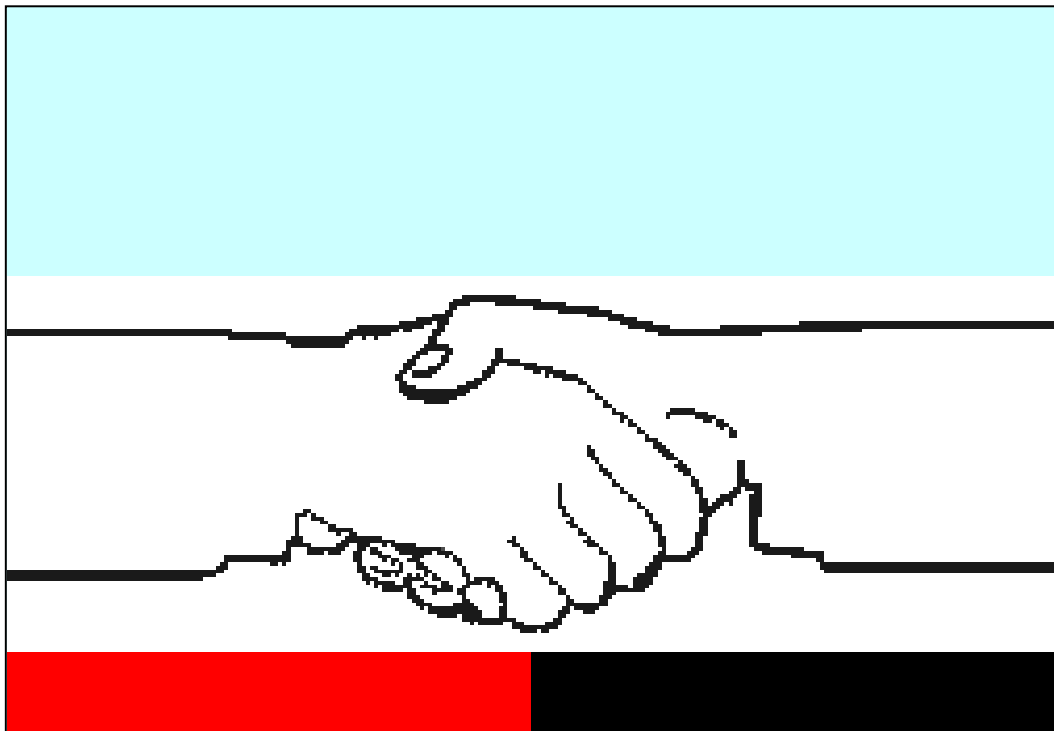
## 6 - COMBATS

En combat à mains nues ou à l'arme blanche les Andromédiens pratiquent le Skizi Eskisi, un art martial basée sur l'esquive, l'évitement, mais aussi des techniques proches de celles du judo

techniques de projection visant à déséquilibrer l'adversaire pour le faire tomber au sol

techniques de sacrifice, l'Andromédien sacrifiant son équilibre pour faire chuter son adversaire.

techniques de contrôle visant à dominer l'adversaire par immobilisation et/ou étranglement non létal mais portant sur le système respiratoire ou le système sanguin du cou de l'adversaire l'obligeant à abandonner mais pouvant aussi lui faire perdre connaissance.



## GHNOZONIA (GHNOZIMIRIS) Fiche race page 79 ➔

### 1 – COSMOGRAPHIE

Les noms de GHNOZONIA et GHNOZIMIRIS sont également utilisés au sein de la Fédération.

Le système d'ILISRIS est un petit système excentré de la voie lactée, composé de 5 planètes dont 2 recèlent la vie : GHNOZIMIRIS, patrie des GHNOZZ et VILUPIRIXIS où la vie primitive se développe sous la forme des vilupis, sorte de gros rats cyclopes sauteurs.

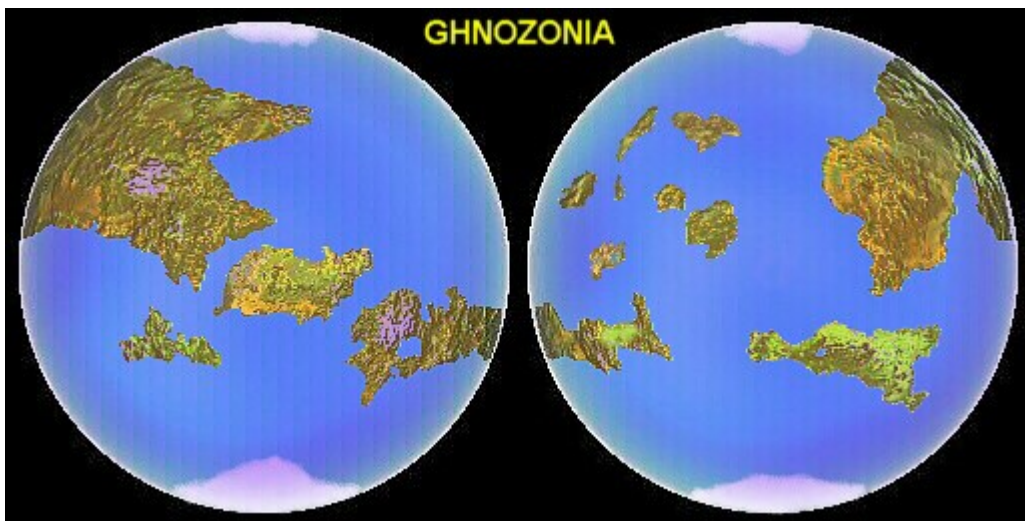
Les autres planètes sont d'un intérêt moindre, mais constituent néanmoins de gigantesques réserves de minerais et d'éléments gazeux, même si leur qualité laisse parfois à désirer.

#### MILUNISIRIXIS

Taille : 2 T.S., pas d'atmosphère, gravité de 8g

#### GHNOZIMIRIS

Taille : 1.9 T.S., atmosphère plus riche en oxygène que la teneur normale rencontrée dans les autres planètes viables, gravité plus forte que sur TERRA SOLARIS : 1.5g



#### VILUPIRIXIS

Taille : 0.5 T.S, couche atmosphérique faible, gravité de 0.6g, flore très rare, faune peu variée.

#### VOLONMISIS

Taille : 5 T.S., atmosphère composée essentiellement de méthane. De nombreuses stations flottent au-dessus de sa surface pour recueillir les gaz en très grandes quantités.

#### FILIPIXIS

Taille : 3.8 T.S., atmosphère comparable à VOLONMISIS, mais température proche de 1800 °c

#### ILISRIS

Soleil de type 2.

GHNOZIMIRIS possède 3 satellites qui sont des astéroïdes sans atmosphère :

- MISOLXILIS (0.02 T.S.)
- PISOLXILIS (0.08 T.S.)
- TISOLXILIS (0.1 T.S.)

## 2 – POPULATION

La société ghnozima est une société matriarcale. Le régime politique est un régime autocratique pur et dur.

Actuellement la planète est sous le règne de RANIXIS III « La Persévérante » fille de RANIXIS II dite « La Hargneuse ».

Leur croyance religieuse se résume en un Panthéon constitué de divinités personnalisant les forces de la nature, mais depuis le début des années 3.970 E.F. (15.970 E.C.), l'E.T.E. (Eglise de la Transmigration Evolutive) s'est fortement implantée sur GHNOZONIA, qui compte actuellement parmi ses fiefs les plus importants et les plus sûrs.

Ce qui choque immédiatement l'étranger débarquant sur GHNOZONIA, c'est le déphasage existant entre l'évolution technologique et leur architecture. En effet, si leur technique est de NT6, leur architecture s'apparente plus au NT2-NT3. Cela s'explique par le fait que les Ghnozz sont de bien piètres architectes et qu'ils s'intéressent bien peu à l'art en général ou à l'esthétique. Ils préfèrent bien plus le pratique, le simple et le rationnel, ce qui se retrouve dans leur habillement : une sorte de tunique très simple en cuir.

Les Ghnozz ont en général l'instinct du profit. Astucieux, ils n'hésitent pas à utiliser des « coups fourrés » pour arriver à leur fin. Ce sont de redoutables guerriers (*la guerre est laissée aux mâles, occupation trop vile pour les Ghnozimiz*), même s'ils sont avides et assez indisciplinés.

A une époque reculée, de nombreux Ghnozz furent des pillards et des esclavagistes lançant de vastes raids sur les mondes voisins du système d'ILISRIS. Encore actuellement, certains Ghnozz renégats comptent parmi les plus célèbres pirates de la Fédération. L'esclavage fut aboli lors de l'entrée de GHNOZONIA dans la fédération. Les esclaves devenant libres du jour au lendemain posèrent d'énormes problèmes sociologiques, économiques et « humains ». En effet, si certains regagnèrent leur planète d'origine, nombreux furent ceux qui décidèrent de rester et de s'installer définitivement, et ceci en jouissant de tous les droits fédéraux.

Ces anciens esclaves auparavant parqués dans les usines ou les mines des planètes inhabitées du système d'ILISRIS, appartenant à des races aux physiologies, aux coutumes et aux langues extrêmement différentes, purent néanmoins s'intégrer dans la société ghnozima.

Aujourd'hui, plus de 2000 ans après, on peut voir un amalgame de coutumes, de mœurs très différentes.

Cette abolition de l'esclavage, accompagnée de l'interdiction absolue de tout acte de piraterie ou de raids plus ou moins commandités par les grandes firmes de GHNOZONIA, affaiblit la richesse de la planète, qui n'ayant plus ces cornes d'abondance dû se tourner vers le commerce très fructueux d'animaux, de pierres précieuse naturelles et de matières premières.

Il faut noter que malgré les fermes dénégations de l'administration ghnozima, la contrebande y est tolérée, ce qui fait de cette planète le paradis des aventuriers de toutes sortes.

Actuellement, GHNOZONIA est la planète où se concentre une partie non négligeable des industries spatiales, ainsi la « General Spatial industrie » ou la très célèbre ELMER & K'LMUN Cie, qui construit les croiseurs interstellaires de la spatiale de la classe des « Sheridans », y ont leur siège. Enfin, de nombreux Ghnozz comptent parmi les spécialistes les plus prisés dans la construction spatiale.

## 3 – HISTORIQUE

**Avant  
- 9850 E.F.  
2150 E.C.**

GHNOZONIA suit une évolution normale. Après de nombreuses périodes troubles où les guerres internes font rage et nombre de victimes, suit une très longue période de paix relative qui permet aux Ghnozz d'atteindre le NT4 vers -9000 E.F. (3000 E.C.)

**- 8400 E.F.  
3600 E.C.**

Avènement de « BAHRIXIS 1<sup>ère</sup> » qui instaure un régime autocratique sur l'ensemble de la planète.

**- 6000 E.F.  
6000 E.C.**

GHNOZONIA atteint le NT5. Les Ghnozz lanceront des vaisseaux pour l'exploration du proche espace. Ces explorateurs deviendront peu à peu des contrebandiers ou de pirates pratiquant toute sorte de commerce plus ou moins répréhensible.



- 5900 E.F.  
6100 E.C.** Assassinat de la despote « BAHRIXIS 96 », on suppose par des hommes du pirate légendaire HOLAMISIS.
- 5800 E.F.  
6200 E.C.** Apparition des premiers esclaves venant des systèmes voisins et « ramassés » lors de raids de vaste amplitude. Ils seront utilisés dans les mines de VILUPIRIXIS ou dans les stations aériennes de VOLONMISIS où la mortalité sera énorme. Il est à noter que si les autorités pourchassaient les pirates, qui le leur rendaient bien d'ailleurs, les grandes firmes et même certaines administrations traitaient secrètement avec ceux-ci, afin d'obtenir de la main d'œuvre à peu de frais là où les robots étaient insuffisamment efficaces. Ceci permit de dire au célèbre historien Karl KARLTONIS, spécialiste de cette époque, que les pirates étaient à la fois combattus et protégés par les autorités de GHNOZONIA, ce qui explique que rien n'ai jamais pu les annihiler.
- 5300 E.F.  
6700 E.C.** Renversement de « BAHRIXIS 218 » par YON ETLIANOSIS « Le Rénovateur », après une sanglante guerre civile qui faillit anéantir la civilisation GHNOZIMA.
- 5050 E.F.  
6950 E.C.** Premières prises de contact avec les pionniers humains par l'intermédiaire des vaisseaux pirates ghnozz qui mirent à mal nombre de leurs vaisseaux d'exploration. A la même époque, quelques vaisseaux de « négrier » ghnozz se posent sur des planètes contrôlées par les Fn hins, s'ensuivent quelques escarmouches aux résultats tout à fait incertains.
- 5000 E.F.  
7000 E.C.** Les guerres extérieures battent leur plein. Les Humains lancent leurs flottes, véritable armada, contre les mondes non-hu. Plusieurs planètes se regroupent pour faire front face à la menace humaine, parmi elles ORT DA FNHIN et GHNOZONIA.  
Les mini-croiseurs pirates ghnozz font merveille lors de la grande offensive des Humains de -4.956 E.F. (7.044 E.C.), notamment lors du harcèlement des arrières de l'armada humaine, réussissant ainsi à la retarder suffisamment pour permettre aux flottes fnhans de remporter leur célèbre victoire de Dédale de Gartafral.
- 4020 E.F.  
7980 E.C.** Les Humains gagnent les guerres extérieures, les Ghnozz doivent payer un fort tribut et renoncer à toutes leurs possessions extérieures. La rage des vaincus se traduira par une recrudescence des actes de piraterie ghnozz
- 3990 E.F.  
8010 E.C.** Apparition de grands chefs pirates très puissants regroupant autour d'eux plusieurs dizaines de vaisseaux pirates et de nombreuses troupes mercenaires ou régulières regroupées après la défaite lors des Guerres Extérieures. Ils écumeront toute la périphérie de notre galaxie pendant près de 200 ans.
- 900 E.F.  
12.900 E.C.** Après plusieurs dizaines d'années de recherche et de sélection animale très poussée, les biologistes ghnozz parviennent à obtenir une race de vilupis suffisamment intelligente pour mener à bien, après un long entraînement, des missions impossibles pour l'homme ou le robot (*réparation dans les parties inaccessibles d'un vaisseau par exemple*). Bien vite, on vit l'avantage d'une utilisation militaire de ces vilupis, et apparurent des unités de chocs composées de centaines de ces redoutables carnassiers. Dans le même temps, toute utilisation civile de ces animaux fut proscrite afin d'éviter leur prolifération incontrôlée.
- 1000 E.F.  
13.000 E.C.** L'ère du 2<sup>ème</sup> Empire marque le retour des Ghnozz sur la scène galactique. Trop fiers pour se plier sous le joug impérial, ils se rebellent et entrent en lutte ouverte contre l'Empire. Après la destruction quasi-complète de la flotte de GHNOZONIA, les croiseurs impériaux entreprennent de réduire toute résistance dans le système d'ILISRIS. Mais certains pirates avec l'aide des restes de la flotte ghnozima réussissent à les repousser, ils se font alors une renommée de guerriers impitoyables et sèment la terreur dans nombre de systèmes fidèles à l'empire, notamment avec l'utilisation de leurs vilupis qui sont devenus des hordes d'invasion terriblement structurées et efficaces (*après leur passage, il ne restait rien, plus de trace d'être vivant ou ayant vécu*).

**1968 E.F.**  
**13.968 E.C.**

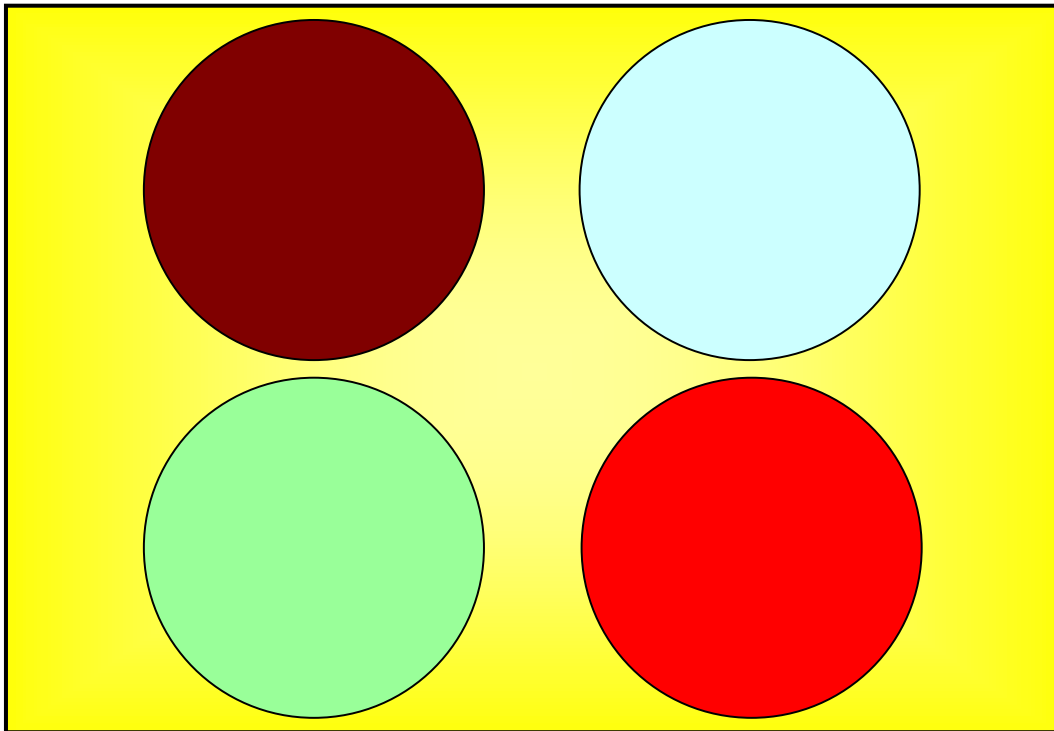
Après la chute de 2<sup>ème</sup> Empire, les Ghnozz voient dans les vilupis, dont la prolifération était devenue trop importante, une très grave menace et décident de les exterminer, extermination qui ne se fera pas sans mal. Il n'y aura plus de trace de vilupis « évolué » jusqu'en 3.700 E.F. (15.700 E.C.)

**1981 E.F.**  
**13.981 E.C.**

L'entrée de GHNOZONIA dans la Fédération implique l'abolition de l'esclavage dans le système d'ILISRIS, les ex-esclaves ayant la liberté de vivre là où ils le désirent. Ceci aura de très graves conséquences sur le mode de vie des Ghnozz qui utilisaient des esclaves depuis des millénaires. Mais la conséquence la plus importante fut la très grande perte de puissance des pirates « négriers » et de leurs sociétés d'exploitation minière clientes, privés les uns, d'une source de revenus très juteuses, et les autres, d'une main d'œuvre à bon marché.

**3700 E.F.**  
**15.700 E.C.**

Des aventuriers mettent à jour sur VILUPIRIXIS un très ancien laboratoire de recherche sur les vilupis, ils y trouvent de nombreux documents expliquant dans le détail les techniques employées pour obtenir des vilupis évolués, techniques qu'ils mettent aussitôt en pratique. C'est de cette époque, où les pirates purent se procurer des vilupis, que date leur technique actuelle d'abordage qui consiste, après avoir collé littéralement leur mini croiseur au vaisseau ennemi, à percer un passage dans les cloisons de ce dernier et à envoyer à l'assaut des centaines de ces carnassiers.



## IGENDAL 2 Fiche race page 85 ➔

### 1 – COSMOGRAPHIE

Dans le vieil amas M-3, 4 planètes gravitent autour d'un vieux soleil, Belvérius Hélénius.

#### IGENDAL 1

Planète sans atmosphère et d'une taille égale à 0.7 T.S.\*, elle ne présente guère plus d'intérêt que ses deux satellites, LOKAT A et LOKAT B.

Ayant servi de camp de base lors des opérations de viabilisation d'IGENDAL 2, on y trouve encore de nombreuses installations techniques datant des Guerres Extérieures mais qui sont, aujourd'hui, désaffectées, voire hors d'état.

#### IGENDAL 2

Seule planète viable du système, elle est très riche en oxygène, lequel a été implanté artificiellement à l'époque des Guerres Extérieures. IGENDAL 2 possède, elle aussi, deux satellites : VINA et HOKOR.

Les deux lunes d'IGENDAL 2, ont une vitesse d'orbite totalement différente, et une fois par an, se retrouvent toutes les deux sur le même axe, HOKOR faisant une couronne lumineuse autour de VINA qui en paraît plus terne. Ce phénomène se produit à la verticale de la région des grands lacs d'IGENDAL 2 et, cette nuit-là, la quasi-totalité de la population se regroupe pour l'IGENDALIA, la grande fête Saphrenn's dont la date ne coïncide en rien avec celle choisie par la Fédération comme fête fédérale de cette race.

#### VARENLA

Cette planète à l'atmosphère ténue, de 2.8 g de gravité et d'un diamètre égal à 3 T-S\*, est très riche en minerais et notamment en plastinite, principal composant du plastacier. Possédant un satellite, MILIKAT, elle est principalement peuplée de Selehrs exploitant les mines de plastinite, ceci dans des conditions relativement difficiles

#### GIVAL

Sans atmosphère, entièrement couverte de glace, cette planète d'une taille de 1,5 T-S\* et d'une gravité de 1,1g possède 5 satellites dont KALLIKAT, aujourd'hui sans intérêt, mais qui, dans les années 1.500 E.F. fut le théâtre d'une importante activité minière due à la présence de diamant dans son sous-sol.

\* T-S = diamètre de Terra-Solaris, soit 14.000 Kms.

### 2 – Géographie d'IGENDAL 2



## Généralités

- Diamètre : 7000 Kms
- Gravité : 0.5 g
- Type : planète solide
- Température : - 30 °c aux pôles  
+ 50 °c à l'équateur

## Climat :

Le climat, ou plutôt, les climats sont les mêmes que ceux que l'on pouvait trouver sur Terra-Solaris au temps de sa splendeur.

## Hydrographie :

Beaucoup de points d'eau, mais de faible étendue, hormis la région des grands lacs.

## Satellites :

IGENDAL 2 possède 2 lunes, VINA et HOKOR, cette dernière étant d'un diamètre double de celui de VINA et d'une orbite beaucoup plus lente.

## Faune et Flore :

IGENDAL 2 est une planète forestière, plutôt agréable et même quasiment paradisiaque dans la région des grands lacs. Une certaine douceur de vivre aurait dû faire des Saphrenn's un peuple sédentaire. Or, inexplicablement, il n'en est rien, et les Saphrenn's se déplacent en permanence sur d'énormes scolopendres pouvant atteindre 10 m de long pour 4 m de haut et sur le dos desquels ils construisent leurs huttes.

Ces scolopendres, appelés molonnes, ne sont pas les seuls à avoir ainsi muté en raison de la faible pesanteur de la planète. Les frelimardes, par exemple, sont des libellules géantes de plus de 3 m d'envergure et dont les ailes transparentes, décomposant la lumière, valent une fortune dans le reste de la Fédération. Le scalandre, sorte de doryphore ayant approximativement 2 m de haut et qui, à l'état domestique, sert de monture individuelle aux Saphrenn's.

Les insectes rampants géants, bien que non agressifs, sont en raison de leur taille, un danger permanent pour le piéton se promenant sur IGENDAL 2. Le careve notamment, mutation du lucane mesurant plus de 2 m de haut, fait en permanence aller et venir ses gigantesques mandibules qui deviennent, par la même, des armes redoutables.

Dans les lacs, la solimare, avatar de la carpe, peut atteindre jusqu'à 7 m de long, et il ne fait pas bon être sur le passage d'un banc de ces poissons par ailleurs carnivores.

Certains végétaux ont aussi subi cette mutation et on compte de nombreuses essences donnant des arbres gigantesques pouvant atteindre plus de 100 m de hauteur. Il existe aussi quelques espèces de fleurs carnivores dont la caline au parfum délicieux, légèrement euphorisant, et qui est capable d'engloutir un Ghnozz d'un seul coup et de le digérer en moins de 3 jours. L'espèce la plus dangereuse, heureusement rare, est cependant la liane-vampire qui tombant des arbres, enserre ses victimes dont elle aspire le sang par capillarité.

De tous les animaux ayant vu leur taille multipliée, seules les insectes semblent avoir survécu, les autres espèces s'étant éteintes soit naturellement, soit de la main des Saphrenn's. Cependant, d'après certains récits, il semblerait qu'existeraient encore dans des zones retirées de l'hémisphère nord, des mammifères gigantesques et notamment des chiens sauvages au poil jaunâtre, mesurant plus de 4 m de haut et pesant plus d'une tonne, les xanthocynes.

## 3 — POPULATION

La totalité de la population, qui ne compte que quelques centaines de milliers d'individus, est entièrement regroupée sur IGENDAL 2, hormis bien sûr, les Saphrenn's que l'on peut trouver dans le reste de la Fédération mais qui, du point de vue des habitants de la planète, qui les désignent sous le vocable d'*hétérodoxes*, ne sont pas dignes d'être appelés Saphrenn's.

Quelques milliers de Selehrs sont encore également présents sur VARENLA, et il y a toujours sur le principal satellite de GIVAL, KALLIKAT, une centaine de prospecteurs exploitant les fins de filons de diamants ou cherchant de nouvelles veines.

#### 4 – ANATOMIE

Lointains descendants d'humains, et pour la plupart de leucodermes nordiques, les Saphrenn's, en quelques milliers d'années, ont subi une mutation faisant d'eux des pseudo-humanoïdes à la peau bleutée. Leurs cheveux, naturellement blonds à l'origine, se sont totalement décolorés, jusqu'à devenir blanc argent, leurs yeux, eux, ayant virés au violet.

De par leur mode de vie, les Saphrenn's sont un peu les écologistes de la Fédération. Ils répugnent à utiliser des matériels de haute technologie et à s'alimenter de denrées non naturelles telles que conserves, rations, etc. En combat, ils préfèrent le corps à corps et utilisent plus volontiers les armes blanches que le pistolaser et sont particulièrement habile au pilotage d'engins de NT 1-2.

De plus, des tous premiers des leurs, ils ont conservé la faculté de pouvoir rester 72 heures sans boire ni manger, ni même dormir.

D'une manière générale, ils sont amènes et dynamiques en milieu agreste et deviennent renfrognés voire irritables en milieu urbain.

Il est à noter que les Saphrenn's *hétérodoxes*, toujours appelés Saphrenn's dans le reste de la Fédération, ont gardé ces particularités aussi bien physiques que comportementales et ce, même chez ceux dont les ancêtres ont depuis longtemps quitté IGENDAL 2.

#### 5 – HISTORIQUE

**IGENDAL 2** est le résultat de la mégalomanie d'un homme, Algorn SAPHRENN. Profitant de la confusion qui régnait dans la galaxie lors des Guerres Extérieures, ce jeune multi milliardaire alors âgé de 25 ans, jette son dévolu sur une planète sans vie du système de Belvérius Hélénius et, décidé à en faire de la vitrine de la technologie humaine, il se l'approprie sans autorisation.

- 4.920 E.F.  
7.080 E.C.

Implantation du « camp de base » sur IGENDAL 1, ainsi baptisée d'après le nom de l'épouse d'Algorn SAPHRENN : Igendalia.

7.100 E.C.  
- 4.900 E.F.

Largage, depuis IGENDAL 1, de missiles contenant des algues bleues susceptibles d'oxygéner l'atmosphère d'IGENDAL 2, et des bactéries mutantes destinées à accélérer le processus.

7.120 E.C.  
- 4.880 E.F.

Les premiers insectes et végétaux sont introduits sur IGENDAL 2.

7.150 E.C.  
- 4.850 E.F.

IGENDAL 2 commence à prendre vie. Si l'atmosphère n'est pas encore suffisamment riche en oxygène pour permettre l'implantation de colons, certains mammifères ainsi que des poissons, parviennent à y survivre. L'augmentation de la taille des insectes n'est pas encore suffisante pour créer des problèmes.

Se sentant proche de la mort, il a alors 95 ans, Algorn SAPHRENN veut transmettre le flambeau à sa fille Vina, âgée de 35 ans. Mais la jeune femme, qui a toujours été secrètement opposée à la finalité du projet de son père, refuse de continuer son œuvre, d'autant qu'elle s'est prise d'affection pour cette planète verdoyante. Une vive discussion l'oppose alors à son père qui décide d'un arrêt du cœur. Algorn SAPHRENN, étant déjà veuf, c'est elle qui hérite alors de son empire, conjointement à son frère HOKOR, un adolescent de 15 ans qu'elle n'a aucun mal à convertir à la réorientation du projet.

De vitrine technologique, IGENDAL 2 va devenir planète écologique.

**7.200 E.C.**  
**- 4.800 E.F.**

Vina SAPHRENN n'a aucun mal à trouver nombre de personnes opposées aux Guerres Extérieures (*objecteurs de conscience, anti-colonialistes et même déserteurs*) et qui acceptent de devenir les premiers colons du havre de paix que constitue IGENDAL 2. Certes, la planète manque encore d'oxygène et la vie n'y est pas encore facile, mais ces pionniers ne ménagent aucun effort pour améliorer les choses.

**8.300 E.C.**  
**- 3.700 E.F.**

La planète est alors totalement viable. Les Saphrenn's, ainsi qu'ils se sont eux-mêmes baptisés, commencent à muter. Cette mutation concernant tout d'abord leurs cheveux et leur taille. La vie est encore dure sur IGENDAL 2, notamment en raison des animaux ayant eux aussi subi un accroissement de leur taille. Conformément aux dernières volontés de Vina SAPHRENN, les installations techniques d'IGENDAL 1 sont désaffectées.

**9.400 E.C.**  
**- 2.600 E.F.**

Les Saphrenn's ont atteint leur taille moyenne définitive et malgré le début du bleuissement de leur peau, restent considérés comme des humains et font partie intégrante du 1<sup>er</sup> Empire. Cependant, fidèles au testament philosophique de Vina SAPHRENN, ils refusent toute introduction de la technologie sur leur monde. Ils se replient sur eux-mêmes au point de réduire la structure sociale à son élément le plus simple : la famille. Peu à peu, l'Empire se désintéressera d'IGENDAL 2.

**10.850 E.C.**  
**- 1.150 E.F.**

Se considérant toujours comme des humains, les Saphrenn's sont maintenant des mutants à part entière. Ils sont fiers de leurs différences et de leur jeune culture. La méfiance envers « l'étranger » atteint son paroxysme. Un vague décret impérial les classe alors parmi les humanoïdes et les exclut de l'Empire qui, cependant, ne lance aucune offensive contre la planète. Malheureusement, un obscur fonctionnaire a l'idée de proposer aux Saphrenn's qui le désirent de pouvoir continuer à être considérés comme des humains, mais à condition de quitter IGENDAL 2. L'attribution d'une prime destinée à faciliter leur implantation ailleurs va achever de convaincre plusieurs dizaines de milliers de Saphrenn's déjà traumatisés à l'idée de perdre leur « humanité ». L'avènement du JIHAD FERNIEN, plutôt conforme à l'esprit Saphrenn's amènera ces exilés à penser qu'ils ont fait le bon choix et à renoncer au retour sur IGENDAL 2, qui devient en quelque sorte une planète oubliée des instances officielles.

**1.500 E.F.**  
**13.500 E.C.**

Une fois implantée, le 2<sup>ème</sup> Empire considérera IGENDAL 2 comme faisant partie de ses possessions, mais aucun contact ne sera pris avec les Saphrenn's. En 1800, cependant, les troupes du 2<sup>ème</sup> Empire y débarquent afin d'en faire un avant-poste militaire durant la Guerre de l'Etoile. Les Saphrenn's évitant tout contact et les militaires ayant d'autres chats à fouetter, aucun accrochage ou trouble n'est enregistré dans les Archives Galactiques durant cette période sur cette planète.

**1.983 E.F.**  
**13.983 E.C.**

La toute nouvelle Fédération Galactique propose aux Saphrenn's de se placer sous sa protection, leur garantissant en échange le respect total de leur mode de vie. Le traité alors signé, connu sous le nom de « CONVENTION VINA », sera plus tard considéré comme une préfiguration de la loi de non - immixtion. C'est la Spatiale qui sera chargée de faire disparaître tout trace du passage de ses prédécesseurs du 2<sup>ème</sup> Empire.

**2030 E.F.**  
**14.030 E.C.**  
**(...)**

La Guerre des Robots fait rage. Les androïdes rebelles trouvent dans IGENDAL 2 la planète idéale pour s'y retrancher : absence de technologie, autochtones peu dangereux et repliés sur eux-mêmes, pas de structure administrative planétaire.

2030 E.F.  
14.030 E.C.  
(suite)

Les androïdes, dont les Saphrenn's ignorent la véritable nature, débarquent avec de nombreux systèmes de haute technologie (*vaisseaux, modules d'exploration, armes, etc.*) et provoquent, involontairement d'abord, délibérément ensuite, de nombreux troubles et bouleversements dans la société Saphrenn's. La vie nomade notamment, est provisoirement abandonnée pour une vie sédentaire et même recluse dans les parties les moins hospitalières de la planète. C'est à cette époque qu'IGENDAL 2 connaît une deuxième vague d'exils, favorisée par les androïdes, et à destination des planètes les plus agrestes de la Galaxie.

En fait, l'idée des androïdes, conscients des hésitations de la Fédération à intervenir, est de réclamer IGENDAL 2, afin d'en faire une planète androïde autonome, ce qu'ils font en 2040. Cette fois c'en est trop et la Spatiale se lance dans une opération d'envergure destinée à réduire ce dernier îlot connu de résistance des androïdes. Dans un premier temps, l'opération est un succès et les androïdes subissent de très lourdes pertes. Ces derniers se sentant perdus, prennent la population autochtone en otage et la Spatiale, grisée par l'imminence de la victoire, passe outre les consignes du Présidium, dévastant de nombreuses zones et provoquant la mort de nombreux Saphrenn's.

Acceptant cependant de faire toujours partie de la Fédération, les Saphrenn's verront leur méfiance de « l'étranger » et de la technologie se renforcer encore.

Dans les années qui suivirent, c'est même que clandestinement que la Fédération pourra engager de nombreuses actions de réhabilitation d'IGENDAL 2.



Drapeau saphrenn's

## KACKSTON Fiche race page 86 ➔

## 1 – COSMOGRAPHIE

Rappelons tout d'abord que les Selehrs sont une race créée artificiellement par manipulation génétique et destinée à peupler les planètes à forte gravité, appelées « planètes K » en référence à Kackston, la 1<sup>ère</sup> d'entre elles à avoir été exploitée.

Ces conditions « historiques » expliquent que les Selehrs soient très dispersés et occupent des planètes dans différents secteurs.

Leur population totale est estimée à 4,390 milliards d'individus répartis environs à :\*

- 55% dans le secteur selehr (dont 20% sur Kackston)
- 21% dans le secteur humain
- 21 % dans le secteur nogull
- 3 % dans le secteur andromédien

Ils sont par ailleurs à 80% à occuper les 11 planètes du tableau ci-dessous.

Secteur	Nom	Type	Taille <sup>1</sup> Ø en Km	Type Selehr <sup>2</sup>	Gravité <sup>3</sup>	Type de Soleil	Distance au soleil <sup>4</sup>	Journée	Année <sup>5</sup>	Ressources et activités
Humain TERRA-SOLARIS	JUPITER	Gazeux	142.6 00 AN x 11	Orangé	2,64	G2	778	9h50	11,9	Hydrogène — Hélium — Ammoniaque
Humain ALPHA-NORD	NORTRER	Gazeux	128.300 AN x 9,9	Orangé	1,90	G2	692	8h00	10,5	Composés radioactifs — Chantiers spatiaux
Humain	SENDETER	Solide	119.200 AN x 9,2	Orangé	1,82	G1	889	16h48	12,2	Animo-acides de synthèse Manufacture d'armes <sup>6</sup>
Nogull	GERTER	Gazeux	181.100 AN x 14	Brun rouge	3	G0	1.320	12h00	13,3	Chantiers spatiaux
Nogull	NEWTER	Solide	180.900 AN x 14	Brun rouge	3	G0	1,506	14h24	15	Robots et systèmes robotisés
Nogull	VALDRIS	Solide	168.500 AN x 13	Brun rouge	2,8	G0	1.430	9h50	14,2	Métaux rares (or et platine) Diamants
Andromède	VORTRAN	Solide	155.500 AN x 12	Noir	2,72	A3	602	8h24	9,9	Génie génétique
Selehr	SALVIS	Gazeux	149.000 AN x 11,5	Vert bouteille	2,69	K8	634	8h00	10,2	Hydrogène et gaz rares
Selehr	SELAL	Solide	168.500 AN x 13	Bleu nuit	2,75	K6	720	10h48	11,5	Bauxite — Diamant — Métallurgie
Selehr	GALIER	Solide	142.600 AN x 11	Bleu nuit	2,5	K7	781	10h48	11,7	Elevage alimentaire
Selehr	KACKSTON	Solide	129.600 AN x 10	Ocre	2	G6	509	12h00	8,5	Pas de spécialisation

1 : AN = ALPHA-NORD 0 + 13.000 Km

2 : Selon la couleur de l'exosquelette\*

3 : G1 = Gravité TERRA SOLARIS

4 : en millions de Km

5 : nombre d'années standard pour 1 année locale

6 : MAS Manufacture d'Armes Selehrine\*\*

\* on remarquera que cette couleur dépend à la fois du type spectral du soleil et de la distance le séparant de la planète.

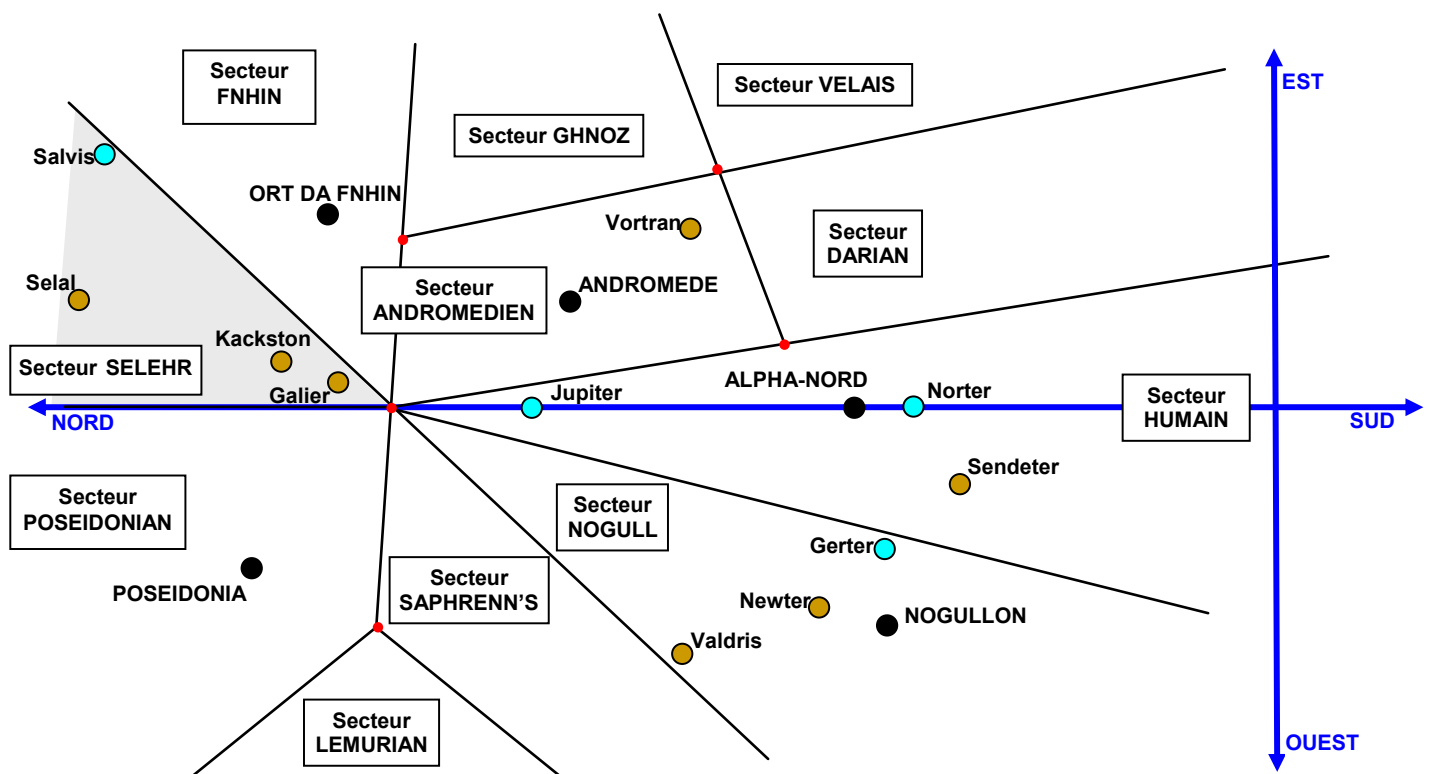
\*\* c'est là que sont, sinon fabriquées, du moins conçues la majorité des armes contemporaines.





