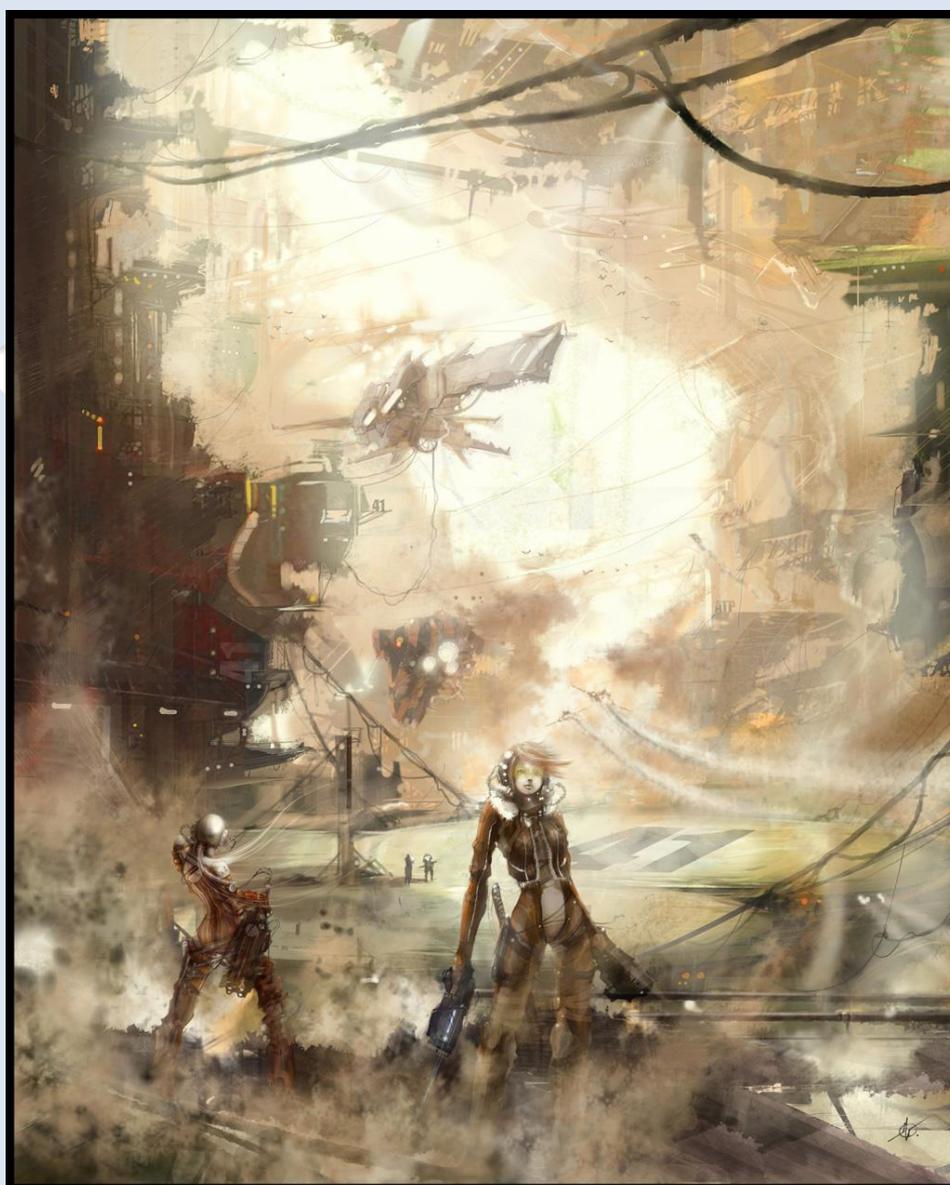




LE GRAND LIVRE DE GALATTÉE



—
Univers créé par Jack-115



SOMMAIRE

INTRODUCTION

PARTIE 1 : HISTOIRE DE GALATTÉE

- 1.1. [Les Grandes Découvertes](#)
- 1.2. [La formation de Galattée](#)
- 1.3. [Le tiberium](#)
- 1.4. [Les guerres du tiberium](#)
- 1.5. [La menace shivienne](#)
- 1.6. [L'unité Ayanami](#)
- 1.7. [Les Anges et le Chaos](#)
- 1.8. [La Seconde Guerre Céleste](#)
- 1.9. [La Cour d'Argent de Galattée](#)
- 1.10. [Les Premières Campagnes Extraterrestres](#)
- 1.11. [L'éradication des Eternautes](#)
- 1.12. [La trahison des shinaris](#)
- 1.13. [La Grande Extermination](#)
- 1.14. [La première invasion tyranide](#)
- 1.15. [Les Secondes Campagnes Extraterrestres](#)
- 1.16. [La naissance de Benzaiten](#)

PARTIE 2 : TECHNOLOGIES

- 2.1. [Les GMD \(Générateurs MagnétoDynamiques\)](#)
- 2.2. [Les FLEC \(Faisceaux Lumineux Electriquement Chargés\)](#)
- 2.3. [La propulsion sub-spatiale](#)
- 2.4. [Les portails trans-réalité](#)
- 2.5. [Le tiberium](#)
- 2.6. [Les armes laser](#)
- 2.7. [Les armes à rail](#)
- 2.8. [Le transfert spirituel](#)
- 2.9. [Les pouvoirs psioniques](#)

PARTIE 3 : LIEUX IMPORTANTS

- 3.1. [Classification planétaire de Galattée](#)
- 3.2. [La Nouvelle Atlantide](#)
- 3.3. [La Citadelle](#)
- 3.4. [New-Jericho, la cité-forteresse](#)
- 3.5. [Enoshima, le domaine céleste](#)
- 3.6. [Titan, la prison lunaire](#)
