

2

ORGANISATION POLITIQUE DE L'EMPIRE

L'Empire est Un.

Empereur Zarouh Khan

L'Empire est multiple.

Empereur Padishah XIV

L'Empire est vaste.

Dicton populaire

Toutes les routes mènent à Prima.

Dicton populaire

LE POUVOIR CENTRAL

Planétoïde artificiel bâti par la Loge Tekno en l'an 9000, Prima est le siège de la puissance impériale. Entièrement creuse, Prima abrite dans ses innombrables bureaux, appartements et jardins d'agrément, 1 milliard de fonctionnaires de l'Empire, l'Admintek.

Prima

Au centre de la Galaxie, Prima dépend pour sa survie de 24 mondes nourriciers contrôlés par l'Armée. Sa défense est assurée par 12 planétoïdes mobiles

automatisés et 6 escadres d'élite de la Flotte impériale. L'économie de 500 systèmes stellaires est liée à la seule proximité de Prima.

Les Primans sont très casaniers, prétentieux et extrêmement méfiants envers ceux qu'ils appellent les « Outremondiers » ou les « Barbares », c'est-à-dire le reste de la Galaxie.

L'empereur

L'empereur de la Galaxie connue est un homme solitaire. L'Unimanité compte des trilliards d'Êtres éparpillés sur 25000 mondes, mais on compte sur les doigts d'une main les privilégiés qui ont approché l'empereur.

Enfermé au cœur de Prima, il vit en permanence dans ses jardins suspendus et communique avec tous par projection TriD. Tel un dieu ou un démon, il est l'objet de fables et d'envie, de crainte et d'amour, et l'espoir secoue des poitrines innombrables d'un jour le croiser en chair et en os. Il est autorité discrète mais sûre, référence ultime de connaissance et de conscience, mythe incontestable, aussi grand, dit-on, vivant que mort.

L'Admintek

C'est le cerveau de l'Empire. Comme une énorme araignée tapie au centre de sa toile. l'Admintek rassemble toutes les informations de la Galaxie connue. Elles y sont réceptionnées, étudiées, calibrées, filtrées, compilées,

analysées et contre-expertisées, synthétisées, programmées, simulées, évaluées et enfin classées par un corps de 1 milliard de fonctionnaires aux Archives impériales (Arch. imp.). C'est la Mémoire Alpha, réseau de gigantesques ordinateurs reliés en un énorme cerveau synthétique, qui occupe le quart du volume de Prima.

Surveillé en permanence par des dignitaires de la loge Tekno, Alpha baigne dans un liquide nutritiel. Il communique par l'intermédiaire d'implants avec l'empereur et le Conseil suprême. Au même titre qu'eux, Alpha assure la cohérence et la continuité de l'unité impériale. Il gère le temps et l'espace, et rien — ou à peine l'ombre d'un presque — ne saurait lui échapper. Pour garantir sa sécurité, 6 escadres d'élite de la Flotte impériale, dont 8 cohortes de Scorpionauts, composent autour de Prima un rempart réputé infranchissable.