### POSSESSIONS SELEHRINES

- Possession selehrine solide
- Possession selehrine gazeuse
- Capitale de secteur
- Limite de secteur
- Pulsar d'orientation



## 2 – GEOGRAPHIE

### 2a – Paramètres communs à toutes les planètes selehrines

- Taille géante, de 10 à 14 fois Alpha-nord
- Type gazeux ou solide, les planètes liquides ayant été peuplées par les Poseïdonians
- Gravité élevée, supérieure à 2 g (2,5 G en moyenne)

- Durée de révolution lente, près de 12 années standard en moyenne.
- Rotation courte, moins de 11 heures standard en moyenne
- Température
  - Sur planète gazeuse de -200°C à la périphérie de l'atmosphère à +30.000°C au cœur de la planète. Les stations selehrines, véritables villes flottantes, sont en général dans les 100 premiers Km de la couche gazeuse où la température extérieure varie de -200°C à + 500°C, les stations étant bien sûr climatisées.
  - Les planètes solides sont en général des planètes froides, éloignées de leur soleil où la température équatoriale moyenne est de -150°C  
Les villes selehrines sont construites sous « bulle » climatisées »

**Précision :** pour les non-initiés, précisons que si elles protègent les Selehrs des rigueurs du climat, les villes flottantes et les bulles ne les empêchent nullement de subir les effets de la gravité tout comme les stations spatiales du XXI<sup>ème</sup> siècle protègent les astronautes du froid de l'espace sans leur éviter de subir les effets de l'apesanteur.

## 2b – KACKSTON

Kackston est une planète à anneaux comprenant 6 principales « cité-régions » se situant dans les zones montagneuses, les plaines ne pouvant être aménagées en raison des vents incessants et extrêmement violents qui les lamentent.

### 3 – ANATOMIE

Des journées de 10h en moyenne et des années longues comme presque 12 années standards ne vont pas sans influencer sur le mode de vie, voire la psychologie.

Un Selehr pense, mais surtout agit plus vite que la moyenne des habitants de la Fédération mais doit dormir et se nourrir 2 fois plus souvent.

La vie difficile sur les planètes « K », le fait qu'elles soient exclusivement peuplées de Selehrs, poussent les représentants de cette race à un certain individualisme par rapport aux membres des autres races, individualisme renforcé par leur difficulté à concentrer leur attention auditive.

La longueur des années selehrines aurait pu faire des selehrs des adeptes de la procrastination : « *On verra ça demain...* » mais en fait c'est la durée des journées qui a influencé leur psychologie et les a rendus partisans de l'action immédiate : « *Faisons-le pendant qu'il fait jour.* » Leur expression la plus fréquente : « *Bon ! On s'y met ?* » et sa variante : « *Bon ! On y va ?* »

Enfin il faut savoir qu'il existe une rivalité, plus ludique qu'autre chose, entre les « planants » des planètes gazeuses et les « bullards » des planètes solides.

### 4 – HISTOIRE

12/07/  
6.116 E.C.  
- 5.884 E.F.

Les premiers spécimens du projet « Haute Gravité » sortent des bassins de gestation de l'équipe du Professeur J. SELEHR.

6.136 E.C.  
- 5.864 E.F.

Les premières unités selehrines sont jointes aux équipages d'exploration des vaisseaux humains.

6.140 E.C.  
- 5.860 E.F.

L'efficacité des Selehrs en environnement spatial effraie les autorités ; le projet « Haute Gravité » est stoppé net. Le Professeur Jacques SELEHR meurt dans des circonstances non élucidées.

6.200 E.C.  
- 5.800 E.F.

Découverte de KACKSTON.

6.205 E.C.  
- 5.795 E.F.

Les 850.000 Selehrs créés se retrouvent sur KACKSTON et décide d'en faire leur domaine. Les humains, ne pouvant exploiter cette planète en raison de sa gravité, l'Alliance, acceptent sans broncher.

6.280 E.C.  
- 5.720 E.F.

Les laboratoires de KACKSTON découvrent enfin le moyen de remédier à la stérilité **voulue** des premiers selehrs. Il était temps, la population était tombée au-dessous de la barre des 200.000.

12/07/  
6.500 E.C.  
- 5.500 E.F.

Le premier vaisseau à fusion d'hydrogène sort des chantiers spatiaux de la société Questal. Premier vaisseau entièrement et exclusivement selehr, il est baptisé « Grand Noir ».

à partir de  
6.800 E.C.  
- 5.200 E.F.

Bien qu'indépendants de nature et parfois rejetés par les « vrais » humains, les Selehrs se sentent solidaires des destinées de l'Humanité et grâce à leur réputation d'excellence dans la fabrication des armes et des vaisseaux ils sont peu à peu « réintégrés ».

7.500 E.C.  
- 4.500 E.F.

Les Selehrs participent activement à la « Grande Expansion ». La compagnie Questal est alors le principal fournisseur d'armes et de vaisseaux. Son emblème devient synonyme de mort et de destruction, en particulier chez les Nogulln. En effet, ce qui deviendra plus tard l'Alliance établit sa base avancée sur NEWTER (Nogullon 6) dans le système Nogull. Habilement, les Selehrs des flottes humaines limitent les zones de combat dans l'atmosphère de la planète, là où leur adaptation à la forte gravité leur apporte un avantage considérable. Les Nogulln sabordent volontairement leurs robots. NEWTER deviendra rapidement un fief selehr.

7550 E.C.  
- 4.450 E.F.

VALDRIS et GERTER rejoignent les possessions selehrines. Le gouvernement nogull capitule en 7600 E.C. devant l'alliance des Humains et des Selehrs.

7.800 E.C.  
- 4.200 E.F.

Dans ce qui deviendra le secteur humain, les bases de NORTER et SENDETER passent sous contrôle selehr.

8.000 E.C.  
- 4.000 E.F.

Profitant largement de ces 5 postes avancés (VALDRIS, NEWTER, NORTER, GERTER et SENDETER), l'Alliance s'en sert pour poursuivre la résistance nogulli jusqu'aux limites sud de ce qui deviendra la Fédération. Les Selehrs sont maintenant 1 milliard.

8.500 E.C.  
- 3.500 E.F.

Le relâchement économique, militaire et social de l'Alliance va inciter les Selehrs à faire sécession et à se replier sur eux-mêmes, ne gardant de contacts qu'avec les Poseïdonians avec lesquels ils signent les accords de TRIAKIDES le 3 janvier 8.500 E.C.

9.000 E.C.  
- 3.000 E.F.

Les habitants de KACKSTON vont rayonner dans le secteur. La progression vers le quadrant Ouest n'étant pas possible étant donné le pacte (*les accords de TRIAKIDES le 3 janvier 8.500 E.C.*) qui lie Selehrs et Poseïdonians (*autres descendants d'humains*) les Selehrs vont partir vers le quadrant Est où ils vont rencontrer les Fnhins, alors eux aussi en pleine période d'expansion. Les Selehrs vont faire les frais de ce que les Fnhins appellent « la 1<sup>ère</sup> Guerre des Zones », leur population, qui avait atteint le milliard et demi, va diminuer d'un tiers.

9.014 E.C.  
- 2.986 E.F.

SALVIS tombe le 4 janvier, les Selehrs acceptent une paix précaire avec les Fnhins et se replient de nouveau sur eux-mêmes.

9.400 E.C.  
- 2.600 E.F.

Tandis que le 1<sup>er</sup> Empire naissant commence à couper les ponts avec les mondes humanoïdes, les Selehrs gèrent leurs crises internes. Les 5 planètes du sud (*VALDRIS*, *NEWTER*, *NORTER*, *GERTER* et *SENDETER*) se déclarent « Nation Kestranne », de qui signifie « libre » en Selehr.

En effet, parlant le Galacto à l'origine, les Selehrs, et depuis les années 8000 E.C. (-4.000 E.F.), ont développé une langue et une culture spécifiques.

En dépit de quelques escarmouches il n'y a pas de véritable guerre entre les planètes du nord et la « Nation Kestranne ».

10.000 E.C.  
- 2.000 E.F.

Les Selehrs « Nordistes », qui contrôlent maintenant parfaitement ce qui deviendra le secteur selehr, proposent un pacte de non-agression à la Nation Kestranne. Le 12 septembre les accords de VORTRAN sont signés, sous l'égide des Humains.

VORTRAN étant en plein secteur andromédien, ceux-ci prennent contact avec les humains mais ne sont absolument pas au courant des accords signés lesquels comprennent la création d'un territoire neutre, à savoir l'annexion pure et simple de VORTRAN au profit des Selehrs. Ce tout premier contact avec le 1<sup>er</sup> Empire aura pour effet l'invasion d'Andromède par des vaisseaux remplis de Selehrs qui sèmeront la terreur parmi les Andros lesquels se retrouvent bientôt colonisés.

10.850 E.C.  
- 1.150 E.F.

Le JIHAD FERNIEN qui frappe l'Empire va avoir une conséquence intéressante pour les Selehrs qui deviennent fournisseurs clandestins de systèmes automatisés. Les planètes du nord feront un peu de trafic, mais la Nation Kestranne va donner un véritable essor à la robotique selehrine.

11.000 E.C.  
- 1.000 E.F.

C'est la grande période de mysticisme selehr due au charisme de Caldron ZAL, homme politique qui lance le mythe du « Grand Selehr Blanc » et peut-être, partiellement à l'influence des Andromédiens.

12.000 E.C.  
0 E.F.

Création de la Fraternité à laquelle adhèrent tous les Selehrs (*quadrants Nord et Sud*). C'est également le début de la 2<sup>ème</sup> guerre des zones entre Fn hins et Selehrs du Nord.

Andromédiens et Humains sont neutres tandis que Ghnozonias soutient logistiquement Ort Da Fn hin comme tout comme Poseïdonias le fait avec Kackston. (*les Poseïdonians apporteront leur soutien logistique aux Selehrs jusqu'en 245 E.F. / 12.245 E.C.*).

Salvis est reprise en 27 E.F. (12.027 E.C.) par les Selehrs qui perdent 400 millions des leurs.

245 E.F.  
12.245 E.C.

L'intervention tardive mais efficace des Selehrs de la Nation Kestranne dans le conflit qui oppose les Selehrs du quadrant Nord aux Fn hins provoque la défaite de ces derniers. La **2<sup>ème</sup> Guerre des Zones** s'achève dans une sorte de match nul.

280 E.F.  
12.280 E.C.

Les Accords de Jupiter concrétisent la réconciliation définitive des deux peuples selehrs. La propagation des idées sudistes va modifier le comportement de l'ensemble de la race.

1.917 E.F.  
13.917 E.C.

La révolution matérialiste fixe le système politique encore en vigueur des Selehrs tout en prônant l'ouverture aux autres races, tandis que le mythe du Grand Selehr Blanc continue à se transmettre de génération à génération.

1.981 E.F.  
13.981 E.C.

Tout en poursuivant leur histoire personnelle, les Selehrs n'avaient rien changé à leur attitude dans le système nogull. Adhérant à la Fédération et à ses lois, ils se voient contraints de rendre les planètes K (*planètes à forte gravité*) aux Nogulln, mais les Accords de KALETENA leur laissent l'exploitation des dites planètes, les Nogulln se réservant la commercialisation des produits. Les Selehrs parviennent à garder en leur possession les planètes qu'ils possèdent dans les différents secteurs de la galaxie en échange de conditions économiques spéciales accordées à leurs « hôtes ».

**2.000 E.F.**  
**14.000 E.C.**

Lors de la 3<sup>ème</sup> guerre des zones des Fn hins, les Selehrs n'interviendront pas militairement, mais participeront au blocus du secteur fnhin.

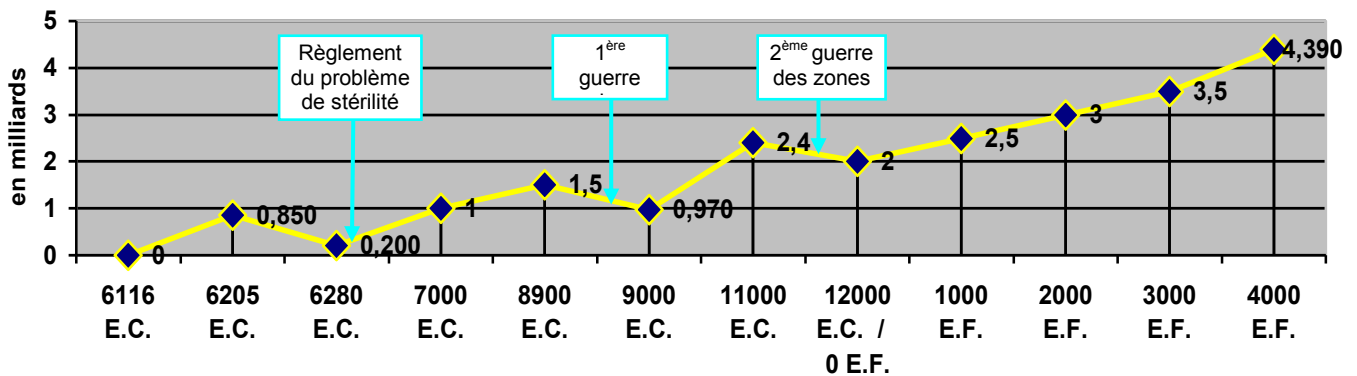
**2.024 E.F.**  
**14.024 E.C.**

De nombreux androïdes sont sortis des ateliers de NEWTER, aussi, lorsqu'éclate la « Guerre des Robots », les Selehrs se sentent-ils particulièrement impliqués. Ils vont en particulier développer des techniques de défense individuelle contre les androïdes et participeront aux instances de la Commission Asimov (*créée en 2.044 E.F./14.044 E.C.*) au sein de laquelle ils sont toujours très actifs de nos jours.

**4.003 E.F.**  
**16.003 E.C.**

Malgré le handicap calculé en fonction de leurs particularités physiques, les joueurs de l'équipe de base-ball lunaire selehrine devient, pour la 1<sup>ère</sup> fois, championne fédérale.

### Evolution de la population selehrine



## 5 – SYSTEME SOCIO-POLITIQUE

Indépendant et voyageant beaucoup, le Selehr se satisfait d'un système très libre, sans service militaire, sans contributions, sans administration...

Une structure existe cependant. Chaque individu est rattaché à sa famille qui dépend elle-même d'un groupement minier, d'un chantier spatial, d'un complexe de recherche, etc.

Ces groupements sont autogérés avec plus ou moins de bonheur et regroupés selon deux systèmes parallèles.

D'une part les « corporations » et sous-corporations par secteur d'activité et d'autre part les « maires planétaires », élus chacun sur l'une des onze planètes selehrines.

Les représentants des corporations et les maires élisent 3 responsables qui sont respectivement le Président Interplanétaire, le Chancelier Corporatif et le Représentant du Peuple Selehr ou, en langue selehrine, le Bligonne, l'Azra et enfin le Caldron en souvenir du célèbre selehr sudiste.

Au cours du siècle dernier ils ont officiellement restreint leurs activités à l'extraction, la fabrication et la transformation, délaissant le secteur de la recherche pour lequel ils embauchent volontiers des Humains ou des Andromédiens. Ils laissent par ailleurs la commercialisation de leurs produits à la Guilde des Marchands dont ils maintiennent une bonne partie de la flotte.

## 6 – FILIERES EDUCATIVES

Après une formation commune jusque vers 17-18 ans, les 2/3 des Selehrs poursuivent des études supérieures dans la « corpo » de leurs parents alors que 10% changent de corpo et 20% choisissent les filières fédérales avant de rejoindre un corpo selehrine.

Les filières les plus suivies sont celles menant à des carrières d'ingénieur et de technicien mais aussi de médecin, de politique de dessinateur industriel et, dans une moindre mesure depuis les années 3950, les carrières commerciales.

Il faut enfin signaler les « zorco » qui ne sont rien d'autre que des Selehrs qui, pour une raison ou une autre, ont été exclus de leur corporation à un moment de leur vie, sachant qu'être exclu d'une corporation implique que l'on est exclu de toutes les corporations.

Les Selehrs ne sont pas forcément agressifs envers les zorcos, mais sont très réticents à leur faire confiance.

Dans la Fédération, les *zorcos* vivant sur les planètes de gravité standard y sont très appréciés pour toutes les professions nécessitant des manutentions partiellement ou totalement non mécanisables (*déménageurs notamment*).

Enfin, sous certaines conditions, un « zorco » peut être réintégré.



Drapeau selehr

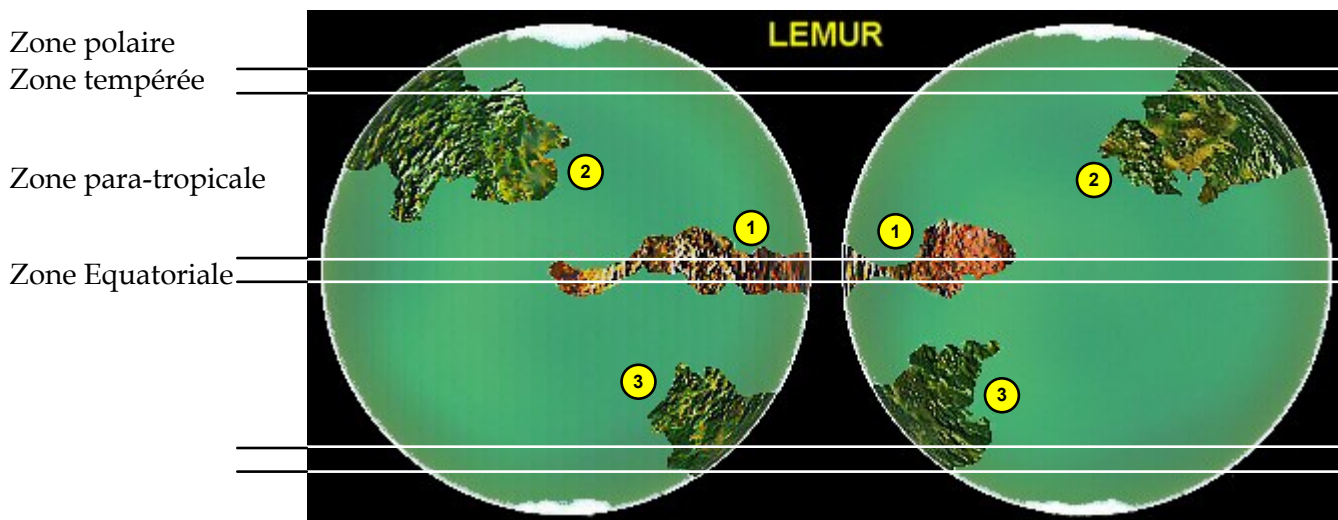
## LEMUR Fiche race page 81 ➔

### 1 – COSMOGRAPHIE et GEOGRAPHIE

Excentrée, perdue au sein d'une myriade de corps célestes sans intérêt, Lemur fut découverte tardivement, au début des années 8.000 E.C. (-4.000 E.F.), alors même que l'Alliance venait de se mettre en place.

Hormis Lemur elle-même, le système comprend de nombreux astres morts de tailles variables dont un seul, MILAF, est à peu près viable.

#### 1a – LEMUR



Lemur est d'une taille et d'une gravité pratiquement semblable à l'ancienne terre.

La proximité de son soleil en fait un monde dont la majorité de la surface est para-tropicale, les zones équatoriale, tempérées et polaires étant extrêmement réduites.

Ces facteurs font de LEMUR un monde où il fait bon vivre et l'un des lieux de villégiature les plus courus de la Fédération bien que concurrencé depuis déjà plusieurs siècles par VOILE et ZURCELONNE dans le secteur andromédien.

Lemur ne connaît que 2 saisons, Pluvini, ou saison des pluies qui dure environ 3 mois et peut être comparée à la mousson, et Aridesse, ou saison sèche qui s'étend sur les neuf autres mois.

Les terres émergées se répartissent en 3 continents.

#### 1 - Riléna

Continent de forme allongé, en grande partie équatorial, à la faune et à la flore luxuriante essentiellement remarquable par sa diversité plus que par l'originalité de ses espèces ou essences. Il connaît parfois des ouragans aussi brefs que violents.

#### 2 - Vérina

Presque totalement situé dans la zone para-tropicale de l'hémisphère nord, Vérina est encerclée de lagons aux eaux limpides où vivent une multitude de poissons multicolores.

#### 3 - Eméline

Pendant austral de Vérina, Eméline est totalement para-tropicale et les deux continents ont plus de points de ressemblance que de différence.

Le cycle climatique détermine en fait 4 périodes sensiblement d'égale durée.

DESIGNATION	CARACTERISTIQUES
Prima aridesse	Vérina et Eméline sont tous deux en saison sèche
Pluvini Vérina	Vérina est en saison des pluies, Eméline en saison sèche
Dua aridesse	Vérina et Eméline sont tous deux en saison sèche
Pluvini Eméline	Eméline est en saison des pluies, Vérina en saison sèche

### 1b – Milaf

Atmosphère ténue, sol aride balayés de vents violents, MILAF ne présente d'intérêt que pour ces mines de diamants et, entre 1.960 et 1.990 E.F. (13.950 E.C. / 13.990 E.C.) pour ses gisements de mercure, aujourd'hui pratiquement abandonnés. Environ 100.000 Lemurians y vivent, le reste de la population, soit près de 500.000 individus, étant essentiellement composé de mineurs et de prospecteurs venus de tous les coins de la Fédération.

### 1c – Population

Difficile d'en connaître le chiffre exact. En effet bien que la surface de la planète soit aujourd'hui parfaitement viable et même, comme on l'a vu, très agréable, la plupart des Lemurians ont conservé leur mode de vie souterrain.

On distingue en fait 3 types de Lemurians, les « souterrains » qui ont conservé le mode de vie ancestral, les « aériens » qui vivent à la surface de la planète et enfin ceux répartis dans le reste de la Fédération et improprement désignés sous le terme d'« allochtones ».

Etant donné le nombre d'allochtones, environ 100 millions, et d'aériens, sensiblement le même nombre, on estime que la population lemurienne se situe entre 1 milliard et 1 milliard et demi d'individus.

« Allochtones » et « aériens » mènent une vie semblable à celle des fédéraux alors que les « souterrains », ayant perdu toute notion du temps, vivent sur un rythme beaucoup plus lent, leur horloge biologique s'étant modifiée au fil des siècles.

Les "Souterrains" Formant une société primitive de NT2 ils ont une organisation de type tribal (*chef, sorcier, conseil des anciens*) et vivent de l'élevage des insectes souterrains qu'ils ont peu à peu domestiqués et qui, avec les racines des plantes de surface, constituent l'essentiel de leur régime alimentaire. Ils n'ont pas une vie rythmée selon le schéma traditionnel (*lever, repas, activité, repas, activité, repas, sommeil*), ils mangent quand ils ont faim, se couche quand ils sont fatigués et s'occupent entre temps selon leur profession.

Enfin, les « aériens », et parfois même certains « allochtones », sont des prosélytes, aussi convaincus que peu écoutés de l'entomophagie.

### 1d – Faune et Flore

Comme on l'a vu, la faune et la flore de Lemur est plus remarquable par sa diversité que par son originalité, elle ne comprend que 2 espèces dangereuses.

#### **Le milligrifani**

Sorte de scolopendre de près de 50 cm de long pour un diamètre de 5. Ses centaines de pattes sont munies chacune d'une griffe puissante et venimeuse. Paralyant immédiatement le ou les muscles piqués, le venin s'attaque ensuite au reste du métabolisme et peut devenir mortel si l'anti-venin approprié n'est pas administré dans un délai égal, en heures, au vingtième du poids de la personne « piquée ».

Dès que le muscle est tétanisé, le milligrifani commence à dévorer sa proie et le seul moyen de s'en débarrasser est de brûler ou d'écraser la tête avant d'ôter les griffes une à une, opération qui nécessite une bonne demi-heure et l'emploi presque obligatoire d'une pince à épiler.

#### **Le blanc-blanc**

Inconnu des « souterrains », et pour cause, le blanc-blanc est un grand oiseau côtier se nourrissant de poissons et vivant en colonies pouvant compter jusqu'à 500 individus. D'une envergure de 60cm il a un plumage d'un blanc immaculé, d'où son nom. Le danger qu'il représente vient en fait la gigaguêpe.



## La gigaguêpe

D'une longueur de 7cm pour un diamètre de 2, elle aussi inconnue des « souterrains » et devant son nom aux Fédéraux, la gigaguêpe est une guêpe maçonnerie dont le matériau de construction de base est justement constitué par les déjections du blanc-blanc. Elle peut certes le récolter séché et le ramollir par mastication, mais préfère visiblement le récupérer avant séchage. Comme elle doit fréquemment le disputer alors à la fourmi bleue (*une espèce locale de 5cm de long*), la gigaguêpe a pris l'habitude de se servir systématiquement de son dard pendant la récolte. Si les déjections du blanc-blanc sont tombées sur un rocher ou au sol, pas de problème. Si elles sont tombées sur un être vivant, c'est une autre histoire. Et une colonie de 500 oiseaux, ça en fait des déjections...

La dose de venin d'une gigaguêpe est de 1cm<sup>3</sup> et, bien que très douloureuse, une seule piqûre n'est pas mortelle, le problème vient de ce que c'est facilement 20 à 50 gigaguêpes qui s'abattent sur la cible déjà victime des déjections du blanc-blanc, cible qui n'a pratiquement aucune chance de s'en sortir vivante à moins d'être hospitalisée dans l'heure qui suit.

Tous les hôpitaux lemuriens possèdent d'ailleurs un service d'extrême urgence réservée exclusivement aux victimes de la gigaguêpe car s'il existe un traitement curatif efficace, il n'y a en revanche aucun traitement préventif.

## 3 – HISTORIQUE

Une légende, dont l'origine se perd dans la nuit des temps, raconte que les Emarodds (*nom originel des Lemuriens*) vivaient autrefois sur le sol de KORINA (*nom originel de LEMUR*) et auraient été contraints à la vie souterraine en raison d'un rapprochement de leur soleil rendant la surface invivable.

Des scientifiques fédéraux se sont bien sûr penchés sur la question et si le rapprochement du soleil n'a pu être prouvé avec certitude, il est désormais certain que la planète a connu un réchauffement considérable aux alentours de -120.000 E.F. (-108 000 E.C.), réchauffement qui aurait perduré jusqu'à environ -10.000 E.F. (2.000 E.C.).

L'interprétation d'autres légendes (*les Emarodds n'ont ou plutôt n'ont plus aucune culture écrite*) a amené les scientifiques à penser que les Emarodds avaient en fait atteint le NT3 lorsque s'est produit le réchauffement fatal dont la mise en place aurait duré environ 2 siècles, laissant aux habitants le temps de creuser et aménager les galeries souterraines. Cependant aucune preuve matérielle concernant le NT3 n'a été trouvée à ce jour et le principe de non-immixtion empêche aujourd'hui toute fouille. Ces recherches risqueraient en effet de déstabiliser gravement la civilisation des « souterrains ».

Jusqu'à -4.000 E.F. (8.000.EC.) l'historique ci-dessous, est donc plus spéculatif que scientifiquement avéré.

### Peu avant

- 120.000 E.F.  
-108.000 E.C.

La civilisation émaroddane (*ancien nom des Lemuriens*) atteint le NT3 sur la planète KORINA (*ancien nom de LEMUR*) au moment même où le climat commence à se réchauffer dangereusement.

- 120.000 E.F.  
-108.000 E.C.

Creusement des premières galeries.

- 119.800 E.F.  
-107.800 E.C.

La vie émaroddane est maintenant totalement souterraine.

### Jusqu'en

-4.000 E.F.  
8.000 E.C.

La civilisation émaroddane, toujours souterraine, régresse jusqu'à retomber au NT2. Il est probable que le chiffre de population a également chuté durant cette période.

-4.000 E.F.  
8.000 E.C.

Korina est découverte alors que les humains viennent de mettre l'Alliance en place. La planète est baptisée Lemur en l'honneur d'Abigaïl LEMUR Grande Coordinatrice de l'Alliance (*Présidente de l'exécutif*). Dès cette époque, Lemur devient un lieu de villégiature, réservé, à cette époque, aux plus fortunés.

<p><b>-3.996 E.F.</b> <b>8.004 E.C.</b></p>	<p>Découverte des Reptandros sur LEMUR, ils sont pris pour la race autochtone de cette planète. Dès cette époque les Reptandros se répandent sur toutes les possessions de l'Alliance.</p>
<p><b>-3.600 E.F.</b> <b>8.400 E.C.</b></p>	<p>Au cours d'un forage prospectif destiné à étudier le sous-sol de LEMUR, le « plafond » d'une cité émaroddane s'écroule, la centaine de victimes est passée sous silence mais l'existence d'une forme de vie intelligente sur Lemur est officiellement annoncée.</p>
<p><b>Jusqu'à</b> <b>-2.600 E.F.</b> <b>9.400 E.C.</b></p>	<p>Apparition des « aériens ». Quelques milliers d'Emarodds, que les humains appellent Lemurians, quittent leur vie souterraine et se mêlent à la population. Ils ne sont encore qu'une poignée, moins d'un million, lors de l'instauration du 1er Empire, période durant laquelle, en dépit de leur politique de repli, les privilégiés du système continueront à venir se reposer sur Lemur, les Lemurians étant cantonnés dans les tâches subalternes.</p>
<p><b>200 E.F.</b> <b>12.200 E.C.</b></p>	<p>Alors que la Fraternité est en place depuis deux siècles, un nouveau couloir de translation est découvert permettant de réduire considérablement le temps et le coût du trajet entre Lemur et Alpha-Nord. Les « vacances » sur cette planète se démocratisent en même temps que les « aériens », qui sont désormais plusieurs millions, commencent à prendre des postes à responsabilité.</p>
<p><b>1.950 E.F.</b> <b>13.950 E.C.</b></p>	<p>Totalement délaissée jusque-là, MILAF commence à être explorée. La découverte des filons de diamants et des gisements de mercure va lui faire connaître une immigration massive et c'est sur cette planète que sera implanté dès le début de 1969 E.C. (13.969 E.C.) l'un des tous premiers relais A.C.T., cet organisme étant particulièrement intéressé par le mercure.</p>
<p><b>1.981 E.F.</b> <b>13.981 E.C.</b></p>	<p>Lemur adhère à la Fédération dès sa création et Meredith CATHALIN, porte-parole du peuple lemurian demande au présidium que la planète soit officiellement reconnue comme appartenant aux Lemurians. Cette reconnaissance interviendra après 2 ans de tractations et le Traité de Korina est signé le 12/11/1983 E.F. Ce jour devenant celui de la fête fédérale lemuriennne et les propriétaires non lemuriens étant indemnisés. Les <b>Reptandros</b>, initialement pris pour les autochtones de LEMUR, n'ont plus aucun droit sur cette planète. Lemur adopte un système de gouvernement calqué sur le modèle fédéral et Meredith CATHALIN en devient le 1<sup>er</sup> Président.</p>
<p><b>1.990 E.F.</b> <b>13.990 E.C.</b></p>	<p>Suite à la découverte du Chronodium, les gisements de mercure de MILAF ne présentent plus d'intérêt pour l'A.C.T. Cependant, le Chronodium étant présenté officiellement comme étant un dérivé enrichi du mercure, les principaux gisements de cette planète continuent d'être exploités afin de donner le change, mais sur un rythme beaucoup moins intensif. Parallèlement, les filons de diamants s'épuisant, la planète va peu à peu se vider de la majorité de ses occupants aussi bien lemuriens que fédéraux.</p>
<p><b>Ensuite</b></p>	<p>Au lieu de revenir sur Lemur, nombre d'aériens vivant sur Milaf vont s'expatrier dans le reste de la Fédération, imités bientôt par d'autres « aériens ». Ils s'installeront sur la plupart des mondes avec une prédilection pour Andromède, peut-être à cause de la température moyenne de cette planète. Ce sont en tout cas des Lemurians qui seront à l'origine du projet de viabilisation de Voile et Zurcelonne.</p>

## 5 – SYSTEME SOCIO-POLITIQUE

### Les « souterrains »

On estime que les « cités » souterraines les plus importantes ne comptent guère plus de 1000 à 2000 habitants. Chaque cité est dirigé par un chef qui, selon les cas, est élu par le conseil des anciens ou par la population (*cités démocratiques*) ou se succédant de père en fils (*cités féodales*).

A priori on pense qu'il n'existe pas de communication entre les cités.

La population active se divise en 3 catégories. Les éleveurs, qui s'occupent des insectes domestiqués, les agriculteurs dont les principales productions sont faites de champignons, de racines et de mousses, et enfin les artisans qui produisent les vêtements et objets usuels.

### Les « aériens »

Le système est calqué sur le modèle fédéral mais la richesse de LEMUR, due à la fois au tourisme et aux immenses fortunes issues de l'extraction des diamants sur MILAF fait que les Lemurians ne connaissent pas l'impôt sur le revenu. En revanche il existe un impôt fédéral mais qui, étant payé en majorité par le gouvernement lemurian, ne pèse que très peu sur les finances des particuliers.

### Les « allochtones »

Ils s'adaptent tout simplement au système en vigueur sur leur monde d'adoption.

## 6 - FILIERES EDUCATIVES

### Les « souterrains »

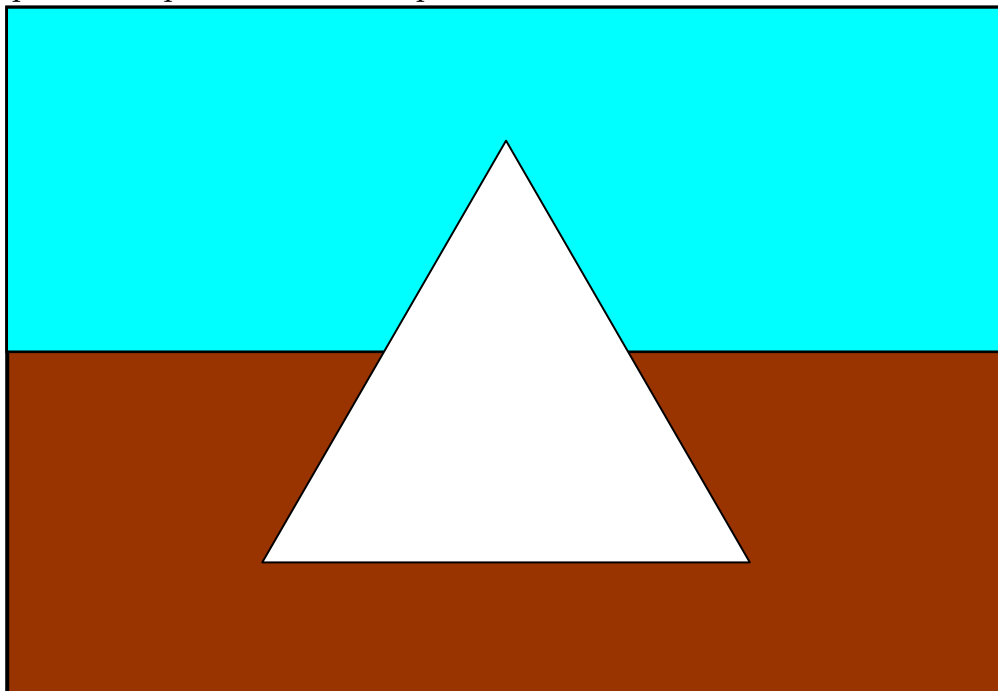
Selon leur naissance, ils deviennent agriculteurs, éleveurs ou artisans, adoptant en général la profession de leurs parents même si le changement d'orientation est plus facile dans les cités démocratiques que dans les cités féodales.

### Les « aériens »

Toutes les professions leurs sont bien sûr accessibles, mais 90 % des « aériens » choisissent les filières du tourisme, de l'hôtellerie, des loisirs et des spectacles.

### Les « allochtones »

Ils peuvent exercer toutes les professions imaginables même s'ils semblent statistiquement plus attirés par les métiers du spectacle.



Drapeau lemurian

**L'SOTKAARD** Fiche race page 87 ➔**1 – COSMOGRAPHIE**

L'SOTKAARD, dite « la planète poussiéreuse », appartient au système de GALUNIS-1. Système situé dans la constellation du Cheval de feu et notamment caractérisé par une barrière de météorites l'entourant de toutes parts, ainsi que par la présence de deux soleils.

Hormis L'SOTKAARD elle-même, les autres planètes de ce système n'ont pas reçues de noms particuliers de la part des autochtones, peu versés en astronomie, et ne sont identifiées que par leur code de référence respectif attribué par le Bureau fédéral des Affaires Spatiales (BUFAS).

L'SOTKAARD est la seule planète viable des 6 planètes du système, en effet si MT3127X, MZ33B, MZ32B et MZ31B sont des déserts de glace, MT3122X est, elle, une planète gazeuse où règne une température de plusieurs milliers de degrés.

L'SOTKAARD ne possède pas de satellite. D'une dimension égale aux 2/3 de TERRA SOLARIS, elle ne possède que 15% d'océans et 2 calottes glaciaires extrêmement réduites aux pôles, et l'ensemble de sa surface est quasiment désertique.

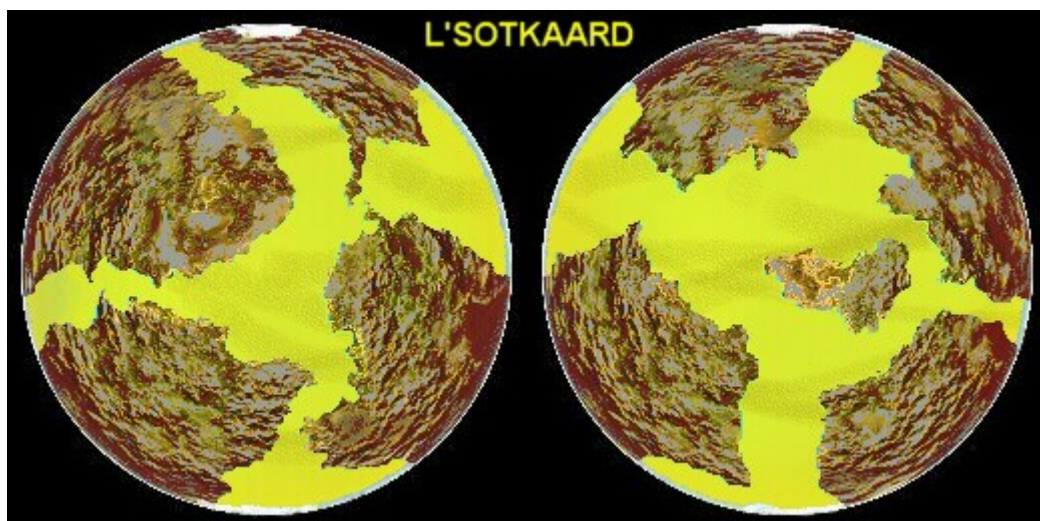
**Géographie**

Du sol très accidenté de ce désert omniprésent surgissent des massifs montagneux aux aiguilles rocheuse particulièrement élevées et abruptes et dont l'ascension, menés par des guides locaux monnayés, attire de nombreux touristes et constitue l'une des principales sources de revenus de la planète.

L'atmosphère, bien que respirable, est cependant chargée d'innombrables poussières en suspension d'origine naturelle qui dans les hautes couches, forment de véritables nuages.

Enfin, la surface désertique de cette planète est balayée par des vents omniprésents qui peuvent être très violents. Les habitants de cette planète : les Velaix, possèdent un filtre nasal naturel leur permettant de survivre face à de telles conditions atmosphériques.

Les orages sur L'SOTKAARD sont tout à fait originaux, en effet, ils donnent lieu à de vigoureuses pluies de « bulles » contenant une impalpable poussière qui se répand sur les êtres et les choses jusqu'à leur faire perdre toute couleur et à leur donner une apparence fantomatique.



Durée du jour : 20h

Durée de l'année 15 mois de 30 jours chacun

**Climat :**

C'est une planète désertique. L'amplitude thermique est énorme : -15°C la nuit au cœur du désert, quelque soit la saison, + 60°C le jour pendant la saison la plus chaude.

**Saisons :**

Les cycles des deux soleils de L'SOTKAARD déterminent 4 saisons d'inégale durée :

L'vo Dir : la saison du jour sans fin.

C'est la saison la plus longue : 10 mois.

Les deux soleils se succèdent pratiquement sans interruption dans le ciel. La nuit se réduit alors à un crépuscule de 3 h environ.

Alka Dir : la saison des pluies.

C'est une saison de transition d'un mois, le jour diminue progressivement.

Paa'l Dir : la saison des deux soleils

D'une durée de 3 mois, cette saison se caractérise par une journée et une nuit d'égale durée (10h).

L'amplitude thermique est énorme : -15°C la nuit au cœur du désert, à + 60°C le jour. Les soleils, qui sont alors pratiquement en phase, se lèvent à 8 h pour se coucher à 18h, la température passant d'un extrême à l'autre en 2 h (plus de 9 °c par ¼ h).

Zirka Dir : la saison des orages de bulles.