- 3.7. [Les chantiers navals de Mars](#)

PARTIE 4 : LA BRANCHE CIVILE

- 4.1. [Le Gouvernement \(pouvoir exécutif\)](#)
- 4.2. [Le Sénat Galactique \(pouvoir législatif\)](#)
- 4.3. [L'Ordre Judiciaire \(pouvoir judiciaire\)](#)
- 4.4. [L'autorité Coloniale Galattéenne \(ACG\)](#)
- 4.5. [Le système économique galattéen](#)
- 4.6. [Les statuts de l'individu dans Galattée](#)
- 4.7. [Le programme LILIM](#)

PARTIE 5 : LA BRANCHE MILITAIRE

- 5.1. [Le Haut Commandement](#)
- 5.2. [Section 1 : Renseignement](#)
- 5.3. [Section 2 : Recherche](#)
- 5.4. [Section 3 : Production](#)
 - [Station de production HEPHAÏSTOS](#)
 - [Chantier naval POSEÏDON](#)
 - [Centre de clonage HERA](#)
 - [Fermes industriel ARTEMIS](#)
- 5.5. [Section 4 : Logistique](#)
 - [Convoyeur OURANOS](#)
 - [Convoyeur GAÏA](#)
- 5.6. [Section 5 : Formation](#)
- 5.7. [Section 6 : l'Armée Régulière](#)
 - [Escouade de combat RHINO](#)
 - [Escouade aéroportée EAGLE](#)
- 5.8. [Section 7 : l'Élite](#)
 - [Le Corps des Citoyens](#)
 - [L'unité FOX](#)
 - [L'unité TITAN](#)
 - [L'unité EVANGELION](#)
 - [L'unité AYANAMI](#)
 - [La cellule MARDUK](#)
 - [L'unité CLAYMORE](#)
- 5.9. [Section 8 : la Flotte](#)

PARTIE 6 : LES ENNEMIS DE GALATTÉE

- 6.1. [La SEELE](#)
- 6.2. [Les tyranides](#)
- 6.3. [Le Chaos](#)
- 6.4. [Les xeno-dragons](#)
- 6.5. [Les Eternautes](#)
- 6.6. [Les shinaris](#)