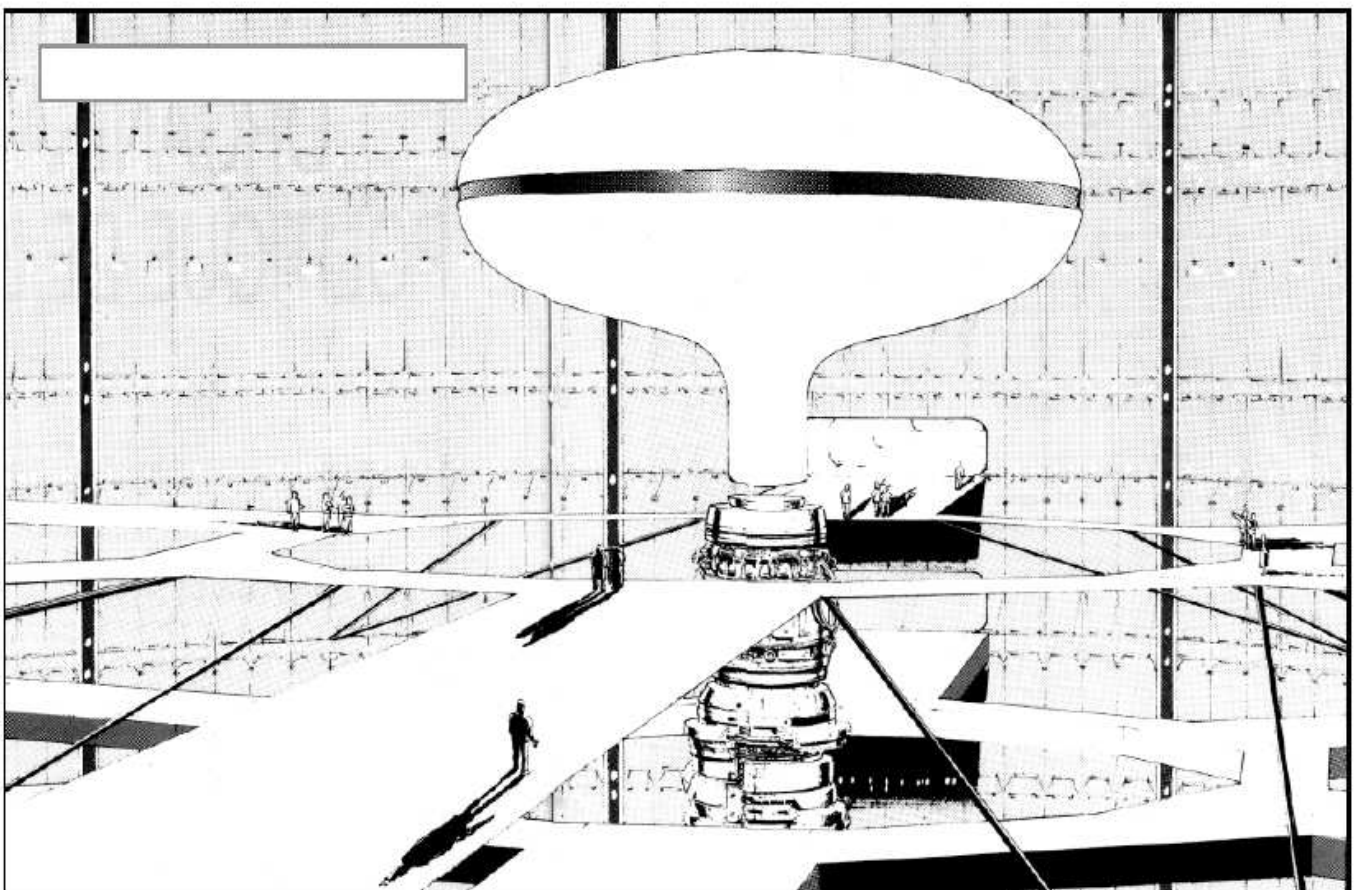
Les Assemblées

Les Assemblées de région galactique, qui groupent plusieurs mondes, sont élues ou désignées par les gouvernements locaux. A leur tour, elles choisissent les membres de la Chambre des pairs. Officiellement, cette cour n'a qu'un avis consultatif mais ses avis rencontrent les aspirations des foules. La Chambre des guildes est composée de membres élus parmi les dirigeants de chacune des grandes guildes.

La Chambre des pairs est un lieu où se côtoient des princes qui gouvernent des amas d'une dizaine de mondes, des chefs de clans de planètes primitives aussi bien que de froids technocrates ou des guides spirituels. Toutes les formes de gouvernements imaginées par les Etres dans leur diversité y sont accueillies sur un pied d'égalité. La Chambre des pairs est traditionnellement le lieu de

joutes épiques d'où ne sont pas absentes les querelles d'intérêts. Il est dans les attributions de cette noble Assemblée d'élaborer les traités inter-mondes, conventions de coopération, échanges militaires et marchands, et surtout diffusion des connaissances techniques et scientifiques.

La Chambre des guildes peut, elle aussi, avec l'aval du Conseil suprême, bâtir des législations particulières sur certains sujets intéressant l'ensemble des administrés. Les instances dirigeantes de cinq guildes (Clergé, Armée, Hanse des Marchands, Loge Tekno et Guilde Navyborg) traitent ainsi régulièrement des questions de circulation des marchandises, des cours de la Bourse centrale, de la localisation des richesses, de la limitation des armes, de métaphysique expérimentale, etc. La Chambre a notamment mis sur pied, voici quelques siècles, l'homogénéisation des mesures du temps, de l'espace



et de la monnaie (crédit « Prima Rate ») reconnues dans tout l'univers. C'est elle qui a la charge d'annoncer, après accord du Conseil suprême, les principales découvertes scientifiques et leur application.

Le Conseil suprême est composé de membres tirés au sort de la Chambre des guildes et de la Chambre des pairs. Leur identité est tenue secrète. Ce

conseil, qui siège sur Prima, a charge de la politique globale et des problèmes techniques concernant la Galaxie connue. Organe à la fois législatif et exécutif, il édicte, sous l'autorité de l'empereur et après les tests d'homogénéité d'Alpha, les lois d'ordre général contenues dans le *Digeste*, tenu à jour par l'Admintek.

Leurs dispositions sont

inscrites dans toutes les mémoires des ordinateurs légistes, dans celle des principaux ordinais et des balises diplomatiques et, bien sûr, peuvent être consultées par tous les abonnés de la *Toile*. Le Conseil suprême se garde bien d'intervenir sur le plan local : chaque monde de l'Empire est libre de se doter du type de gouvernement qui lui convient.