C'est la 2<sup>ème</sup> saison de transition, la durée du jour augmente progressivement pendant un mois

**Faune :**

Hormis les innombrables insectes, presque tous de mœurs souterraines, et non dangereux, il existe 4 spécimens remarquables :

La l'kida, ou araignée des sables, que sa couleur rend difficilement repérable malgré une taille respectable de 30 cm de diamètre. Non mortelle, sa piqûre provoque cependant une paralysie temporaire du membre atteint. En outre, la l'kida est capable de sauts de plus de 3 m.

Le grumphurr, rongeur se nourrissant de cactus, constitue la proie préférée de la l'kida. Sa chair est comestible et très nourrissante malgré une odeur peu agréable.

La l'givol, sorte d'autruche unicolore se nourrissant, elle aussi, de cactus et donc la chair délicate est un mets apprécié des Velaix. Elle leur sert également de monture dans les déserts.

Le zilton, petit serpent, multicolore totalement inoffensif et qui, naturalisé, est vendu une petite fortune aux touristes.

**Flore :**

De type désertique, citons entre autres :

Le silkat, cactus géant pouvant atteindre les 15 m de haut et 4 m de diamètre, et dont on trouve de véritables forêts dans les déserts sotkaardiens.

Le l'kanitt, un cactus sphérique d'une dizaine de cm de diamètre poussant à même le sol et qui, gorgé d'eau, constitue la principale source de nourriture du grumphurr.

La civilisation est de type NT2-NT3 ; les diverses tribus pour la plupart sédentaires qui composent la population vivent dans d'immenses oasis, là où la température est toujours plus agréable. Ces oasis suivant le cours paresseux de quelques rares fleuves charriant des eaux jaunâtres peu engageantes mais parfaitement potables. Ces tribus vivent surtout de cultures irriguées mais ne négligent pas la chasse. Il existe également des tribus de chasseurs nomades vivant, elles, dans les profondes grottes dont sont truffés les massifs montagneux.

L'E.T.E. [Eglise de la Transmigration Evolutive] n'a jamais réussi à s'implanter sur L'SOTKAARD qui, malgré l'éloignement géographique des tribus, connaît un culte unique : le grand L'SOLUKIN. Ce culte, bien que très fort, ne donne lieu à aucun rite particulier, si ce n'est le L'DEI : tous les Velaix doivent se retrouver au sein de leur tribu un jour par an, la journée entièrement occupée à prier et à faire des offrandes à la divinité.

L'histoire de la planète est très mal connue, même des Velaix eux-mêmes, l'écriture étant peu répandue et pratiquée presque exclusivement par les chamanes qui se bornent à consigner dans leurs écrits que quelques faits marquant à leurs yeux.

En revanche, les arts font partie de l'éducation de chaque Velaix. Ils excellent dans la musique et les tapisseries. Une tapisserie velaisia vaut une petite fortune dans le reste de la fédération. Hormis leur goût prononcé pour toute forme d'art, les Velaix sont également, selon le point de vue où l'on se place, des bâtisseurs géniaux ou illuminés qui sacrifient plus volontiers à l'esthétique qu'au rationnel. Leurs habitations sont en fait des véritables sculptures de sable qu'ils agglomèrent à l'aide d'une espèce de résine extraite des silkats et qui se durcit à l'air libre.

Politiquement, il n'y a pas de pouvoir unique sur L'SOTKAARD, chaque tribu possède son territoire où elle vit paisiblement. Les mœurs pacifiques des Velaix font que les tribus ne se sont jamais affrontées de mémoire de chamane. La multiplicité de ces petits royaumes, rend la tâche des commissaires de la fédération plus ardue, comme par exemple lors de l'élaboration de résolution commune à toute la planète ou à l'application de lois fédérales.

La prise de contact entre L'SOTKAARD et l'extérieur de leur système eut lieu au début de l'ère de la Fraternité. Le principe de non immixtion n'étant pas encore décrété (*il ne le sera que sous la Fédération en 2.200 E.F.*), cette prise de contact se fit sans précautions. Les déboires des premiers temps de la prise de contact furent, néanmoins, moins importants que prévus. En effet la civilisation velaisia étant plus artistique que technologique, elle rejeta d'elle-même toutes les techniques qu'elle ne pouvait assimiler et ne garda que le strict nécessaire. Les Velaix furent très ouverts aux techniques de prévention et de traitement des maladies endémiques sur L'SOTKAARD, ainsi que les techniques plus élaborées d'irrigation des cultures. La dégénérescence technologique des Velaix n'eut donc pas lieu.

Depuis l'avènement de la Fédération et en vertu du principe de non immixtion, on distille aux Velaix les connaissances suivant leurs besoins, en prenant soin de ne pas bousculer leur civilisation dans ses coutumes et techniques pour les laisser s'épanouir sans contrainte.

### Remarque :

D'un point de vue purement physiologique, les Velaix possède un filtre nasal anti-poussière naturel ainsi qu'une crête crânienne qui est une sorte d'antenne de 6<sup>ème</sup> sens les aidant notamment pour trouver de l'eau dans les zones arides, leur conférant un grand sens de l'orientation, et leur permettant de déceler une présence plus facilement qu'aucune autre race connue.

## Historique

**- 800 E.F.**  
**(11.200 E.C.)**

Très peu de renseignement sur l'histoire de L'SOTKAARD, si ce n'est l'émergence de la religion unique L'SOLUKIN en -759 E.F.

**256 E.F.**  
**12.256 E.C.**

Première prise de contact entre L'SOTKAARD et l'extérieur à savoir la fraternité.

**1.000 E.F.**  
**13.000 E.C.**

La présence d'un couloir de translation dans la barrière de météorites amène le deuxième empire à s'intéresser de près à cette planète. Présence d'une importante garnison impériale qui s'opposera lors de très rudes combats aux dissidents regroupés dans le système de GALUNIS-1, certaines régions de L'SOTKAARD en gardent encore les traces. Durant cette période les tribus velaisiax gardèrent une neutralité salvatrice.

1.983 E.F.  
13.983 E.C.

La Spatiale, reprenant la politique de l'armée du 2<sup>ème</sup> empire, construit plus de 200 bases sur L'SOTKAARD, la plus importante se situant non loin de la plus grandes des oasis, L'NIRVA.

La même année, et malgré les difficultés engendrées par l'absence de pouvoir central, la Fédération parvient à établir une résolution commune à toute la planète. A partir de cette date, et durant une cinquantaine d'années, nombreux seront les Velaix qui quitteront L'SOTKAARD à la recherche d'une vie plus facile.

Ces exils volontaires continueront par la suite, mais sur une moindre échelle.

C'est ainsi que l'on trouve actuellement dans toute la Fédération de nombreux Velaix marchands, artisans, artistes ou architectes, domaines d'activité où ils excellent plus particulièrement.

Aujourd'hui, l'immense majorité des représentants de la fédération vivant sur L'SOTKAARD sont membres de la Spatiale, seul corps fédéral qui y soit réellement implanté. Les deux populations ne se mélangent pas et n'ont d'ailleurs que des contacts ponctuels. En fait, les circuits touristiques dans les déserts et les escalades sont pratiquement les seuls échanges réguliers existant entre les autochtones de L'SOTKAARD et le reste de la fédération.



Drapeau velaix

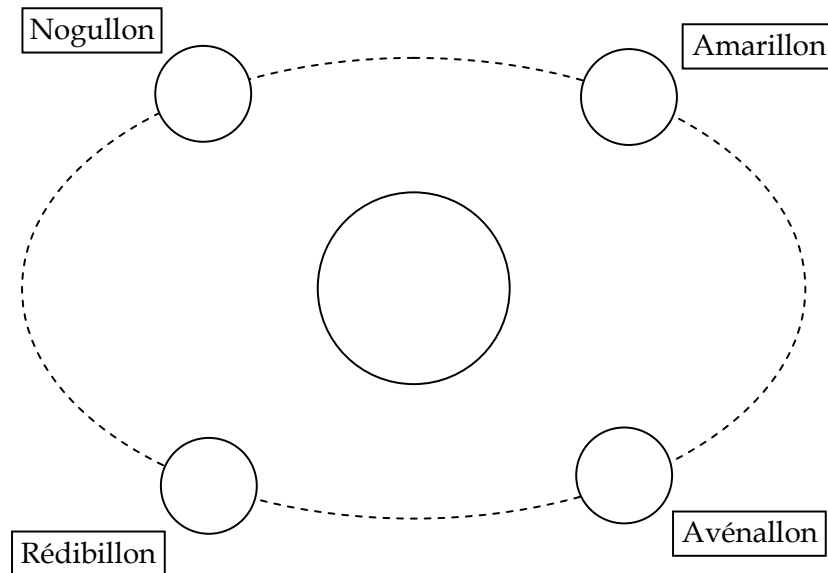
## NOGULLON Fiche race page 82 ➔

### 1 – COSMOGRAPHIE

Le système nogull comprend 7 planètes, 4 de type standard et 3 de type K (*forte gravité*) dont une gazeuse, GERTER, et deux solides, NEWTER et VALDRIS.

#### 1a – Planètes standard

Elles sont au nombre de 4 et sont symétriques par rapport au soleil.



Elles ont en commun d'être très proches de ce qu'était Terra-Solaris, hormis une taille et une gravité légèrement inférieures, ce qui explique la morphologie particulière des Nogulln.

De par leur orbite et leur rythme de rotation, le système nogull connaît les 4 saisons simultanément. Par exemple, pour la zone tempérée septentrionale, lorsque Nogullon est au printemps Amarillon est en été, Avénallon en automne et Rédibillon en hiver.

En plus des capitales « locales », OTA-IMMA pour Nogullon, EKADAR pour Amarillon, ODAMM pour Avénallon et SEBAR-ANDERR pour Rédibillon, il existe aussi une capitale administrative du système, KALETENA située sur Nogullon.

#### 1b – Planètes K

Redevenues aujourd'hui nogullin (*cf. Historique*) elles sont toujours exploitées par les Selehrs qui versent un droit d'exploitation au gouvernement nogull.

Grâce à cet accord, le système nogull vit quasiment en auto suffisance.

Pour plus de détail voir le chapitre des Mondes consacré à Kackston.

#### 1c – Population

Les Nogulln sont environ 6 milliards dans le système nogull, peu ou prou environ 1,5 milliard sur chacune des planètes « sœurs ».

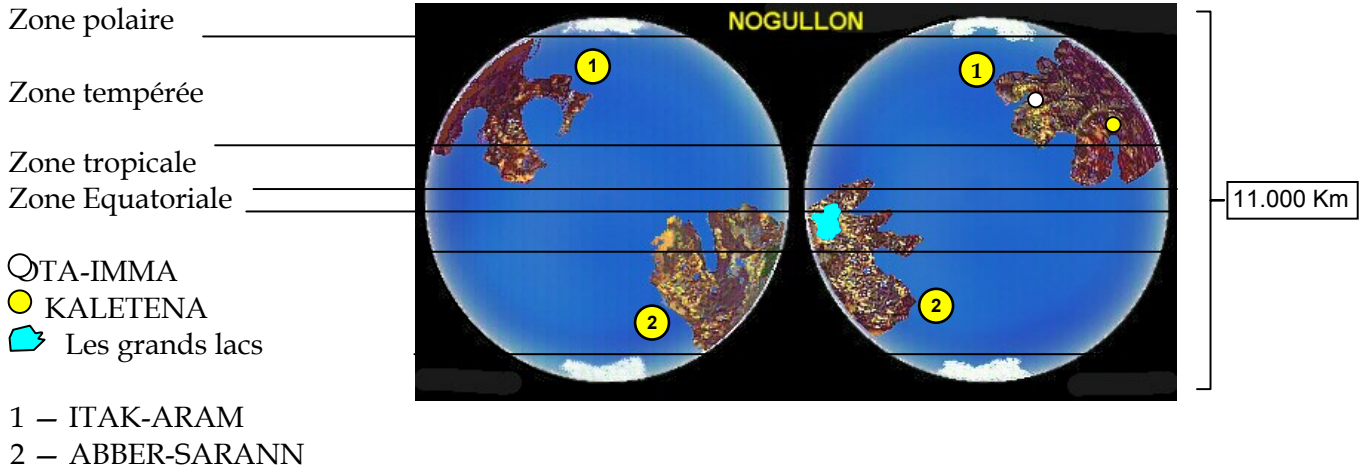
On en compte environ 2 autres milliards dans le reste de la Fédération.

### 2 – GEOGRAPHIE

#### 1a – Nogullon

Hormis les calottes glaciaires, NOGULLON ne comprend que 2 vastes continents, ITAK-ARAM situé dans l'hémisphère nord et ABBER-SARANN situé majoritairement dans le sud. Hormis une étroite bande côtière parfois même inexistante, ces 2 continents sont en fait d'immenses massifs montagneux aux vallées encaissées comparables à des fjords secs.



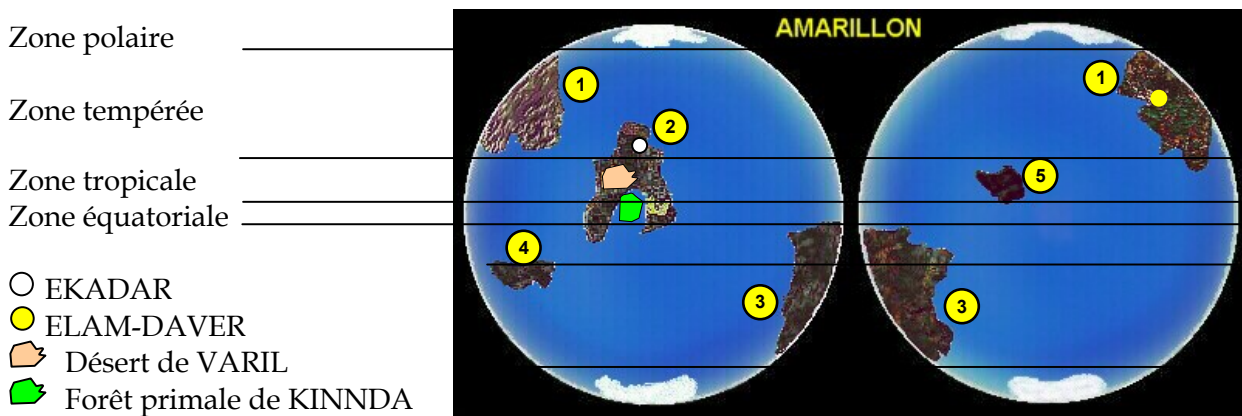


### Faune et Flore

Seule espèce vraiment remarquable, la lida-eniquine, vivant dans la région des grands lacs, et qui est une sorte de girafe au pelage rayé comme celui du zèbre et au cou souple, ses vertèbres, beaucoup plus nombreuses que chez l'ancienne espèce terrienne, étant reliées, comme chez le chat, par des ligaments.

### 2b – Amarillon

3 continents principaux et deux de taille plus modeste.



- 1 – OKATAN, où se situe ELAM-DAVER, plaque tournante du commerce fédéral des vaisseaux spatiaux fabriqués par les Selehrs sur GERTER.
- 2 – IBER-AVEL continent qui fut le 1<sup>er</sup> à être colonisé par les Nogulln et où se situe la capitale locale, EKADAR.
- 3 – BRAMIL-SORODER
- 4 – ISAL-TEKAND le continent préféré des vacanciers de la planète et du système.
- 5 – VERLI-SIDAK caractérisé au sud par une gigantesque barrière de corail à la faune d'une diversité exceptionnelle attirant chaque été des milliers de touristes venant de toute la Fédération.

### Faune et Flore

Dans la forêt primaire de KINNDA, l'idigat est baptisé « lion noir » par les Fédéraux. Du lion il a la morphologie générale et la crinière, mais sa taille est légèrement plus modeste, son pelage est noir, mâles et femelles portent tous deux la crinière et ils chassent en meute comme les loups.

Dans le désert de VARIL, le silivi ou « serpent des sables » est un constricteur pouvant mesurer jusqu'à 6m de long pour 50 cm de diamètre. Enfoui dans le sable il peut percevoir les vibrations du sol jusqu'à près d'un kilomètre. Il s'approche alors de la proie potentielle, jaillit soudainement, enserre sa proie qu'il étouffe et dont il brise les os puis l'avale toute vivante.

Son biotope se situe dans une frange d'environ 1km sur tout le pourtour du désert.

Comme beaucoup de déserts il faut savoir que celui de VARIL est loin d'être exempt de toute forme de vie. Les proies du silivi sont principalement des rongeurs insectivores, mais aussi quelques carnassiers prédateurs desdits rongeurs. Cependant, étant donné sa taille, humains et humanoïdes peuvent faire partie

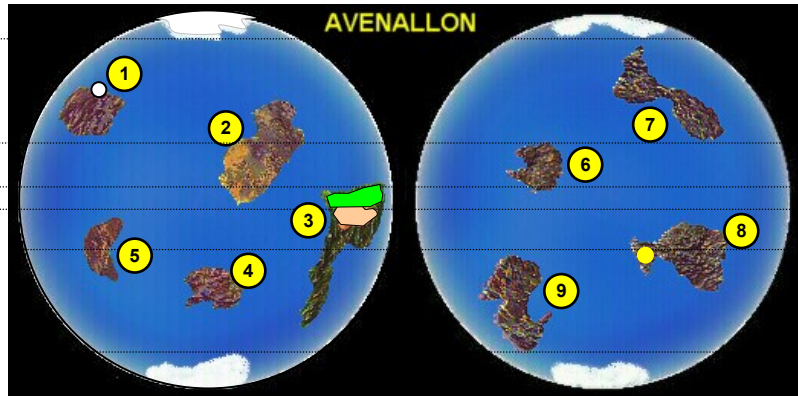
de son menu et nombreux sont les touristes qui, visitant le désert de VARIL dont la beauté n'est pas sans rappeler la Vallée de la Mort de l'ancienne Terra Solaris, en ont fait les frais.

Enfin, la barrière de corail de VERLI-SIDAK abrite le galiva une espèce de crocodile marin pouvant atteindre 8m de long mais qui, heureusement chasse en solitaire dans des zones bien délimitées où nage et chasse sous-marines sont rigoureusement interdites, de même que la navigation sur des engins non antigrav de petite taille. Contrairement à ce qui se passe sur REDIBILLON pour le skidal, il est impossible ici d'utiliser la technique des faisceaux de force, le galiva devant pouvoir regagner la berge.

**2c – Avénallon**

AVENALLON est composée de 9 petits continents dont le biotope dépend de la zone climatique où ils se situent.

- Zone polaire
- Zone tempérée
- Zone tropicale
- Zone Equatoriale
- ODAMM
- KODETER
- 🏜️ Désert de KHAM-IDAAR
- 🌿 Forêt primaire de SODONN



- 1 – IVANA, continent d'édification de ODAMM, la capitale locale.
- 2 – RESTINN
- 3 – BALEK-IMERA, ce continent est tout entier une réserve naturelle ouverte au public mais où le nombre de touristes est sévèrement contingenté.
- 4 – ASTARANG
- 5 – LEVINN-KADESS
- 6 – RODOLINN
- 7 – BERIL-TUNGA
- 8 – VERTISS, c'est dans la presqu'île de SHAM que se situe KODETER, plaque tournante du commerce fédéral des métaux précieux et surtout des diamants extraits par les Selehrs sur VALDRIS.
- 9 – URKY AZIGOR, exempt de toute espèce dangereuse, ce continent au climat très doux aussi bien au printemps qu'en été et en automne, est le lieu de villégiature privilégié des Nogulln.

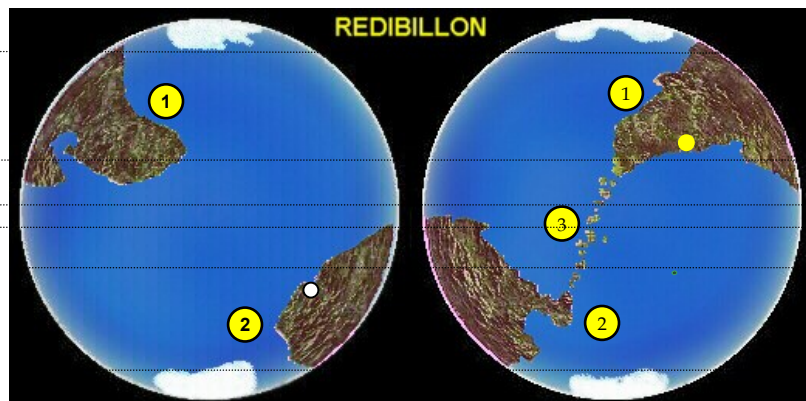
**Faune et Flore**

Très riche, notamment sur BALEK-IMERA, elle ne connaît cependant pas d'espèce remarquable autre que des « variétés » de celles déjà citées, y compris le silivi hantant la lisière du désert de KHAM-IDAAR, l'idigat dans la forêt de Sodonn et le galiva sur la côte est au nord de BALEK-IMERA.

**2d – Rédibillon**

Comme NOGULLON, REDIBILLON se compose de 2 continents, reliés ici par un chapelet d'îles et d'îlots.

- Zone polaire
- Zone tempérée
- Zone tropicale
- Zone Equatoriale
- SEBAR-ANDERR
- OUSKA-ILLA



- 1 – POLLIDA-CASTER, dont la ville principale est OUSKA-ILLA, plaque tournante du commerce fédéral des robots et système robotisés fabriqués par les Selehrs sur NEWTER.
- 2 – VERNATAL, où se situe la capitale locale : SEBAR-ANDERR
- 3 – Les ZALANDJIN, les îles présentes sur la carte symbolisent plus qu'elles ne représentent les milliers d'îles et d'îlots s'échelonnant sur plus de 4000 Km.

### Faune et Flore

Seule espèce remarquable, le skidal ou « requin-exocet » pour reprendre la terminologie fédérale. Vivant tout autour des îles des zones tropicales et équatoriale, le skidal est un petit requin de 3m de long dont les proies favorites sont les oiseaux marins qui planent au-dessus des eaux à la recherche de bancs de poissons. Le skidal est capable de bonds d'une longueur pouvant atteindre 5 à 6m et jusqu'à 2m au-dessus de la surface. Sa gueule, pouvant s'ouvrir jusqu'à 50cm de diamètre, et ses 2 rangées de 36 dents chacune sur chaque mâchoire, ne laissent aucune chance à sa victime.

Il est évident qu'un humain ou humanoïde se tenant debout, ou même assis, sur un bateau dont le pont est à moins de 2m de haut court lui aussi des risques.

Enfin il faut savoir que le skidal peut aussi attaquer comme le requin « traditionnel », sans sauter hors de l'eau.

Sur les plages paradisiaques des ZALADJIN mieux vaut ne se baigner que dans les zones protégées par les faisceaux de force créant des sortes de filets verticaux maintenant les skidaln au large mais laissant passer les poissons plus petits.

## 3 – ANATOMIE

### 3a Les Nogulln

cf. fiche Race concernée page 78

### 3b) Les Cralènes

cf. § 4 – Histoire : alinéa 1.789 E.C. / -10.211 E.F.

Plus petits que les Nogulln, les Cralènes ont une taille moyenne de 1m70 et sont à peine moins filiformes puisque ayant eux aussi un poids moyen de 55Kg. Leur peau est d'un marron olivâtre et leurs cheveux, comme leurs yeux d'un noir de jais très profond.

Par rapport aux humains ils sont légèrement disproportionnés, leur buste étant plus court mais leurs jambes plus longues. Cette particularité leur permet d'avoir de grandes enjambées les rendant particulièrement véloces.

## 4 – HISTOIRE

Comme la plupart des races humanoïdes majeures, les Nogulln ont suivi une voie semblable à celle des humains mais avec quelques siècles d'avance.

Ils sont aidés en cela par leur mentalité. En effet, sans être des pacifistes absolus comme le sont les Andromédiens, les Nogulln sont cependant dans leur grande majorité d'un tempérament non belliqueux. Pour eux, un mauvais accord vaut mieux qu'une « bonne » guerre.

**-11.200 E.F.  
800 E.C.**

Sur ABBER-SARANN, qui ne porte pas encore de nom, Abber-Vala-Agor parvient à unifier les tribus de sa vallée alors même que Sarann-Ridega-Ossinn fait de même dans la sienne à quelques heures à peine à vol d'oiseau.

Sans se concerter, et pour cause, les 2 chefs envoient des explorateurs un peu au hasard. De leurs rapports il ressort qu'en dépit de nombreux points communs chaque vallée a sa spécificité et que toutes peuvent s'enrichir de leurs différences.

**-11.180 E.F.  
820 E.C.**

Les 2 chefs concluent un pacte de coopération, l'Acte d'Alliance, et décident de répandre la « bonne parole » sur l'ensemble du continent.

Pour ce faire les Nogulln développent les transports aériens, ils inventent la montgolfière et l'aile delta et deviennent maîtres dans l'utilisation des vents et des courants aériens.

- 11.000 E.F.**  
**1.000 E.C.** ABBER-SARANN tel qu'on le nomme dès cette époque, est totalement acquis aux principes de l'Acte d'Alliance.  
Les techniques de construction navale et de navigation sont suffisamment au point pour que des émissaires puissent les porter sur l'autre continent.
- 10.990 E.F.**  
**1.010 E.C.** Ayant suivi des voies parallèles, les 2 chefs Itak-Adigan-Ezder et Aram-Predan-Tiko adoptent avec enthousiasme les principes de l'Acte d'Alliance, les émissaires d'ABBER-SARANN leur apportant de plus leurs connaissances concernant aussi bien les transports maritimes qu'aériens.
- 10.890 E.F.**  
**1.110 E.C.** Nommé ITAK-ARAM dès -10.950 E.F. (1.050 E.C.), le 2<sup>ème</sup> continent est maintenant totalement acquis aux principes de l'Acte d'Alliance.
- 10.786 E.F.**  
**1.214 E.C.** Signature du « Grand Pacte » par lequel, bien avant toutes les autres races, les Nogulln adoptent le système socio-politique toujours en vigueur aujourd'hui.  
C'est la même année qu'ils choisissent le nom de leur race et de leur planète, Nogull signifiant « ensemble ».
- 10.700 E.F.**  
**1.300 E.C.** Nécessité faisant loi, les Nogulln atteignent le NT3 ce qui va évidemment grandement faciliter les échanges entre les vallées et les continents.
- 10.508 E.F.**  
**1.492 E.C.** Dès cette date les Nogulln savent que leur système solaire comprend 7 planètes même si l'une d'elles (*qui deviendra Avénallon*) ne leur est jamais visible, son existence ayant été déduite de calculs astronomiques.
- 10.485 E.F.**  
**1.515 E.C.** Les premières sondes confirment ce que les savant nogulln pensaient déjà. Nogullon 4 (*future Avénallon*) existe bel et bien et est parfaitement viable, tout comme le sont Nogullon 2 (*Amarillon*) et Nogullon 3 (*Rédibillon*).  
En revanche Nogullon 5 à 7 (*Gerter, Newter et Valdris*) ont une densité bien trop élevée et des températures beaucoup trop basses.
- 10.360 E.F.**  
**1.640 E.C.** Ivek-Tekla-Amari est le premier Nogull à poser le pied sur Nogullon 2 qui sera plus tard baptisée Amarillon en son honneur.  
Boden-Valera-Redibi fait de même sur Nogullon 3 (*Rédibillon*) en -10.350 E.F. (1.650 E.C.), comme le fera également Ibad-Cloter-Avena sur Nogullon 4 (*Avénallon*) en -10.345 E.F. (1.655 E.C.)  
Précisons que si Ibad-Cloter-Avena n'est pas la 1<sup>ère</sup> Nogulli dans l'espace, elle est en revanche la 1<sup>ère</sup> à se voir confier la responsabilité d'une mission spatiale.
- 10.211 E.F.**  
**1.789 E.C.** La colonisation des 3 planètes viables du système est maintenant bien avancée et Nogullon va connaître sa 1<sup>ère</sup> véritable guerre sur REDIBILLON.  
Très avancés dans le domaine des transports, la société nogulli est en revanche très en retard sur les armes et la découverte puis le contact d'une civilisation intelligente ne va pas se passer sans heurts.  
N'étant encore qu'au tout début du NT3 les Cralènes qui occupent la partie Est de POLLIDA-CASTER ont des armes bien plus efficaces que celles des Nogulln et réagissent violemment à ce qu'ils considèrent comme une agression. Les Nogulln tentent en vain de négocier mais l'affrontement est inévitable. Après 10 ans les Cralènes, moins nombreux, finissent par capituler et sont exilés en masse à VERTIS sur AVENALLON. Suite à cet épisode les Nogulln prennent conscience de la nécessité d'améliorer leur armement.
- 10.185 E.F.**  
**1.815 E.C.** Pelan-Jeen-Erima [PJE] est battu lors des élections devant désigner le Grand Coordinateur (*Président*) du système. Son dépit se transforme en haine et manipulant les Cralènes, il fomenté des troubles sur Vertis puis, jouant sur le sentiment de culpabilité de nombreux Nogulln soulève une partie de la population contre le gouvernement.  
Le 2<sup>ème</sup> jour du 8<sup>ème</sup> mois, c'est le coup d'état.

- 10.182 E.F.  
1818 E.C.** Après 2 ans de guerre civile PJE prend le pouvoir et s'auto proclame Visionnaire Suprême de l'Imperium Nogull, ce qui en dit assez long sur sa mégalomanie.  
Il instaure un système autocratique qui perdurera pendant près de 2 siècles.  
Cette période sera baptisée « La Longue Nuit ».
- 9.999 E.F.  
2.001 E.C.** PJE 3, petit-fils de PJE est renversé, les Nogulln rétablissent le système démocratique antérieur et détruisent toutes traces de « La Longue Nuit ».
- 9.950 E.F.  
2.050 E.C.** Reprise de l'exploration de Nogullon 5 à 7.  
Il est vite évident que ces planètes sont de colossales réserves de matières premières et de sources d'énergie, mais qu'étant données les conditions de gravité et de température, leur exploitation c'est envisageable que par des machines.  
La robotique est déclarée priorité absolue.
- 9.850 E.F.  
2.150 E.C.** Les 1<sup>ers</sup> robots sont envoyés sur Nogullon 5 (*Gerter*) afin d'en ramener des gaz rares.
- 8.980 E.F.  
3.020 E.C.** Les 1<sup>ers</sup> robots sont envoyés sur Nogullon 6 (*Newter*) et Nogullon 7 (*Valdris*) afin d'en exploiter les ressources minières.  
Disposant de 4 planètes parfaitement viables et de 3 planètes riches des minerais et de sources d'énergie désormais exploitables, les Nogulln n'ont aucune visée expansionniste ; pourquoi essayer de trouver hypothétiquement ailleurs ce que l'on a sur place...  
Les Nogulln décident de se consacrer à l'augmentation de la vitesse de leurs moyens de transports et de communication.
- 7.998 E.F.  
4.002 E.C.** Les Cralènes demandent à être reconnus comme citoyens nogulln à part entière, mais le gouvernement fait mieux en déclarant Vertis « Etat Souverain » ce qui permet aux Cralènes de garder leur spécificité tout en ayant des représentants au sein de l'Assemblée nogulli.
- 7.591 E.F.  
4.409 E.C.** Limar HOCTIM est le 1<sup>er</sup> Cralène à obtenir un poste à responsabilité en tant que Ministre de la Culture nogulli.
- 4.800 E.F.  
7.200 E.F.** Les Humains de la « Grande Expansion » atteignent le système nogull mais devant l'avancée technologique et la puissance de feu de Nogulln, ils battent prudemment en retraite. Ce ne sera que partie remise pour les Humains.
- 4.350 E.F.  
7.500 E.C.** Les Selehrs participent activement à la Grande Expansion.  
La compagnie selehrine Questal est alors le principal fournisseur d'armes et de vaisseaux. Son emblème devient synonyme de mort et de destruction, en particulier chez les Nogulln. En effet, alors que ces derniers sont à la veille de mettre au point la téléportation, ce qui deviendra plus tard l'Alliance établit sa base avancée sur NEWTER (*Nogullon 6*) dans le système nogull.  
Habilement, les Selehrs des flottes humaines limitent les zones de combat dans l'atmosphère de la planète, là où leur adaptation à la forte gravité leur apporte un avantage considérable.  
Les Nogulln sabordent volontairement leurs robots. NEWTER deviendra rapidement un fief selehr.
- 4.450 E.F.  
7.550 E.C.** Les Selehrs adoptent la même stratégie appliquée avec succès sur NEWTER pour s'emparer de VALDRIS et GERTER. Ces planètes rejoignent les possessions selehrines.  
Là encore, les Nogulln détruisent leurs propres robots et installations.
- 4.400 E.F.  
7.600 E.C.  
(...)** Le gouvernement nogull capitule devant la coalition des Humains et des **Selehrs**, cette dernière s'engage à ne pas toucher aux planètes standards du système nogull en échange d'un gel de la technologie nogulli et d'un droit de contrôle sur l'ensemble du système.

-4.400 E.F.  
7.600 E.C.  
(suite)

Le système nogull va connaître une longue période de stagnation qui sera appelée « La Seconde Nuit ».  
Cependant une partie de l'armée nogulli fait sécession et organise la résistance en pratiquant une guerre à « la cosaque » faite d'escarmouches, courtes mais violentes, suivies d'une fuite rapide avant que la situation tourne à leur désavantage.

-4.000 E.F.  
8.000 E.C.

Profitant largement de ses 5 postes avancés (VALDRIS, NEWTER, NORTER, GERTER et SENDETER), l'[Alliance](#) s'en sert pour poursuivre la résistance [nogulli](#) jusqu'aux limites sud de ce qui deviendra la [Fédération](#).  
Après avoir dû se retrancher dans des positions de plus en plus éloignées, la résistance nogulli n'a plus les moyens de revenir au cœur du système pour combattre les Selehrs, elle disparaît corps et biens et nul ne sait aujourd'hui ce qu'elle est devenue même si certaines théories perdurent encore de nos jours selon lesquelles les résistants nogulln auraient trouvé refuge dans l'Enclave.

12.000 E.C.  
0 E.F.

Les 1<sup>ers</sup> Nogulln commencent à s'expatrier dans le reste de la Galaxie.

13.966 E.C.  
1.966 E.F.

Sur Alpha-Nord l'équipe du professeur Poniok SANDO-AKI-RHINAL, un Nogull, réalise la 1<sup>ère</sup> téléportation expérimentale.  
La TP sera parfaitement au point et officialisée 2 ans plus tard.

13.917 E.C.  
1.981 E.F.

Les Nogulln sont parmi les premiers à adhérer à la Fédération.  
Les Selehrs, qui n'avaient rien changé à leur attitude dans le système nogull, se voient contraints de rendre les planètes K aux Nogulln. Les « Accords de KALETENA » leur laissent cependant l'exploitation desdites planètes, les Nogulln se réservant la commercialisation des produits.

13.990 E.C.  
1.990 E.F.

Sans qu'ils aient à le demander, les Cralènes se voient attribuer l'exclusivité du commerce des métaux rares, mais surtout des diamants extraits par les Selehrs sur VALDRIS.  
VERTIS devient rapidement le territoire le plus riche de la Fédération après HELVETIA.

## 5 – SYSTEME SOCIO-POLITIQUE

Dès -10.786 E.F. (1.214 E.C.) les Nogulln mettent en place un système proche de celui qu'adoptera la Fédération.

Chaque conseil de tribu choisit un nombre de représentants proportionnel à celui de sa population, ces responsables siégeant ensuite au « Conseil de Vallée ».

Chaque Conseil de Vallée élit à son tour les membres du « Conseil de Territoire » (*pays*) qui choisit lui-même en son sein les membres du « Conseil Planétaire ».

Enfin chaque Conseil Planétaire élit ceux de ses membres qui participeront au « Conseil Global », organe législatif du système nogull.

Le Conseil Global élit les ministres, le 1<sup>er</sup> Ministre et le Grand Coordinateur (*Président*) la fonction de ce dernier étant plus honorifique que décisionnaire.

Depuis l'adhésion à la Fédération, toutes les élections se font au suffrage universel mais les postulants à un conseil donné doivent obligatoirement faire partie du conseil inférieur. Autrement dit pour se présenter en tant que candidat au Conseil Planétaire (*par exemple*) il faut être déjà membre d'un Conseil de Territoire.

### Précisions

Les Conseils de Vallée n'existent que sur NOGULLON, sur les autres planètes, les élections commencent directement au Conseil de Territoire.

Par ailleurs, les représentants nogulln au Présidium Galactique sont élus au suffrage universel direct.

## 6 – FILIERES EDUCATIVES

Les Nogulln exercent toutes sortes de métiers et il existe des écoles pour toutes les professions sur chacune des planètes du système.

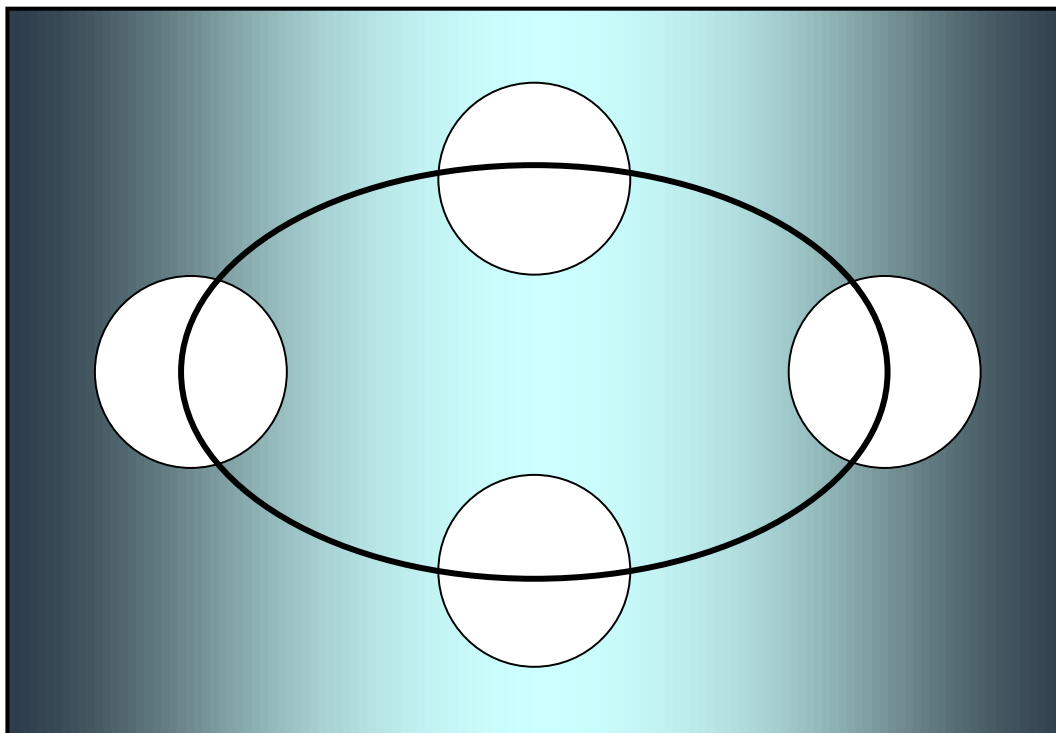
Cependant, peu à peu, des spécialisations ont vu le jour. Ainsi, c'est sur NOGULLON qu'on trouve les meilleures écoles de commerce.

AMARILLON abrite les meilleures écoles d'ingénieurs, toutes disciplines confondues, et notamment la SANI qui forme des ingénieurs pluridisciplinaires. Moins pointus que leurs collègues spécialisés, ils sont très appréciés dans la Fédération par leur capacité à associer les possibilités de plusieurs disciplines afin de résoudre un problème donné.

C'est sur REDIBILLON qu'on trouve les meilleures écoles de toutes les disciplines artistiques. Arts plastiques, arts et techniques du spectacle mais aussi, curieusement, architecture.

Enfin, les meilleures écoles formant aux métiers du tourisme et des loisirs sont sur AVENALLON.

Dans le reste de la Fédération, les Nogulln se rencontrent également dans toutes sortes de disciplines mais surtout en tant que guides de montagne ou membres d'équipes de secours en montagne.



Drapeau nogull

## O DARIA Fiche race page 77 →

### 1 – COSMOGRAPHIE

Si le secteur darian compte de nombreuses planètes, le système darian proprement dit n'en comprend lui que 2, O DARIA et LUNODENEUBULON.