PARTIE 7 : PERSONNAGES IMPORTANTS

- 7.1. [John Galatte](#)
- 7.2. [Jack Galatte](#)
- 7.3. [Rei Galatte](#)
- 7.4. [Nausicaä Galatte](#)
- 7.5. [Michael McNeil](#)
- 7.6. [Benzaiten](#)
- 7.7. [Keele Lorenz](#)
- 7.8. [SEELE-06](#)
- 7.9. [Vlad III Alucard](#)
- 7.10. [Saya Kotega](#)
- 7.11. [Frédéric Spart et la Task Force 104](#)





INTRODUCTION

« L'espèce humaine est en fin de course. L'esprit n'est plus capable de s'adapter assez vite à des conditions qui changent plus rapidement que jamais. Nous sommes en retard de cent ans sur nos inventions. Cet écart ne fera que croître. Le Maître de la Création n'est plus en harmonie avec son milieu. Ainsi le monde humain n'est pas seulement en faillite, il est liquidé, il ne laissera rien derrière lui. Tenter de décrire une fois encore la Forme des choses à venir serait vain, il n'y a plus de choses à venir. »

Esprit au bout du rouleau (Herbert George Wells, 1945, notre réalité)

Ce livre a pour but de décrire Galattée, une civilisation humaine vivant dans un univers parallèle au vôtre, cher lecteur. Pour simplifier votre compréhension des différents éléments présentés dans ce livre, nous parlerons de la réalité dans laquelle existe Galattée comme **notre réalité**, que nous différencierons de **votre réalité**.



Galattée est une civilisation aux dimensions multi-galactiques, car son domaine s'étend actuellement sur plusieurs galaxies de notre réalité grâce aux formidables technologies qu'elle a développées au cours de son histoire depuis ce que nous appelons la Grande Divergence, l'évènement qui différencie notre réalité de la vôtre dans l'immense arbre des univers parallèles. Mais sa puissance a beau être incomparable avec celle de votre société actuelle, il existe encore des choses dans l'univers capables de menacer son existence, et c'est pourquoi son armée combat sans relâche sur d'innombrables fronts chaque jour.

Dans ce livre, nous commencerons par vous résumer l'histoire de Galattée avant de décrire ses principaux éléments qui le composent : ses technologies, ses lieux importants, son organisation, les personnages majeurs de son histoire, son armée et ses ennemis.



PARTIE 1 : HISTOIRE DE GALATTÉE

« C'est fou comme une simple rencontre avec une civilisation extraterrestre belliqueuse peut changer le destin d'une civilisation... »

Notes personnelles (Jack Galatte)

Cette première partie résume les événements historiques qui ont provoqué la fondation de la confédération galattéen ainsi que son ascension en tant que race dominante de la Voie Lactée et de plusieurs autres galaxies voisines. De façon à ne pas surcharger cette section déjà assez conséquente, certains détails historiques peuvent être donnés dans les parties suivantes de ce livre concernant des éléments particuliers pour expliquer leurs origines. Ce résumé reste cependant une excellente introduction pour comprendre comment la confédération galattéenne s'est hissée à la position qui est la sienne aujourd'hui.

1.1. Les Grandes Découvertes (avril 1940 – janvier 1986)

L'embranchement de réalités dans lequel est apparu la confédération de Galattée diverge du votre à partir d'avril 1940, c'est à dire au début de la seconde guerre mondiale, lorsque la Terre fut brusquement attaquée par une race extraterrestre. Celle-ci n'engagea aucune forme de communication avec les humains et se contenta de débiter une vaste campagne d'extermination à l'échelle de la planète. Au cours de la guerre qui suivit, ces aliens reçurent de très nombreux noms par les différents peuples de la Terre, mais aujourd'hui ils ne sont plus nommés que sous le nom des **Egarés**. En effet, cette race n'a plus jamais été rencontrée par l'humanité malgré le fait que cette dernière contrôle l'ensemble de la voie lactée et plusieurs autres galaxies voisines. L'hypothèse principale concernant l'origine de cette race est qu'elle avait abandonné ou perdu son monde natal suite à une guerre contre un autre peuple ou à un cataclysme cosmique, et qu'elle cherchait une autre planète où s'établir, quitte à en éliminer ses habitants jusqu'au dernier.