LE POUVOIR DES GUILDES

Leur pouvoir est essentiellement de nature transgalactique. Elles interfèrent rarement au niveau local. Néanmoins, chaque guilda possède, sur chaque monde équipé d'un astroport navyborg sol ou orbital, un « comptoir ». Il sert de bourse d'échanges d'informations (et éventuellement d'asile) aux différents professionnels des guildes. Sur certains mondes dictatoriaux, le contre-pouvoir des guildes est l'élément déterminant qui empêche ces planètes de sombrer dans une barbarie totalitaire hélas fréquente, et pas seulement sur les mondes indépendants frontaliers.

Juan-Azul Glob, Guide des guildes galactiques

L'Armée est chargée du maintien de l'ordre au niveau transgalactique et de toute mission de guerre ordonnée par le Conseil suprême. Les guerres étant rarissimes, la plupart des Soldats, hormis en période de classes, de manœuvres ou d'entraînement, se fondent dans la société civile. Au cours de leurs voyages, il arrive fréquemment que les Soldats soient réquisitionnés par les autorités locales, y compris les « libr'afs », c'est-à-dire les membres librement affiliés des guildes, qui conservent après leur formation toute leur autonomie. Il faut pour cela l'accord des autorités galactiques.

L'Armée

En uniforme le Soldat peut

être affecté localement à des tâches de simple police (gendarmerie galactique) ou rester attaché à une caserne ou à une planète militaire. Une partie du contingent est affectée à l'escorte des vaisseaux navyborgs, les autres aux douanes et à la surveillance des astroports.

La Hanse des Marchands

La Hanse assure la circulation harmonieuse des services et des biens. Ses ramifications innombrables lui donnent accès aux informations les plus variées. Malgré l'individualisme forcené de ses membres et une trop grande liberté de langage (qui lui ont valu de nombreux siècles de proscription), la Hanse est une institution solide dont la nécessité est désormais admise par tous.

C'est elle qui gère la plupart des banques de données ouvertes au public. En accord avec la Guilda Navyborg, elle assure la livraison du courrier et la fourniture d'énergie dans les coins les plus reculés de la Galaxie connue.

La Guilda Navyborg

La Guilda Navyborg, avec son monopole sur les grands vaisseaux, est essentiellement composée de navigants. Elle gère également les spatioports et les usines de fabrication de vaisseaux spatiaux (voir p. 48).

Mais une autre activité des Navyborgs est celle, essentielle, d'informer le public. Hormis les petits médias locaux, centrés sur une planète ou une constellation mineures, la presse TriD transgalactique est contrôlée à 80 % par la Guilda. Pour des

Êtres qui voyagent sans cesse entre les mondes, il est facile de recueillir une masse incalculable d'informations. Sans compter des correspondants, partout dans l'Empire, qui échappent par leur statut à toute pression locale. De plus, le plot navyborg permet des branchements directs sur les enregistreurs TriD.

La Loge Tekno

La Loge est le lieu de tout progrès technique. Ses découvertes et ses produits servent à tous et à toutes les guildes. Du moins, les inventions qui sont révélées au public. Car il y a une vaste activité de

recherche au sein de la Loge. Echaudées par des erreurs du passé, ses instances dirigeantes laissent parfois passer plusieurs siècles avant de révéler le secret de certains brevets. Outre les chercheurs solitaires dans d'excentriques laboratoires, de nombreux « libr'afs » effectuent des missions itinérantes pour étudier, tester, contrôler, réparer, entretenir toutes sortes de machines et d'objets.

Le Clergé

Le Clergé, c'est-à-dire l'ensemble des Eglises, représente enfin la possibilité d'un recours spirituel pour chaque citoyen impérial.

Encourager les hésitants, reconforter les affligés, aider les faibles et défendre la liberté de chacun et le respect de sa personne, humaine ou non. Les Prêtres remplissent une fonction indispensable et millénaire. Leurs pouvoirs PSI leur permettent également d'offrir des PSIchothérapies express, de corriger des inégalités ou de protéger les faibles contre la menace des armes. Leur principal défaut, aux yeux de l'opinion, tient aux interminables discussions théologiques qui semblent, eux, les passionner, et à leur zèle à faire partager leur foi. Dans le respect total, bien sûr, de la Charte oecuménique.

L'ARMÉE

Malgré l'incroyable profusion de milliers de mondes aux aspirations contradictoires, si le régime impérial reste remarquablement stable, c'est bien grâce à l'Armée!

Fédor Satkine, Les Institutions impériales

De l'affaire «Kaboul Def» aux sombres heures de la répression qui suivit les grandes Révoltes, mille exemples montrent que jamais l'Armée ne permettra à l'Empire de sortir de l'immobilisme stagnant où il se complait...

Liu Shishao, Grandeur ou décadence?

Malgré tous les remous, l'Armée a traversé les âges sans jamais renier sa principale mission, le maintien de l'ordre. Elle a donc toujours tôt ou tard fait allégeance totale au pouvoir central. Ecartelée au moment de

la rupture entre l'antique Confédération interstellaire et ses colonies, elle connut la plus grave crise de son histoire, la Guerre des divisions. Mais elle sut faire taire ses antagonismes suicidaires pour rallier le nouvel ordre que représentait l'Empire.