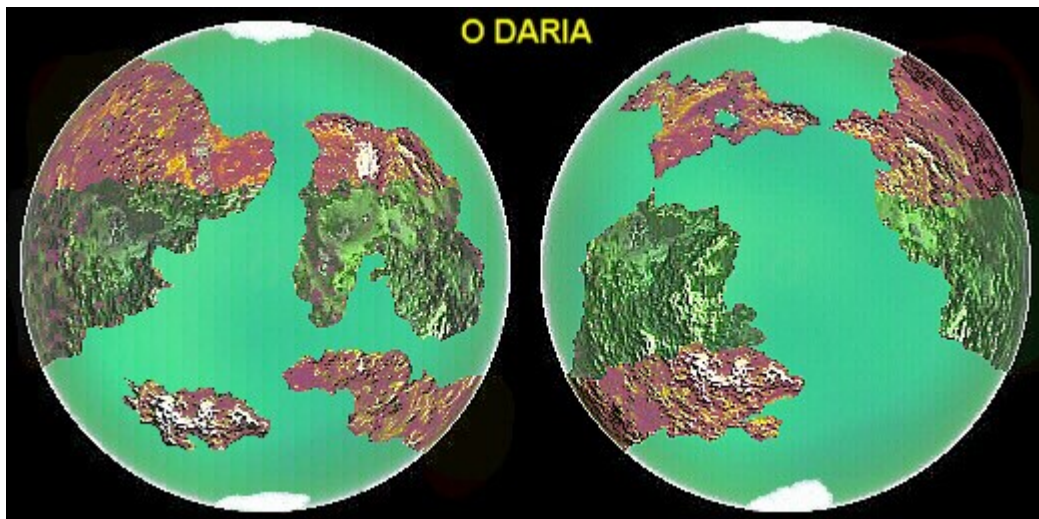
Toutes les planètes dariennes sont cosmopolites, les différentes races de la Fédération s'y mélangeant sans problème. En revanche, la situation est différente sur O DARIA même où les Dariens vivent essentiellement dans la zone intertropicale, les autres races se partageant le reste de la planète dont elles exploitent notamment le sous-sol.

Les Dariens, dont le véritable nom est Darienechez ou Peuple des Forêts, sont évalués à 6 milliards et se répartissent à raison de :

- 50% sur O Daria
- 40% sur les autres planètes du secteur darian
- 10% dans le reste de la Fédération.

### 2 – GEOGRAPHIE

#### 2a – O DARIA



- **Taille** : 14.000 km
- **Gravité** : 1 g
- **Type** : solide
- **Température** : - 30°C aux pôles,  
+ 40°C à l'équateur  
+ 25°C sous la voûte végétale (*équateur*)

Sa principale caractéristique est précisément cette « voûte végétale », immense forêt faisant le tour de la planète et couvrant toute la zone intertropicale.

#### Climat

Les Dariens vivent principalement dans la zone intertropicale où le climat se caractérise par une saison sèche de 9 mois et une saison des pluies de 3 mois. Hormis les pôles où le froid règne en permanence, le reste de la planète a un climat très continental (*caniculaire en été, glacial en hiver*).

De plus, et toujours quelle que soit la saison, la température nocturne de la zone intertropicale se maintient aux alentours de 30°C en moyenne (*15°C sous la voûte*).



## Hydrographie

La planète comprend moins de 30% d'océans

## Satellites

O DARIA possède 3 lunes apparaissant toujours au moins par 2 dans la nuit Darienne quelle que soit la période de l'année. Très brillantes, elles renvoient suffisamment de lumière vers la planète pour que celle-ci ne connaisse pas de véritable nuit.

## Sous-sol

Le sous-sol, très riche de nombreux minerais, comprend également de nombreuses et très importantes nappes phréatiques et, paradoxalement quand on connaît l'hydrophobie congénitale des Darians, O DARIA est un peu le réservoir d'eau douce de la Fédération.

## Faune et Flore

Plutôt désertique sur le reste de la planète (*savanes, toundras, déserts*), le paysage est au contraire extrêmement vert dans la zone intertropicale au relief par ailleurs très accidenté.

Plantes et arbres se contentent de très peu d'eau qu'ils sont de plus capables d'aller chercher très profondément dans le sol. De nombreuses essences à racines hors-sol ainsi que de multiples variétés de lianes ont créé un réseau de galeries et de grottes végétales qui servent tout à la fois d'habitat et de voies de communication aux Darians.

Enfin, la forêt abrite de très nombreuses espèces animales au rythme de reproduction intense et qui constituent la principale source d'alimentation des Darians dont les habitudes alimentaires sont de type carnivore.

Par ailleurs, une population de Saphrenn's, évaluée à environ 100.000 individus, cohabite avec les « *Equatoriaux* » et ayant gardé leurs traditions nomades, servent de lien entre les différentes tribus dariennes.

## 2b – LUNODENEULON

Deux fois plus petite (7000 km) qu'O Daria, il s'agit d'une planète volcanique à laquelle les Darians ne se sont jamais vraiment intéressés. De type solide, elle est incluse dans une masse gazeuse essentiellement composée de chlore rejeté par les volcans.

Ce n'est que 5 siècles après la découverte du système, soit en 2600 E.F. (14.600 E.C.), qu'on se rendit compte qu'elle était habitée par des êtres intelligents dont l'organisme fonctionne précisément au chlore et qui furent baptisés les Chloriens.

LUNODENEULON est inexploitable pour la Fédération, la construction de vaisseaux ou de scaphandres résistant au chlore gazeux entraînant des coûts trop élevés. D'autre part, les lois fédérales interdisent de pomper dans la masse gazeuse dans la mesure où elle est à l'évidence indispensable à la survie des autochtones.

On sait aujourd'hui que les Chloriens en sont au NT 2 et que les rares vaisseaux de la Fédération qui se sont posés sur LUNODENEULON ont donné naissance au « Culte des Dragons de Métal ».

## 2c – Autres planètes du secteur

En dehors d'ICTALURAS, planète poseïdonienne, les autres planètes habitées du secteur darian sont relativement « standards » ce qui explique qu'elles soient très cosmopolites. Il faut dire aussi que ce secteur, dans lequel n'aboutissait aucun couloir de translation connu, fut longtemps considéré comme le seul espace intra-fédéral encore vierge et les éléments les plus aventureux de toutes les races ont forcément fini par s'y retrouver.

### 3 – HISTORIQUE

**Avant  
2100 E.F.  
14.100 E.C.**

Leur individualisme, la facilité des conditions de vie et l'absence de véritable structure sociale ne pourraient seuls expliquer l'absence de tradition écrite chez les Darians. Il convient en effet d'y ajouter leur goût prononcé pour l'affabulation. Pour eux, un texte écrit est fixé et ne peut plus être « *décoré* », pour reprendre le terme qu'ils emploient improprement. Ainsi, si l'on sait aujourd'hui que l'unification des tribus dariennes par TIUKIUSORTOPUSAS [Celui qui force la chance] en 2044 E.F. (14.044 E.C.) est un fait historique avéré, elle fut longtemps considérée comme une légende.

O DARIA fut découverte par hasard en 2100 E.F. (14.100 E.C.) par un chasseur de la Spatiale qui, poursuivant un vaisseau des pirates de l'espace, s'engagea à sa suite dans un couloir de translation inconnu jusque-là car prenant naissance dans un amas d'astéroïdes du secteur nogull proche de l'enclave.

Si le vaisseau pirate fut anéanti, le chasseur subit lui aussi quelques dégâts qui l'obligèrent à se poser sur la première planète viable repérée, O DARIA.

#### UNIFICATION DES TRIBUS DARIANNES

Les accidents du relief de la zone intertropicale faisaient que les Darians vivaient en petites communautés entre lesquelles n'existaient d'autres rapports que les combats consécutifs à l'intrusion d'un individu ou d'une tribu dans le territoire d'une autre.

C'est ainsi qu'en 2010 E.F., TIUKIUSORTOPUSAS, alors âgé de 20ans, fut fait prisonnier par la tribu de TIUKIUASTERONKONIS [Celui qui connaît les étoiles]. Des multiples versions qui existent de cet événement, la Fédération n'a officiellement retenu que celle évoquant un transfert technologique. TIUKIUSORTOPUSAS aurait lancé un défi à la chasse au chef de la tribu, défi qu'il aurait gagné grâce à l'utilisation de l'arc dont son adversaire, qui en était encore à la fronde, ignorait même l'existence. Au lieu de rentrer chez lui, TIUKIUSORTOPUSAS aurait proposé à ses geôliers de leur enseigner la fabrication et l'utilisation de l'arc, leur demandant en échange celles de la noria.

Une fois libre (*et sur ce point toutes les versions concordent*), TIUKIUSORTOPUSAS décida de tenter la même expérience avec d'autres tribus et parvint, à l'âge de 54 ans, à faire se rassembler tous les chefs de tribu. C'est la nuit des trois lunes [NOTEDETRILUNON] que fut conclu l'accord formalisant la structure politique commune à toute la planète. Cette date, correspondant au 20 Dariamat (2044 E.F.) du calendrier fédéral, fut choisie pour la réunion annuelle des chefs de tribu et, plus tard, comme fête Fédérale des Darians. Cette structure étant de type fédéral, c'est sans difficulté qu'O DARIA s'intégrera plus tard à la Fédération.

**2120 E.F.  
14.120 E.C.**

Début de l'exploitation du sous-sol et de la forêt dont de nombreuses expéditions (*surtout organisées par la Guide des Marchands*) ayant permis de constater la richesse.

**2150 E.F.  
14.150 E.C.**

La curiosité naturelle des Darians amène les « *Limitrophes* » (*Darians vivant dans les zones les plus éloignées de l'équateur*) à prendre contact avec les Fédéraux. Malheureusement ceux-ci les considéreront comme des animaux et les chasseront pour leur fourrure, la Guilde s'arrogeant aussitôt le monopole de ce nouveau commerce.

**2180 E.F.  
14.180 E.C.**

Ormatto ANDELER, est nommé gouverneur d'O DARIA. Etant Saphrenn's, il s'intéresse tout naturellement à la forêt dont il régleme l'exploitation. Ses nombreuses explorations de la zone intertropicale l'amènent à rencontrer les Darians et à se rendre compte qu'il s'agit d'une race évoluée. Ayant aussitôt alerté le Présidium, il lui faudra cependant 20 ans (*et la chance d'échapper à plusieurs attentats et tentatives d'assassinat*) pour parvenir à faire voter la loi de non immixtion, le Parti Fédéral pour le Développement Commercial (*inféodé à la Guilde*) faisant barrage. Ce succès ne fut d'ailleurs acquis que grâce à l'appui du Parti Evolutionniste, organe politique de l'Eglise de la Transmigration Evolutive, laquelle voyait dans les Darians un immense réservoir de fidèles potentiels. Ces événements expliquent l'animosité toujours vivace des Darians envers la Guilde de même que leur sympathie pour l'E.T.E. et surtout pour les Saphrenn's.

2200 E.F.  
14.200 E.C.

Le principe de non immixtion étant voté, l'exploitation de la forêt est interdite de même, évidemment, que le commerce des peaux de Darians. Un trafic clandestin s'ensuivra qui, bien qu'extrêmement réduit, existerait encore aujourd'hui.

2250 E.F.  
14.250 E.C.

Premiers contacts « *normaux* » entre les Darians et la Fédération à laquelle les Darians adhèrent le 20 Dariamat, en même temps qu'est défini le secteur darian.

Après  
2250 E.F.  
14.250 E.C.

L'histoire de O DARIA se confond ensuite avec celle de la Fédération, du moins en ce qui concerne les « *Limitrophes* ». Très rapidement, ils se révélèrent être une solution efficace et économique à tous les problèmes de contrôle et de maintenance de toutes sortes de gaines techniques, notamment dans les vaisseaux.

Entre 2250 et 3000 E.F. environ 1 milliard d'entre eux, toujours poussés par leur curiosité naturelle, quitteront ainsi O DARIA pour s'installer sur d'autres planètes du secteur darian. C'est également durant cette période que la technologie fédérale sera peu à peu adoptée par les Darians, mais à des degrés divers selon les tribus. Aujourd'hui encore, si les « *Limitrophes* » utilisent nombre de techniques de NT [Niveau Technologique] 6, les « *Equatoriaux* » en sont toujours au NT 2, le niveau de chaque tribu étant plus ou moins inversement proportionnel à sa proximité de l'équateur.

## 5 – SYSTEME SOCIO-POLITIQUE

A l'instar de la société fnhan, mais pour des raisons différentes, la société darianne est l'une des rares à ne pas être basée sur la cellule familiale. Vivant en solitaires, Darians et Dariannes ne se retrouvent en couple que durant la période des amours qui correspond précisément à la saison des pluies.

La mère élève seule les enfants (*en général 1 mais le plus souvent 2 par grossesse*) et ce jusqu'à l'âge de 11 ans où ils passent les rites d'initiation sur lesquels nous reviendrons.

En raison du climat et de la facilité à se procurer de la nourriture, la vie était extrêmement aisée pour les Darians ce qui explique leur faible niveau technologique qui n'était que de 2 à l'époque de la découverte de la planète. La notion de travail rémunéré était alors pratiquement inconnue, les Darians se rendant plutôt des services parfois récompensés par des biens matériels et essentiellement de la nourriture.

Une structure sociale existait cependant qui, par affinité, fut appelée « *tribu* » et qui regroupait en fait les individus vivant dans une même « *vallée* », chaque tribu étant placée sous l'autorité d'un chef plus ou moins militaire et d'un ancien dont le titre : « TIUKIUAJONKONIS » signifie : « Celui qui sait les choses ».

Les jeunes Darians apprenaient surtout par expérience personnelle et il semble que nombre de leurs connaissances viendraient également des fameux rites d'initiation sur lesquels on ne sait toujours pratiquement rien aujourd'hui. Les seuls éléments connus sont que vers l'âge de 11 ou 12 ans les jeunes Darians et Dariannes disparaissent durant une année et réapparaissent adultes.

Où se rendent-ils ? Qui leur dit que le moment est venu ? Qui leur dit où se rendre ? Qui dispense l'enseignement ? Quels sont les rites ? Autant de questions sans réponse, aucun Darian n'ayant jamais révélé quoi que ce soit à ce sujet. Le même phénomène se produisant pour tous les Darians y compris pour ceux ne vivant pas sur O DARIA, certains spécialistes ont évoqué la possibilité d'un enseignement psychique et même d'un verrou mental rendant les Darians incapables, même s'ils le voulaient, de révéler quoi que ce soit sur cette période de leur vie. A l'appui de cette théorie, une « *légende (?)* » disant que dans un lointain passé tous les Darians connaissaient instantanément ce qu'apprenait chacun d'entre eux. Ainsi, si un Darian découvrait par exemple un nouvel animal, n'importe quel autre Darian le voyant à son tour pour la première fois savait aussitôt de quoi il s'agissait même s'il n'en avait pas conscience avant cette rencontre.

De nos jours, chaque tribu est indépendante, les chefs et anciens se réunissant chaque année le 20 Dariamat.

Située dans l'hémisphère nord, la capitale d'O DARIA, URBODELUMON, est plus une ville administrative et une capitale fédérale qu'une ville darianne.

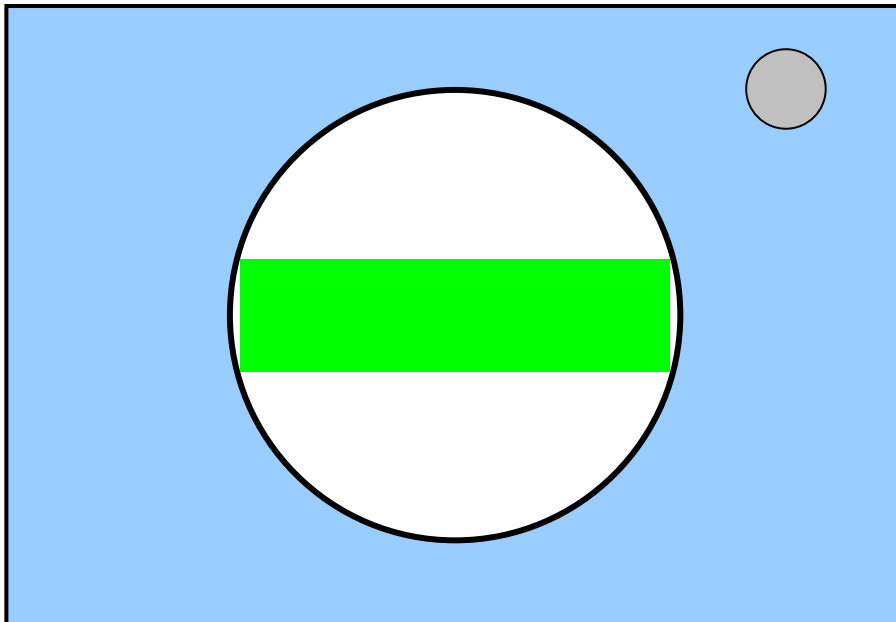
## 6 - FILIERES EDUCATIVES

Si les choses n'ont guère changé pour les « *Equatoriaux* », les Darians les plus limitrophes ainsi que ceux résidant sur d'autres planètes suivent aujourd'hui les filières fédérales normales, le contrôle et la maintenance des gaines techniques étant la profession la plus souvent choisie de même que toutes celles requérant une grande agilité.

### PROFESSIONS LES PLUS COURANTES

- Contrôle et maintenance des gaines techniques\*
- Contrôle et maintenance des locaux techniques exigus\*
- Guide de montagne
- Garde forestier
- Guide de chasse
- Maintenance des façades d'immeubles (*y compris vitrage*)
- Ecrivains (*contes et nouvelles essentiellement*)

\* notamment dans les vaisseaux



Drapeau darian

## ORT DA FNHIN Fiche race page 78 ➔

### 1 - Cosmographie

ORT DA FNHIN est une des 4 planètes orbitant autour du jeune soleil rouge du système d'ELIA. Ces 4 planètes sont (*de la plus proche du soleil à la plus éloignée*) :

- ELIA LONGE (*la plus proche du soleil et la plus éloignée d'ORT DA FNHIN*), planète gazeuse, immenses ressources en éléments légers (O<sub>2</sub>, H<sub>2</sub>).  
(*2 fois plus petite que la planète ORT : 1/2 ORT*).
- ELIA MEDIUM, planète désertique, sans atmosphère, peu de ressources connues à ce jour. Diamètre : 3 ORT.
- ELIA PROXIMA, planète couverte de forêts et d'océans, recelant une vie animale primitive. Gravité : 0.5 g, Diamètre : 0.8 ORT.
- ORT DA FNHIN, planète un peu plus de 3 fois plus grosse que TERRA-SOLARIS, soit un diamètre équatorial de 38760 Km. L'orbite de cette planète a la forme d'un ellipsoïde de révolution aplati. La durée de révolution est de 36h. La gravité est comparable à celle de TERRA-SOLARIS. C'est cette planète qui nous intéresse ici plus particulièrement.

ORT DA FNHIN possède 3 satellites :

- MELA DA FNHIN (*le compagnon des FNHINS*). Inexploité, ce satellite de couleur verte est totalement désertique et sans atmosphère. D'une dimension de 1/10 ORT, il est le plus proche de sa planète mère.
- ELILA : ce satellite, à l'atmosphère insuffisante pour y maintenir une quelconque vie, a un sous-sol très riche en éléments lourds qui permettent, en particulier, l'élaboration d'alliages comme le plastacier, constituant le principal matériau des coques d'astronefs actuels.
- ALMAR, ce gros rocher sans intérêt économique est le plus éloigné d'ORT DA FNHIN, mais est le lieu d'implantation de la base de la garde spatiale des Fn hins.



Cette planète est constituée de 65% d'océans et possède 6 continents :

- OMIAN
- EVILOM
- TRITIVAL
- RAGALIM
- SELIG
- ELVAIL

L'atmosphère et la pesanteur sont tout à fait comparables à celles de TERRA-SOLARIS lorsqu'elle était encore habitable.

Comme les rayonnements du soleil rouge sont peu filtrés par les diverses couches atmosphériques de la planète, la température y est par contre relativement élevée (*de 30 °c en période "froide", jusqu'à 55 °c en période chaude*).

La neige et la glace y sont totalement inconnues.

Pour se protéger de ces rayonnements, les êtres vivants ont un épiderme beaucoup plus épais que ce que l'on a l'habitude de voir ailleurs dans la Fédération.

En outre, les Fnhins peuvent durcir leur peau, par simple effort de la volonté, jusqu'à obtenir une véritable armure qui leur permet de devenir insensible aux piqûres et autres diverses attaques, souvent mortelles sinon, d'insectes qui pullulent dans certaines régions et contre lesquels aucune arme chimique connue à ce jour n'est réellement efficace.

## 2 - Population

La population d'ORT DA FNHIN est très faible relativement aux dimensions de la planète : 1,865 milliard d'habitants.

Ceci est dû en grande partie aux crises qui secouèrent la « jeune » civilisation fnhan sur ORT DA FNHIN au début de sa colonisation :

- La guerre entre maisons fut très meurtrière.
- Des armes bactériologiques furent utilisées provoquant de vastes étendues de désert où toute vie est dorénavant impossible.
- Elles eurent aussi pour conséquence la stérilité de la majeure partie de la population.

## 3 – Civilisation

La civilisation fnhan se caractérise par l'absence de toute religion ou croyance, seules les « Maisons » importent, elles représentent les seules réelles structures sociales.

Ces maisons sont au nombre de 6 :

- La Maison d'**OMIAN**
- La Maison d'**EVILOM**
- La Maison de **TRITOVAl**
- La Maison de **RAGALIM**
- La Maison de **SELLIG**
- La Maison d'**ELVAIL**

Le gouvernement planétaire a son siège à ERIDA, capitale d'EVILOM. Le pouvoir législatif et l'exécutif extra-planétaire est détenu par le KARENA : assemblée de 18 sages (*3 par Maison*) élus à vie. Le pouvoir exécutif planétaire est représenté par un gouvernement de 6 ministres et d'un président qui est aussi le président du Karena, il est élu par ses pairs. Chaque ministre est en fait le chef d'une Maison et de son armée.

La surveillance et la défense du système d'ELIA sont laissées à une des Maisons pour une durée d'un mois sur ORT DA FNHIN soit 45 jours fédéraux.

La Maison qui a la charge de la défense et de la surveillance utilise sa propre flotte et perçoit pour son propre compte « le péage » que tout vaisseau passant dans leur " sphère d'influence " doit obligatoirement acquitter. Il est à noter que ce péage peut être différent en valeur et en nature suivant la Maison qui est en place à ce moment.

Chaque flotte spatiale ne dépend que de sa Maison et est donc indépendante des autres.

Chacune peut avoir des vaisseaux et des armements de type différent des autres. Elle peut en outre lancer des missions d'exploration ou de colonisation sur de petits mondes voisins et ceci pour le compte de sa Maison, si bien sûr le Karena ne s'y oppose pas ; mais en vertu de non-ingérence dans la politique des Maisons, le veto du Karena est excessivement rare.

C'est ainsi qu'en 2.140 E.F., une « querelle » entre ORT DA FNHIN et le système de VIORM, monde extérieur à la Fédération, n'opposait en fait que les Maisons d'OMIAN et d'ELVAIL aux flottes de VIORM. Les autres Maisons étant restées neutres, les forces de VIORM se contentant d'attaquer uniquement les intérêts et les forces des Maisons d'OMIAN et d'ELVAIL à l'extérieur du système d'ELIA.

Ceci jusqu'au jour où ne pouvant pénétrer dans ce système lorsque les deux Maisons en état de guerre en avaient la défense, la 8<sup>ème</sup> flotte de VIORM décida de forcer le passage lorsque la Maison de TRITOVAIL en assurait la défense, ce qui représentait pour cette dernière une déclaration de guerre. Elle s'allia alors avec les Maisons de SELIG et de RAGALIM pour « combattre l'envahisseur » VIORMAN. Cette guerre totale s'acheva sur l'intervention de la Fédération qui imposa une pax galactica sans vainqueur ni vaincu.

### Les castes sur ORT DA FNHIN

3 castes se partagent une partie du pouvoir :

- **La caste des KURMENS :**

Chaque Maison possède une caste de « juges » appelés improprement « soldats chiens » par ceux de la Fédération, ces Kurmens sont fait des chasseurs de primes qui sont chargés du maintien de l'ordre (*ils procèdent aux interpellations et autres actions policières*) et de l'application de la justice.

La justice est rendue par un tribunal constitué de 5 Kurmens, l'un d'entre eux est ensuite chargé de faire respecter la sentence. Tout ceci en vertu du KHAMO, qui est à la fois le code pénal, le code d'honneur et le recueil des us et coutumes de la Maison considérée.

Il n'est pas rare que les Kurmens se lancent à la poursuite d'un Fnhin à l'extérieur du système d'ELIA afin d'appliquer une sentence, au grand dam de la police Fédérale.

Il faut enfin remarquer que la peine de mort est inconnue, par contre, les travaux forcés et le bannissement hors du système d'ELIA pour une durée variable, fonction de la gravité du méfait, sont choses courantes (*nombre de fnhins rencontrés dans le reste de la Fédération sont en fait des bannis*).

- **La caste des Chevaliers de Guerre**

Elle est apparue lors de la 2<sup>ème</sup> Guerre des Zones et représente une sorte de noblesse au sein de la société Fnhan. Les chevaliers de guerre sont des aventuriers agissant selon leurs principes et leurs convictions, du moins à l'époque de leur création, ou actuellement plus souvent pour diverses rémunérations ou compensations.

Certains de la [Fédération](#) assimilent les chevaliers à de vulgaires mercenaires, il n'en est rien.

Ces combattants errants, souvent solitaires, constituent une véritable classe au sein de laquelle il est très difficile d'être admis. On est chevalier de père en fils, on ne le devient que très rarement si un ancêtre ne l'était pas.

Ces chevaliers de guerre se font à l'occasion chasseurs de primes à l'instar des « soldats chiens ».

Lors des différents conflits, les chevaliers de guerre prirent une part active dans le commandement des troupes.

- **La caste des Marchands**

Détient la majeure partie du pouvoir économique, elle entretient des relations étroites avec la Guilde des marchands.

Il faut remarquer que si chaque maison possède ces 3 castes indépendantes des autres, plus ou moins puissantes selon la Maison, elles sont néanmoins unies pour augmenter leur pouvoir. C'est ainsi que l'on peut dire qu'il existe une seule caste de kurmens, une seule caste de chevaliers de guerre et une seule caste des marchands sur ORT DA FNHIN.

## 4 – Historique

5.818 E.C.  
(-6.182 E.F.)  
(...)

D'après de très vieux récits, il semble qu'une flottille de vaisseaux contenant des explorateurs d'une mystérieuse civilisation se soit écrasée, dans sa totalité et pour une raison inconnue, sur ce qui deviendra plus tard ORT DA FNHIN.  
Les survivants de ce naufrage seraient les ancêtres des Fnhins.

**5.818 E.C.**  
**(-6.182 E.F.)**  
*(suite)*

D'où venaient ces explorateurs ? nul ne le sait, aucune trace attestant de cet accident n'existant plus.  
 On s'accorde néanmoins à penser que la flottille été constituée de 6 vaisseaux, chacun étant à l'origine d'une « Maison ».  
 L'origine des Fnhsins reste encore aujourd'hui une énigme, la civilisation ayant envoyé ces vaisseaux n'ayant jamais été localisée.

**6.000 E.C.**  
**(-6.000 E.F.)**

Les survivants se sont organisés en « Maison », ils prennent peu à peu possession de leur planète.  
 En cela, ils sont aidés par l'imposante technologie qu'ils extraient tant bien que mal des épaves des « vaisseaux des pères ».

**6.160 E.C.**  
**(-5.840 E.F.)**

Les premières tensions apparaissent entre les « Maisons », d'inévitables guerres éclatent.  
 Si elles ne sont initialement que de simples escarmouches, elles prendront de plus en plus d'ampleur avec le temps. Pendant plus de 300 ans, l'histoire des Fnhsins ne sera qu'une longue série de guerres de plus en plus meurtrières.

**6.480 E.C.**  
**(-5.520 E.F.)**

Des régions entières d'ORT DA FNHIN ont été ravagées lors de ces guerres entre les « Maisons ». Les armes chimiques et bactériologiques utilisées ont eu pour conséquences de rendre la majeure partie de la population ayant survécu à ces guerres totalement stériles. Une autre conséquence de l'utilisation de ces armes fut l'augmentation de la dangerosité de certains insectes.

**6.534 E.C.**  
**(-5.466 E.F.)**

La civilisation Fnhsin est exsangue.  
 Les dignitaires des différentes « Maisons », élaborent un code régissant toute la vie des Fnhsins. Ce code, qui deviendra plus tard le **KHAMO**, permettra d'éviter toute guerre inter maisons ultérieure, le duel entre champions s'étant substitué au combat entre armées.

**6.790 E.C.**  
**(-5.210 E.F.)**

L'unité relative de la nation fnhsin étant atteinte, les Fnhsins se lancent dans la conquête de leur système solaire.

**6.900 E.C.**  
**(-5.100 E.F.)**

Les Fnhsins lancent de nombreuses missions d'exploration au-delà de leur système, avec le secret espoir de retrouver le monde qui est le berceau de leur race.

**6.950 E.C.**  
**(-5.050 E.F.)**

Quelques vaisseaux de « *négriers* » ghnozz se posent sur des planètes contrôlées par les Fnhsins, s'ensuivent quelques escarmouches aux résultats tout à fait incertains.  
 Les Fnhsins prennent conscience qu'ils doivent se doter d'une flotte de combat suffisante pour assurer leur protection et leur volonté d'expansion.

**7.000 E.C.**  
**(-5.000 E.F.)**

Les Guerres Extérieures, battent leur plein. Les Humains lancent leurs flottes, véritable armada, contre les mondes non humains.  
 Plusieurs planètes se regroupent pour faire front à la menace humaine, parmi elles ORT DA FNHIN et GHNOZONIA.  
 Les mini croiseurs pirates ghnozz font merveille lors de la grande offensive des humains de -4956 E.F. (7044 E.C.), notamment lors du harcèlement des arrières de l'armada humaine, réussissant ainsi à la retarder suffisamment pour permettre aux flottes fnhsins de remporter leur célèbre victoire du Dédale de Gartafral.

**9.000 E.C.**  
**(-3.000 E.F.)**

Les Fnhsins se lancent dans une grande politique d'expansion territoriale.  
 Ils se heurtent aux Selehrs, eux aussi en pleine période d'expansion.  
 Ces derniers vont faire les frais de ce que les Fnhsins appellent la « 1<sup>ère</sup> Guerre des Zones », leur population, qui avait atteint le milliard et demi, va diminuer d'un tiers.



**9.014 E.C.**  
**(- 2.986 E.F.)**

SALVIS tombe le 4 janvier, les Selehrs acceptent une paix précaire avec les Fn hins et se replient de nouveau sur eux-mêmes.

**0 E.F.**  
**(12.000 E.C.)**

Création de la Fraternité.

Début de la 2<sup>ème</sup> Guerre des Zones entre Fn hins et Selehrs du nord.

Andromédiens et Humains sont neutres tandis que GHNOZONIA soutient logistiquement ORT DA FNHIN tout comme POSEÏDONIA le fait avec KACKSTON (*les Poseïdonians apporteront leur soutien logistique aux Selehrs jusqu'en 245 E.F. / 12.245 E.C.*)

SALVIS est reprise en 27 E.F. (12.027 E.C.) par les Selehrs qui perdent 400 millions des leurs.

**245 E.F.**  
**12.245 E.C.**

L'intervention tardive mais efficace des Selehrs kestrans dans le conflit qui oppose les Selehrs du quadrant Nord aux Fn hins provoque la défaite de ces derniers.

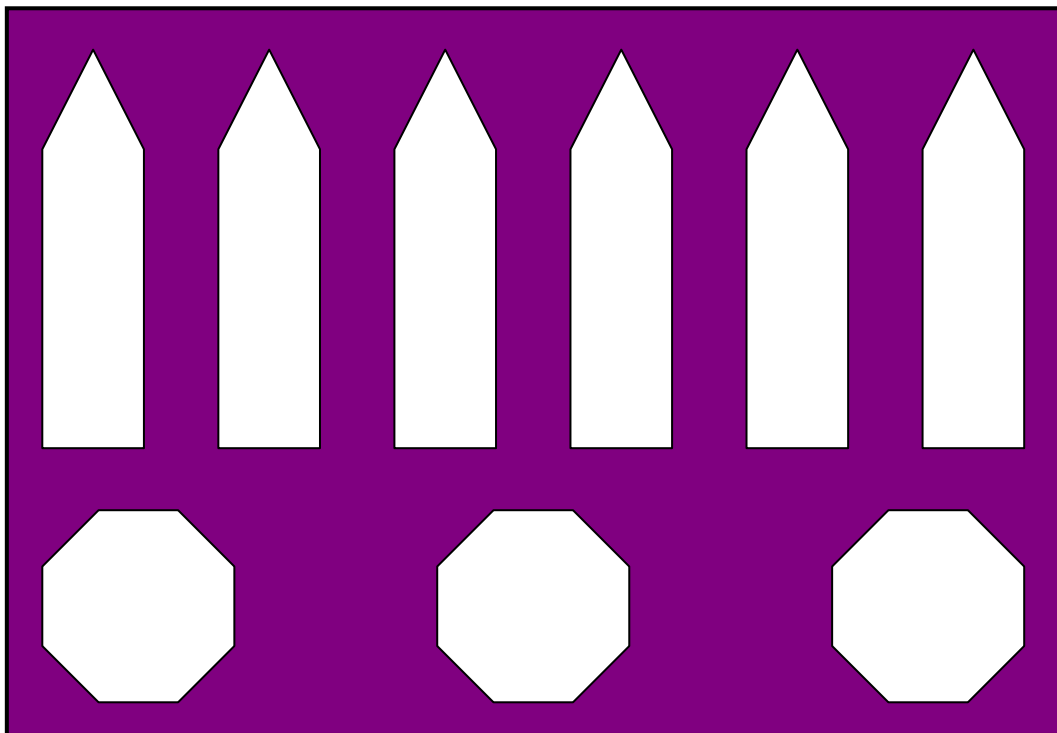
La 2<sup>ème</sup> Guerre des Zones s'achève sur une sorte de match nul.

**2.000E.F.**  
**14.000 E.C.**

Les Fn hins lancent leur 3<sup>ème</sup> guerre des zones qui les oppose cette fois-ci directement à la Fédération. Les Selehrs n'interviennent pas militairement, mais participent au blocus du secteur fnhin.

**2.012E.F.**  
**14.012 E.C.**

Les Fn hins capitulent devant la dureté du blocus imposé par la Fédération. Ils adhèrent à celle-ci contraints et forcés



Drapeau fnhin

## POSEIDONIA Fiche race page 83 ➔

### 1 - Cosmographie

La population poseïdonienne est évaluée à 4.61 milliards d'individus dont 922 millions sur POSEÏDONIA, la planète mère.

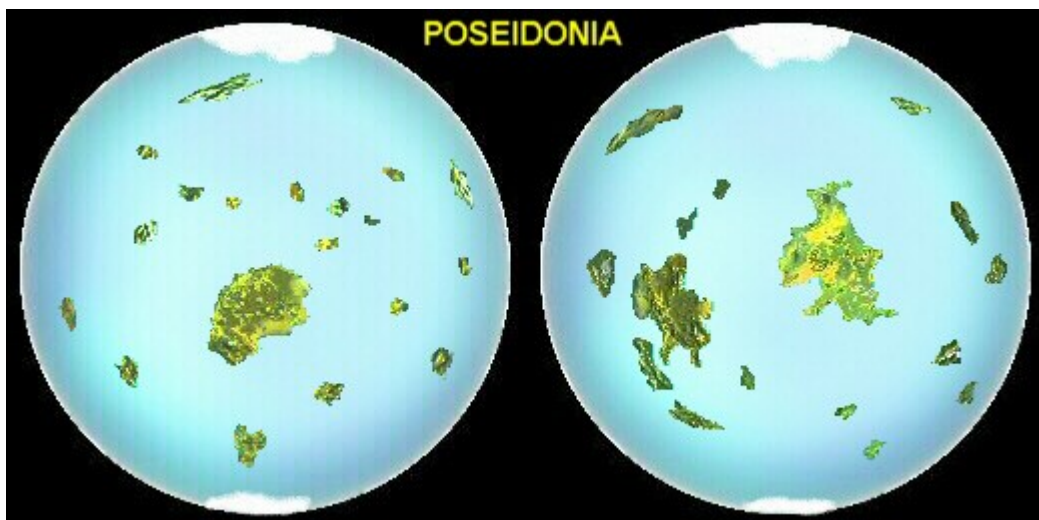
Répartie sur de nombreuses planètes aquatiques de la Fédération, la population poseïdonienne a vu ses possessions diminuer lors de derniers siècles avec l'apparition de scaphandres de plus en plus perfectionnés.

Actuellement les Poseïdonians se répartissent à raison de :

- 5% en secteur velais\*
- 5% en secteur darian\*
- 5 % en secteur humain
- 5 % en secteur nogull
- 5 % en secteur saphrenn's
- 15 % en secteur lemurian
- 20 % sur Poseïdonia
- 30 % dans le reste du secteur poseïdonian
- 15 % dans l'ensemble des 5 autres secteurs

\* les planètes de ces secteurs sont les anciennes possessions poseïdoniennes.

La forme de la zone de répartition des principales planètes aquatiques, baptisée « Croissant Poseïdonian » a amené certains scientifiques à envisager que l'eau n'était pas un phénomène planétaire mais galactique. Selon les 2 principales thèses avancées, la création de l'eau aurait été provoquée par un certain type de comète ou par un rayonnement. Cependant, la découverte de réserves d'eau souterraines sur de nombreuses planètes hors du croissant (*sur O DARIA notamment*) a sérieusement remis en cause cette théorie.



### 2 - Géographie

#### Caractéristiques communes à toutes les planètes poseïdoniennes

- Taille comparable à celle d'Alpha Nord, c'est à dire un diamètre de 13 000 Kms
- Gravité : 1 à 1,3 g
- Type : planète solide ou liquide

- Température :
  - -30 °c aux pôles
  - +40°c à l'équateur
- Hydrographie :  
L'eau y occupe au moins 50% de la surface

## Les 6 principales planètes poseïdoniennes

### POSEÏDONIA

Capitale et planète mère, POSEÏDONIA comprend 90% d'eau. On y trouve tous les types de Poseïdonians (*cf. Anatomie*) ainsi que des membres des autres races.

Toutes les principales cités sont situées sur des hauts-fonds et ont environ la moitié de leurs quartiers au-dessus du niveau de l'eau

Les villes des profondeurs sont de deux types :

a) les cités « arrimées »

Fixées au sol, elles sont reliées à la surface par schnorchel pour leurs besoins en air.

Il existe de telles cités qui ne sont plus reliées à la surface, leurs habitants étant devenus totalement aquatique.

b) les cités « ludioniques »

Munies de ballasts, elles peuvent remonter à la surface ou s'enfoncer sous les eaux selon leurs besoins. Certaines, de faibles dimensions, peuvent même se déplacer lentement à la surface ou en profondeur.

Comme pour les cités arrimées, il existe des cités ludioniques restant à demeure en profondeur, leurs habitants étant devenus, eux aussi, totalement aquatiques.

### TRIAKIDES et SALMONIDES

Comprenant moins de hauts-fonds, elles sont moins peuplées et leur population comprend davantage d'aquatiques totaux baptisés « profonds ».

### SPHYRAENA et HIPPOCAMPOS

Ce sont les seules planètes poseïdoniennes importantes qui possédaient déjà une population sous-marine intelligente : les Characidès pour SPHYRAENA et les Solidès pour HIPPOCAMPOS.

Ces races, totalement aquatiques, sont actuellement au NT2 et entretiennent quelques relations avec les Poseïdonians « profonds ».

### ICTALURAS

Comme toutes les planètes du secteur darian, elle est très cosmopolite et ne présente que 50% de surface aquatique, ce qui explique peut-être l'absence de 'profonds'.

Son nom de code était initialement AJT 54 et les Poseïdonians l'ont rebaptisée ICTALURAS (*ce qui signifie poisson-chat en vieux Galacto*) à l'occasion de l'attribution du secteur aux Darians et surtout à la visite d'un dignitaire darian que les Poseïdonians appellent encore (*non sans une certaine ironie et dans un darian de fantaisie interprété du Galacto*) : TIUKUIAVENTIUNAJOURNA-ETUNARHUMAPREGGAS (*celui qui est venu une journée et qui a attrapé un rhume...*).

### Remarque

Hormis ICTALURAS, les noms des planètes poseïdoniennes correspondent à la première espèce aquatique importée et adaptée au biotope :

- TRIAKIDES : le requin
- SALMONIDES : le saumon
- SPHYRAENA : le barracuda
- HIPPOCAMPOS : l'hippocampe

### 3 – Anatomie

Comme les Selehrs, les Poseïdonians ont été obtenus par manipulation génétique sur des embryons humains et ceci dans le but d'obtenir une race parfaitement adaptée aux planètes aquatiques. Conçus pour vivre dans l'eau plus ou moins salée et plus ou moins riche en éléments divers, ils ne peuvent cependant survivre que dans l'eau et l'air standards

Des adaptations locales, dues en particulier à la profondeur des océans et/ou à la densité de la planète, ont entraîné la modification, voire la disparition du caractère amphibien de certains Poseïdonians. C'est ainsi qu'à côté de la race d'origine, le Poseïdonian « gris », il existe aujourd'hui un Poseïdonian « blanc », totalement aquatique et parfois dénommé « profond ».

Il est évident qu'on ne rencontre en principe pas de profonds hors de son biotope. Ce type de Poseïdonians, extrêmement fort, ne pouvant en effet survivre plus d'une heure hors de l'eau bien que pouvant se déplacer sur le sol un peu à la manière des phoques. En revanche, les gris se rencontrent partout dans la galaxie, y compris sur des planètes non classées comme étant aquatiques.