Les Egarés étaient peu nombreux, leur population se comptant en dizaines de millions seulement, mais ils possédaient une technologie infiniment plus avancée que celle des humains de cette époque. En l'espace de quelques jours, toutes les grandes villes de la Terre furent réduites en cendre par des tirs orbitaux d'armes à



plasma, tuant des centaines de millions de personnes qui ne purent pas évacuer à temps mais aussi les principaux chefs politiques et militaires des grandes nations. Ce n'est qu'après ce premier massacre de masse que l'ennemi débuta l'invasion avec ses forces terrestres, toutefois le fossé technologique continuait de jouer en défaveur des humains. Les armures des Egarés étaient quasi impénétrables par les armes conventionnelles tandis que leurs projectiles énergétiques traversaient les meilleures protections comme du papier, et leurs vaisseaux semblaient si indestructibles qu'ils leur donnaient une suprématie aérienne totale. Ils ne possédaient pas de véhicules de combat terrestre à proprement dit, mais leur infanterie était très souvent assistée par des machines de combat contrôlées à distance par des intelligences artificielles, apportant un soutien lourd d'une puissance terrifiante. Privés de leurs dirigeants suite aux bombardements orbitaux, les armées des Alliés et de l'Axe se réfugièrent partout où ils le purent et menèrent un semblant de résistance face à l'ennemi, obtenant quelques victoires mineures par l'emploi de tactiques osées et de stratégies d'embuscades. Mais ces maigres réussites n'étaient rien face aux massacres que les Egarés accomplissaient aux quatre coins du globe.

Pendant que les soldats et même une partie de la population civile affrontait les Egarés, beaucoup de scientifiques parmi les plus brillants de cette époque furent conduits dans des laboratoires souterrains pour y travailler sur les rares échantillons de technologie et de spécimens vivants ou mort de l'ennemi. Parmi ces scientifiques se trouvait **John Galatte**, un citoyen anglais qui rejoint une installation secrète située



sous le lac de Windermere. L'une des autres scientifiques nouvellement intégrés dans cet endroit était **Laura Donovere**, une mathématicienne de grand talent dont il tomba amoureux dès leur première rencontre. Que ce soit pour aider l'humanité à survivre ou simplement pour attirer l'attention de Laura, John travailla jours et nuits sur les technologies des Egarés et fut le premier à reproduire avec succès celle de la gravitation artificielle, suivie de près par la transmission énergétique par FLEC (Faisceau Lumineux Electriquement Chargé). Ces deux premières découvertes lui valurent d'obtenir la direction de toutes les équipes scientifiques présente à cet endroit, lui permettant ainsi d'impacter sur un très grand nombre d'autres études.

Dans les mois qui suivirent et avec l'aide de ses équipes, John Galatte réussit à reproduire les technologies de nanotechnologie, de chambres de stase et même le voyage sub-spatial, permettant également des progrès fulgurants en informatique, en génétique et en communications radio. C'est au cours de cette période qu'il parvint à gagner le cœur de Laura Donovere qui devint sa principale collaboratrice et qu'il épousera plus tard après la fin de la guerre des Grandes Découvertes. Ses inventions pouvaient donner à l'humanité les moyens de se défendre efficacement, mais les chefs militaires des Alliés refusèrent de partager ces avancées technologiques avec les autres nations, en particulier les membres de l'Axe. Alors que les USA, l'Europe de l'Ouest, la Russie et la Chine commençaient à repousser les invasions extraterrestres, le reste du monde subit des attaques de plus en plus importantes par les Egarés qui dirigeaient leur attention vers les cibles les plus faibles. John tira quelques ficelles parmi la communauté scientifique des différents pays, puis persuada Laura de l'aider à rétablir l'équilibre. Ils fuirent ensemble le centre de Windermere avec les plans de leurs différentes découvertes pour ensuite partir chacun de leur côté : John se rendit en Allemagne puis en Italie tandis que Laura alla au Japon.