Plus tard, le haut commandement lutta avec énergie et efficacité contre les paraguilles formées lors des conflits sécessionnistes.

L'Armée s'est toujours ralliée au pouvoir qui s'ensuivait, quelles qu'en soient l'origine et la légitimité.

Dotée d'une structure interne forte et déterminée, d'une solide réputation d'obéissance sans faille, c'est l'organisation qui entretient le plus grand nombre d'antennes dans l'Empire.

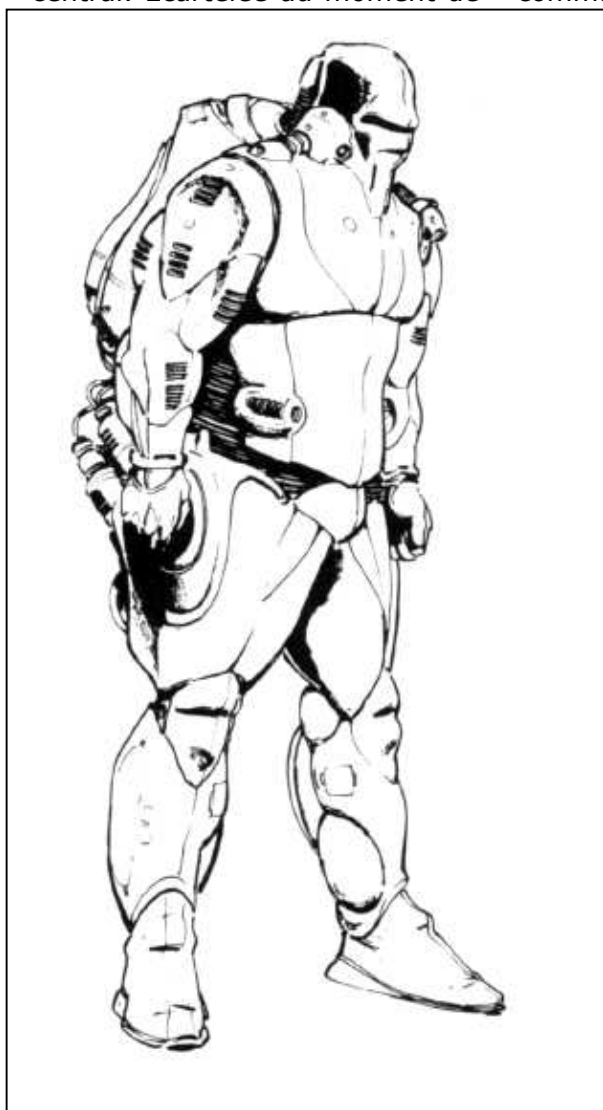
Traditionnellement, l'intégration à l'Empire d'un monde habité de nature « amicale » donne lieu à une cérémonie touchante et significative. C'est un défilé où les forces armées du nouveau monde rejoignent librement celles de l'Empire pour s'y assimiler, quelle que soit la différence de

niveau technologique. La pierre jetée à la main et le pistolaser contribuent aussi bien au maintien de la *Pax galactica* !

La structure fortement hiérarchisée de l'Armée permet, par exemple, à tout commandant ou colonel de réquisitionner des Soldats de grade inférieur. S'il n'a pas à justifier ses raisons sur le moment, l'auteur de la réquisition doit remettre ultérieurement un « rapport après action autonome » à une commission interne de l'Armée. Cela dans le but de juger a posteriori de l'opportunité de l'action. Une utilisation abusive des moyens de l'Armée, à des fins personnelles, injustifiées ou hors de proportion avec les circonstances, peut entraîner la dégradation, la radiation, voire l'exil sur une planète-prison.

Seul le corps d'élite des Scorpionauts peut user de son autorité auprès de n'importe quelle instance dirigeante locale. Ils disposent à cette fin d'une « prothèse d'identification ». Il va de soi que l'usage inconsidéré de ce « blanc-seing » impérial est aussi rare que sévèrement puni.

La force discrète de l'Armée représente l'assise même de l'Empire.



LA HANSE DES MARCHANDS

«Laisser faire, laisser passer.»

Troquer, acheter, vendre, voler, prendre, donner, commercer, marchander, charmer, estimer, négocier: en dernière analyse, tout n'a servi qu'à une chose, échanger. Échanger contre quelque chose, ou même rien parfois...

Carnellz, Les Vraies Lois du commerce

Explorant sans relâche la Galaxie, allant d'un système stellaire à l'autre pour échanger des biens ou des idées, les Marchands ont participé à l'édification de l'Empire actuel. Le pouvoir politique eut longtemps des démêlés avec ces trublions farouchement individualistes.

Très tôt, les Marchands établirent des regroupement en corporations, créèrent des écoles commerciales de statut galactique, et unirent leurs efforts au sein d'une même organisation, la Hanse. Mais des conflits fréquents entre leurs intérêts et ceux de l'Empire aboutirent, au 91e siècle, à la mise hors la loi de la Hanse.