### 4 – Histoire

23

**septembre**  
5.799 E.F.  
6201 E.C.

Naissance des premiers bébés poseïdonians issus d'embryons humains sélectionnés par le professeur Raymond et son équipe.

- 5.780 E.F.  
6.220 E.C.

Les premiers Poseïdonians adultes partent coloniser les premières planètes aquatiques. Colonisation de Poseïdonia, découverte 300 ans plus tôt et restée pratiquement inexploitée jusque-là.

-5.727 E.F.  
6.273 E.C.

Découverte et colonisation de TRIAKIDES et SALMONIDES. Estimés moins dangereux que les Selehrs, les Poseïdonians sont mieux considérés que ces derniers par le pouvoir central humain.

- 5.729 E.F.  
6.721 E.C.

Colonisation de ce qui deviendra les secteurs velais et darian. ICTALURAS en particulier, devient l'une des têtes de pont des forces armées humaines. A cette époque, cette planète est poétiquement baptisée du nom de code AJT 54.

-4.902 E.F.  
7.098 E.C.

Etablissement des colonies de SPHYRAENA et HIPPOCAMPOS. Les Poseïdonians continuent à se considérer comme des Humains, mais ne se mêlent pas des guerres extérieures sauf lorsqu'une planète aquatique est directement menacée.

-4.500 E.F.  
7.500 E.C.

Découverte de la race des Characidès sur SPHYRAENA.

-4.193 E.F.  
7.807 E.C.

Les communications avec le pouvoir central humain se détériorent, les Poseïdonians mettent en place un réseau de transport entre leurs planètes et utilisent les techniques et vaisseaux selehrs.

-4.088 E.F.  
7.912 E.C.

Création, par les Humains, des premiers robots aquatiques vraiment performants, ce qui va écarter les Poseïdonians des planètes aquatiques conquises après cette date.

-3.896 E.F.  
8.104 E.C.

Découverte de la race des Solidès sur HIPPOCAMPOS.

-3.500 E.F. 8.500 E.C.	Accords de coopération avec les Selehrs signés le 3 janvier sur TRIAKIDES.
De - 3.500 E.F. à - 3.200 E.F. 8.500 E.C. à 8.800 E.C.	<p>Nette tendance des Poseïdonians à se replier sur eux-mêmes et à se désintéresser des affaires des autres.</p> <p>Ils se consacrent à l'exploration systématique des profondeurs de leurs planètes et à la mise au point de l'ensemble des techniques sous-marines poseïdoniennes.</p> <p>La population compte 2 milliards d'individus.</p>
De -3.000 E.F. à - 2.986 E.F. 9.000 E.C. à 9.014 E.C.	<p>La 1<sup>ère</sup> Guerre des Zones, opposant les Selehrs et les Fn hins, va avoir pour conséquence la disparition presque totale des moyens de transports spatiaux poseïdonians. Les planètes poseïdoniennes vont toutes régresser jusqu'au Niveau Technologique 3 (NT3).</p> <p>On appelle cette période le Moyen-âge Poseïdonian.</p>
- 1.133 E.F. 10.867 E.C.	<p>Le 3 Août, naissance de Marcus ZOTA, originaire de SPHYRAENA, et qui va se lancer dans une grande croisade de réunification de la diaspora poseïdonienne.</p> <p>D'une longévité exceptionnelle (162 ans), ZOTA parviendra, grâce notamment à son charisme et sa parfaite connaissance de la psychologie des foules, à donner à la société poseïdonienne les structures qu'elle a encore aujourd'hui.</p> <p>C'est à lui que l'on doit, en particulier, la création du drapeau poseïdonian. « Pourquoi un drapeau ? » disait-il à ses détracteurs « alors que nous vivons sous l'eau ? Simplement parce qu'il doit battre au vent pour clamer à la face des « secs » que nous existons, mais aussi pour nous rappeler que nous sommes des humains. »</p>
-1.001 E.F. 10.999 E.C.	<p>A la veille du 12<sup>ème</sup> millénaire, Marcus ZOTA s'éteint après avoir bâti une flotte spatiale poseïdonienne, un empire structuré et neutre, une technologie relativement suffisante. Mais il a surtout fait des planètes poseïdoniennes de considérables productrices de nourriture, véritables garde-manger de l'Humanité.</p>
0 E.F. 12.000 E.C.	<p>Les Poseïdonians adhèrent à la Fraternité. Ils apporteront leur soutien logistique aux Selehrs lors de la 2<sup>ème</sup> Guerre des Zones jusqu'en 245 E.F. (12.245 E.C.)</p> <p>Les Poseïdonians sont alors estimés à plus de 3 milliards.</p>
1.173 E.F. 13.173 E.C.	<p>Marcus ZOTA III, potentat décadent se surnommant lui-même « le Magnifique » est renversé par Solis NASSTANG, ce qui entraîne la chute de la 1<sup>ère</sup> dynastie poseïdonienne. NASSTANG étant le dernier descendant d'une des premières familles ayant colonisé POSEÏDONIA, il y fait transférer la capitale.</p>
De 1.173 à 1.680 E.F. 13.173 à 13.680 E.F.	<p>Guerre larvée pour la prise de pouvoir entre les principales familles poseïdoniennes. Combats entre milices privées, intrigues, mariages de convenance et assassinats sont monnaie courante. Le peuple s'en désintéresse totalement.</p> <p>C'est à cette époque que certaines citées « arrimées » et « ludioniques » se libèrent des contraintes de la surface pour choisir les profondeurs de leurs planètes aquatiques. Le terme de « profond » est officialisé.</p> <p>En 1680 E.F., la 2<sup>ème</sup> dynastie prend le pouvoir.</p>
1.981 E.F. 13.981 E.C.	<p>Les Poseïdonians refusent d'adhérer à la Fédération tant que les planètes aquatiques colonisées par les « secs » grâce aux techniques nouvelles ne leur sont pas attribuées.</p> <p>Une partie de bras de fer s'engage entre la Fédération et Salmon III, elle va tourner au désavantage des Poseïdonians.</p> <p>A l'exception des planètes principales, toutes les planètes aquatiques (<i>y compris celles qui étaient dans le giron poseïdonian</i>) vont être réattribuées à la race du secteur dans lequel elles se trouvent. AJT54 devient ICTALURAS, aucune autre race ne tendra la main aux Poseïdonians.</p>

2.024 E.F.  
14.024 E.C.

Lors de la Guerre des Robots, la puissance de combat des unités d'androïdes aquatiques va donner du fil à retordre à la Fédération qui, en échange de l'aide des Poseïdonians, va réviser ses positions concernant les planètes aquatiques qu'ils revendiquent. Un scandale politique s'ensuivra qui mettra un moment la Fédération en péril, certaines rumeurs ayant laissé entendre que de nombreux androïdes aquatiques se seraient justement cachés dans les profondeurs des planètes poseïdoniennes et avec l'assentiment des autorités.

2.087 E.F.  
14.087 E.C.

Le 1<sup>er</sup> Poseïdomat l'accord d'intégration des Poseïdonians à la Fédération est enfin signé.

## 8 – Système socio-politique

Le système politique poseïdonian est une monarchie constitutionnelle. ALZANE XX règne actuellement sur l'ensemble des planètes poseïdoniennes.

Cependant, le Premier Ministre est réellement le chef de l'exécutif. Il prend ses décisions avec l'assemblée des représentants du peuple, ceux-ci étant répartis en trois catégories :

- les représentants du système de POSEÏDONIA, bien souvent accusés de centralisme.
- les représentants des autres planètes poseïdoniennes, très liés à la Guilde des Marchands.
- les représentants des « voyageurs », ce terme désignant les Poseïdonians des planètes hors croissant poseïdonian.

Contrairement à la plupart des autres races, c'est le Poseïdonian « voyageur » qui est reconnu et admiré, alors que le « résident » est considéré comme timoré. Cependant, chaque Poseïdonian est tenu de faire un séjour sur au moins les 6 planètes poseïdoniennes principales, périple au cours duquel il acquiert biens et expérience. Le gouvernement central de POSEÏDONIA dispose d'un fond spécial destiné à financer ces voyages et à venir en aide aux « apprentis ».

Selon le principe qui régit notamment la Guilde des Marchands, s'attaquer à un Poseïdonian (*et surtout à un « apprenti »*), c'est s'attaquer au peuple poseïdonian tout entier. A ce propos, l'épisode de la prise d'otages du spatioport de BESELECK est particulièrement édifiant pour les aST dont un groupe (*composé d'aST 6 à 8*) a vu les 2 Poseïdonians du groupe abandonner la mission pour venir en aide à des compatriotes.

Les Poseïdonians se rencontrent fréquemment dans le corps des techniciens planétaires (*en agronomie en particulier*), des banquiers ou des médecins (*et ce malgré la remarque du célèbre Arto VOLIKAN qui a souligné leur tendance à vouloir faire macérer les malades dans un liquide quelconque avant de leur prendre le pouls*).

## 9 – Filières éducatives

**Phase 1** : Formation générale jusqu'à 17-18 ans.

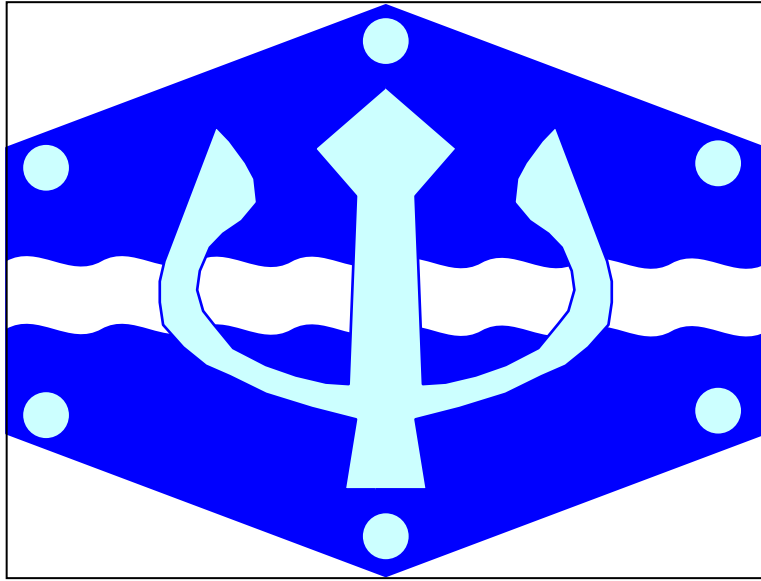
**Phase 2** : Etudes supérieures 1<sup>er</sup> cycle pour 80 % des Poseïdonians, les 20 % restant entrant dans la vie active.

**Phase 3** : Entre 20 et 22 ans, 90 % deviennent « apprentis » et entreprennent le tour des planètes poseïdoniennes jusqu'à l'âge de 23 à 25 ans (10 % entrent dans la vie active).

**Phase 4** : Jusqu'à 27-30 ans la moitié des Poseïdonians suivent le 2<sup>ème</sup> cycle d'études supérieures, les autres entrent dans la vie active.

**Filières principales** : Médecine  
Agronomie marine  
Biochimie alimentaire  
Bâtiment et Travaux publics (*sous-marins*)

Véhicules sous-marins  
Véhicules marins de surface et amphibies  
Energie marémotrice  
Etc.



Drapeau poseïdonian

[Mondes](#)

## REPTANDROS Fiche race page 84 ➔

### 1 – COSMOGRAPHIE et GEOGRAPHIE

Sans objet concernant les Reptandros (*cf. § 3 Historique*).

### 2 – HISTORIQUE

Avec, entre autres, le rite de passage à l'âge adulte des Darians, la non expansion des Andromédiens à l'époque où leur technologie le leur aurait permis bien avant les autres races et l'histoire réelle des Emarodds, l'origine des Reptandros est l'une des grandes énigmes contemporaines.

Qui sont-ils ? Des mutants naturels ? Le résultat d'une expérience génétique ratée ou avortée ? Des membres d'une race humanoïde chassés d'un monde extérieur non connu ? OU l'ayant fui volontairement ? Pourquoi semblent-ils s'entendre particulièrement bien avec les Lemurians ? Viendraient-ils du futur ?

Nul ne peut encore aujourd'hui répondre à ces questions, la dernière se posant de façon sérieuse à l'A.S.T. et de façon beaucoup plus spéculative dans le reste de la Fédération.

Certes l'A.S.T. aurait pu envoyer des missions, mais où ? et quand ? La seule solution aurait été de taper au hasard et de multiplier les missions, mais comment justifier le gouffre financier qui s'en serait suivi ?

Une chose est sûre, c'est en 8.004 E.C. [-3.996 E.F.] que les premiers Reptandros sont vus sur Lémur où ils sont pris pour des autochtones jusqu'à la découverte des Emarodds en 8.400 E.C. [-3.600 E.F.].

Dès cette époque les Reptandros se répandent sur toutes les possessions terriennes.

En 8.400 E.C. comme ils ne semblent pas avoir de nom, ils se voient baptisés « Reptandros », acronyme entre « reptile » et la racine grecque du mot homme : « andro ». En fait, entre eux, les Reptandros se nomment : « Etres Vivants ».

Actuellement leur population est estimée à environ 1 milliard d'individus.

### 4 – SYSTEME SOCIO-POLITIQUE

Les Reptandros s'adaptent tout simplement au système Fédéral, y compris aux spécificités du monde où ils résident.

Contrairement à ce qui se passe en général pour d'autres minorités, les Reptandros ne semblent pas se regrouper en comités ou associations qui leur seraient réservés et destinés à défendre leurs intérêts ou même à simplement se retrouver entre eux.

N'ayant pas de monde leur appartenant, les Reptandros sont cependant présents aussi bien au sein de l'Assemblée Galactique que du Présidium Galactique et, depuis 4.000 E.F., sous l'impulsion du député reptandro Hélan AMEURY, un mouvement est né demandant à ce que les Reptandros se voient attribuer une planète spécifique dont le nom provisoire est Reptandra.

Favorable au principe, le Présidium Galactique étudie la question mais il semble difficile de trouver actuellement un monde viable non habité au sein de la Fédération. Une proposition a bien été faite de leur offrir les zones non équatoriales de O DARIA, mais la Guilde des Marchands s'est élevée avec véhémence contre ce projet qui a été abandonné. Une animosité très nette s'est faite jour depuis chez les Reptandros vis-à-vis de la Guilde.

Bref, a priori, les Reptandros semblent très individualistes ce qui vient en contradiction avec leur parcours professionnel.

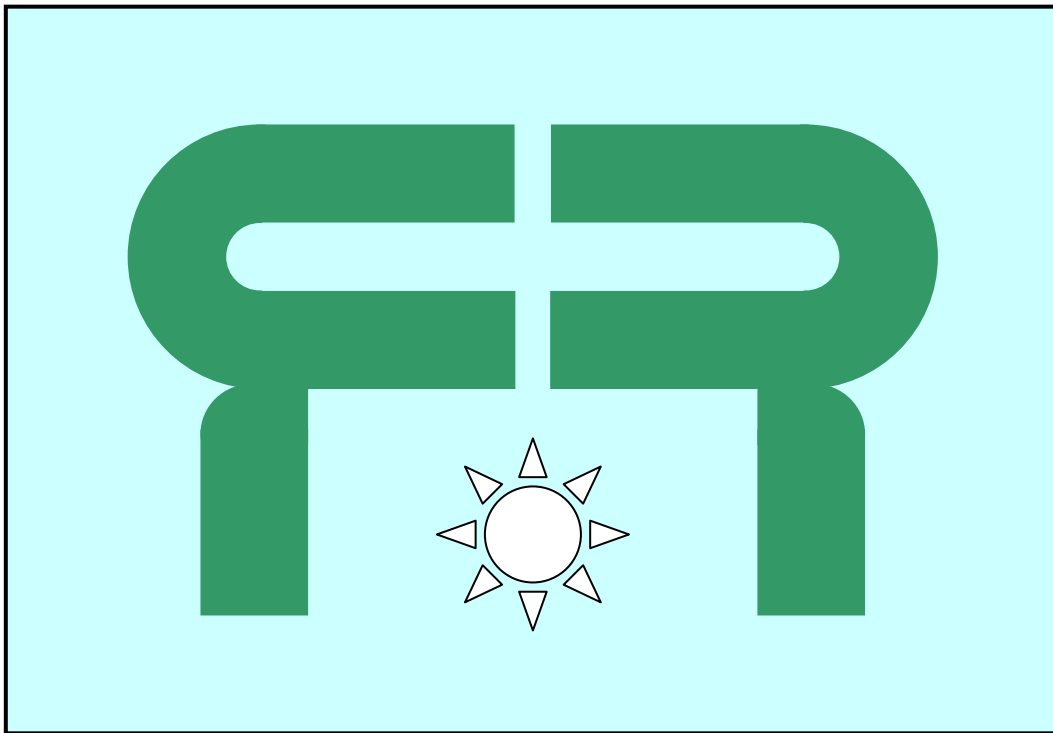


## 5 - FILIERES EDUCATIVES

De tout ce qui précède, on pourrait penser que les Reptandros auraient tendance à opter pour des professions libérales voire artistiques. Or s'il en est qui choisissent de telles filières, la grande majorité d'entre eux choisit plutôt des carrières très structurées.

Fonction publique, Spatiale, Police Fédérale, A.C.T. comptent nombre de Reptandros dans leurs effectifs.

Jusqu'en 4000 E.F. la Police Economique de la Guilde était aussi un de leur choix favoris et si les Reptandros appartenant à ce corps n'ont pas démissionné en masse, très rares sont ceux qui postulent encore à un poste dans cet organisme.

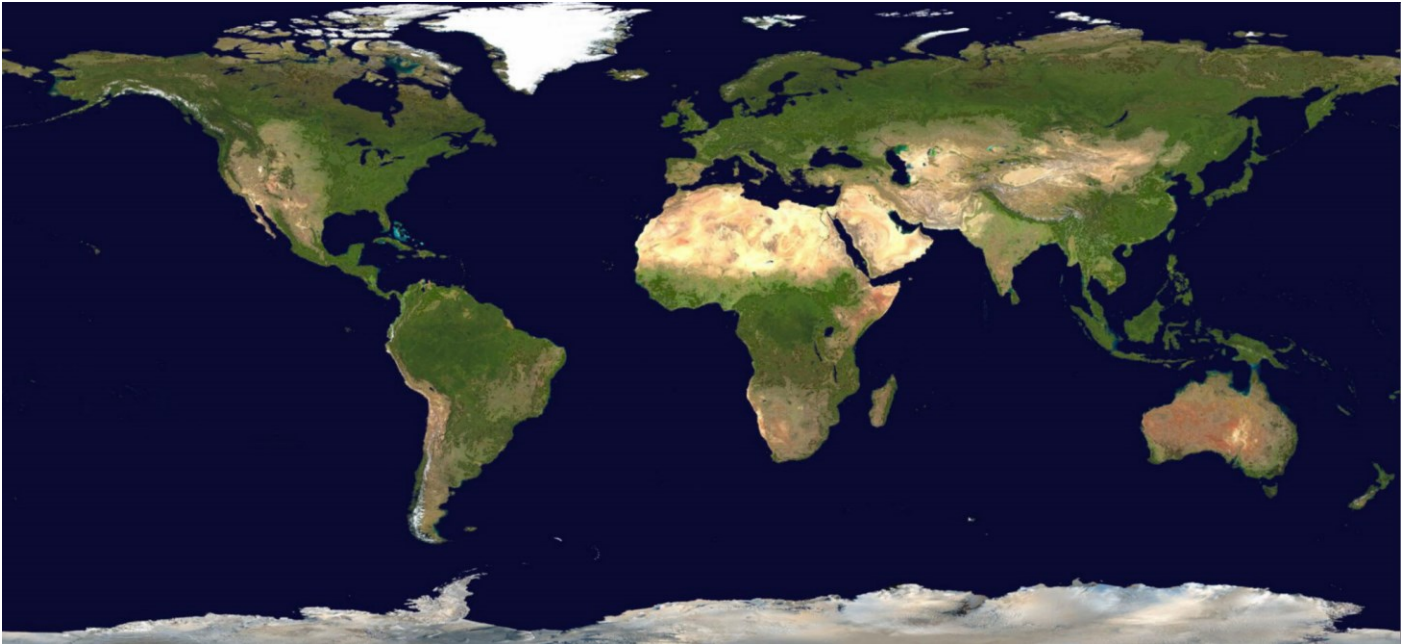
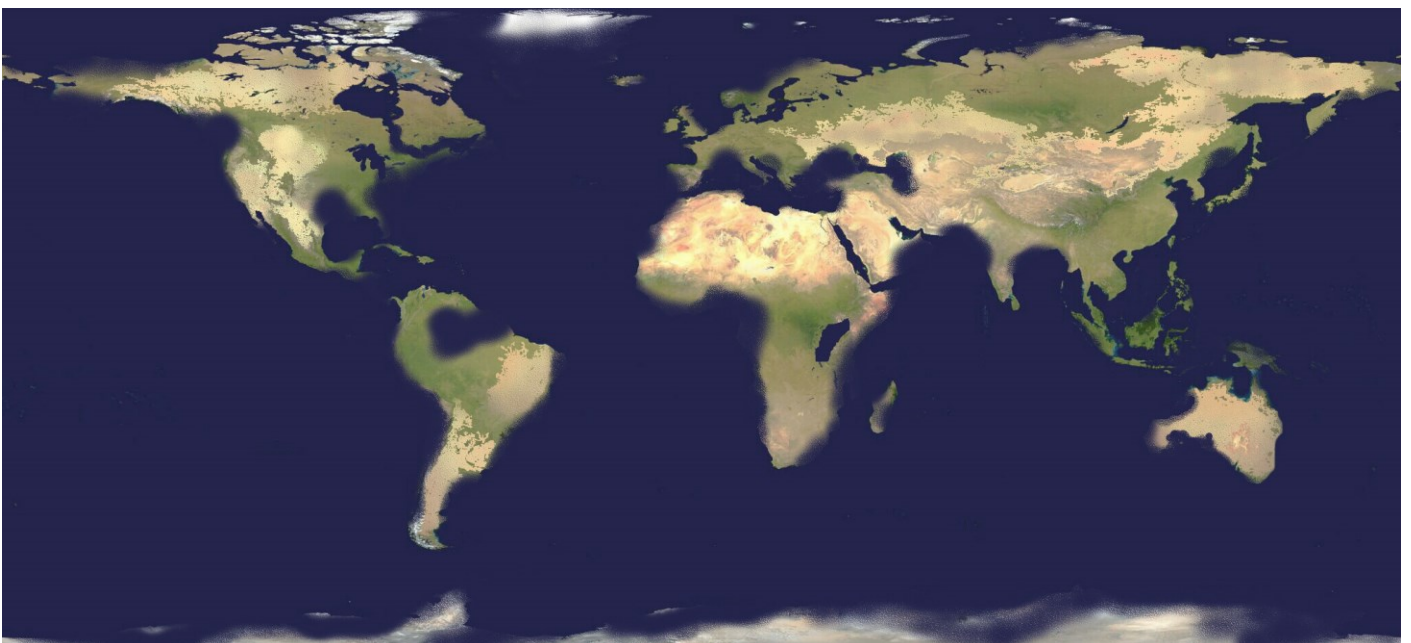


Drapeau des Reptandros

**TERRA SOLARIS** Fiche race page 80 ➔

Au centre cosmographique de la Fédération, il est une petite planète dont l'importance historique est capitale.

Si elle n'est formée que de déserts bordés d'océans aux eaux corrosives qu'alimentent de terrifiantes tempêtes de pluies acides; si l'on sait que n'y survit plus qu'une poignée de mutants regroupés en tribus dont la réputation de barbarie n'est plus à faire; si son nom enfin est synonyme de mort et de désolation, il n'en reste pas moins vrai que l'on sait aujourd'hui que TERRA-SOLARIS, c'est son nom, est le berceau incontestable de l'humanité et que ce sont ses habitants qui ont essaimé, dans un très lointain passé, toute la Voie Lactée.

**AUTREFOIS****AUJOURD'HUI**

## HISTORIQUE

**Avant  
-9.871 E.F.  
2.129 E.C.**

Les premiers terriens qui quittèrent leur planète emmenèrent avec eux une masse considérable de documents afin de conserver leur patrimoine culturel. Malheureusement, au fil des siècles, ces documents ont été dispersés et presque tous ont été perdus. L'histoire des humains d'avant 2.129 E.C., et il en sera de même jusqu'à la création de la FRATERNITE, est donc comme un livre dont on aurait arraché des pages. Certaines périodes sont très connues, d'autres moins, d'autres enfin, peu, voire pas du tout. Par exemple, on sait que c'est en 1.985 E.C. (-10.015 E.F.) que datent les premières recherches vraiment sérieuses concernant une modélisation du Temps.

**- 9.871 E.F.  
2.129 E.C.**

Dernier document connu, un bloc mémoire vidéo annonçant l'imminence d'un désastre planétaire dont la nature n'est pas indiquée. Toute forme de civilisation semble disparaître.

**de  
- 9.871 E.F.  
2.129 E.C.  
à - 9.750 E.F.  
2.250 E.C.**

On ignore pratiquement tout de cette période de l'Histoire de TERRA-SOLARIS, baptisée l'AGE NOIR.

On pense, mais ce n'est qu'une supposition, que c'est à cette époque qu'une catastrophe, probablement écologique, s'est produite qui a fait de la planète le désert qu'elle est aujourd'hui.

On pense également que c'est durant cette période qu'ont été découverts et étudiés les COULOIRS DE TRANSLATION, sortes de raccourcis galactiques, permettant d'envisager sérieusement les voyages intersidéraux.

**- 9.750 E.F.  
2.250 E.C.**

C'est au cours de cette période, connue sous le nom de Grande Expansion, que les premiers « LEVIATHANS », énormes vaisseaux pouvant transporter plusieurs milliers de personnes, quittent le système SOLARIS à la recherche de planètes viables.

**- 6.600 E.F.  
5.400 E.C.**

Le niveau Technologique 5 (NT5) est atteint en même temps que les premiers mondes viables dont certains sont inhabités alors que d'autres sont peuplés de races humanoïdes ou non humanoïdes (*non-hu*).

Cette période est également mal connue, les livres de bord des grands léviathans, seules sources de renseignements la concernant, ayant pour la plupart disparu.

On sait cependant que c'est vers l'an 6.000 E.C. (-6.000 E.F.) qu'ont été jetées les bases du GALACTO, langue synthétique qui se répandra dans la galaxie lors de la période suivante

**- 6.080 E.F.  
5.920 E.C.**

Découverte, par des vaisseaux d'exploration humains, d'une planète qui prendra bien plus tard le nom de Poseïdonia.

**- 5.884 E.F.  
(6.116 E.C.)**

Les premiers spécimens du projet « Haute Gravité » (*les Selehrs*) sortent des bassins de gestation de l'équipe du Professeur J. SELEHR.

**- 5.864 E.F.  
6.136 E.C.**

Les premières unités selehrines sont jointes aux équipages d'exploration des vaisseaux humains.

**- 5.860 E.F.  
6.140 E.C.**

L'efficacité des Selehrs en environnement spatial effraie les autorités humaines ; le projet « Haute Gravité » est stoppé net.

Le Professeur Jacques SELEHR meurt dans des circonstances non élucidées.

**- 5.800 E.F.  
6.200 E.C.**

Découverte de la planète KACKSTON qui deviendra le monde des Selehrs.

**- 5.799 E.F.  
6.201 E.C.**

Naissance des premiers bébés poseïdonians issus d'embryons humains sélectionnés par le professeur RAYMOND et son équipe.

- 5.279 E.F.  
6.721 E.C.

Colonisation de ce qui deviendra les secteurs velais et darian. ICTALURAS en particulier, devient la tête de pont des forces armées humaines. A cette époque, cette planète est poétiquement baptisée du nom de code AJT 54.

- 5.050 E.F.  
6.950 E.C.

Premières prises de contact difficiles des pionniers humains par l'intermédiaire des vaisseaux pirates ghnozz qui mettent à mal nombre de leurs vaisseaux d'exploration.

-5.000 E.F.  
7.000 E.C.

Les guerres de colonisation, pudiquement appelées Guerres Extérieures battent leur plein. Sans plan d'ensemble concerté, elles seront plus le fait d'aventuriers sans scrupules et de militaires renégats agissant en groupes isolés dont certains, au début du 9<sup>ème</sup> millénaire, se regrouperont au sein de l'Alliance (8.000 E.C. / -4.000 E.F.), préfiguration du 1<sup>er</sup> Empire. Sur le plan géographique, ces guerres vont permettre de fixer à peu près à leurs dimensions actuelles les limites de ce qui deviendra plus tard la Fédération Galactique. Leurs conséquences sociologiques seront quant à elles antinomiques. Le modèle humain deviendra à la fois l'archétype de l'être accompli, voire supérieur, et celui du « barbare civilisé », c'est à dire utilisant les technologies civilisées à des fins barbares. Cette double image, et ses conséquences sur les rapports avec les humanoïdes et les non-hu (*ni humains ni humanoïdes*), perdureront d'ailleurs au-delà même de l'établissement de la Fédération.

- 4.920 E.F.  
7.080 E.C.

Profitant de la confusion qui régnait dans la galaxie lors des Guerres Extérieures, un jeune multi milliardaire alors âgé de 25 ans, Algorn SAPHRENN, jette son dévolu sur une planète sans vie du système de Belvérius Hélénius, IGENDAL 2, et, décidé à en faire la vitrine de la technologie humaine, il se l'approprie sans autorisation. Implantation du « 'camp de base » sur la planète IGENDAL 1, ainsi baptisée d'après le nom de l'épouse d'Algorn SAPHRENN : Igenalia

- 4.800 E.F.  
7.200 E.C.

Les Humains de la « Grande Expansion » atteignent le système nogull mais devant l'avancée technologique et la puissance de feu des Nogulln, ils battent prudemment en retraite. Ce ne sera que partie remise pour les humains.

- 4.088 E.F.  
7.912 E.C.

Création, par les Humains, des premiers robots aquatiques vraiment performants, ce qui va écarter les Poseïdonians des nouvelles planètes aquatiques conquises par les forces humaines après cette date.

- 4.020 E.F.  
7.980 E.C.

Les Humains gagnent les Guerres Extérieures, les Ghnozz devront payer un fort tribut et renoncer à toutes leurs possessions extérieures. La rage des vaincus se traduira par une recrudescence des actes de piraterie ghnozz.

- 4.000 E.F.  
8.000 E.C.

Fondation de l'ALLIANCE, préfiguration du 1er Empire. En 8000 E.C. Alpha Nord, sous le nom de CORTEZ PLACE, est décrétée capitale officielle des possessions humaines.

- 2.600 E.F.  
9.400 E.C.

Naissance officielle du Premier Empire. Cosmographiquement restreint et coupé de la plupart des planètes colonisées, il est uniquement peuplé d'humains. L'intelligentsia impériale occultera toutes les informations sur les humanoïdes et les non-hu (*non-humanoïdes*) dont on viendra même à oublier l'existence. Utilisés un peu au hasard lors des Guerres Extérieures, les couloirs de translation sont systématiquement répertoriés. La Guilde des Navigateurs va devenir l'une des premières puissances de l'Empire.

- 1.150 E.F.  
10.850 E.C.  
(...)

Le JIHAD FERNIEN décrète la suppression de tout système automatisé au sein du 1er Empire alors même que commence la fabrication en grande série des premiers androïdes dignes de ce nom. Ces derniers entrent aussitôt dans la clandestinité.

**- 1.150 E.F.**  
**10.850 E.C.**  
*(suite)*

En quelques siècles l'Humanité va retomber au Niveau Technologique 4 (NT4), soit un niveau comparable, voire légèrement inférieur, à celui des Terriens du début de la Grande Expansion (-9.750 E.F./2.250 E.C.).

**0 E.F.**  
**12.000 E.C.**

Après une longue et sanglante guerre civile, création de la FRATERNITE, préfiguration de ce qui sera plus tard la Fédération, et qui est en fait une confédération des systèmes planétaires appartenant au Premier Empire.

C'est à cette époque que démarre la nouvelle datation. L'an 12.000 E.C. devenant l'an 0 E.F. (*Ere de la Fraternité*), et que l'on reprend les recherches sur la modélisation du Temps.

La Fraternité reprend contact avec les planètes délaissées par le premier Empire. La maîtrise des couloirs de translation et la généralisation de leur utilisation entraînent rapidement le déclin de la Guilde des Navigateurs alors que, parallèlement, va s'accroître la puissance de la Guilde des Marchands.

Les mille ans de la Fraternité seront tout juste suffisant pour permettre à l'Humanité de remonter au Niveau Technologique 5 (NT5) et d'atteindre ensuite le NT6.

**160 E.F.**  
**12.160 E.C.**

Le GALACTO, considérablement amélioré, est déclaré langue officielle de la Fraternité.

**1.000 E.F.**  
**13.000 E.C.**

Avènement du Second Empire qui durera moins d'un millénaire et dont la fin sera marquée par une période extrêmement troublée connue sous le nom de « Guerre de l'Etoile ».

Les androïdes, qui avaient fait une timide réapparition lors de la période précédente, sont de nouveaux pourchassés.

Il n'y a pas de rupture avec les planètes colonisées.

**1.800 E.F.**  
**13.800 E.C.**

Les troupes du 2<sup>ème</sup> Empire y débarquent sur Igendal 2 afin d'en faire un avant-poste militaire durant la « Guerre de l'Etoile ».

**1.968 E.F.**  
**13.968 E.C.**

Chute du 2<sup>ème</sup> Empire.

Le fondateur de la Nouvelle Confrérie JEDI rétablit un système démocratique.

Si toutes les techniques sont encore de NT6, les transports, grâce à la mise au point de la Téléportation, accèdent au NT 7.

**1.981 E.F.**  
**(13.981 E.C.)**

Naissance officielle de la Fédération Galactique à laquelle adhère la quasi-totalité des systèmes stellaires anciennement colonisés.

La capitale administrative est établie sur ALPHA-NORD.

Les androïdes ressortent de la clandestinité.

**2.024 E.F.**  
**14.024 E.C.**

Les androïdes, réclamant en masse le droit à la citoyenneté galactique, essuient un refus net et catégorique de l'Assemblée Galactique. C'est l'insurrection qui dégénérera rapidement en véritable guerre, improprement appelée « Guerre des Robots ».

Elle durera 20 ans et fera plusieurs milliards de morts.

**2.044 E.F.**  
**14.044 E.C.**

Après la défaite des androïdes, une loi est votée à l'unanimité par l'Assemblée Galactique qui rend hors-la-loi la fabrication et l'utilisation d'androïdes.

Création de la Commission Asimov dont il faut obtenir l'agrément pour la fabrication de tout robot ou système robotisé et qui est également chargée de veiller au respect de la loi concernant les androïdes.

**2.045 E.F.**  
**14.045 E.C.**

Calvin S. TAKAROA, alors aST de niveau 4, quitte l'Agence et fonde l'E.T.E. [Eglise de la Transmigration Evolutive] qui fait rapidement de nombreux adeptes chez les humanoïdes et qui est aujourd'hui la religion la plus répandue de la Fédération.

2.200 E.F.  
14.200 E.C.

Le principe de non Immixtion est décrété

3.984 E.F.  
15.984 E.C.

Apparition des premiers neurodroïdes.

4.0?? E.F.  
16.0?? E.C.

Epoque contemporaine correspondant au présent des PJ (*personnages incarnés par les joueurs*).

L'année est égale à celle des joueurs + 2000 pour le calendrier Fédéral (E.F.) et + 14 000 pour le calendrier Grégorien (E.C.).

# Les RACES





## Les RACES

### SENS des RACES HUMANOIDES

N°	RACE	SENS				
0	HUMAIN	Vue	Ouïe	<b>Odorat</b>	<b>Goût</b>	<b>Toucher</b>
2	REPTANDRO	Vue	Ouïe	Odorat	Goût	Toucher
3	NOGULL	Vue	Ouïe	Odorat	Goût	Toucher
4	<b>POSEÏDONIAN</b>	Vue	Ouïe	<b>Sonar Aquatique</b>	Goût	Toucher
5	<b>GHNOZ</b>	Vue	Ouïe	Odorat	<b>Sonar aérien</b>	Toucher
6	VELAIS	Vue	Ouïe	Odorat	Goût	Toucher
7	<b>SAPHRENN'S</b>	Vue	Ouïe	Odorat	<b>Vision infrarouge</b>	Toucher
8	<b>FNHIN</b>	Vue	Ouïe	Odorat	Goût	<b>Capteur volumétrique</b>
9	<b>DARIAN</b>	Vue	Ouïe	Odorat	<b>Capteur volumétrique</b>	Toucher
10	SELEHR	Vue	Ouïe	Odorat	Goût	Toucher
11	<b>LEMURIAN</b>	Vue	Ouïe	Odorat	<b>Amplificateur photons</b>	Toucher
12	<b>ANDROMEDIEN</b>	Vue	Ouïe	<b>Sonar aérien</b>	Goût	Toucher

### ABREVIATIONS

**pX** : points dans la Caractéristique **X**

**prX** : points résiduels dans la Caractéristique **X** (*au moment de tenter une action*).

**rB** : résultat Barème

**rB/prX** : résultat Barème selon les points résiduels dans la Caractéristique **X**

**rnD6** : résultat du jet de n dés à 6 faces

**ALIGNEMENT F** : Facultatif

**ALIGNEMENT I** : Impératif

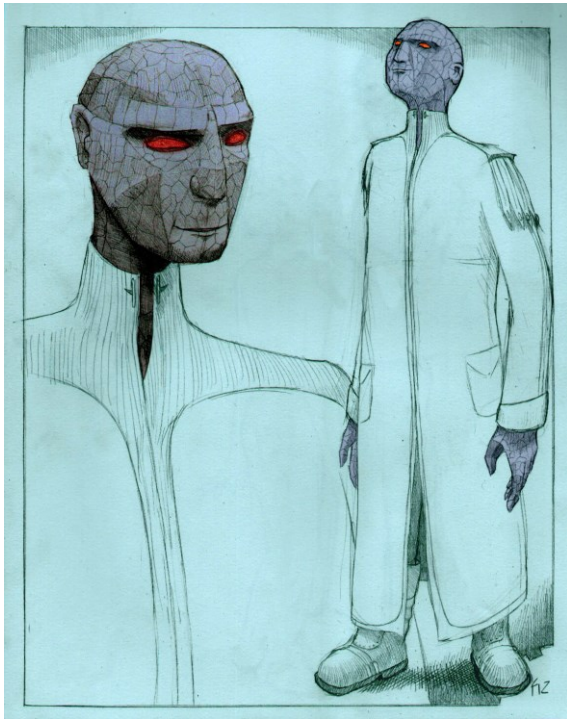
### NOM de la Race

Elle donne, dans l'ordre, le numéro de la race, son nom au masculin puis, entre parenthèses, les formes féminine et plurielle de ce même nom et, enfin, la planète d'origine de la race.

La mention (=) indique que la forme (*féminine ou plurielle*) ne change pas par rapport à la forme masculine du nom de la race.

[Terra-Solaris Races](#)

## 12 : ANDROMEDIEN (+NE) (+S) / Origine : ANDROMEDE



**ASPECT :** 2m / 100 kg  
Peau bleue faite de plaques cornées juxtaposées. Yeux, de couleur rouge dépourvus de pupille.

### **ALIGNEMENT (I)**

Les Andromédiens refusent tout violence et ne se résolvent à tuer qu'en dernière extrémité, lorsque leur vie est réellement menacée.

**SENS :** Vue, Ouïe, **Sonar aérien**, Goût, Toucher.

### **AVANTAGES**

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (Bonus ponctuel).

### **2°) BONUS APTITUDES**

+ 30 en 2/03 [PSYCHO-PENETRATION].

+ 30 en 5/09 à 5/12

PILOTAGE tous niveaux  
+ ASTRO-NAVIGATION].

**3°) TEMPERATURE :** Aucun problème jusqu'à 80°.

**4°) VISION :** Impossibilité de connaître la direction exacte du regard.

**5°) PSYCHO-PROGRAMMATION :** Bonus égal à + 1D6 lors de toute tentative.

### **6°) TELEPATHIE**

**a) Interlocuteur consentant :** Envoi des pensées (sous forme de phrases ou d'images mentales) et captation des réponses de l'interlocuteur.

**Condition 1 :** Posséder au moins 21 prV.

**Condition 2 :** L'Andromédien doit connaître son interlocuteur, mais n'a pas besoin de le voir, ni de savoir où il se trouve.

**Portée :** (rB\prV) km. **Coût :** 1 pV par tranche de 5 mn entamée.

**Arrêt :** Volontaire par simple décision du PJ.

: Automatique dès que prV inférieurs à 21.