En échange de leurs découvertes, les deux scientifiques obtinrent l'aide nécessaire pour se rendre dans d'autres pays en difficulté où ils apportèrent leurs connaissances technologiques, tissant un réseau de relation parmi les différentes forces de résistance humaines. Grâce aux immenses progrès en communication ainsi obtenus, les différentes nations qu'ils aidèrent formèrent la Coalition, une nouvelle faction qui absorba les restes de l'Axe et des Alliés pour devenir l'alliance de tous les peuples humains. Et bien que ces différents peuples aient leurs propres chefs militaires organisant les combats sur leurs territoires, tous écoutaient les



conseils des de John Galatte et de Laura Donovere, les véritables fondateurs de la Coalition. Pendant plusieurs années, l'équilibre de la guerre bascula progressivement alors que la Coalition fortifiait ses positions et commençait à fabriquer des vaisseaux de combat pour engager l'ennemi dans l'espace. C'est le 15 juillet 1945 que les Egarés furent finalement vaincus par une flotte de vaisseaux humains dans une énorme bataille qui se déroula autour de la Lune. Mais au dernier moment, comprenant qu'ils ne pourraient jamais mettre la main sur la Terre, les Egarés voulurent la détruire en s'écrasant sur la Lune afin de la propulser vers la planète bleue. Ce n'est que grâce au courage des nombreux escadrons de chasseurs humains, commandés par le capitaine Thomas Fry, que la catastrophe fut évité et que l'impact du vaisseau-mère ennemi brisa la Lune en plusieurs morceaux au lieu de quitter simplement son orbite. Alors que la plupart des débris furent projetés vers l'espace, plusieurs d'entre eux tombèrent tout de même sur la Terre au beau milieu de l'Atlantique, provoquant un immense raz-de-marée qui dévasta les côtés de l'Europe, de l'Afrique du Nord et des Amériques. Les pertes furent néanmoins assez minimes, la population terrienne ayant été forcée d'habiter dans des abris souterrains depuis plusieurs années déjà. C'est donc de cette manière que l'humanité obtint sa première victoire et fit le premier pas vers sa glorieuse destinée.

1.2. La formation de Galattée (juillet 1945 – janvier 1986)

Ainsi, la guerre était terminée, et l'humanité récemment unifiée devait reconstruire son domaine en ruine, aussi les différents dirigeants des anciens pays acceptèrent de mettre en commun leurs moyens et leurs ressources pour fonder une nouvelle nation. Afin d'honorer les efforts et les risques pris par le couple Galatte pour assurer la victoire, il fut décidé que cette nation se nommerait Galattée. Etant donné qu'elle fut formée par l'unification des anciens pays sans placer l'un d'eux à leur tête, au grand regret de l'Angleterre qui a néanmoins réussi à imposer sa langue comme langage universel, Galattée est une confédération.

Mais lorsqu'il fallut créer un nouveau pouvoir politique pour diriger Galattée, il fut constaté que bien peu de politiciens avaient survécu à la guerre. En effet, la quasi-totalité des nations avaient perdu leurs anciens dirigeants lors des premières attaques éclairs des Egarés, et n'avaient eu d'autres choix que de donner tous les pouvoirs aux militaires pour répondre à l'urgence de la situation. La politique avait donc été totalement oubliée durant six ans, ne laissant qu'une autorité martiale omniprésente qui n'était pas forcément aussi compétente pour diriger une nation que pour établir des stratégies de bataille. Pendant un bref moment, certains militaires voulurent prolonger quelques temps l'état d'urgence et la loi martiale en attendant que de nouveaux politiciens soient formés pour constituer un premier gouvernement. Mais leurs ambitions furent rapidement écrasées par d'autres officiers supérieurs plus sages ainsi que par la communauté scientifique qui avait grandement participé au conflit, en particulier le couple John et Laura Galatte. Un nouveau pouvoir politique devait être formé, mais la situation chaotique et catastrophique dans laquelle se trouvait l'humanité au lendemain de la guerre pour la survie limitait grandement les marges de manœuvre des survivants. Cependant ces derniers savaient parfaitement que cette situation exigeait non seulement des mesures draconiennes mais aussi un changement profond de la politique, une chose qui ne pourrait malheureusement pas se faire rapidement.