Pendant plusieurs siècles, les Marchands multiplièrent les démarches pour tenter de s'attirer la grâce impériale. Finalement, « sur ordre de l'empereur », ils purent se regrouper en 9482, sous l'ancienne appellation « Hanse des Marchands ».

Cette nouvelle Hanse, gigantesque entité de 220 millions de sociétés à l'époque, se donna des structures cohérentes, des règlements compatibles avec les lois de l'Empire, et se dota de moyens considérables. Prenant pour devise une antique citation d'origine inconnue « Laisser faire, laisser passer », la Hanse voulut marquer son unique intérêt le négoce.

De nos jours, sur les planètes à haut niveau technologique,

n'importe qui peut trouver n'importe quoi marbres roses et verts d'Alterau IV, épices aphrodisiaques de Mura-Mauve, yoyos gravifiques d'Élanane ou titane gazeux de Babec-Roumec II.

Anticipant une éventuelle régression galactique, ou plus simplement impériale, la Hanse a remis à l'honneur les Mille Héroïques, les premiers Marchands stellaires. Elle cherche, depuis maintenant quatre générations, à encourager par tous les moyens les Marchands indépendants et leur esprit pionnier. Bien qu'encore attachée au principe des mégacorporations, la Hanse souhaiterait voir des milliers de Marchands indépendants s'éparpiller dans la Galaxie, visiter les coins les plus reculés, avoir les meilleurs contacts avec les autochtones, découvrir des ressources inexploitées.

Qu'un marchand soit indépendant ou, au contraire, rattaché à un groupement de plusieurs milliers de sociétés, il ne travaille en réalité que pour lui-même. Il poursuit un unique but avec une seule éthique le profit et l'enrichissement sous toutes leurs formes, mais pas à n'importe quel prix...

La Hanse des Marchands est représentée sur la plupart des mondes connus : chambres de commerce, chambres consulaires pour la Hanse elle-même, corporations, mégacorporations pour des sociétés affiliées ou simples comptoirs de troc avec les indigènes... Des principes

stricts de non-ingérence dans les affaires locales font que ces représentations s'occupent exclusivement de transactions commerciales. En aucun cas, elles ne souhaitent prendre part à la vie politique ou religieuse du monde qui les accueille. Il n'y a d'ailleurs aucun droit d'asile dans ces représentations pour les Marchands accusés de fraude, corruption ou toute autre atteinte au droit du commerce local ou au Cosmob impérial.

La Hanse des Marchands a le pouvoir de l'argent ; c'est donc la plus riche des grandes guildes de l'Empire. Le Consortium des banques, groupement des 27 plus grandes banques impériales, principale filiale de la Hanse, gère les immenses ressources financières de l'Empire. Le Consortium donne son aval pour toute transaction commerciale au niveau galactique (construction d'un vaisseau Lehouine, achat de planète vierge, etc.). Les sommes qu'il brasse s'expriment en « técrédits » (1 000 000 000 000 crédits). Le Consortium participe donc à l'équilibre impérial en contrôlant la puissance économique des guildes et de l'Empire.



LA GUILDE NAVYBORG

Lors de la Première Guerre interstellaire, en 8050, l'empereur Zarouh Khan fit prendre conscience au Syndic Navyborg, pour se concilier son appui, qu'il pouvait également s'avérer une force politique majeure. Au fur et à mesure du développement de l'Empire, le Syndic prit naturellement une place de plus en plus importante. L'aboutissement logique de cette croissance fut la création de la Guilde Navyborg, par Sa Majesté Cornélia Ière, en 8540, qui paracheva ainsi l'œuvre de Sa Majesté Koddah-la-Voyageuse, son illustre aïeule. La Guilde possède dès lors le monopole total de l'exploitation du voyage spatial.

Sou He Ton, Les Douze Khans

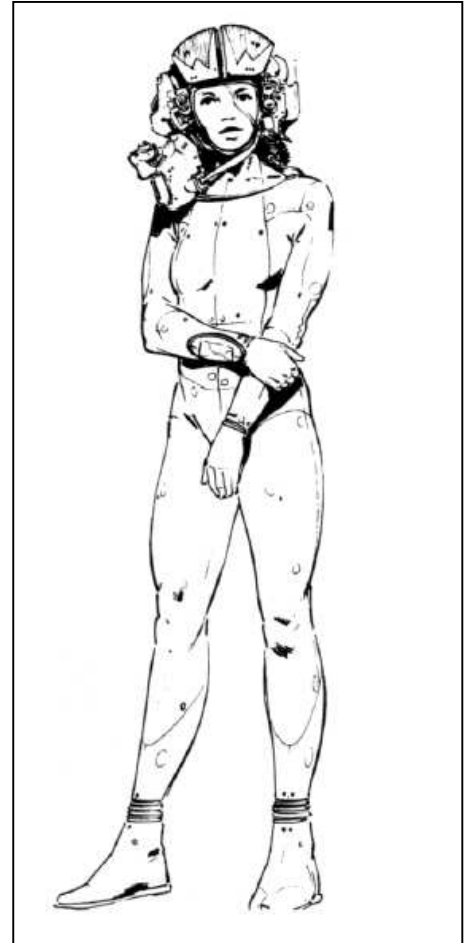
Qui dit Guilde Navyborg dit vaisseaux spatiaux. Elle contrôle la quasi-totalité des moyens de transport entre les mondes. Le pouvoir que détiennent les Navyborgs est immense, et ils en ont conscience. Mais ils ont aussi conscience du fait qu'abuser de ce pouvoir pour obtenir des avantages à court terme provoquerait assurément leur propre chute, par ricochet.