**b) Cible non consentante :** Captation des pensées immédiates de la cible sans possibilité de fouiller son cerveau.

**Condition 1 :** Posséder au moins 21 prV.

**Condition 2 :** La cible doit être visible.

**Accès :** Jet de Mobilisation prV (et résultat > prV cible).

**Coût Accès :** 1 pV si Réussite. 1 pV + 1 pSM si Echec.

**Portée :** (rB\prV) x 10 m. **Coût :** 1 pV par tranche de 1 mn entamée.

**Arrêt :** Volontaire par simple décision du PJ.

: Automatique dès que prV inférieurs à 21.

**7°) DEFENSE :** Bonus +15 en Parade

Bonus +30 en Esquive sans malus pour esquives successives.

(Art martial des Andromédiens voir LES MONDES LES RACES L'HISTORIQUE.

**8°) POINTS de ROLE :** 1 coche par combat évité (PJ s'éloignant pour ne pas le voir)

: 3 coches par combat empêché (PJ empêchant qu'il ait lieu).

### **INCONVENIENTS**

#### **1°) MALUS APTITUDES**

- 15 en Section COMBATS sauf pour EVALUATION ADVERSAIRE, FUITE, DEFENSE et TIR INSTINCTIF.

#### **2°) TEMPERATURE :**

**Malus =** - 10 dans **TOUTES** les Aptitudes si température est < 0°.

- 20 si < - 10° et -30 si < - 20°

+10 sur r1D100 dans **TOUTES** les Aptitudes si température est < 0°

+ 20 si < - 10° et + 30 si < - 20°

#### **3°) TELEPATHIE**

♦ ½ h de sommeil **SANS RECUPERATION** à commencer dans l'heure qui suit.

♦ Réutilisation de la télépathie impossible avant d'avoir pris ce repos.

♦ Si impossibilité ou oubli de repos : **COMA PROFOND** dispensant du repos.

**Début :** 1h après utilisation

**Durée :** (60 - prSP lanceur) mn.

**Coût pSP :** rB/(Durée - 30).

#### **4°) ACTE VIOLENT**

Tout Andromédien participant ou étant témoin d'un acte violent subit les inconvénients ci-dessous :

♦ **Malus =** - 30 dans **TOUTES** les Aptitudes\*

♦ **Malus =** + 30 sur r1D100 dans **TOUTES** les Caractéristiques\*

♦ **Télépathie** impossible, quel que soit le score en prV\*

♦ **Bonus** indiqués au § AVANTAGES supprimés\*

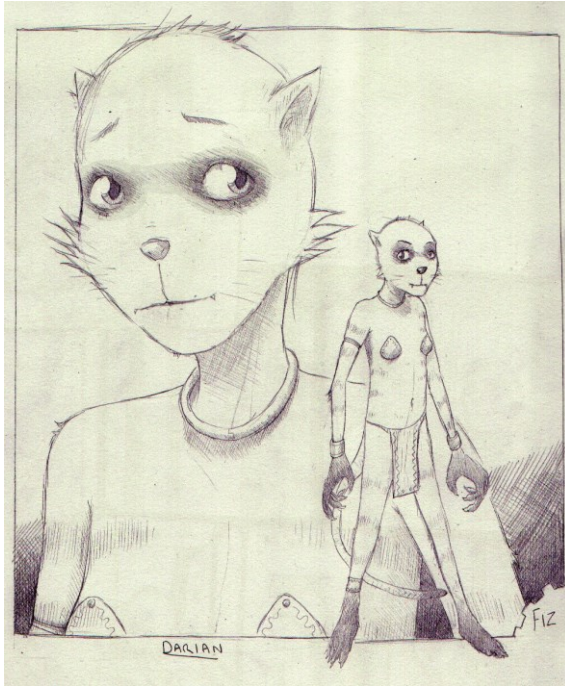
♦ **Perte de n pSM et Réputation\*\*** selon la nature de l'acte\*

\* pendant la durée indiquée dans la colonne **DAM** [Durée Application Malus].

\*\* Réputation : perte uniquement si le PJ ne fait pas tout ce qu'il peut pour empêcher l'acte violent.

ACTE VIOLENT	PARTICIPANT	DAM	TEMOIN	DAM
Algarade	- 2 pSM et Rép	4 h	- 1 pSM	½ h
Bagarre	- 3 pSM et Rép	6 h	- 2 pSM	1 h
Interrogatoire « musclé »	- 4 pSM et Rép	8 h	- 3 pSM	2 h
Combat non mortel	- 5 pSM et Rép	10 h	- 4 pSM	3 h
Combat mortel / Meurtre	- 6 pSM et Rép	12 h	- 5 pSM	4 h

## 9 : DARIAN (+NE) (+S) / Origine O DARIA



**ASPECT :** 1m45 / 35 kg  
DARIAN est l'abréviation de DARIA-NELECHEZ (=) (=). Leur corps couvert d'une fourrure très douce de couleur fauve avec (comme chez le siamois) des zones plus sombres sur les mains, les pieds, les oreilles, le bout de la queue, et en forme de masque autour des yeux.  
Leurs mains sont munies de griffes rétractiles. Leur queue, préhensile, et d'une longueur égale au 3/4 de leur taille, peut servir de 3<sup>ème</sup> main.  
Très félins, les Darians sont particulièrement agiles et se fauflent partout grâce notamment à leur petit gabarit. Enfin, ils possèdent une excellente perception olfactive.

### ALIGNEMENT (F) :

Cette race aux mœurs polyandres (*plusieurs maris pour une seule femme*) était inconnue avant 2100 E.F. Nom interminable commençant toujours par TIUKIU (*tioukiou*), CELUI QUI ou CELLE QUI et que le Darian se choisit lui-même après les rites secrets de passage à l'âge adulte. Ex : TIUKIUDUAFOJNATIVIT dite NATI : Celle qui est née 2 fois. TIUKIUREPOZIENARBOJAMAS, dit ARBOJ : Celui qui aime se reposer dans les arbres. Prononciation : toutes les lettres se prononcent et J = Y, U = OU, et Z = TZ. Soit, pour les 2 noms ci-dessus : TIOU-KIOU- DOU- A-FOY-NA-TI-VITT et TIOU-KIOU-RE-PO-TZI-EN-AR-BOY-A-MASS.

D'une manière générale, les Darians sont de caractère plutôt indépendant, voire frondeur, et sont notamment très ironiques envers les Poseïdonians qu'ils qualifient généralement de « poissons ». Ils sont également très curieux et deviennent serviables pour peu qu'on le leur demande gentiment.

### ALIGNEMENT (I)

Hydrophobes au dernier degré [*peur panique de l'eau*], ils sont très perturbés en milieu humide (*pluie, neige, brouillard, caves, grottes, etc.*). Pratiquement incapables de faire quoi que ce soit sur l'eau (*en bateau par exemple*), ils sont totalement paniqués s'ils y tombent.

**SENS :** Vue, Oûie, Odorat, **Capteur volumétrique**, Toucher.

### AVANTAGES

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

### 2°) BONUS APTITUDES

- + 30 en 1/03 [PERCEPTION OLFACTIVE].
- + 30 en 5/03 [DISCRETION] pour progression discrète.
- + 15 en 5/06 [ESCALADE] sur matériaux tendres (*grâce aux griffes*).

**3°) AGILITE BONUS =** -- 30 sur r1D100 lors des jets sous ADAPTABILITE  
*si l'agilité tient une place importante pour la réussite de l'action.*

**4°) QUEUE PREHENSILE :** longueur = 3/4 de la taille servant de 3<sup>ème</sup> main.

**5°) GRIFFES RETRACTILES :** arme naturelle, CA = 3.

**6°) METEO :** Préviation du temps par différence de pression atmosphérique (*Capteur volumétrique*).

### INCONVENIENTS

#### 1°) MALUS APTITUDES

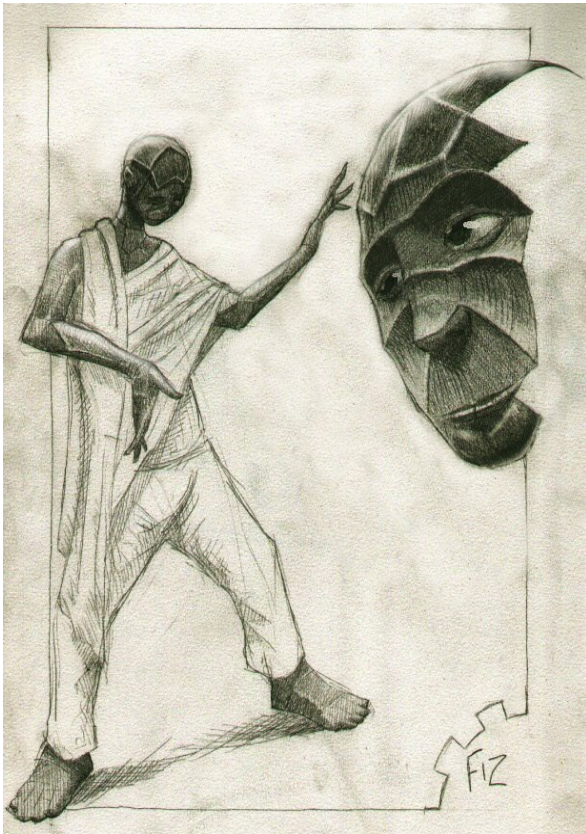
- 90 en 5/07 (NATATION).
- 120 en 5/08 (SAUVETAGE).

#### 2°) MALUS HYDROPHOBIE

- 15 dans atmosphère humide\*
  - 30 sous la pluie ou la neige\*
  - 60 sur l'eau\*
  - 90 dans l'eau\*
- } \* dans **TOUTES** les Aptitudes

- + 15 sur r1D100 dans atmosphère humide\*
  - + 30 sur r1D100 sous la pluie ou la neige\*
  - + 60 sur r1D100 sur l'eau\*
  - + 90 sur r1D100 dans l'eau\*
- } \* dans **TOUTES** les Caractéristiques

## 8 : FNHIN (FNHAN) (+S) / Origine : ORT DA FNHIN



**ASPECT :** 1m70 / 80 kg  
Chaves et imberbes, les Fnhins ont une peau noire cristalline ayant l'aspect du mica.

N'ayant ni pores ni terminaisons nerveuses sensibles, elle interdit aux Fnhins de connaître la notion de température même s'ils en subissent les effets (*rhume, brûlure, déshydratation, etc.*) mais sa dureté modulable en fait une protection efficace.

### **ALIGNEMENT (F)**

Hormis les aST, les Fnhins rencontrés hors de leur monde sont souvent des renégats ou des exilés ayant dérogé au KAMO (*code d'honneur*) de leur « maison ». Il est donc très rare de rencontrer des groupes de Fnhins hors du système d'ELIA.

Plutôt lents, les Fnhins n'apprécient vraiment que la compagnie des Ghnozz (*Race 5*) et supportent mal l'agitation des Selehrs (*Race 10*).

**SENS :** Vue, Ouïe, Odorat, Goût, **Capteur volumétrique.**

### **AVANTAGES**

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

### **2°) MODULATION HYPNOTIQUE**

**Nombre de Cibles :** 1 seule (*PJ ou PNJ*).

**Portée :** en mètres = rB\prV du lanceur

**Coût :** 1 pV par mètre entre le lanceur et la cible.

**Accès :** Jet d'ENVOI > jet de REFUS

**Jet d'Envoi :** de 1 à nD6 où n = au maximum rB\prV du lanceur

**Coût\* :** 1 pV par dé lancé

**Jet de Refus :** de 1 à nD6 où n = au maximum rB\prV cible.

**Coût\* :** 1 pV par dé lancé

\* si **Echec** : même Coût + n pSM selon ECHELON

**Durée Hypnose :** selon différence entre jet d'ENVOI et jet de REFUS.

### **3°) MUSIQUE CATALEPTIQUE**

**Condition :** Doit être jouée sur un instrument appartenant à la civilisation de la cible.

**Portée :** selon puissance sonore de l'instrument et capacités auditives du (ou des) PNJ ou PJ présent(s).

**Durée :** (10 - rB\prV cible) mn par mn de musique jouée.

### **4°) DURCISSEMENT de la PEAU**

**Valeur CA/CD :** + 1 à + 6 au gré du PJ.

**Durée Durcissement :** 1 h quel que soit le CA/CD.

**Coût :** 1 pV par point de CA/CD, non récupérable avant 1h.

**5°) METEO :** Préviation du temps par différence de pression atmosphérique (*Capteur volumétrique*).

### **INCONVENIENTS**

#### **1°) MALUS APTITUDES**

- 30 en FUIITE\*
- 30 en DEFENSE\*
- 30 en TIR INSTINCTIF\*

} \* Section COMBATS

**2°) REFLEXE :** MALUS = + 30 sur r1D100 lors des jets sous REFLEXE.

#### **3°) MODULATION**

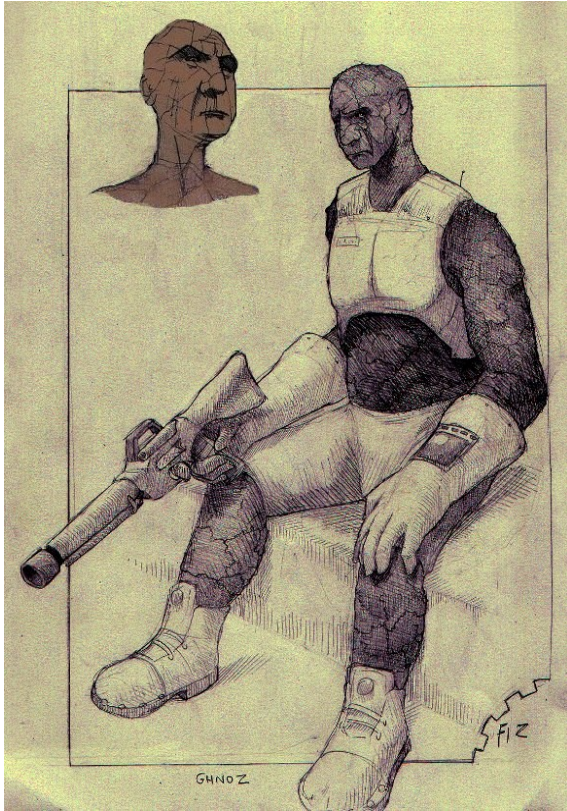
- ◆ ½ h de sommeil **SANS RECUPERATION** à commencer dans l'heure qui suit.
- ◆ Réutilisation de la modulation impossible avant d'avoir pris ce repos.
- ◆ Si impossibilité ou oubli de repos : **COMA PROFOND** dispensant du repos.

**Début :** 1h après utilisation

**Durée :** (60 - prSP lanceur) mn.

**Coût pSP:** rB/ (Durée - 30).

## 5 : GHNOZ (+IMA) (+Z) / Origine : GHNOZONIA



**ASPECT :** 2m30 / 120 kg  
Ce sont les colosses de la Fédération. Leur peau, mate et marron foncé, ressemble à du cuir.

**ALIGNEMENT (F)**  
Souvent un peu ours, les Ghnozz ne se perdent que rarement en longues palabres. Les aST, en particulier, n'abordent pratiquement jamais de sujets ne concernant pas directement la mission.

Issus d'une société puissamment matriarcale, les Ghnozz ont tendance à s'incliner devant les décisions de tout être féminin, y compris ceux d'autres races.

Les Ghnozimiz, en revanche, ont un très net sentiment de supériorité par rapport aux mâles et, ici encore, quelle que soit leur race.

Enfin, pour des raisons historiques, les Ghnozz (*mâles et femelles*) ne se sentent de réelles affinités qu'avec les Fnhins (*race 8*).

**SENS :** Vue, Oûie, Odorat, **Sonar aérien**, Toucher.

### AVANTAGES

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

**2°) BONUS APTITUDE :**

- + 10 en Attaque et Défense à l'arme blanche ou à mains nues
- + 10 en 5/02 [DISSIMULATION] pour dissimulation d'objets sur soi

### 3°) ULTRASON PARALYSANT

**Portée :** Triangle équilatéral de 10m de côté.  
**Cible :** Tout PNJ ou PJ se trouvant dans le triangle.  
**Durée paralysie :** (prV Ghnoz - rB\prV cible) mn.

**4°) TELEKINESIE** Déplacement d'objets par la force de la pensée.

**Condition :** Posséder au moins 20 prV.  
**Poids objet :** (prV - 20) kg au maximum.  
**Déplacement :** (prV - 20) x 10 km/h maxi (= 2,75 m/seconde).  
**Eloignement :** (prV - 20) x 100 m entre Ghnoz et objet à déplacer, qui ne peut sortir de cette zone.

**Coût :** A l'issue de chaque tranche de 1 mn entamée :  
1 pV par kg (*poids objet arr*) - 0 si poids < 500gr  
+ 1 pV par tranche de 100m entamée d'éloignement 0 si < 10m  
+ 1 pV par 10 km/h - 0 si vitesse < à 1 m/sec (3,6 km/h)

### INCONVENIENTS

**1°) MALUS APTITUDE :**

-20 en 5/03 [DISCRETION] et -30 pour progression discrète  
-20 en 5/02 [DISSIMULATION] pour camouflage personnel

**2°) ULTRASON :** 1h après utilisation **crise d'épilepsie systématique** durant (30 - rB\prSP) mn.

**3°) TELEKINESIE**

- ◆ ½ h de sommeil **SANS RECUPERATION** à commencer dans l'heure qui suit. (*même si aucune dépense pV*)
- ◆ Réutilisation de la télékinésie impossible avant d'avoir pris ce repos.
- ◆ Si impossibilité ou oubli de repos : **COMA PROFOND** dispensant du repos.  
**Début :** 1h après utilisation  
**Durée :** (60 - prSP lanceur) mn.  
**Coût pSP :** rB\ (Durée - 30).

## HUMAINS

XANTHODERMES (*peau jaune à cuivrée*)

LEUCODERMES (*peau très claire à hâlée*)

MELANODERMES (*peau marron à noire*)

r2D6	RACE	TYPE	T	P
2 et 3	XANTHODERME	(Asiatique)	165	65
4 et 5	LEUCODERME	NORDIQUE	195	95
6 à 8	LEUCODERME	OCCIDENTAL	180	80
9 et 10	LEUCODERME	MEDITERRANEEN	175	75
11 et 12	MELANODERME	(Africain)	185	85

**T** = Taille moyenne en cm **P** = Poids moyen en kg

Les personnages humains bénéficient d'un B/MP [Bonus/Malus Permanent] de + 10 points dans toute la section 3 [MANIPULATION] et ce aussi bien pour l'aspect théorique que pour l'aspect pratique.

[TERRA-SOLARIS Races](#)

## 11 : LEMURIAN (+NE) (+S) / Origine : LEMUR



**ASPECT :** 1m85 / 75 kg

Race souterraine découverte en 8400 E.C., soit 4 siècles après la découverte de la planète LEMUR dont le nom originel est KORINA, celui des Lemurians étant EMARODD (+A) (+S).

Les Lemurians sont la seule race autochtone ayant, en s'enfonçant dans le sous-sol, survécu au réchauffement dû au rapprochement soudain du soleil quelques dizaines de millénaires avant l'arrivée des humains. Dans certaines régions, ce sous-sol est devenu depuis, un véritable labyrinthe. Leur peau est faite de minuscules écailles argent à reflets très légèrement dorés. Imberbes, ils ont des cheveux bleu-nuit.

Leurs yeux orangés les rendent capables de nyctalopie.

**ALIGNEMENT (F) :** Les Lemurians apprécient la pénombre et l'obscurité et, sans raison probante, aiment particulièrement la compagnie des Reptandros (*Race 2*).

**SENS :** Vue, Oûie, Odorat, **Amplificateur photons**, Toucher.

### AVANTAGES

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

### 2°) NYCTALOPIE

Vision dans la pénombre ou l'obscurité grâce à leur amplificateur de photons qui ne fonctionne cependant que s'il y a quand même un tant soit peu de lumière (*pour amplifier les photons, encore faut-il qu'il y en ait*).

### 3°) GAZ SOPORIFIQUE

Il nécessite 12 heures pour se régénérer entre 2 utilisations et fait tomber la cible en léthargie.

**Portée :** Triangle équilatéral de 10 m de côté.

**Cible :** Tout PNJ ou PJ se trouvant dans le triangle.

**Durée sommeil :** (30 - rB \ prSP cible) mn.

### INCONVENIENTS

#### 1°) NYCTALOPIE :

MALUS = - 60 en 1/01 [PERCEPTION VISUELLE].

MALUS = - 30 en ATTAQUE PRECISE

MALUS = - 60 en JET PRECIS

MALUS = -60 en TIR AJUSTE

MALUS = - 60 en TIR D'ELITE

En pleine lumière, les Lemurians doivent porter des lunettes ou des lentilles de protection qui n'empêchent pas l'application du Malus.

En revanche ce Malus n'est pas appliqué dans l'obscurité ou la pénombre, (*le Lemurian utilisant alors 1/04 PERCEPTION PHOTONIQUE*), ni en cas de 1/01 utilisé en tant que MEMOIRE VISUELLE.

#### 2°) GAZ

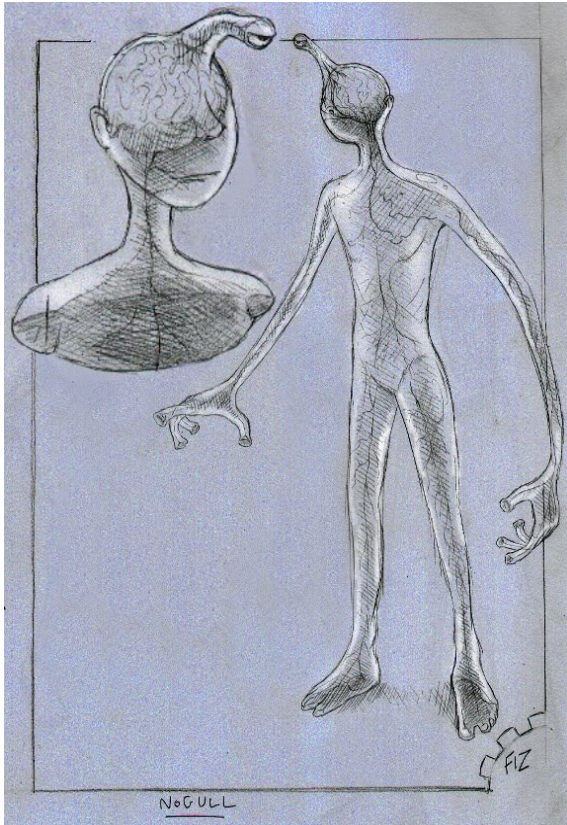
- ◆ ½ h de sommeil **SANS RECUPERATION** à commencer dans l'heure qui suit.
- ◆ Réutilisation du gaz impossible avant d'avoir pris ce repos.
- ◆ Si impossibilité ou oubli de repos : **COMA PROFOND** dispensant du repos.

**Début :** 1h après utilisation

**Durée :** (60 - prSP lanceur) mn.

**Coût pSP :** rB / (Durée - 30).

### 3 : NOGULL (+I) (+N) / Origine : NOGULLON



**ASPECT :** 1m80 / 55 kg  
Filiformes, les Nogulln ont une peau claire, presque transparente, à travers laquelle on devine le notamment le système sanguin. Ils possèdent des bras démesurés et rétractables d'une longueur maximum atteignant les 7/8<sup>e</sup> de leur taille. Lorsqu'il a les bras en extension un Nogull peut, sans se baisser, toucher le sol de ses doigts. En rétraction maximale ils ont des proportions semblables à celles des bras humains.

Les paumes de leurs mains sont munies de ventouses qui peuvent être refermées lorsqu'elles ne servent pas.

L'œil unique qu'ils ont au milieu du front est situé à l'extrémité d'un pédoncule rétractable et orientable sur 360°.

Au repos, il est rétracté dans une cavité de la boîte crânienne mais, même rétracté, il peut être gardé ouvert et permettre la vision de face.

Enfin, les Nogulln disposent d'une excellente perception auditive.

**ALIGNEMENT (F) :** Les Nogulln ne supportent pas les ambiances bruyantes dans lesquelles ils perdent tout ou partie de leurs moyens.

**SENS :** Standards.

#### AVANTAGES

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (Bonus ponctuel).

#### 2°) BONUS APTITUDES

+ 30 en 1/02 [PERCEPTION AUDITIVE] *non appliqué pour MEMOIRE AUDITIVE*  
+ 15 en 5/06 [ESCALADE] grâce à ventouses palmaires

**3°) VISION :** 360° (œil pédonculé)

**4°) BRAS :** extensibles jusqu'à une longueur égalant les 7/8 de la taille.

#### INCONVENIENTS

##### 1°) MALUS AMBIANCE BRUYANTE

- 5 à - 30 sur dans **TOUTES** les Aptitudes  
+ 5 à + 30 sur r1D100 lors des jets sous Caractéristique

##### 2°) EXPLOSION OU TIR

Impossibilité d'utiliser des armes à feu sans silencieux, ni d'être à moins de 55 m d'une explosion sous peine de Perte de conscience.

DISTANCE	DUREE 1	DUREE 2
5 m ou moins	15 mn	30 mn
15 m ou moins	12 mn	25 mn
25 m ou moins	10 mn	20 mn
35 m ou moins	7 mn	15 mn
45 m ou moins	5 mn	10 mn
55 m ou moins	2 mn	5 mn

DUREE 1 = coup de feu isolé

DUREE 2 : Tir nourri, grenade coup de canon, etc.



## 4 : POSEIDONIAN (+NE) (+S) / Origine : POSEIDONIA



**ASPECT :** 2m / 95 kg)

La race poseïdonienne est une race artificielle obtenue par manipulation génétique à partir de sujets humains et destinée à peupler les planètes essentiellement aquatiques. Il s'agit donc d'une race relativement jeune puisque datant de 2<sup>ème</sup> période de la Grande Expansion et, plus exactement, de 6201 E.C. et donc de -5799 E.F.

Leur corps est couvert d'écailles aux propriétés mimétiques, ce qui ne les empêche pas d'avoir des cheveux. Ils possèdent des oreilles ressemblant à celles des humains et qu'ils peuvent, comme leurs narines, obturer volontairement. C'est derrière ces oreilles que se situent leurs branchies, lesquelles sont externes et donc visibles.

Leurs yeux, repoussés sur les côtés du visage, leur donnent une excellente vision latérale, mais une médiocre vision de face. En fait, pour bien regarder devant lui, un Poseïdonian est quasiment obligé de tourner la tête.

Enfin, les Poseïdonians ont les mains et les pieds légèrement palmés.

**ALIGNEMENT (I) :** Les Poseïdonians sont mal à l'aise et peuvent se montrer irritables dans les régions arides ou si la température dépasse 25° dans des régions d'hygrométrie de climat tempéré. En revanche ils supportent très bien de très fortes chaleurs en régions humides.

**SENS :** Vue, Oûie, **Sonar Aquatique**, Goût, Toucher.

## AVANTAGES

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

### **2°) BONUS APTITUDES**

- + 30 en 5/02 [DISSIMULATION] pour camouflage personnel.<sup>1</sup>
- + 10 en 5/03 [DISCRETION]<sup>1</sup>
- + 30 en 5/07 [NATATION].
- + 15 en 5/08 [SAUVETAGE].
- + 30 en 1/02 [PERCEPTION AUDITIVE] sous l'eau.

**3°) VITESSE de NAGE :** 9 km/h (*6 pour les autres races*).

**4°) NAGE en APNEE :** durée illimitée (*grâce aux branchies*).

**5°) TEMPERATURE :** Supporte des températures allant de + 25 à - 50°.

**6°) PLONGEE :** Peut descendre sans problème jusqu'à 200 m de profondeur.

<sup>1</sup> grâce à l'« aura » mimétique incluant les vêtements dans sa zone d'efficacité.  
Coût : 1 pV pour mise en œuvre – 1 pV par 15mn entamées d'utilisation

## INCONVENIENTS

### **1°) MALUS APTITUDES**

- 20 dans **TOUTES** les Aptitudes en haute altitude (*à partir de 2000m*).
- 10 en 1/04 [PERCEPTION GUSTATIVE]<sup>2</sup>.
- 10 en 1/05 [PERCEPTION TACTILE]<sup>2</sup>.
- 10 en MANIPULATIONS (Section 3)<sup>2</sup>.

**2** uniquement hors de l'eau et non applicable en MEMOIRE Gustative ou Tactile ni pour les jets de la Section 3 lorsqu'ils ne concernent que l'aspect théorique de la manipulation.

### **2°) MALUS CARACTERISTIQUES**

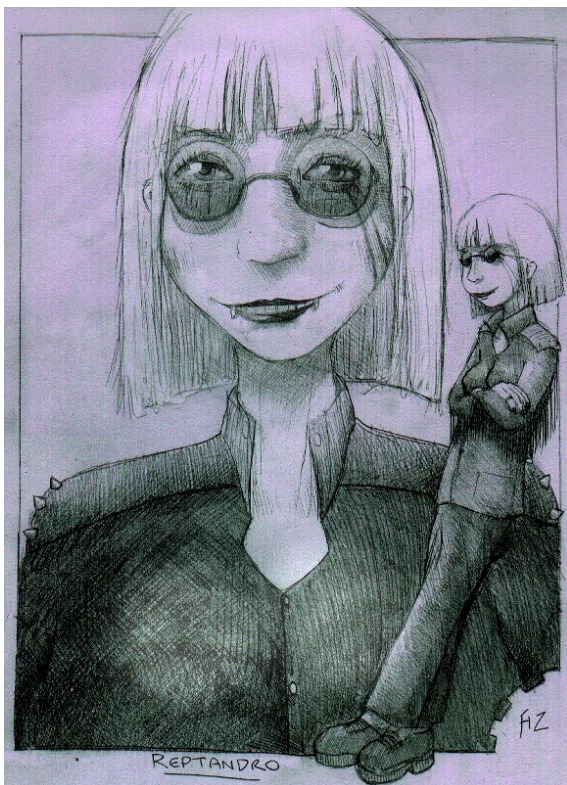
+ 20 sur r1D100 dans **TOUTES** les Caractéristiques en altitude (*à partir de 2000m*)

### **3°) HYDRATATION**

En hygrométrie de climat tempéré, nécessité de passer, au moins une fois par 24 h, un minimum de 15 mn sous l'eau.

En cas d'oubli ou d'impossibilité d'hydratation, Malus de - 15 dans **TOUTES** les Aptitudes, porté à - 30 si la température est supérieure à 25° et ce, jusqu'à ce qu'il puisse s'hydrater.

## 2 : REPTANDRO (néant) (+S) / Origine : Inconnue



**ASPECT :** 1m60 / 50 kg  
Hermaphrodites. Aspect tout à fait humain sauf canines un peu plus longues que la normale et très légèrement proéminentes.

**ORIGINE :** Inconnue, y compris des Reptandros eux-mêmes et de l'A.S.T.

Une chose est sûre, c'est en 8.004 E.C. [-3.996 E.C.] que les premiers Reptandros sont vus sur Lemur où ils sont pris pour des autochtones jusqu'à la découverte des Emarodds en 8.400 E.C. [-3.600 E.F.]. C'est d'ailleurs à cette date qu'ils se voient baptisés Reptandros, acronyme entre « reptile » et la racine grecque du mot homme : « andro ». En fait, entre eux, les Reptandros se nomment : « Etres Vivants ».

**ALIGNEMENT (F) :** Affinités avec les Lemurians (*Race 11*).

**SENS :** Standards.

### AVANTAGES

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

**2°) VENIN :** Nécessite 12 heures pour se régénérer entre 2 utilisations.

a) **PROJECTION :** Pouvoir hypnotique.

Portée : 2 m.

Nombre de cibles : 1 seule.

Durée : (10 - rB\prV cible) mn.

b) **MORSURE :** La cible décède en 7 mn maximum et sans agonie, la victime continuant à agir, comme si de rien n'était, pendant toute la durée de survie et s'écroulant ensuite d'un coup.

Durée de survie : (rB\prSP cible) mn.

**3°) TELESTHESIE :** Perception à distance pour tout ou partie des 5 sens.

Condition : Posséder au moins 21 prV.

Portée : (rB\prV) km.

Coût : 1 pV par tranche de 5 mn entamée et par sens utilisé.

Arrêt : Volontaire par simple décision du PJ.

: Automatique dès que prV inférieurs à 21.

### INCONVENIENTS

**1°) VENIN :** 1 h après utilisation (*en projection ou morsure*), **tétanie systématique** durant (60 - prSP) mn.

### 2°) TELESTHESIE

- ◆ ½ h de sommeil **SANS RECUPERATION** à commencer dans l'heure qui suit.
- ◆ Réutilisation de la téléstésie impossible avant d'avoir pris ce repos.
- ◆ Si impossibilité ou oubli de repos : **COMA PROFOND** dispensant du repos.

Début : 1h après utilisation

Durée : (60 - prSP lanceur) mn.

Coût pSP : rB/(Durée - 30).

## 7 : SAPHRENN'S (=) (=) / Origine : IGENDAL 2



**ASPECT :** 2m / 100 kg

Les Saphrenn's sont des mutants naturels descendant des pionniers humains ayant pris pied sur IGENDAL 2 en 7150 E.C. (- 4850 E.F.).

Le nom de Saphrenn's vient de celui du multimilliardaire Algorn SAPHRENN qui décida de rendre viable une planète désolée qu'il baptisa IGENDAL 2 en hommage à sa femme : Igendalia.

En quelques générations les Saphrenn's subirent des mutations naturelles et atteignirent leur aspect actuel aux environs de 10.850 E.C. (- 1150 E.F.).

Leur peau, de texture humaine, est de couleur bleue alors que leurs yeux sont violets et leurs cheveux d'un blanc argenté.

**ALIGNEMENT (F) :** Très proches de la nature, les Saphrenn's sont un peu les écologistes de la Fédération et sont souvent agacés lorsqu'ils se voient obligés d'utiliser des matériels de haute technologie. Les aST notamment préféreront se nourrir naturellement plutôt que d'utiliser les rations K de leur matériel de survie. En combat, les Saphrenn's préfèrent le corps à corps et utilisent plus volontiers l'arme blanche que le pistolaser.

D'une manière plus générale, ils sont amènes et dynamiques en milieu agreste et, au contraire, renfrognés, voire irritables, en milieu urbain.

**SENS :** Vue, Oûie, Odorat, **Vision infrarouge**, Toucher.

## AVANTAGES

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

### **2°) BONUS APTITUDES**

- + 15 en 3/01 [TECHNIQUE] pour manipulation d'objets de NT 1-2.
- + 30 en 5/04 [PECHE]
- + 30 en 5/05 [CHASSE]
- + 30 en 5/09 [PILOTAGE 1-2]

**3°) ADAPTABILITE :** - 15 sur r1D100 sur les mondes de NT 1-2

**4°) ENDURANCE :** Peut rester 72h sans boire, ni manger, ni dormir.

## INCONVENIENTS

### **1°) MALUS APTITUDES**

- 15 en 3/01 [TECHNIQUE] pour manipulation d'objets de NT 5 ou plus auxquels il n'est pas habitué.
- 15 en 5/10 [PILOTAGE 3-4] pour véhicules auxquels il n'est pas habitué
- 30 en 5/11 [PILOTAGE 5-6] pour véhicules auxquels il n'est pas habitué
- 30 en 5/12 [ASTRO-NAVIGATION] pour véhicules auxquels il n'est pas habitué

### **2°) ADAPTABILITE**

+ 15 sur r1D100 sur les mondes de NT 5-6 auxquels il n'est pas habitué.

### **3°) ENDURANCE**

En l'absence de sommeil, et si prSP < 15, le Saphrenn's subit des hallucinations au début de chaque heure de sommeil non prise.

**Durée :** (15 - rB\prV) mn

## 10 : SELEHR (+INE) (+S) / Origine : KACKSTON



**ASPECT :** 1m60 / 90 kg  
Comme les Poseïdonians, les Selehrs sont une race artificielle obtenue par manipulation génétique sur des sujets humains et destinée à peupler les planètes à forte gravité (*jusqu'à 2 G, soit 2 fois celle de Terra-Solaris*). Leur race date de 6116 E.F. (- 5884 E.C.), leur nom venant du généticien qui les a créés. Quant à leur planète, elle porte celui de son découvreur. Les Selehrs sont partiellement recouvert d'un exosquelette articulé comparable à celui des crustacés et de certains insectes et sous lequel se superposent 4 séries de muscles. Selon la gravité ambiante, une ou plusieurs de ces séries s'activent automatiquement grâce à un récepteur de gravité situé dans l'oreille interne.

Originellement brun-rouge, cette carapace a subi des mutations naturelles, les couleurs les plus répandues étant aujourd'hui : bleu-nuit, vert bouteille, ocre, orangé, brun-rouge et noir.

Par ailleurs, le mythe du « Grand Selehr Blanc », censé faire un jour des Selehrs les maîtres de la Galaxie, a encore de nombreux adeptes.

La mutation de leur oreille interne handicape les Selehrs en ce qui concerne la perception auditive, mais ils sont, de manière innée, capables de lire sur les lèvres toute langue qu'ils savent parler, y compris, en ce qui concerne les aST, celles apprises sous A.H.L.

Entre eux, ils utilisent un langage, fait de gestes et de mimiques. Complexe et très rapide, il est incompréhensible pour les autres races.

**ALIGNEMENT (F) :** Les Selehrs ont une nette tendance à préférer l'action (*pas forcément violente*) à la réflexion. Familièrement, ils ont sans cesse la bougeotte et il est donc évident que la lenteur des Fn hins (*Race 8*) ne peut que les agacer prodigieusement.

**SENS :** Standards.

## AVANTAGES

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

**2°) BONUS APTITUDES :** + 10 en 4/08 [LANGAGE GESTUEL].

**3°) VITESSE :** 9 km/h en MARCHÉ (*6 pour les autres races*).

12 km/h en MARCHÉ FORCÉE (*8 pour les autres races*).

27 km/h en COURSE (*18 pour les autres races*).

**4°) BONUS GRAVITE**

- 15 sur r1D100 lors des jets sous **FORCE**.

+ 15 en CHARGE.

+ 1 dé lors des jets de cumul **FORCE**.

+ 15 sur **TOUTES** les Aptitudes **F** sauf COMBATS.

+ 10 sur r1D100 sur **jet d'efficacité** lors des combats à mains nues et à l'armer blanche.

**6°) LANGUES :** Peut lire sur les lèvres toutes les langues qu'il connaît, y compris celles apprises sous A.H.L.

## INCONVENIENTS

**1°) MALUS APTITUDES**

- 60 en 1/02 [PERCEPTION AUDITIVE] *non appliqué pour la MEMOIRE AUDITIVE*.

**2°) REPAS :** toutes les 3 heures (*au lieu de 6*) ou double ration y compris pour rations K.

**3°) REPOS :** moins 1 pF et 1pSP dans chaque tranche de toutes les procédures de repos.



## 6 : VELAIS (+IA) (-S +X) / Origine : L'SOTKAARD



**ASPECT :** 2m10 / 90 kg  
La seule particularité physique visible des Velais est une crête osseuse partant du haut du front jusqu'à la nuque et qui est une sorte d'antenne de 6<sup>ème</sup> sens. Ils possèdent par ailleurs un filtre nasal anti-poussière naturel qui est dû à une adaptation millénaire à leur environnement, L'SOTKAARD, planète essentiellement désertique balayée presque en permanence par les vents.

**ALIGNEMENT (I)**  
Les Velais sont nerveux et irritables dès que les circonstances les obligent à mettre quoi que ce soit sur leur tête (*casque bien sûr, mais aussi simple foulard*).

**SENS :** Standards.

### AVANTAGES

**1°) BONUS HUMANOIDE :** n % prV sur 2/01, 2/02 et 2/03 (*Bonus ponctuel*).

### 2°) BONUS APTITUDES

+ 30 en 1/06 [DECELER PRESENCE].

+ 30 en 2/04 [ORIENTATION].

### 3°) BONUS ADAPTABILITE

- 30 sur r1D100 lors des jets sous ADAPTABILITE pour recherche d'eau en zone aride.

**4°) TEMPERATURE :** jusqu'à -15°C sans problème.

## 5°) PROJECTION EMPATHIQUE

Permet d'investir la cible d'un sentiment donné (*amour, haine, colère, jalousie, sympathie, méfiance, pitié etc.*), sans que ce sentiment soit dirigé contre une personne précise.

**Portée :** en mètres = prV du lanceur

**Condition 1 :** Voir la cible

**Condition 2 :** Jet d'ENVOI > jet de REFUS

**Durée et intensité :** selon différence entre jet d'ENVOI et jet de REFUS

**Jet d'envoi :** de 1 à nD6 où n = au maximum rB\prV du lanceur.

**Coût\* :** 1 pV par dé lancé

**Jet de refus :** de 1 à nD6 où n = au maximum rB\prV cible.

**Coût\* :** 1 pV par dé lancé

\* si ECHEC : même Coût + n pSM selon ECHELON

## INCONVENIENTS

### 1°) COUP SUR LA TETE

Le moindre coup, aussi faible soit-il, sur la crête d'un Velais, provoque une perte de conscience d'une durée égale, en minutes, à 5 fois le montant des DEGATS REELS causés par le coup.