Aussi, les Navyborgs sont-ils profondément légalistes. Néanmoins, ils suivent de très près, et à tous les niveaux, les domaines qui concernent si peu que ce soit l'Espace et les astronefs. Leurs interventions ont toujours la même rigueur mesurée, qu'il s'agisse de la discussion à la Chambre des guildes, d'un amendement concernant les autorisations de survol des zones urbaines par leurs appareils, ou des problèmes de conscience d'un commandant de bord s'interrogeant sur son droit moral à transporter une cargaison, par ailleurs légale, sur un monde dont il sait pertinemment qu'il sert de lieu de transit pour la contrebande vers une autre planète, où cette

cargaison est interdite.

Concrètement, tout Navyborg au-delà du grade 4, occupant un poste de responsabilité, a droit de regard sur toute action touchant à son domaine de compétences. Un pilote a parfaitement le droit de refuser de se poser à un endroit que lui désigne son patron, propriétaire du vaisseau, s'il considère que la sécurité du navire est en jeu. Si le propriétaire a l'inconscience de vouloir faire subir des mesures de rétorsion à son pilote alors que celui-ci était dans son droit, il risque fort de se retrouver bien vite sans équipage aucun, et de voir son ou ses vaisseaux cloués au sol pour longtemps... La puissance de la Guilde repose aussi sur une solidarité rarement démentie.

Paramilitaire dans son organisation, la Guilde reste démocratique dans son fonctionnement. Dotée d'une structure hiérarchique forte, elle tolère cependant tous les courants de pensée. Les décisions engageant la politique de la Guilde à longue échéance sont toujours prises démocratiquement. Un commandant est seul maître à bord de son vaisseau, après son dieu mais avant l'empereur lui-même, pourtant l'avis d'un simple matelot est pris en compte lorsqu'il s'agit, par exemple, de



participer à la colonisation active des frontières de l'Empire.

A sa naissance, la Guilde ne prenait ses décisions importantes que dans le seul milieu où elle se sentait totalement libérée de l'influence du monde extérieur : le Triche-Lumière. Les consultations démocratiques ne pouvaient s'effectuer que lors d'un voyage hyperluminique. Les choix primordiaux pour la Guilde donnaient lieu à de gigantesques rassemblements de vaisseaux.

Plus tard, avec l'avènement de la propulsion Lehouine et ses formidables possibilités, l'infrastructure Navyborg, jusqu'alors basée sur les planètes, prit véritablement son essor dans l'Espace.

Ainsi, de nos jours, les antennes de la Guilde, ses centres et ses écoles ne se rencontrent qu'en espace profond, mis à part les lieux interdits où sont fabriqués les vaisseaux Lehouine. Les Navyborgs ont coutume de dire qu'ils sont totalement libérés des contingences planétaires.

LA LOGE TEKNO

Lors de la Première Guerre interstellaire, en 8050, Depuis plus d'une centaine de siècles, science et technologie n'ont fait que se développer pour prendre une place de plus en plus prépondérante dans la vie quotidienne de tous les mondes impériaux. Au point que c'est le niveau technologique qui classifie prioritairement toutes les civilisations existant dans la galaxie.

August Pröl, Frères de Loge

La technologie a permis des progrès considérables grâce à la recherche dans tous les secteurs : médecine, armement, conquête spatiale... Le besoin s'est donc fait tôt sentir d'un personnel totalement performant et hyper compétent. Amplifiée par la découverte de la communication hyperluminique et par l'industrialisation massive des colonies humaines qui s'ensuivit, cette impérieuse nécessité entraîna vers l'an 7000 la création de la Loge Tekno. Le regroupement de tous les scientifiques (savants, chercheurs, ingénieurs, techniciens) de tous les domaines touchant à la matière permit de nombreuses inventions qui changèrent peu à peu le mode de vie des habitants de l'Empire.

La plus importante découverte date de 7500, la propulsion hyperluminique imaginée par le Tekno Jonas Varlet et mise au point moins d'un siècle plus tard par la Navyborg Rosalia Goutte-de-Pluie. Suivie, en 9084, de la propulsion Lehouine permettant l'accès de très grands vaisseaux au Triche-Lumière. Solennellement confiée à la Guilde Navyborg par Sa Majesté Olaff II, elle mit les amas globulaires et même les autres galaxies à portée de l'Empire.

Comme au temps des premiers vaisseaux à génération (voir p. 6). des nefs gigantesques pouvant conserver la vie allaient naviguer les siècles nécessaires au franchissement des espaces intergalactiques.

La Loge Tekno occupe une place à part, primordiale, dans l'Empire. Son activité touche à tous les domaines. Elle entretient des relations indispensables avec les quatre autres guildes et le Conseil suprême.

Tout d'abord, elle fournit un personnel hyperqualifié délégué sur les planètes ou rattaché provisoirement par contrat aux autres guildes, au Conseil suprême ou à Sa Majesté elle-même. Les Teknos guildiens assurent le fonctionnement de la plupart des organes de communication, la programmation de la quasi-totalité des ordinateurs, la mise à jour de presque toutes les banques de données, l'entretien des moteurs Varlet et mille autres activités aussi essentielles...

Toutes les guildes sont redevables aux Teknos de la fourniture d'un matériel toujours plus sophistiqué, miniaturisé, puissant, léger, économe en énergie, simple d'utilisation, bref : performant... Une fois un besoin exprimé, la recherche est effectuée par la

Loge. Cependant, la Loge Tekno est obligée de soumettre au Conseil suprême toutes ses études, même les plus minimes, et toutes les découvertes qui en découlent.

Le Conseil présente à Sa Majesté les découvertes dites « à problèmes ». Son Altesse impériale, et elle seule, peut décider, par privilège, d'interdire l'utilisation de certaines techniques. Le motif de cette interdiction peut être politique, économique ou moral. L'exemple le plus connu du public de ce genre d'interdiction fut le clonage. Ce qui avait été considéré autrefois comme un moyen pratique pour peupler rapidement des mondes vierges devint dans la pratique une formidable menace de déstabilisation politique et culturelle.



Sa Majesté rencontre souvent une respectueuse incompréhension de ses décisions de la part de certaines guildes. Elles acceptent mal de se voir frustrées par Son

LE CLERGÉ

infaillible décision d'un matériel révolutionnaire mais considéré comme indispensable. Pour éviter les inconvénients d'une libération de l'information, puis de sa restriction accompagnée de la destruction du matériel incriminé, comme ce fut le cas pour le clonage, un délai de deux à trois siècles s'impose parfois avant la révélation éventuelle d'une découverte à problèmes, ou d'interminables études avant de décider la déclassification d'une découverte « prohibée ». Ces dernières sont mises au secret par un service particulier de la Loge, qui les stocke dans la « base zéro ». C'est-à-dire la seule banque de données impériale qui n'est pas directement reliée à la Toile, le Réseau télématique total de l'Empire.

Le personnel tekno ayant travaillé à l'élaboration de découvertes à problèmes ou prohibées se voit immédiatement muté dans un service plus discret où lui-même et l'objet de ses recherches ultérieures seront particulièrement surveillés. Par exemple, le service Armement de la Loge Tekno qui a le privilège, sous contrôle de la division Formation de l'Armée, de la fabrication de certaines substances dangereuses, dont l'antimatière.

La Loge détient évidemment de multiples secrets : la fabrication des prothèses, des cerveaux positroniques des robots, mais surtout celle de certains armements terrifiants comme les bombes à antimatière. Elle a aussi la possibilité, sur ordre de l'empereur en cas de crise grave, de connaître la totalité des secrets de fabrication du Casse-monde et du Déploseur Nova, secrets normalement dispersés entres différentes guildes.

Aussi loin que remonte la mémoire humaine, la question de l'existence de Dieu a toujours été l'objet d'un débat. Aucun athée n'a jamais été capable de répondre à la question: « Mais qui donc a créé l'univers ? » Aucun croyant n'a su expliquer pourquoi son Dieu « universel » était fait à sa ressemblance et interdisait ou prônait telle ou telle attitude historiquement minoritaire. Dieu est pour les uns une entité extérieure au monde, pour d'autres, il le contient, pour d'autres enfin, c'est chaque parcelle du monde qui contient Dieu. Bref, Dieu est une énigme que seuls les prêtres ont su comprendre. Et ils ne se lassent jamais de nous l'expliquer...

Père Brown, Qu'est-ce que vous croyez?

Toujours présentes à un degré ou à un autre dans l'histoire humaine, les Églises n'ont pris la dimension que nous leur connaissons, celle d'une guildes majeure de l'Empire, qu'au moment de la redécouverte des pouvoirs PSI.

Une des origines de la recrudescence des pouvoirs PSI semble être le rayonnement cosmique, beaucoup plus actif dans l'Espace que sur les planètes, abritées par leurs champs magnétiques, couches d'ozone et atmosphère. Certains ont parlé d'une hypothétique action de mystérieuses influences du Triche-Lumière sur l'esprit intelligent. Une autre origine tout aussi controversée serait les programmes de clonages massifs pratiqués lors de la Troisième Expansion, et qui auraient abouti à des évolutions plus ou moins contrôlées de la race humaine.