### 2°) PROJECTION EMPATHIQUE

- ◆ ½ h de sommeil **SANS RECUPERATION** à commencer dans l'heure qui suit.
- ◆ Réutilisation de la projection empathique impossible avant d'avoir pris ce repos.
- ◆ Si impossibilité ou oubli de repos : **COMA PROFOND** dispensant du repos.

**Début :** 1h après utilisation

**Durée :** (60 - prSP lanceur) mn.

**Coût pSP :** rB/ (Durée - 30).



**HISTORIQUE**  
**GENERAL**





Peu avant - 120.000 E.F. -108.000 E.C.	LEMURIANS	La civilisation émaroddane ( <i>ancien nom des Lemurians</i> ) atteint le NT3 sur la planète KORINA ( <i>ancien nom de LEMUR</i> ) au moment même où le climat commence à se réchauffer dangereusement.
- 120.000 E.F. -108.000 E.C.	LEMURIANS	Creusement des premières galeries.
- 119.800 E.F. -107.800 E.C.	LEMURIANS	La vie émaroddane est maintenant totalement souterraine.
. - 80.000 E.F. - 68.000 E.C.	ANDROMEDIENS	Les premiers Andromédiens vivent dans des cavernes à flanc de montagne ou dans la canopée des immenses forêts où ils se déplacent en volant.
- 55.000 E.F. - 43.000 E.C.	ANDROMEDIENS	Premières civilisations andromédiennes en DORNIQUE et en ESTRANIE. A cette époque, les Andromédiens s’appelaient les Andros et pour autant qu’on le sache, leur planète n’avait pas de nom.
50.000 E.F. - 38.000 E.C.	ANDROMEDIENS	La civilisation andro atteint le NT 2, du moins en ESTRANIE. Les Andros sont alors des guerriers violents et leur histoire n’est à cette époque qu’une suite quasi ininterrompue de guerres entre les Hautes Terres dominées par la cité-état de Xymsur et les habitants de la plaine gouvernés par la cité-état de Thyrn, future Androlan.
de - 50.000 E.F. - 38.000 E.C. à - 30.000 E.F. - 18.000 E.C.	ANDROMEDIENS	<p>Chacun de son côté, les deux peuples se lancent dans la conquête du reste de la planète. Petit à petit ils vont maîtriser les technologies les plus avancées et les plus meurtrières, l’arme nucléaire et le voyage spatial entre autres.</p> <p>Concernant le voyage spatial, il n’existe pas de preuves formelles, cette période étant zone interdite à l’A.S.T. mais il semble avéré par le fait qu’on retrouve, dans un rayon de 10 kal, des « sentinelles », sorte de robots géants enfouis dans le sous-sol des planètes et manifestement de technologie andro.</p> <p>Pourquoi ont-elles été installées ? Comment se fait-il que les Andros n’aient pas essaimé la galaxie bien avant l’Ere de la Fraternité ? Nul ne le sait si ce n’est, « peut-être », les plus hautes instances de l’A.S.T.</p> <p>C’est durant cette époque qu’est construite la « Chaussée des Géants ». Pourquoi ? par qui ? et avec quelles techniques ? Nul ne le sait aujourd’hui.</p> <p>Précisons que la « Zone interdite » A.S.T. se situe entre -50.000 et -25.000 E.F. et que si ce qui précède -50.000 E.F. est peu connu c’est juste parce que tous les documents ont été détruits et qu’aucune mission A.S.T. n’a eu jusqu’ici à s’y rendre.</p>
- 30.000 E.F. - 18.000 E.C.	ANDROMEDIENS	<p>C’est l’époque de la « Grande Apocalypse ». La planète, qui deviendra plus tard Andromède, est ravagée par un désastre nucléaire total, le combat se transporte sur deux autres planètes dont les noms sont aujourd’hui oubliés et dont la destruction donnera naissance aux 2 ceintures d’astéroïdes du système de Vortran : les Margrausses et les Rungrausses</p> <p>Il s’en faut de peu que la race andromédienne disparaisse à tout jamais. Mais aussi incroyable que cela puisse paraître, il reste en Estronie et dans les Hautes Terres, une poignée de survivants qui comprennent enfin la folie de leurs guerres incessantes. Enfin unis ils rebâtissent sur les ruines de Thyrn une nouvelle cité baptisée Androlan et jettent les bases d’une nouvelle civilisation résolument pacifiste.</p>

- 25.000 E.F. - 13.000 E.C.	<b>ANDROMEDIENS</b>	Les Andromédiens peuplent à nouveau leur planète et si leur NT [Niveau Technologique] reste faible, ne dépassant pas le niveau 3, ils vont de découverte en découverte dans les domaines de la psychologie, de la médecine, de la philosophie, des arts et de la sociologie. Ils baptisent leur planète « Androklaute », Terre des Andros.
- 17.000 E.F. - 5.000 E.C.	<b>ANDROMEDIENS</b>	Alors que quelque part ailleurs dans la galaxie, les premières civilisations humaines balbutient, les Andros commencent à étudier le vaste domaine des pouvoirs de l'esprit et des écoles « psy » se développent.
- 12.000 E.F. 0 E.C.	<b>ANDROMEDIENS</b>	Les Andros mettent au point une science de l'astronomie qui, associée à une technique d'exploration télépathique, leur permet, sans quitter leur planète, de faire un relevé extrêmement précis des étoiles de la galaxie.
- 11.200 E.F. 800 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Début d'unification des tribus nogullin par les chefs Abber-Vala-Agor et Sarann-Ridega-Ossinn sur NOGULLON
- 11.180 E.F. 820 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Les chefs Abber-Vala-Agor et Sarann-Ridega-Ossinn concluent un pacte de coopération, l'Acte d'Alliance, et décident de répandre la « <i>bonne parole</i> » sur l'ensemble de leur continent. Pour ce faire les Nogulln développent les transports aériens, ils inventent la montgolfière et l'aile delta et deviennent rapidement maîtres dans l'utilisation des vents et des courants aériens.
- 11.000 E.F. 1.000 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Les techniques de construction navale et de navigation sont suffisamment au point pour que des émissaires puissent les porter sur l'autre continent de NOGULLON.
de - 10.990 E.F. 1.010 E.C. à - 10.890 E.F. 1.110 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Adoption de l'Acte d'Alliance sur l'ensemble de NOGULLON.
- 10.786 E.F. 1.214 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Signature du « Grand Pacte » par lequel, bien avant toutes les autres races, les Nogulln adoptent le système socio-politique toujours en vigueur aujourd'hui. C'est la même année qu'ils choisissent le nom de leur race et de leur planète, Nogull signifiant « ensemble ».
- 10.700 E.F. 1.300 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Nécessité faisant loi, les Nogulln atteignent le NT3 ce qui va évidemment grandement faciliter les échanges entre les vallées et les continents.
- 10.508 E.F. 1.492 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Dès cette date les Nogulln savent que leur système solaire comprend 7 planètes même si l'une d'elles ( <i>qui deviendra AVENALLON</i> ) ne leur est jamais visible, son existence ayant été déduite de calculs astronomiques.
- 10.485 E.F. 1.515 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Les premières sondes confirment ce que les savants nogulln pensaient déjà: Nogullon 4 ( <i>future Avénallon</i> ) existe bel et bien et est parfaitement viable, tout comme le sont Nogullon 2 ( <i>Amarillon</i> ) et Nogullon 3 ( <i>Rédibillon</i> ). En revanche Nogullon 5 à 7 ( <i>Gerter, Newter et Valdris</i> ) ont une densité bien trop élevée et des températures beaucoup trop basses.
- 10.360 E.F. 1.640 E.C. (...)	<b>NOGULLN</b>	IVEK-TEKLA-AMARI est le premier Nogull à poser le pied sur Nogullon 2 qui sera plus tard baptisée Amarillon en son honneur. BODEN-VALERA-REDIBI fait de même sur Nogullon 3 (Rédibillon) en 1.650 E.C. (-10.350 E.F.), comme le fera également IBAD-CLOTTER-AVENA sur Nogullon 4 (Avénallon) en 1.655 E.C. (-10.345 E.F.)

- 10.360 E.F. 1.640 E.C. (suite)	<b>NOGULLN</b>	Précisons que si Ibad-Cloter-Avena n'est pas la 1 <sup>ère</sup> Nogulli dans l'espace, elle est en revanche la 1 <sup>ère</sup> à se voir confier la responsabilité d'une mission spatiale.
- 10.211 E.F. 1.789 E.C.	<b>NOGULLN</b>	<p>La colonisation des 3 planètes viables du système nogull (<i>Amarillon, Rédibillon et Avénalon</i>) est maintenant bien avancée et Nogullon va connaître sa 1<sup>ère</sup> véritable guerre sur REDIBILLON.</p> <p>Très avancée dans le domaine des transports, la société nogulli est en revanche très en retard sur les armes et la découverte puis le contact d'une civilisation intelligente sur REDIBILLON (<i>les Cralènes</i>) ne va pas se passer sans heurts.</p> <p>N'étant encore qu'au tout début du NT3 les Cralènes qui occupent la partie Est de Pollida-Caster ont des armes bien plus efficaces que celles des Nogulln et réagissent violemment à ce qu'ils considèrent comme une agression.</p> <p>Les Nogulln tentent en vain de négocier mais l'affrontement est inévitable. Après 10 ans les Cralènes, moins nombreux, finissent par capituler et sont exilés en masse à VERTIS sur AVENALLON.</p> <p>Suite à cet épisode les Nogulln prennent conscience de la nécessité d'améliorer leur armement.</p>
- 10.185 E.F. 1.815 E.C.	<b>NOGULLN</b>	<p>Pelan-Jeen-Erima [PJE] est battu lors des élections devant désigner le Grand Coordinateur (<i>Président</i>) du système nogull.</p> <p>Son dépit se transforme en haine et manipulant les Cralènes, il fomenté des troubles sur VERTIS puis, jouant sur le sentiment de culpabilité de nombreux Nogulln, soulève une partie de la population contre le gouvernement. Le 2<sup>ème</sup> jour du 8<sup>ème</sup> mois, c'est le coup d'état.</p>
- 10.182 E.F. 1818 E.C.	<b>NOGULLN</b>	<p>Après 2 ans de guerre civile, Pelan-Jeen-Erima prend le pouvoir et s'autoproclame Visionnaire Suprême de l'Imperium nogull, ce qui en dit assez long sur sa mégalomanie.</p> <p>Il instaure un système autocratique qui perdurera pendant près de 2 siècles.</p> <p>Cette période sera baptisée « La Longue Nuit ».</p>
- 9.999 E.F. 2.001 E.C.	<b>NOGULLN</b>	<p>PJE 3, petit-fils de PJE est renversé, les Nogulln rétablissent le système démocratique antérieur et détruisent toutes traces de « La Longue Nuit ».</p>
- 9.950 E.F. 2.050 E.C.	<b>NOGULLN</b>	<p>Reprise de l'exploration de NOGULLON 5 à 7.</p> <p>Il est vite évident que ces planètes sont de colossales réserves de matières premières et de sources d'énergie, mais qu'étant données les conditions de gravité et de température, leur exploitation n'est envisageable que par des machines</p> <p>La robotique est déclarée priorité absolue.</p>
Avant -9.871 E.F. 2.129 E.C.	<b>HUMAINS</b>	<p>Les premiers terriens qui quittèrent leur planète emmenèrent avec eux une masse considérable de documents afin de conserver leur patrimoine culturel. Malheureusement, au fil des siècles, ces documents ont été dispersés et presque tous ont été perdus.</p> <p>L'histoire des humains d'avant 2.129 E.C., et il en sera de même jusqu'à la création de la FRATERNITE, est donc comme un livre dont on aurait arraché des pages. Certaines périodes sont très connues, d'autres moins, d'autres enfin, peu, voire pas du tout.</p> <p>Par exemple, on sait que c'est en 1.985 E.C. (-10.015 E.F.) que datent les premières recherches vraiment sérieuses concernant une modélisation du Temps.</p>

- 9.871 E.F. 2.129 E.C.	<b>HUMAINS</b>	Dernier document connu, un bloc mémoire vidéo annonçant l'imminence d'un désastre planétaire dont la nature n'est pas indiquée. Toute forme de civilisation semble disparaître.
de - 9.871 E.F. 2.129 E.C. à - 9.750 E.F. 2.250 E.C.	<b>HUMAINS</b>	On ignore pratiquement tout de cette période de l'Histoire de TERRA-SOLARIS, baptisée l'AGE NOIR. On pense, mais ce n'est qu'une supposition, que c'est à cette époque qu'une catastrophe, probablement écologique, s'est produite qui a fait de la planète le désert qu'elle est aujourd'hui. On pense également que c'est durant cette période qu'ont été découverts et étudiés les COULOIRS DE TRANSLATION, sortes de raccourcis galactiques, permettant d'envisager sérieusement les voyages intersidéraux.
	<b>NOGULLN</b>	En - 9.850 E.F. (2.150 E.C.), les 1ers robots nogull sont envoyés sur Nogullon 5 ( <i>Gerter</i> ) afin d'en ramener des gaz rares.
- 9.750 E.F. 2.250 E.C.	<b>HUMAINS</b>	C'est au cours de cette période, connue sous le nom de Grande Expansion, que les premiers « LEVIATHANS », énormes vaisseaux pouvant transporter plusieurs milliers de personnes, quittent le système SOLARIS à la recherche de planètes viables.
- 9.000 E.F. 3000 E.C.	<b>GHNOZZ</b>	GHNOZONIA a suivi jusqu'alors une évolution normale. Après de nombreuses périodes troubles où les guerres internes font rage et nombre de victimes, suit une très longue période de paix relative qui permet aux Ghnozz d'atteindre le NT4 vers - 9.000 E.F. (3.000 E.C.).
- 8.980 E.F. 3.020 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Les 1ers robots sont envoyés sur Nogullon 6 ( <i>Newter</i> ) et Nogullon 7 ( <i>Valdris</i> ) afin d'en exploiter les ressources minières. Disposant de 4 planètes parfaitement viables et de 3 planètes riches en minerais et en sources d'énergie désormais exploitables, les Nogulln n'ont aucune visée expansionniste; pourquoi essayer de trouver hypothétiquement ailleurs ce que l'on a sur place... Les Nogulln décident de se consacrer à l'augmentation de la vitesse de leurs moyens de transports et de communication.
- 8.400 E.F. 3.600 E.C.	<b>GHNOZZ</b>	Avènement de BAHRIXIS 1 <sup>ère</sup> qui instaure un régime autocratique sur l'ensemble de la planète GHNOZONIA.
- 7.998 E.F. 4.002 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Les Cralènes demandent à être reconnus comme citoyens nogulln à part entière, mais le gouvernement nogull fait mieux en déclarant VERTIS « Etat Souverain », ce qui permet aux Cralènes de garder leur spécificité tout en ayant des représentants au sein de l'Assemblée nogulli.
- 7.591 E.F. 4.409 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Limar HOCTIM est le 1 <sup>er</sup> Cralène à obtenir un poste à responsabilité en tant que Ministre de la Culture nogulli.
- 7.000 E.F. 5.000 E.C.	<b>ANDROMEDIENS</b>	Création d'un système démocratique direct sur ANDROMEDE.
- 6.600 E.F. 5.400 E.C.	<b>HUMAINS</b>	Le niveau Technologique 5 (NT5) est atteint en même temps que les premiers mondes viables dont certains sont inhabités alors que d'autres sont peuplés de races humanoïdes ou non humanoïdes ( <i>non-hu</i> ). Cette période est également mal connue, les livres de bord des grands léviathans, seules sources de renseignements la concernant, ayant pour la plupart disparu. On sait cependant que c'est vers l'an 6.000 E.C. (-6.000 E.F.) qu'ont été jetées les bases du GALACTO, langue synthétique qui se répandra dans la galaxie lors de la période suivante

- 6.080 E.F. 5.920 E.C.	<b>HUMAINS</b>	Découverte, par des vaisseaux d'exploration humains, d'une planète qui prendra bien plus tard le nom de Poseïdonia.
- 6.182 E.F. 5.818 E.C.	<b>FNHINS</b>	D'après de très vieux récits, il semble qu'une flottille de vaisseaux contenant des explorateurs d'une mystérieuse civilisation se soit écrasée, dans sa totalité et pour une raison inconnue, sur ce qui deviendra plus tard ORT DA FNHIN. Les survivants de ce naufrage seraient les ancêtres des Fnhins. D'où venaient ces explorateurs? nul ne le sait, aucune trace attestant de cet accident n'existant plus. On s'accorde néanmoins à penser que la flottille été constituée de 6 vaisseaux, chacun étant à l'origine d'une « Maison ». L'origine des Fnhins reste encore aujourd'hui une énigme, la civilisation ayant envoyé ces vaisseaux, pour autant qu'elle existe encore, n'ayant jamais été localisée.
- 6.000 E.F. 6.000 E.C.	<b>GHNOZZ</b>	GHNOZONIA atteint le NT5. Les Ghnozz lancent des vaisseaux pour l'exploration du proche espace. Ces explorateurs deviendront peu à peu des contrebandiers ou des pirates pratiquant toute sorte de commerces plus ou moins répréhensibles.
	<b>FNHINS</b>	Sur ORT DA FNHIN, les survivants s'organisent en « Maison », ils prennent peu à peu possession de leur planète. En cela, ils sont aidés par l'imposante technologie qu'ils extraient tant bien que mal des épaves des « vaisseaux des pères ».
- 5.900 E.F. 6.100 E.C.	<b>GHNOZZ</b>	Assassinat de la despote BAHRIXIS 96, on suppose par des hommes du légendaire pirate HOLAMISIS.
- 5.884 E.F. (6.116 E.C.)	<b>SELEHRS</b> <b>HUMAINS</b>	Les premiers spécimens du projet « Haute Gravité » ( <i>les Selehrs</i> ) sortent des bassins de gestation de l'équipe du Professeur J. SELEHR.
- 5.864 E.F. 6.136 E.C.	<b>SELEHRS</b> <b>HUMAINS</b>	Les premières unités selehrines sont jointes aux équipages d'exploration des vaisseaux humains.
- 5.860 E.F. 6.140 E.C.	<b>SELEHRS</b> <b>HUMAINS</b>	L'efficacité des Selehrs en environnement spatial effraie les autorités humaines; le projet « Haute Gravité » est stoppé net. Le Professeur Jacques SELEHR meurt dans des circonstances non élucidées.
- 5.840 E.F. 6.160 E.C.	<b>FNHINS</b>	Les premières tensions apparaissent entre les « Maisons », d'inévitables guerres éclatent. Si elles ne sont initialement que de simples escarmouches, elles prendront de plus en plus d'ampleur avec le temps. Pendant plus de 300 ans, l'histoire des Fnhins ne sera qu'une longue série de guerres de plus en plus meurtrières.
- 5.800 E.F. 6.200 E.C. (...)	<b>GHNOZZ</b>	Apparition des premiers esclaves venant des systèmes voisins et « ramassés » lors de raids de vaste amplitude. Ils seront utilisés dans les mines de VILUPIRIXIS ou dans les stations aériennes de VOLONMISIS où la mortalité sera énorme. Il est à noter que si les autorités pourchassaient les pirates, qui le leur rendaient bien d'ailleurs, les grandes firmes et même certaines administrations traitaient secrètement avec ceux-ci, afin d'obtenir de la main d'œuvre à peu de frais là où les robots étaient insuffisamment efficaces. Ceci permit au célèbre historien Karl KARLTONIS, spécialiste de cette époque, de dire que les pirates étaient à la fois combattus et protégés par les autorités de GHNOZONIA, ce qui explique que rien n'a jamais pu les annihiler

- 5.800 E.F. 6.200 E.C. (suite)	<b>SELEHRS</b> <b>HUMAINS</b>	Découverte de la planète KACKSTON qui deviendra le monde des Selehrs.
- 5.799 E.F. 6.201 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b> <b>HUMAINS</b>	Naissance des premiers bébés poseïdonians issus d'embryons humains sélectionnés par le professeur RAYMOND et son équipe.
- 5.795 E.F. 6.205 E.C.	<b>SELEHRS</b>	Les 850.000 Selehrs créés par les Humains se retrouvent sur KACKSTON et décident d'en faire leur domaine. Les humains, ne pouvant exploiter cette planète en raison de sa forte gravité, acceptent sans broncher.
- 5.780 E.F. 6.220 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b> <b>HUMAINS</b>	Les premiers poseïdonians adultes partent coloniser les premières planètes aquatiques. Colonisation de la planète POSEÏDONIA, découverte 300 ans plus tôt et restée pratiquement inexploitée jusque-là.
- 5.727 E.F. 6.273 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b> <b>HUMAINS</b>	Découverte et colonisation de TRIAKIDES et SALMONIDES. Estimés moins dangereux que les Selehrs, les Poseïdonians sont mieux considérés que ces derniers par le pouvoir central humain.
- 5.720 E.F. 6.280 E.C.	<b>SELEHRS</b>	Les laboratoires de KACKSTON découvrent enfin le moyen de remédier à la stérilité, voulue par les Humains, des premiers Selehrs. Il était temps, la population était tombée au-dessous de la barre des 200.000.
- 5.520 E.F. 6.480 E.C.	<b>FNHINS</b>	Des régions entières d'ORT DA FNHIN ont été ravagées lors des guerres entre les « Maisons ». Les armes chimiques et bactériologiques utilisées ont eu pour conséquences de rendre la majeure partie de la population ayant survécu à ces guerres totalement stériles. Une autre conséquence de l'utilisation de ces armes fut l'augmentation de la dangerosité de certains insectes.
- 5.500 E.F. 6.500 E.C.	<b>SELEHRS</b>	Le premier vaisseau à fusion d'hydrogène sort des chantiers spatiaux de la société Questal. Premier vaisseau entièrement et exclusivement selehr, il est baptisé « Grand Noir ».
- 5.466 E.F. 6.534 E.C.	<b>FNHINS</b>	La civilisation fnhan est exsangue. Les dignitaires des différentes « Maisons », élaborent un code régissant toute la vie des Fn hins. Ce code, qui deviendra plus tard le KHAMO, permettra d'éviter toute guerre inter maisons ultérieure: le duel entre champions s'étant substitué au combat entre armées.
- 5.300 E.F. 6.700 E.C.	<b>GHNOZZ</b>	Renversement de BAHRIXIS 218 par YON ETLIANOSIS Le Rénovateur, après une sanglante guerre civile qui faillit anéantir la civilisation ghnozima.
- 5.279 E.F. 6.721 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b> <b>HUMAINS</b>	Colonisation de ce qui deviendra les secteurs velais et darian. ICTALURAS en particulier, devient la tête de pont des forces armées humaines. A cette époque, cette planète est poétiquement baptisée du nom de code AJT 54.
- 5.210 E.F. 6.790 E.C.	<b>FNHINS</b>	L'unité relative de la nation fnhan étant atteinte, les Fn hins se lancent dans la conquête de leur système solaire.
A partir de - 5.200 E.F. 6.800 E.C.	<b>SELEHRS</b> <b>HUMAINS</b>	Bien qu'indépendants de nature et parfois rejetés par les « vrais » humains, les Selehrs se sentent solidaires des destinées de l'Humanité et grâce à leur réputation d'excellence dans la fabrication des armes et des vaisseaux, ils sont peu à peu « réintégrés ».
- 5.100 E.F. 6.900 E.C.	<b>FNHINS</b>	Les Fn hins lancent de nombreuses missions d'exploration au-delà de leur système, avec le secret espoir de retrouver le monde qui est le berceau de leur race.

- 5.050 E.F. 6.950 E.C.	<b>GHNOZZ HUMAINS FNHINS</b>	Premières prises de contact difficiles avec les pionniers humains par l'intermédiaire des vaisseaux pirates ghnozz qui mettent à mal nombre de leurs vaisseaux d'exploration. A la même époque, quelques vaisseaux de « négriers » ghnozz se posent sur des planètes contrôlées par les Fn hins, s'ensuivent quelques escarmouches aux résultats tout à fait incertains. Les Fn hins prennent conscience qu'ils doivent se doter d'une flotte de combat suffisante pour assurer leur protection et leur volonté d'expansion.
-5.000 E.F. 7.000 E.C.	<b>HUMAINS</b>	Les guerres de colonisation, pudiquement appelées Guerres Extérieures battent leur plein. Sans plan d'ensemble concerté, elles seront plus le fait d'aventuriers sans scrupules et de militaires renégats agissant en groupes isolés dont certains, au début du 9eme millénaire, se regrouperont au sein de l'Alliance (8.000 E.C. / - 4.000 E.F.), préfiguration du 1 <sup>er</sup> Empire. Sur le plan géographique, ces guerres vont permettre de fixer à peu près à leurs dimensions actuelles les limites de ce qui deviendra plus tard la Fédération Galactique. Leurs conséquences sociologiques seront quant à elles antinomiques. Le modèle humain deviendra à la fois l'archétype de l'être accompli, voire supérieur, et celui du « barbare civilisé », c'est à dire utilisant les technologies civilisées à des fins barbares. Cette double image, et ses conséquences sur les rapports avec les humanoïdes et les non-hu ( <i>ni humains ni humanoïdes</i> ), perdureront d'ailleurs au-delà même de l'établissement de la Fédération.
	<b>GHNOZZ HUMAINS FNHINS</b>	Les Guerres Extérieures, battent leur plein. Les Humains lancent leurs flottes, véritable armada, contre les mondes non humains. Plusieurs planètes se regroupent pour faire front face à la menace humaine, parmi elles ORT DA FNHIN et GHNOZONIA. Les mini croiseurs pirates ghnozz font merveille lors de la grande offensive des humains de -4.956 E.F. (7.044 E.C.), notamment lors du harcèlement des arrières de l'armada humaine, réussissant ainsi à la retarder suffisamment pour permettre aux flottes fnhans de remporter leur célèbre victoire du Dédale de Gartafra
- 4.920 E.F. 7.080 E.C.	<b>SAPHRENN'S HUMAINS</b>	Profitant de la confusion qui régnait dans la galaxie lors des Guerres Extérieures, un jeune multi milliardaire alors âgé de 25 ans, Algorn SAPHRENN, jette son dévolu sur une planète sans vie du système de Belvérius Hélénius, IGENDAL 2, et, décidé à en faire la vitrine de la technologie humaine, il se l'approprie sans autorisation. Implantation du « 'camp de base » sur la planète IGENDAL 1, ainsi baptisée d'après le nom de l'épouse d'Algorn SAPHRENN : Igendalia
- 4.902 E.F. 7.098 E.C.	<b>POSEIDONIANS HUMAINS</b>	Etablissement des colonies de SPHYRAENA et HIPPOCAMPOS. Les Poseïdonians continuent à se considérer comme des humains, mais ne se mêlent pas des guerres sauf lorsqu'une planète aquatique est directement menacée.
- 4.900 E.F. 7.100 E.C.	<b>SAPHRENN'S HUMAINS</b>	Largage, depuis IGENDAL 1, de missiles contenant des algues bleues susceptibles d'oxy-générer l'atmosphère d'IGENDAL 2, et des bactéries mutantes destinées à accélérer le processus.
- 4.880 E.F. 7.120 E.C.	<b>SAPHRENN'S HUMAINS</b>	Les premiers insectes et végétaux sont introduits sur IGENDAL 2.
- 4.850 E.F. 7.150 E.C. (...)	<b>SAPHRENN'S HUMAINS</b>	IGENDAL 2 commence à prendre vie. Si l'atmosphère n'est pas encore suffisamment riche en oxygène pour permettre l'implantation de colons, certains mammifères ainsi que des poissons, parviennent à y survivre.

- 4.850 E.F. 7.150 E.C. (suite)	<b>SAPHRENN'S HUMAINS</b>	L'augmentation de la taille des insectes, due à la faible gravité de la planète, n'est pas encore suffisante pour créer des problèmes. A la mort d'Algorn SAPHRENN à l'âge de 95 ans, sa fille, VINA, réoriente le projet de son père : de vitrine technologique, IGENDAL 2 va devenir planète écologique.
- 4.800 E.F. 7.200 E.C.	<b>NOGULLN</b>	Les Humains de la « Grande Expansion » atteignent le système nogull mais devant l'avancée technologique et la puissance de feu des Nogulln, ils battent prudemment en retraite. Ce ne sera que partie remise pour les humains.
	<b>SAPHRENN'S HUMAINS</b>	Vina SAPHRENN n'a aucun mal à trouver nombre de personnes opposées aux Guerres Extérieures (objecteurs de conscience, anti-colonialistes et même déserteurs) qui acceptent de devenir les premiers colons du havre de paix que constitue IGENDAL 2. Certes, la planète manque encore d'oxygène et la vie n'y est pas encore facile, mais ces pionniers ne ménagent aucun effort pour améliorer les choses.
- 4.500 E.F. 7.500 E.C.	<b>NOGULLN HUMAINS SELEHRS</b>	Les Selehrs participent activement à la Grande Expansion. La compagnie Questal est alors le principal fournisseur d'armes et de vaisseaux. Son emblème devient synonyme de mort et de destruction, en particulier chez les Nogulln. En effet, alors que les Nogulln sont à la veille de mettre au point la téléportation, ce qui deviendra plus tard l'Alliance établit sa base avancée sur NEWTER ( <i>Nogullon 6</i> ) dans le système Nogull. Habilement, les Selehrs des flottes humaines limitent les zones de combat dans l'atmosphère de la planète, là où leur adaptation à la forte gravité leur apporte un avantage considérable. Les Nogulln sabordent volontairement leurs robots. NEWTER deviendra rapidement un fief selehr.
	<b>POSEIDONIANS HUMAINS</b>	Découverte de la race des Characidès sur SPHYRAENA.
- 4.450 E.F. 7.550 E.C.	<b>NOGULLN SELEHRS</b>	Les Selehrs adoptent la même stratégie appliquée avec succès sur NEWTER pour s'emparer de VALDRIS et de GERTER. Ces planètes rejoignent les possessions selehrines. Là encore, les Nogulln détruisent leurs propres robots et installations.
- 4.400 E.F. 7.600 E.C.	<b>NOGULLN SELEHRS</b>	Le gouvernement nogull capitule contre l'alliance des Humains et des Selehrs, cette dernière s'engage à ne pas toucher aux planètes standards du système nogull en échange d'un gel de la technologie nogulli et d'un droit de contrôle sur l'ensemble du système. Le système nogull va connaître une longue période de stagnation qui sera appelée « La Seconde Nuit ». Cependant une partie de l'armée nogulli fait sécession et organise la résistance en pratiquant une guerre à « la cosaque » faite d'escarmouches, aussi courtes que violentes, suivies d'une fuite rapide avant que la situation ne tourne à leur désavantage.
- 4.200 E.F. 7.800 E.C.	<b>NOGULLN SELEHRS</b>	Dans ce qui deviendra le secteur humain, les bases de NORTER et SENDETER passent sous contrôle selehr.
- 4.193 E.F. 7.807 E.C.	<b>POSEIDONIANS HUMAINS SELEHRS</b>	Les communications avec le pouvoir central humain se détériorent, les Poseïdonians mettent en place un réseau de transport entre leurs planètes et utilisent les techniques et vaisseaux selehrs.



- 4.088 E.F. 7.912 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b> <b>HUMAINS</b>	Création, par les Humains, des premiers robots aquatiques vraiment performants, ce qui va écarter les Poseïdonians des nouvelles planètes aquatiques conquises par les forces humaines après cette date.
- 4.020 E.F. 7.980 E.C.	<b>GHNOZZ</b> <b>HUMAINS</b>	Les Humains gagnent les Guerres Extérieures, les Ghnozz devront payer un fort tribut et renoncer à toutes leurs possessions extérieures. La rage des vaincus se traduira par une recrudescence des actes de piraterie ghnozz.
Jusqu'en - 4.000 E.F. 8.000 E.C.	<b>LEMURIANS</b>	La civilisation émaroddane, toujours souterraine, régresse jusqu'à retomber au NT2. Il est probable que le chiffre de population a également chuté durant cette période.
- 4.000 E.F. 8.000 E.C.	<b>HUMAINS</b>	Fondation de l'ALLIANCE, préfiguration du 1er Empire. En 8000 E.C. Alpha Nord, sous le nom de CORTEZ PLACE, est décrétée capitale officielle des possessions humaines.
	<b>NOGULLN</b> <b>SELEHRS</b> <b>HUMAINS</b>	Profitant largement de ses 5 postes avancés ( <i>VALDRIS, NEWTER, NORTER, GERTER et SENDETER</i> ), l'Alliance s'en sert pour poursuivre la résistance nogulli jusqu'aux limites sud de ce qui deviendra la Fédération. Les Selehrs sont maintenant 1 milliard. Après avoir dû se retrancher dans des positions de plus en plus éloignées, la résistance nogulli n'a plus les moyens de revenir au cœur du système pour combattre les Selehrs, elle disparaît corps et biens et nul ne sait aujourd'hui ce qu'elle est devenue, même si certaines théories perdurent encore de nos jours selon lesquelles les résistants nogulln auraient trouvé refuge dans l'Enclave.
	<b>LEMURIANS</b>	Korina est découverte alors que les humains viennent de mettre L'Alliance en place. Cette planète est rebaptisée LEMUR en l'honneur d'Abigaïl LEMUR Grande Coordinatrice de l'Alliance ( <i>Présidente de l'exécutif</i> ). Dès cette époque, LEMUR devient un lieu de villégiature, réservé, à cette époque, aux plus fortunés.
- 3.996 E.F. 8.004 E.C.	<b>REPTANDROS</b>	Découverte des Reptandros sur LEMUR, ils sont pris pour la race autochtone de cette planète. Dès cette époque les Reptandros se répandent sur toutes les possessions de L'Alliance.
- 3.990 E.F. 8.010 E.C.	<b>GHNOZZ</b>	Apparition de grands chefs pirates très puissants regroupant autour d'eux plusieurs dizaines de vaisseaux pirates et de nombreuses troupes mercenaires ou régulières livrées à elles-mêmes depuis leur défaite lors des Guerres Extérieures. Ils écumeront toute la périphérie de notre galaxie pendant près de 200 ans.
- 3.896 E.F. 8.104 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b> <b>HUMAINS</b>	Découverte de la race des Solidès sur HIPPOCAMPOS.
- 3.700 E.F. 8.300 E.C.	<b>SAPHRENN'S</b> <b>HUMAINS</b>	La planète IGENDAL 2 est alors totalement viable. Les Saphrenn's, ainsi qu'ils se sont eux-mêmes baptisés, commencent à muter. Cette mutation concernant tout d'abord leurs cheveux et leur taille. La vie est encore dure sur IGENDAL 2, notamment en raison des animaux ayant eux aussi subi un accroissement de leur taille. Conformément aux dernières volontés de Vina SAPHRENN, les installations techniques d'IGENDAL 1 sont désaffectées.

- 3.600 E.F. 8.400 E.C.	<b>LEMURIANS HUMAINS</b>	Au cours d'un forage prospectif destiné à étudier le sous-sol de la planète LEMUR, le « <i>plafond</i> » d'une cité émaroddane s'écroule, la centaine de victimes est passée sous silence mais l'existence d'une nouvelle forme de vie intelligente sur LEMUR est officiellement annoncée
	<b>REPTANDROS</b>	Comme ils ne semblent pas avoir de nom, ils se voient baptisés Reptandros, acronyme entre « reptile » et la racine grecque du mot homme : « andro ». En fait, entre eux, les Reptandros se nomment : « Etres vivants ».
- 3.500 E.F. 8.500 E.C.	<b>SELEHRS POSEIDONIANS HUMAINS</b>	Le relâchement économique, militaire et social de l'Alliance va inciter les Selehrs à faire sécession et à se replier sur eux-mêmes, ne gardant de contacts qu'avec les Poseïdonians avec lesquels ils signent les Accords de Triakidès le 3 janvier 8500 E.C.
de - 3.500 E.F. 8.500 E.C. à - 3.200 E.F. 8.800 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b>	Nette tendance des Poseïdonians à se replier sur eux-mêmes et à se désintéresser des affaires des autres. Ils se consacrent à l'exploration systématique des profondeurs de leurs planètes, et à la mise au point de l'ensemble de leurs techniques sous-marines. La population compte 2 milliards d'individus.
- 3.000 E.F. 9.000 E.C.	<b>SELEHRS POSEIDONIANS FNHINS</b>	Les Selehrs, habitants de KACKSTON, vont rayonner dans le secteur. La progression vers le quadrant Ouest n'étant pas possible étant donné le pacte ( <i>les Accords de Triakidès le 3 janvier 8.500 E.C.</i> ) qui lie Selehrs et Poseïdonians ( <i>autres descendants d'humains</i> ), les Selehrs vont partir vers le quadrant Est, où ils vont rencontrer les Fnhins, alors eux aussi en pleine période d'expansion. Les Selehrs vont faire les frais de ce que les Fnhins appellent la « 1 <sup>ère</sup> Guerre des Zones », leur population, qui avait atteint le milliard et demi, va diminuer d'un tiers.
de -3.000 E.F. 9.000 E.C. à - 2.986 E.F. 9.014 E.C.	<b>POSEIDONIANS SELEHRS FNHINS</b>	La guerre opposant les Selehrs et les Fnhins va avoir pour conséquence la disparition presque totale des moyens de transports spatiaux poseïdonians. Les planètes poseïdoniennes vont toutes régresser jusqu'au Niveau Technologique 3 (NT3). On appelle cette période le Moyen-âge Poseïdonian.
- 2.986 E.F. 9.014 E.C.	<b>SELEHRS FNHINS</b>	SALVIS tombe le 4 janvier, les Selehrs acceptent une paix précaire avec les Fnhins et se replie de nouveau sur eux-mêmes.
- 2.600 E.F. 9.400 E.C. (...)	<b>HUMAINS</b>	Naissance officielle du Premier Empire. Cosmographiquement restreint et coupé de la plupart des planètes colonisées, il est uniquement peuplé d'humains. L'intelligentsia impériale occultera toutes les informations sur les humanoïdes et les non-hu ( <i>non-humanoïdes</i> ) dont on viendra même à oublier l'existence. Utilisés un peu au hasard lors des Guerres Extérieures, les couloirs de translation sont systématiquement répertoriés. La Guilde des Navigateurs va devenir l'une des premières puissances de l'Empire.
	<b>LEMURIANS HUMAINS</b>	Apparition des « aériens » sur LEMUR, quelques milliers d'Emarodds, que les humains appellent Lemurians, quittent leur vie souterraine et se mêlent à la population. Ils ne sont encore qu'une poignée, moins d'un million, lors de l'instauration du 1 <sup>er</sup> Empire, période durant laquelle, en dépit de leur politique de repli, les privilégiés du système continueront à venir se reposer sur LEMUR, les Lemurians étant cantonnés dans les tâches subalternes.