Quelle qu'en soit la raison, ces mutations, ajoutées à un entraînement intensif mis au point par les différentes confessions religieuses galactiques, ont permis un développement, une codification

et une réglementation des pouvoirs PSI.

Si le fait d'être PSI ne représente plus un danger pour l'Être doté de tels pouvoirs, l'utilisation de ces derniers reste soumise à des contraintes légales très fermes. Les grands psinocides perpétrés dans toute la Galaxie vers l'an 10500 ont finalement eu des conséquences inattendues : seuls les PSI dotés d'une grande intelligence liée à des facultés bien maîtrisées ont pu survivre. Le plus haut niveau dans les pouvoirs psychiques fut ainsi préservé. De plus, pour échapper à la vindicte populaire aveugle et irraisonnée, une organisation rigoureuse et sévère était indispensable.

Seules les Églises étaient ainsi capables de protéger les PSI. Elles réussirent à faire passer les manifestations paranormales pour des miracles. Il leur fallut commencer par épurer leurs propres rangs des nombreux cas de nécromancie, sorcellerie ou autres « commerces démoniaques ». Les Églises usèrent de leur capacité de manipulation des masses et négocièrent avec les autorités un arrêt des massacres.

Lors du concile Amiltène, au 110e siècle, fut rédigé la Grande Charte œcuménique qui régit

aujourd'hui encore l'utilisation de tout pouvoir PSI. Le principe directeur de cette charte repose sur le droit fondamental de tout Etre à l'intimité mentale, sauf dans le cas, prévu par le Droit impérial, d'une extrême légitime défense de la part du PSI.

Le viol des consciences est depuis considéré comme un « crime de sang de deuxième grandeur ». et punissable comme tel (voir volume 2). Aucune créature pensante non volontaire et disposant de sa pleine liberté ne peut faire l'objet d'une recherche PSI dépassant le stade de l' « Empathie ».

Les organisations cléricales signataires de cette charte prirent le titre d' « Églises ». Elles semblaient sérieuses, raisonnablement puissantes et désireuses d'intégrer dans l'harmonie le « phénomène PSI » à l'Empire galactique. Rassuré, le pouvoir impérial mit fin aux psinocides. Ultérieurement, une décision du Conseil suprême ordonna l'ajout à la charte des points suivants :

- Les Prêtres au-delà du grade d'acolyte (grade 3) sont interdits du port et de l'usage des armes physiques, existantes ou à venir, de quelque nature que ce soit.
- Une communauté religieuse est pénalement responsable des agissements de chacun de ses membres.

Parallèlement fut décidée la création d'une police des pensées, appelée « Psipol », chargée de la protection de l'intimité mentale de tous les Etres, religieux ou laïques. La Psipol possède seule le pouvoir de sonder mentalement de façon officielle. Cependant, chaque communauté religieuse a, depuis, fondé officiellement sa propre Psipol. La raison en est simple chaque délit commis par un membre oblige son Église à une réparation sous forme monétaire ou politique.

Le droit galactique classe les cultes en trois catégories les **Églises**, les **Religions** et les **Sectes**.

• **Les Églises**, dont les cultes, aux concepts suffisamment généraux, parviennent à toucher toutes les formes de vie intelligente. Leur implantation s'étend à toute la Galaxie connue, et parfois au-delà de la bordure. Signataires de la Grande Charte œcuménique, six Églises coexistent dans l'Empire et constituent la quasi-totalité du pouvoir politique du Clergé.

• **Les Religions**, également signataires de la Charte, restent quant à elles beaucoup plus attachées à un passé historique spécifique. L'influence de leur foi est toujours liée à un lieu, un peuple ou une philosophie, ce qui limite leur expansion. Ces cultes restent le plus souvent confinés à un niveau stellaire, planétaire, voire à une seule région sur une planète. Par conséquent, si localement leur

influence politique peut s'avérer très puissante, elle reste faible au niveau galactique.

• **Les Sectes** regroupent tous les courants de pensée qui contestent la Grande Charte œcuménique. Tous les dissidents des Églises et des Religions, ainsi que des illuminés usurpant le titre de Prêtres, se regroupent en sectes hétéroclites. A ce titre, ils sont poursuivis à la fois par la Psipol impériale lorsqu'ils transgressent les lois PSI, et par les Églises pour hérésie. Les Sectes qui arrivent à survivre dans un tel contexte cultivent un goût du secret généralement malsain.

La survie des organisations religieuses dépend donc de leur crédibilité. Un Prêtre renégat coupable d'un crime de nature PSI sera le plus souvent démasqué par ses coreligionnaires. Il est alors soumis à une juridiction religieuse infiniment plus discrète que son homologue officielle. Elle n'en est que plus sévère. Si les statistiques officielles concernant les délits PSI sont très faibles, excommunications et même meurtres rituels d'impénitents sont, dit-on, fort courants.