<p>- 2.600 E.F. 9.400 E.C. (suite)</p>	<p><b>SAPHRENN'S HUMAINS</b></p>	<p>Les Saphrenn's ont atteint leur taille moyenne définitive et malgré le début du bleuissement de leur peau, restent considérés comme des humains et font partie intégrante du 1<sup>er</sup> Empire. Cependant, fidèles au testament philosophique de Vina SAPHRENN, ils refusent toute introduction de la technologie sur leur monde, IGENDAL 2. Ils se replient sur eux-mêmes au point de réduire la structure sociale à son élément le plus simple : la famille. Peu à peu, l'Empire se désintéressera d'IGENDAL 2.</p>
	<p><b>SELEHRS HUMAINS</b></p>	<p>Tandis que le 1<sup>er</sup> Empire naissant commence à couper les ponts avec les mondes humanoïdes, les Selehrs gèrent leurs crises internes. Les 5 planètes du sud du quadrant selehr (VALDRIS, NEWTER, NORTER, GERTER et SENDETER) se déclarent « Nation Kestranne », ce qui signifie « libre » en Selehr. En effet, parlant le GALACTO à l'origine, les Selehrs, et depuis les années 8.000 E.C. (- 4.000 E.F.), ont développé une langue et une culture spécifiques. En dépit de quelques escarmouches, il n'y a pas de véritable guerre entre les planètes du nord du quadrant et la « Nation Kestranne ».</p>
<p>- 2.000 E.F. (10.000 E.C.)</p>	<p><b>ANDROMEDIENS HUMAINS SELEHRS</b></p>	<p>Les Selehrs « Nordistes », qui contrôlent maintenant parfaitement ce qui deviendra le secteur selehr, proposent un pacte de non-agression à la nation Kestranne. Le 12 septembre les Accords de Vortran sont signés, sous l'égide des Humains. Vortran étant en plein secteur andromédien, ceux-ci prennent contact avec les Humains mais ne sont absolument pas au courant des accords signés, lesquels comprennent la création d'un territoire neutre, à savoir Vortran qui est purement et simplement annexée au profit des Selehrs. Ce tout premier contact avec le 1<sup>er</sup> Empire aura pour effet l'invasion d'Andromède par des vaisseaux remplis de Selehrs qui sèmeront la terreur parmi les Andros lesquels se retrouvent bientôt colonisés. Les descendants des terriens utilisant déjà le vocable « Andromède » pour désigner une étoile (qui se trouve d'ailleurs dans un tout autre secteur), ils l'utilisent pour désigner ce nouveau monde et finalement c'est le terme terrien qui subsistera, les Andros étant pour leur part rebaptisés en Andromédiens.</p>
<p>- 1.150 E.F. 10.850 E.C. (...)</p>	<p><b>HUMAINS</b></p>	<p>Le JIHAD FERNIEN décrète la suppression de tout système automatisé au sein du 1<sup>er</sup> Empire alors même que commence la fabrication en grande série des premiers androïdes dignes de ce nom. Ces derniers entrent aussitôt dans la clandestinité. En quelques siècles l'Humanité va retomber au Niveau Technologique 4 (NT4), soit un niveau comparable, voire légèrement inférieur, à celui des Terriens du début de la Grande Expansion (-9.750 E.F./2.250 E.C.).</p>
	<p><b>SAPHRENN'S (...)</b></p>	<p>Se considérant toujours comme des humains, les Saphrenn's sont maintenant des mutants à part entière. Ils sont fiers de leurs différences et de leur jeune culture. La méfiance envers « l'étranger » atteint son paroxysme. Un vague décret impérial les classe alors parmi les humanoïdes et les exclut du 1<sup>er</sup> Empire qui, cependant, ne lance aucune offensive contre la planète. Malheureusement, un obscur fonctionnaire a l'idée de proposer aux Saphrenn's qui le désirent de pouvoir continuer à être considérés comme des humains, mais à condition de quitter IGENDAL 2. L'attribution d'une prime destinée à faciliter leur implantation ailleurs va achever de convaincre plusieurs dizaines de milliers de Saphrenn's déjà traumatisés à l'idée de perdre leur « humanité ».</p>

- 1.150 E.F. 10.850 E.C. (suite)	<b>SAPHRENN'S</b> (suite)	L'avènement du JIHAD FERNIEN, plutôt conforme à l'esprit Saphrenn's amènera ces exilés à penser qu'ils ont fait le bon choix et à renoncer au retour sur leur planète d'origine IGENDAL 2, qui devient en quelque sorte une planète oubliée des instances officielles.
	<b>SELEHRS</b>	Le Jihad Fernien qui frappe l'Empire va avoir une conséquence intéressante pour les Selehrs qui deviennent fournisseurs clandestins de systèmes automatisés. Les planètes du nord du secteur selehr feront un peu de trafic, mais c'est la Nation Kestranne qui va donner un véritable essor à la robotique selehrine.
- 1.133 E.F. 10.867 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b>	Le 3 Août, naissance de Marcus ZOTA, originaire de SPHYRAENA, et qui va se lancer dans une grande croisade de réunification de la diaspora poseïdonienne. D'une longévité exceptionnelle (162 ans), ZOTA parviendra, grâce notamment à son charisme et sa parfaite connaissance de la psychologie des foules, à donner à la société poseïdonienne les structures qu'elle a encore aujourd'hui.
- 1.001 E.F. 10.999 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b>	A la veille du 12 <sup>ème</sup> millénaire, Marcus ZOTA s'éteint après avoir bâti une flotte spatiale poseïdonienne, un empire structuré et neutre, une technologie relativement suffisante. Mais il a surtout fait des planètes poseïdoniennes de considérables productrices de nourriture, véritables garde-manger de l'Humanité.
- 1.000 E.F. 11.000 E.C.	<b>ANDROMEDIENS</b>	Réminiscence de leur lointain passé d'avant la « Grande Apocalypse » ? Difficile à dire, mais les Andromédiens se font rapidement une solide réputation d'astro-navigateurs hors pair. Parallèlement, leur idéal pacifiste commence à s'effriter sous l'influence humaine et selehrine. En effet, coupés de toute influence extérieure depuis plus de 20.000 ans, les Andromédiens ont du mal à empêcher des individus violents de les « contaminer ». Les sages andromédiens vont alors axer leur action dans deux directions presque opposées. D'une part ils créent des corps spéciaux, les « Légions de Paix », comprenant des Andromédiens purs et durs et qui ont pour mission de défendre la non-violence en toute circonstance, y compris au péril de leur vie. D'autre part ils teintent l'éducation des jeunes Andromédiens d'une certaine dose de « réalisme », afin de les sauvegarder.
	<b>SELEHRS</b>	C'est la grande période de mysticisme selehr due au charisme de Caldron ZAL, homme politique qui lance le mythe du « Grand Selehr Blanc » et peut-être, partiellement à l'influence des Andromédiens.
- 800 E.F. 11.200 E.C.	<b>VELAIX</b>	Très peu de renseignements sur l'histoire de L'SOTKAARD jusqu'à cette époque, si ce n'est l'émergence de la religion unique L'Solukin en -759 E.F. (11.241 E.C.)
0 E.F. 12.000 E.C. (...)	<b>HUMAINS</b> (...)	Après une longue et sanglante guerre civile, création de la FRATERNITE, préfiguration de ce qui sera plus tard la Fédération, et qui est en fait une confédération des systèmes planétaires appartenant au Premier Empire. C'est à cette époque que démarre la nouvelle datation. L'an 12.000 E.C. devenant l'an 0 E.F. ( <i>Ere de la Fraternité</i> ), et que l'on reprend les recherches sur la modélisation du Temps. La Fraternité reprend contact avec les planètes délaissées par le premier Empire. La maîtrise des couloirs de translation et la généralisation de leur utilisation entraînent rapidement le déclin de la Guilde des

0 E.F. 12.000 E.C. (suite)	<b>HUMAINS</b> (suite)	<p>Navigateurs alors que, parallèlement, va s'accroître la puissance de la Guilde des Marchands.</p> <p>Les mille ans de la Fraternité seront tout juste suffisants pour permettre à l'Humanité de remonter au Niveau Technologique 5 (NT5) et d'atteindre ensuite le NT6.</p>
	<b>POSEIDONIANS</b>	Les Poseïdonians, alors estimés à plus de 3 milliards, adhèrent à la Fraternité.
	<b>SELEHRS</b> <b>FNHINS</b>	<p>Tous les Selehrs (<i>quadrants Nord et Sud</i>) adhèrent à la Fraternité.</p> <p>C'est également le début de la 2<sup>ème</sup> Guerre des Zones entre Fnhins et Selehrs du nord.</p> <p>Andromédiens et Humains sont neutres tandis que GHNOZONIA soutient logistiquement ORT DA FNHIN, tout comme POSEÏDONIA le fait avec KACKSTON (<i>les Poseïdonians apporteront leur soutien logistique aux Selehrs jusqu'en 245 E.F. / 12.245 E.C.</i>).</p> <p>SALVIS est reprise en 27 E.F. (12.027 E.C.) par les Selehrs qui perdent 400 millions des leurs.</p>
	<b>ANDROMEDIENS</b>	<p>Les mesures de sauvegarde de leur culture pacifiste prises par les sages et perpétuées par leur descendants finissent par porter leurs fruits, influençant la population non andromédienne. En 0 E.F. les Andromédiens ont en effet repris le contrôle total de leur planète sans qu'aucune bataille n'ait été livrée, sans qu'aucune goutte de sang n'ait été versée. Humains et Selehrs résidant sur place sont désormais presque unanimement non violents.</p> <p>A partir de cette date et jusqu'à nos jours, les Andromédiens s'intéressent à toutes les activités de la Fraternité puis de la Fédération, tout en sachant tenir leur petite planète à l'écart de toute agitation politique.</p> <p>Parallèlement et pendant près de 4000 ans, ils se sont bien sûr illustrés comme diplomates et médiateurs dans de nombreuses circonstances.</p>
	<b>NOGULLN</b>	Les 1 <sup>ers</sup> Nogulln commencent à s'expatrier dans le reste de la Galaxie.
160 E.F. 12.160 E.C.	<b>TOUTES</b>	Le GALACTO, considérablement amélioré, est déclaré langue officielle de la Fraternité.
200 E.F. 12.200 E.C.	<b>LEMURIANS</b>	<p>Alors que la Fraternité est en place depuis deux siècles, un nouveau couloir de translation est découvert permettant de réduire considérablement le temps et le coût du trajet entre LEMUR et ALPHA NORD.</p> <p>Les « vacances » sur cette planète se démocratisent en même temps que les « aériens », qui sont désormais plusieurs millions, commencent à prendre des postes à responsabilité.</p>
245 E.F. 12.245 E.C.	<b>SELEHRS</b> <b>FNHINS</b>	<p>L'intervention, tardive mais efficace, des Selehrs de la Nation Kestranne dans le conflit qui oppose les Selehrs du quadrant Nord aux Fnhins provoque la défaite de ces derniers.</p> <p>Les différents protagonistes ne gardent que leurs possessions d'avant le conflit, la 2<sup>ème</sup> Guerre des Zones s'achève dans une sorte de match nul.</p>
256 E.F. 12.256 E.C.	<b>VELAIX</b>	Première prise de contact entre L'SOTKAARD et l'extérieur à savoir la Fraternité.
280 E.F. 12.280 E.C.	<b>SELEHRS</b>	Les Accords de Jupiter concrétisent la réconciliation définitive des deux peuples selehrs. La propagation des idées sudistes va modifier le comportement de l'ensemble de la race.

<p>900 E.F. 12.900 E.C.</p>	<p><b>GHNOZZ</b></p>	<p>Après plusieurs dizaines d'années de recherche et de sélection animale très poussée, les biologistes ghnozz parviennent à obtenir une nouvelle race de Vilupis suffisamment intelligente pour mener à bien, après un long entraînement, des missions impossibles pour l'homme ou le robot (réparation dans les parties inaccessibles d'un vaisseau par exemple). Bien vite, on vit l'avantage d'une utilisation militaire de ces Vilupis, et apparaissent des unités de chocs composées de centaines de ces redoutables carnassiers. Dans le même temps, toute utilisation civile de ces animaux fut proscrite afin d'éviter leur prolifération incontrôlée.</p>
<p>1.000 E.F. 13.000 E.C.</p>	<p><b>HUMAINS</b></p>	<p>Avènement du Second Empire qui durera moins d'un millénaire et dont la fin sera marquée par une période extrêmement troublée connue sous le nom de « Guerre de l'Etoile ». Les androïdes, qui avaient fait une timide réapparition lors de la période précédente, sont de nouveaux pourchassés. Il n'y a pas de rupture avec les planètes colonisées.</p>
	<p><b>GHNOZZ HUMAINS</b></p>	<p>L'ère du 2<sup>ème</sup> Empire marque le retour des Ghnozz sur la scène galactique. Trop fiers pour se plier sous le joug impérial, ils se rebellent et entrent en lutte ouverte contre l'Empire. Après la destruction quasi-complète de la flotte de GHNOZONIA, les croiseurs impériaux entreprennent de réduire toute résistance dans le système d'ILISRIS. Mais certains pirates, avec l'aide des restes de la flotte ghnozima réussissent à les repousser, ils se font alors une renommée de guerriers impitoyables et sèment la terreur dans nombre de systèmes fidèles à l'Empire, notamment avec l'utilisation de leurs vilupis qui sont devenus des hordes d'invasion terriblement structurées et efficaces (<i>« après leur passage, il ne restait rien, plus de trace d'être vivant ou ayant vécu... -Karl KARLTONIS- »</i>).</p>
	<p><b>VELAIX HUMAINS</b></p>	<p>La présence d'un couloir de translation dans la barrière de météorites amène le 2<sup>ème</sup> Empire à s'intéresser de près à la planète L'SOTKAARD. Présence d'une importante garnison impériale qui s'opposera lors de très rudes combats aux dissidents regroupés dans le système de GALUNIS-1, certaines régions de L'SOTKAARD en gardent encore les traces. Durant cette période les tribus velaisiax garderont une neutralité salvatrice.</p>
<p>1.173 E.F. 13.173 E.C.</p>	<p><b>POSEIDONIANS</b></p>	<p>Marcus ZOTA III, potentat décadent se surnommant lui-même « Le Magnifique » est renversé par Solis NASSTANG, ce qui entraîne la chute de la 1<sup>ère</sup> dynastie poseïdonienne. NASSTANG étant le dernier descendant d'une des premières familles ayant colonisé POSEÏDONIA, il y fait transférer la capitale du pouvoir poseïdonian.</p>
<p>de 1.173 E.F. 13.173 E.C. à 1.680 E.F. 13.680 E.C.</p>	<p><b>POSEIDONIANS</b></p>	<p>Guerre larvée pour la prise de pouvoir entre les principales familles poseïdoniennes. Combats entre milices privées, intrigues, mariages de convenance et assassinats sont monnaie courante. Le peuple s'en désintéresse totalement. C'est à cette époque que certaines citées sous-marines poseïdoniennes se libèrent des contraintes de la surface, pour choisir les profondeurs de leurs planètes aquatiques. Le terme de « profond » est officialisé. En 1680 E.F., la 2<sup>ème</sup> dynastie prend le pouvoir.</p>

1.500 E.F. 13.500 E.C.	<b>SAPHRENN'S HUMAINS</b>	<p>Une fois implanté, le 2<sup>ème</sup> Empire considérera IGENDAL 2 comme faisant partie de ses possessions, mais aucun contact ne sera pris avec les Saphrenn's.</p> <p>En 1.800 E.F. (13.800 E.C.), cependant, les troupes du 2<sup>ème</sup> Empire y débarquent afin d'en faire un avant-poste militaire durant la « Guerre de l'Etoile ». Les Saphrenn's évitant tout contact et les militaires ayant d'autres chats à fouetter, aucun accrochage ou trouble n'est enregistré dans les Archives Galactiques durant cette période sur IGENDAL 2.</p>
1.917 E.F. 13.917 E.C.	<b>SELEHRS</b>	La révolution matérialiste fixe le système politique encore en vigueur des Selehrs tout en prônant l'ouverture aux autres races, tandis que le mythe du Grand Selehr Blanc continue à se transmettre de génération à génération.
1.950 E.F. 13.950 E.C.	<b>LEMURIANS</b>	Totalement délaissée jusque-là, MILAF commence à être explorée. La découverte des filons de diamants et des gisements de mercure va lui faire connaître une immigration massive, et c'est sur cette planète que sera implanté dès le début de 1.969 E.F. (13.969 E.C.) l'un des tous premiers relais A.C.T., cet organisme étant particulièrement intéressé par le mercure.
1.966 E.F. 13.966 E.C.	<b>NOGULLN</b>	<p>Sur ALPHA NORD l'équipe du professeur Poniok SANDO-AKI-RHINAL, un Nogull membre de l'Académie Psycho-Technocratique, réalise la 1<sup>ère</sup> téléportation expérimentale.</p> <p>La Téléportation (TP) sera parfaitement au point et officialisée 2 ans plus tard.</p>
1.968 E.F. 13.968 E.C.	<b>TOUTES</b>	<p>Chute du 2<sup>ème</sup> Empire.</p> <p>Le fondateur de la Nouvelle Confrérie JEDI rétablit un système démocratique.</p> <p>Si toutes les techniques sont encore de NT6, les transports, grâce à la mise au point de la Téléportation, accèdent au NT 7.</p>
	<b>A.S.T.</b>	<p>L'Agence Commerciale de Téléportation, l' A.C.T., est alors créée.</p> <p>Un département ultrasecret y est chargé de coordonner toutes les recherches concernant le voyage dans le Temps. Ce département, qui deviendra plus tard l' A.S.T, n'est connu que des 7 membres du Comité des Sages fondé dès la création de l'A.C.T.</p> <p>A cette époque, la TP (<i>Téléportation</i>) fonctionne au mercure et la CTP (<i>Chronotéléportation</i>) est encore du domaine de la science-fiction.</p>
	<b>GHNOZZ</b>	Après la chute du 2 <sup>ème</sup> Empire, les Ghnozz verront dans les vilupis, dont la prolifération était devenue trop importante, une très grave menace et décideront de les exterminer, extermination qui ne se fera pas sans mal. Il n'y aura plus de trace de vilupis « évolué » jusqu'en 3.700 E.F.
1.969 E.F. 13.969 E.C.	<b>A.S.T.</b>	Implantation sur MILAF de l'un des tous premiers relais A.C.T.
1.981 E.F. (13.981 E.C.) (...)	<b>TOUTES</b>	<p>Naissance officielle de la Fédération Galactique à laquelle adhère la quasi-totalité des systèmes stellaires anciennement colonisés.</p> <p>La capitale administrative est établie sur ALPHA-NORD.</p> <p>Les androïdes ressortent de la clandestinité.</p>
	<b>NOGULLN</b>	Les Nogulln sont parmi les premiers à adhérer à la Fédération.
	<b>SELEHRS NOGULLN (...)</b>	Tout en poursuivant leur histoire personnelle, les Selehrs n'avaient rien changé à leur attitude dans le système Nogull.

<p><b>1.981 E.F.</b> <b>(13.981 E.C.)</b> <i>(suite)</i></p>	<p><b>SELEHRS NOGULLN</b> <i>(suite)</i></p>	<p>Adhérent à la Fédération et à ses lois, ils se voient contraints de rendre les planètes K (<i>planètes à forte gravité</i>) aux Nogulln, mais les « "Accords de Kaletena » leur laissent l'exploitation desdites planètes, les Nogulln se réservant la commercialisation des produits.</p> <p>Les Selehrs parviennent, néanmoins, à garder en leur possession les autres planètes qu'ils contrôlent dans les différents secteurs de la galaxie en échange de conditions économiques spéciales accordées à leurs « hôtes ».</p>
<p><b>1.981 E.F.</b> <b>(13.981 E.C.)</b> <i>(suite)</i></p>	<p><b>LEMURIANS</b></p>	<p>LEMUR adhère à la Fédération dès sa création et Meredith CATHALIN, porte-parole du peuple lemurian, demande au Présidium que la planète LEMUR soit officiellement reconnue comme appartenant aux Lemurians.</p>
	<p><b>POSEIDONIANS</b></p>	<p>Les Poseïdonians refusent d'adhérer à la Fédération tant que les planètes aquatiques colonisées par les « secs » grâce aux techniques nouvelles ne leur sont pas attribuées.</p> <p>Une partie de bras de fer s'engage entre la Fédération et Salmon III, elle va tourner au désavantage des Poseïdonians.</p> <p>A l'exception des planètes principales, toutes les planètes aquatiques (<i>y compris celles qui étaient dans le giron poseïdonian</i>) vont être ré-attribuées à la race du secteur dans lequel elles se trouvent. AJT54 devient ICTALURAS, aucune autre race ne tendra la main aux Poseïdonians.</p>
	<p><b>GHNOZZ</b></p>	<p>L'entrée de GHNOZONIA dans la Fédération implique l'abolition de l'esclavage dans le système d'ILISRIS, les ex-esclaves ayant la liberté de vivre là où ils le désirent. Ceci aura de très graves conséquences sur le mode de vie des Ghnozz qui utilisaient des esclaves depuis des millénaires.</p> <p>Mais la conséquence la plus importante fut la très grande perte de puissance des pirates « négriers » et de leurs sociétés d'exploitation minière clientes, les uns privés d'une source de revenus très juteuse, les autres d'une main d'œuvre bon marché.</p>
<p><b>1.983 E.F.</b> <b>13.983 E.C.</b> <i>(...)</i></p>	<p><b>SAPHRENN'S</b></p>	<p>La toute nouvelle Fédération Galactique propose aux Saphrenn's de se placer sous sa protection, leur garantissant en échange le respect total de leur mode de vie.</p> <p>Le traité alors signé, connu sous le nom de « Convention Vina », sera plus tard considéré comme la préfiguration du principe de non immixtion.</p> <p>C'est la Spatiale qui sera chargée de faire disparaître tout trace du passage de ses prédécesseurs du 2<sup>ème</sup> Empire.</p>
	<p><b>VELAIX</b></p>	<p>La Spatiale, reprenant la politique de l'armée du 2<sup>ème</sup> Empire, construit plus de 200 bases sur L'SOTKAARD, la plus importante se situant non loin de la plus grande des oasis, L'NIRVA.</p> <p>La même année, et malgré les difficultés engendrées par l'absence de pouvoir central, la Fédération parvient à établir une résolution commune à toute la planète. A partir de cette date, et durant une cinquantaine d'années, nombreux seront les Velaix qui quitteront L'SOTKAARD à la recherche d'une vie plus facile.</p> <p>Ces exils volontaires continueront par la suite, mais sur une moindre échelle. C'est ainsi que l'on trouve actuellement dans toute la Fédération de nombreux Velaix marchands, artisans, artistes ou architectes, domaines d'activité où ils excellent plus particulièrement</p>
	<p><b>LEMURIANS REPTANDROS</b> <i>(...)</i></p>	<p>Après 2 ans de tractations le Traité de Korina est enfin signé le 12/11/1983 E.F. (13.983 E.C.)</p>



<p>1.983 E.F. 13.983 E.C. (Suite)</p>	<p><b>LEMURIANS REPTANDROS</b> (Suite)</p>	<p>Par ce traité, LEMUR est officiellement reconnue comme appartenant aux Lemurians. Ce jour devient celui de la fête fédérale lemurienne et les propriétaires non lemuriens étant indemnisés. Les Reptandros initialement pris pour la race autochtone de LEMUR n'ont plus aucun droit sur cette planète. LEMUR adopte un système de gouvernement calqué sur le modèle fédéral et Meredith CATHALIN en devient le 1<sup>er</sup> Président.</p>
<p>1.985 E.F. 13.985 E.C.</p>	<p><b>A.S.T.</b></p>	<p>Edill IDEGUES découvre sur Terra Solaris un métal liquide, inconnu jusque-là, grâce auquel Freez YERTHIR et Krift de QUANC'D réalisent enfin la première véritable Chronotéléportation (CTP), et qu'ils baptisent Chronodium. Dans le plus grand secret, le Comité des Sages établit une charte définissant le rôle de l' Agence Spatio-Temporelle (A.S.T.), et décide la construction de son siège dont l'emplacement n'est connu que des membres du Comité des Sages dont le Commandeur Suprême de l'A.S.T. fait bien évidemment partie. La même année, l' A.S.T. crée le Comptoir Galactique de Crédit (C.G.C.), banque privée dont le siège est situé sur HELVETIA (<i>petite planète indépendante proche d'ALPHA NORD</i>) et qui, depuis 2050 E.F., est la plus importante banque de la Fédération.</p>
<p>1.990 E.F. 13.990 E.C.</p>	<p><b>NOGULLN</b></p>	<p>Sans qu'ils aient à le demander, les Cralènes se voient attribuer l'exclusivité du commerce des métaux rares, mais surtout des diamants extraits par les Selehrs sur VALDRIS. VERTIS devient rapidement le territoire le plus riche de la Fédération après HELVETIA.</p>
	<p><b>LEMURIANS</b></p>	<p>Suite à la découverte du Chronodium, les gisements de mercure de MILAF ne présentent plus d'intérêt pour l' Agence Commerciale de Téléportation (A.C.T.). Cependant, le Chronodium étant présenté officiellement comme un dérivé enrichi du mercure, les principaux gisements de cette planète continuent d'être exploités afin de donner le change, mais sur un rythme beaucoup moins intensif. Parallèlement, les filons de diamants s'épuisant, la planète va peu à peu se vider de la majorité de ses occupants aussi bien lemuriens que fédéraux.</p>
	<p><b>A.S.T.</b></p>	<p>Tous les relais A.C.T. fonctionnent maintenant au Chronodium ce qui permet de tripler leur capacité en TP et de les utiliser (<i>secrètement</i>) pour la CTP.</p>
<p>après 1.990 E.F. 13.990 E.C.</p>	<p><b>LEMURIANS</b></p>	<p>Au lieu de revenir sur LEMUR, nombre d'aériens vivant sur MILAF vont s'expatrier dans le reste de la Fédération, imités bientôt par d'autres « aériens » de LEMUR. Ils s'installeront sur la plupart des mondes avec une prédilection pour ANDROMEDE, peut-être à cause de la température moyenne de cette planète.</p>
<p>2.000 E.F. 14.000 E.C.</p>	<p><b>FNHINS</b></p>	<p>Les Fn hins lancent leur 3<sup>ème</sup> Guerre des Zones qui les oppose cette fois-ci directement à la Fédération. Les Selehrs n'interviennent pas militairement, mais participent au blocus du secteur fnhin.</p>
<p>2.012 E.F. 14.012 E.C.</p>	<p><b>FNHINS</b></p>	<p>Les Fn hins capitulent devant la dureté du blocus imposé par la Fédération. Ils adhèrent à celle-ci contraints et forcés.</p>

2.017 E.F. 14.017 E.C.	A.S.T.	Virni IGHANDERI met au point de la Psycho-Programmation
2.024 E.F. 14.024 E.C.	TOUTES	<p>Les androïdes, réclamant en masse le droit à la citoyenneté galactique, essuient un refus net et catégorique de l'Assemblée Galactique. C'est l'insurrection qui dégénérera rapidement en véritable guerre, improprement appelée « Guerre des Robots ».</p> <p>Elle durera 20 ans et fera plusieurs milliards de morts.</p> <p>La puissance de combat des unités d'androïdes aquatiques va donner du fil à retordre à la Fédération qui, en échange de l'aide des Poseïdonians, va réviser ses positions concernant les planètes aquatiques que ces derniers revendiquent</p> <p>Un scandale politique s'ensuivra qui mettra un moment la Fédération en péril, certaines rumeurs ayant laissé entendre que de nombreux androïdes aquatiques se seraient justement cachés dans les profondeurs des planètes poseïdoniennes, et ceci, avec l'assentiment des autorités.</p> <p>De nombreux androïdes sont sortis des ateliers de Newter, aussi, lorsque qu'éclate la « Guerre des Robots », les Selehrs se sentent-ils particulièrement impliqués.</p> <p>Ils vont en particulier développer des techniques de défense individuelle contre les androïdes et participeront aux instances de la Commission Asimov (créée en 2.044 E.F./14.044 E.C.) au sein de laquelle ils sont toujours très actifs de nos jours.</p>
2.030 E.F. 14.030 E.C.	SAPHRENN'S	<p>La Guerre des Robots fait rage.</p> <p>Les androïdes rebelles trouvent dans IGENDAL 2 la planète idéale pour s'y retrancher : absence de technologie, autochtones peu dangereux et repliés sur eux-mêmes, pas de structure administrative planétaire.</p> <p>Les androïdes, dont les Saphrenn's ignorent la véritable nature, débarquent avec de nombreux systèmes de haute technologie (<i>vaisseaux, modules d'exploration, armes, etc.</i>) et provoquent, involontairement d'abord, délibérément ensuite, de nombreux troubles et bouleversements dans la société saphrenn's. La vie nomade notamment, est provisoire abandonnée pour une vie sédentaire et même recluse dans les parties les moins hospitalières de la planète.</p> <p>C'est à cette époque qu'IGENDAL 2 connaît une deuxième vague d'exils, favorisée par les androïdes, et à destination des planètes les plus agrestes de la Galaxie.</p> <p>En fait, l'idée des androïdes, conscients des hésitations de la Fédération à intervenir, est de réclamer IGENDAL 2, afin d'en faire une planète androïde autonome, ce qu'ils font en 2.040 E.F.</p> <p>Cette fois c'en est trop et la Spatiale se lance dans une opération d'envergure destinée à réduire ce dernier îlot connu de résistance des androïdes.</p> <p>Dans un premiers temps, l'opération est un succès et les androïdes subissent de très lourdes pertes. Ces derniers se sentant perdus, prennent la population autochtone en otage et la Spatiale, grisée par l'imminence de la victoire, passe outre les consignes du Présidium, dévastant de nombreuses zones et provoquant la mort de nombreux Saphrenn's.</p> <p>Acceptant cependant de faire toujours partie de la Fédération, les Saphrenn's verront leur méfiance de « l'étranger » et de la technologie se renforcer encore. Dans les années qui suivirent, c'est même clandestinement que la Fédération engagera de nombreuses actions de réhabilitation d'IGENDAL 2.</p>

2.044 E.F. 14.044 E.C.	<b>TOUTES</b>	Après la défaite des androïdes, une loi est votée à l'unanimité par l'Assemblée Galactique qui rend hors-la-loi la fabrication et l'utilisation d'androïdes. Création de la Commission Asimov dont il faut obtenir l'agrément pour la fabrication de tout robot ou système robotisé et qui est également chargée de veiller au respect de la loi concernant les androïdes.
	<b>DARIANS</b>	Unification des tribus dariannes par <i>Tiukiusortopusas</i> ( <i>celui qui force la chance</i> ) en 2.044 E.F. sur O DARIA, encore inconnue dans la Fédération. Cette date, qui deviendra le 20 Dariamat 2.044 E.F. du calendrier fédéral, fut choisie pour la réunion annuelle des chefs de tribu et, plus tard, comme fête Fédérale des Darians.
2.045 E.F. 14.045 E.C.	<b>A.S.T. TOUTES</b>	Calvin S. TAKAROA, alors aST de niveau 4, quitte l'Agence et fonde l'E.T.E. (Eglise de la Transmigration Evolutive) qui fait rapidement de nombreux adeptes chez les humanoïdes et qui est aujourd'hui la religion la plus répandue de la Fédération.
2.087 E.F. 14.087 E.C.	<b>POSEIDONIANS</b>	Le 1 <sup>er</sup> Poseïdomat l'accord d'intégration des Poseïdonians à la Fédération est enfin signé.
2.100 E.F. 14.100 E.C.	<b>DARIANS</b>	O DARIA est découverte par hasard en 2.100 E.F. par un chasseur de la Spatiale qui, poursuivant un vaisseau des pirates de l'espace, s'engage à sa suite dans un couloir de translation inconnu jusque-là, car prenant naissance dans un amas d'astéroïdes du secteur proche de l'Enclave. Si le vaisseau pirate fut anéanti, le chasseur subit lui aussi quelques dégâts qui l'obligèrent à se poser sur la première planète viable repérée, O DARIA.
2.120 E.F. 14.120 E.C.	<b>DARIANS</b>	Début de l'exploitation du sous-sol et de la forêt de O DARIA dont de nombreuses expéditions ( <i>surtout organisées par la Guilde des marchands</i> ) avaient permis de constater la richesse.
2.150 E.F. 14.150 E.C.	<b>DARIANS</b>	La curiosité naturelle des Darians amène les limitrophes ( <i>Darians vivant dans les zones les plus éloignées de l'équateur</i> ) à prendre contact avec les Fédéraux. Malheureusement, ceux-ci les considéreront comme des animaux et les chasseront pour leur fourrure, la Guilde des marchands s'arrogeant aussitôt le monopole de ce nouveau commerce.
2.180 E.F. 14.180 E.C.	<b>DARIANS</b>	Ormatto ANDELER, est nommé gouverneur d'O DARIA. Etant Saphrenn's, il s'intéresse tout naturellement à la forêt dont il régleme l'exploitation. Ses nombreuses explorations de la zone intertropicale l'amènent à rencontrer les Darians et à se rendre compte qu'il s'agit d'une race évoluée. Ayant aussitôt alerté le Présidium, il lui faudra cependant 20 ans ( <i>et la chance d'échapper à plusieurs attentats et tentatives d'assassinat</i> ) pour parvenir à faire décréter le principe de non - immixtion, le parti Fédéral pour le Développement Commercial ( <i>inféodé à la Guilde des Marchands</i> ) faisant barrage. Ce succès ne fut d'ailleurs acquis que grâce à l'appui du Parti Evolutionniste, organe politique de l'Eglise de la Transmigration Evolutive (E.T.E.) laquelle voyait dans les Darians un immense réservoir de fidèles potentiels. Ces événements expliquent l'animosité toujours vivace des Darians envers la Guilde des marchands de même que leur sympathie pour l'E.T.E. et surtout pour les Saphrenn's.

2.200 E.F. 14.200 E.C.	<b>TOUTES</b>	Le principe de non Immixtion est décrété
après 2.250 E.F. 14.250 E.C.	<b>DARIANS</b>	Grâce au principe de non immixtion, l'exploitation de la forêt est interdite de même, évidemment, que le commerce des peaux de Darians. Un trafic clandestin s'ensuivra qui, bien qu'extrêmement réduit, existerait encore aujourd'hui.  L'histoire de O DARIA se confond ensuite avec celle de la Fédération, du moins en ce qui concerne les limitrophes. Très rapidement, ils se révéleront être une solution efficace et économique à tous les problèmes de contrôle et de maintenance de toute sorte de gaines techniques, notamment dans les vaisseaux. Entre 2.250 et 3.000 E.F., environ un milliard d'entre eux, toujours poussés par leur curiosité naturelle, quitteront ainsi O DARIA pour s'installer sur d'autres planètes du secteur darian. C'est également durant cette période que la technologie Fédérale sera peu à peu adoptée par les Darians, mais à des degrés divers selon les tribus. Aujourd'hui encore, si les limitrophes utilisent nombre de techniques de Niveau Technologique 6 (NT6), les équatoriaux en sont toujours au NT 2, le niveau de chaque tribu étant plus ou moins inversement proportionnel à sa proximité de l'équateur.
2.804 E.F. 14.804 E.C.	<b>A.S.T.</b>	Le Métachronisme, mis au point quelques années plus tôt par le Selehr Aziran BAMTIL, est maintenant parfaitement maîtrisé.
3.000 E.F. 15.000 E.C.	<b>ANDROMEDIENS</b>	Les Andromédiens rendent VOILE et ZURCELONNE viables afin d'en faire des havres de paix et de repos largement ouverts au reste de leurs contemporains. Ce sont des Lemurians qui sont à l'origine de ce projet.
3.001 E.F. 15.001 E.C.	<b>A.S.T.</b>	Pendant longtemps, la technique ne permit pas de stabiliser les SCTP ( <i>Sites de Chronotéléportation</i> ) et leur durée d'activation était de l'ordre d'une nanoseconde ( <i>soit 1 milliardième de seconde</i> ). L' A.S.T. était alors obligée de créer un site de retour auquel les aST en mission devaient être présents à un moment précis pour rentrer à l'Agence. En cas de non-retour, un nouveau site de retour était créé, et ainsi de suite. Il va sans dire que cette carence technique était un véritable gouffre financier. Après une longue période expérimentale caractérisée par de nombreux accidents et disparitions d'aST, la CTP devient réellement opérationnelle grâce à la mise au point d'une part de la technique de stabilisation des sites et d'autre part de celle, quasi simultanée, du précieux Warning Spatio-Temporel. L' A.S.T. peut enfin pleinement remplir le rôle défini par sa charte.
3.421 E.F. 15.421 E.C.	<b>A.S.T.</b>	Le Supra-Commandeur HEZLEG met au point une technique non traumatisante d'Apprentissage Hypnotique des Langues, l'A.H.L. La chimiste Lina KORE inventant, pour sa part le Linguaplus, aidant lui aussi à l'intégration des langues. Jusqu'à là, les aST n'oubliaient aucune des langues apprises sous hypnose et finissaient rapidement par présenter de graves troubles du langage les rendant inaptes à toute mission.
3.700 E.F. 15.700 E.C. (...)	<b>GHNOZZ</b> (...)	Des aventuriers mettent à jour sur VILUPIRIXIS un très ancien laboratoire de recherche sur les vilupis, ils y trouvent de nombreux documents expliquant dans le détail les techniques employées pour obtenir des vilupis évolués, qu'ils mettent aussitôt en pratique.

3.700 E.F. 15.700 E.C. (Suite)	<b>GHNOZZ</b> (Suite)	C'est de cette époque, où les pirates purent à nouveau se procurer des vilupis, que date leur technique actuelle d'abordage, qui consiste après avoir collé littéralement leur mini croiseur au vaisseau ennemi, à percer un passage dans les cloisons de ce dernier et à envoyer à l'assaut des centaines de ces carnassiers.
3.920 E.F. 15.920 E.C.	<b>A.S.T.</b>	Mise au point de la M.S.M.S. ( <i>Modification de la Structure Moléculaire Superficielle</i> ) par le biophysicien Trévor CEDINE.
3.949 E.F. 15.949 E.C.	<b>A.S.T.</b>	Matthias FRADEK, un aST doué d'une grande perception extrasensorielle, découvre l'existence de l'AURA de CTP. L'Agence parvient à mettre au point une technique permettant de rendre tout aST capable de la percevoir.
3.968 E.F. 15.968 E.C.	<b>A.S.T.</b>	<p>Pour la première fois, un SCTP est initialisé mettant en résonance 2 points situés dans les locaux mêmes de l'A.S.T.</p> <p>Un dysfonctionnement empêche les aST d'être déplacés dans le Temps et les fait apparaître dans la section des archives où sont conservés les rapports de mission.</p> <p>Le fou rire passé, on se rendra compte que ce champ vogtien accidentel a démagnétisé une quantité considérable de blocs mémoire dont le contenu est à jamais perdu.</p> <p>Leur récupération, outre les risques de paradoxes qu'elle comporte, aurait en effet supposé la création d'un autre SCTP, toujours au sein de l'Agence, procédure aussitôt interdite, le dysfonctionnement ayant été imputé à l'importante quantité de Chronodium répartie dans les locaux de l'Agence.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Quoi qu'il en soit, et depuis 3.968 E.F., il est formellement interdit de créer un SCTP d'arrivée se situant dans les locaux de l'Agence.</p> </div>
3.984 E.F. 15.984 E.C.	<b>TOUTES</b>	Apparition des premiers neurodroïdes.
4.000 E.F. 16.000 E.C.	<b>REPTANDROS</b>	Sous l'impulsion du député fédéral reptandro Hélan AMEURY, naissance d'un mouvement demandant à ce que les Reptandros se voient attribuer une planète spécifique dont le nom provisoire est REPTANDRA. Cette demande est, à ce jour, restée sans réponse.
4.003 E.F. 16.003 E.C.	<b>SELEHRS</b>	Malgré le handicap calculé en fonction de leurs particularités physiques, les joueurs de l'équipe de base-ball lunaire selehrine devient, pour la 1 <sup>ère</sup> fois, championne fédérale.
4.0?? E.F. 16.0?? E.C.	<b>TOUTES</b>	Epoque contemporaine correspondant au présent des PJ (personnages incarnés par les joueurs). L'année est égale à celle des joueurs + 2000 pour le calendrier Fédéral (E.F.) et + 14 000 pour le calendrier Grégorien (E.C.).

<b>TABLEAU des ZONES INTERDITES</b>
-------------------------------------

LIEU	DATES	MOTIFS
ALPHA-NORD	Antérieure à - <b>4.000 E.F.</b> / <b>8.000 E.C.</b>	Histoire trop peu connue.
ANDROMEDE	Antérieure à - <b>2.000 E.F.</b> / <b>10.000 E.C.</b>	Aucun contact avec les Andromédiens avant l'invasion d'Andromède par les troupes selehrines du 1 <sup>er</sup> Empire.
GHNOZONIA	Antérieure à - <b>6.000 E.F.</b> / <b>6.000 E.C.</b>	Histoire trop peu connue.
IGENDAL 2	Antérieure à - <b>4.850 E.F.</b> / <b>7.150 E.C.</b>	Planète non encore viabilisée.
KACKSTON	Antérieure à - <b>5.795 E.F.</b> / <b>6.205 E.C.</b>	Planète non encore colonisée.
LEMUR	Antérieure à - <b>4.000 E.F.</b> / <b>8.000 E.C.</b>	Planète non encore découverte.
	Antérieure à - <b>3.600 E.F.</b> / <b>8.400 E.C.</b>	Population autochtone non encore découverte
L’SOTKAARD	Antérieure à <b>12.256 E.F.</b> / <b>256 E.F.</b>	Aucun contact entre les Velaix et l'extérieur ( <i>à savoir la Fraternité</i> ) avant cette date.
NOGULLON	Antérieure à - <b>11.200 E.F.</b> / <b>800 E.C.</b>	Histoire trop peu connue.
	de - <b>10.183</b> à - <b>9.999 E.F.</b> de <b>1.817</b> à <b>2.001 E.C.</b>	Période trop trouble.
O DARIA	Antérieure à <b>2.100 E.F.</b> / <b>14.100 E.C.</b>	Planète non encore découverte.
ORT DA FNHIN	Antérieure à - <b>5.210 E.F.</b> / <b>6.790 E.C.</b>	Contexte trop « délicat ».
POSEÏDONIA	Antérieure à - <b>5.780 E.F.</b> / <b>6.220 E.C.</b>	Planète non encore colonisée.
TERRA SOLARIS	Postérieure à - <b>9.871 E.F.</b> / <b>2.129 E.C.</b>	Désastre écologique au cours du 22 <sup>ème</sup> siècle.

### Précisions

Aucune mission « standard » n'est autorisée dans ces zones interdites.

Certaines missions exceptionnelles composées d'agents de haut niveau peuvent néanmoins être envoyées dans ces lieux et périodes après autorisation du Commandeur Suprême.

Jusqu’au Niveau 2 inclus, les aST sont casernés à l’Agence. A partir du Niveau 3, ils peuvent se choisir une résidence d’intermission dans n’importe quel lieu et époque de l’Univers connu hormis en zone interdite.

Une CTPU ratée peut envoyer les PJ en Zone Interdite, de même qu’une erreur de calcul lors des TP, CP et CTP autoprogrammées ou qu’un dysfonctionnement lors du départ de l’Agence.

[Sommaire](#)