Après de nombreux débats sur la question, il fut décidé de former un gouvernement provisoire de Galattée le temps de pouvoir établir une nouvelle structure politique solide. Ce gouvernement provisoire fut composé de trois chambres dotées de pouvoirs égaux : la chambre politique, la chambre militaire, et la chambre scientifique. Etant donné que, lors de la création de ce gouvernement provisoire, seuls 43 chefs d'état ou hauts politiciens avaient survécu à la guerre contre les Egarés, chacune de ces trois chambres fut composée de 43 membres.

- Les **juges militaires**, de par leur autorité et les moyens armés dont ils disposaient, furent désignés pour détenir le pouvoir judiciaire de Galattée. D'une certaine manière, cela allait légèrement dans le



sens de ceux qui souhaitent prolonger la loi martiale. Les soldats constituaient une force de police chargée de faire respecter l'ordre dans cette difficile situation, de contrôler le rationnement des ressources pour les survivants et de diriger les immenses opérations d'évacuation des anciennes nations dans le cadre de la construction de la Nouvelle Atlantide.

- Les **conseillers scientifiques**, en raison des difficiles mesures à prendre pour reconstruire le domaine de l'humanité, détenaient le pouvoir exécutif de manière à établir les lois de la confédération et ainsi diriger les efforts de la confédération de la manière la plus raisonnable possible. John et Laura Galatte furent invités à prendre la tête de cette chambre, mais ils refusèrent pour se consacrer uniquement à la recherche.

- Les **sénateurs politiques**, de leur côté, détenaient le pouvoir législatif en votant les lois proposées par la chambre scientifique puis en faisant appliquer sur le territoire de Galattée les lois qu'ils avaient acceptées. Cette position fut considérée par beaucoup de membres de cette chambre comme le signe du déclin de l'ancienne politique et la chute de leur pouvoir, une vision qui leur fut difficile à accepter et qui ralentit malheureusement plusieurs projets de lois avancés par la chambre scientifique. Cette dernière fut d'ailleurs obligée plusieurs d'en faire appel aux juges militaires pour décider d'une dérogation exceptionnelle afin de faire appliquer une loi sans passer par le vote des sénateurs lorsque ces derniers refusaient obstinément un projet de loi absolument nécessaire pour le bien de la confédération.

Durant sa période d'existence, le gouvernement provisoire de Galattée assura la construction de la Nouvelle Atlantide à l'endroit où les débris de la Lune tombèrent, ainsi que la relocalisation des populations ayant survécu à la guerre contre les Egarés. De nombreux progrès scientifiques sont accomplis par l'analyse des épaves de vaisseaux extraterrestres qui permettent l'étude de domaines jusqu'alors inconnus. Les efforts de la conquête spatiale se limitent essentiellement à la recherche de ressources minérales rares ainsi qu'à une exploration assez limitée pour préparer les premières entreprises de colonisation. De nombreuses stations spatiales sont construites pour assurer les communications à travers le globe terrestre, mais aussi sa défense contre d'éventuelles nouvelles menaces aliennes, ainsi que pour des projets de recherches scientifiques en orbite. C'est une période de grandes difficultés où chacun est mis à contribution au maximum de ses capacités.

Ce n'est que le 17 août 1958, date qui correspond au début de la colonisation de Thevessia, que le gouvernement provisoire fut finalement dissout pour faire place au Conseil Fédéral de la Terre (CFT) qui représente le véritable début du pouvoir politique de Galattée. Il rompt avec l'ancien régime principalement dans le fait que le pouvoir juridique est retiré des mains des militaires pour être confié à une nouvelle organisation, le Tribunal Fédéral. C'est donc à partir de là que se fait une réelle séparation entre l'armée et la politique, créant ainsi ce que l'on nomme aujourd'hui la branche militaire et la branche civile. Cette dernière, au départ composée uniquement du CFT, s'élargit progressivement au fil des années en créant de multiples organisations fédérales sous son contrôle afin de déléguer certaines activités spécifiques et ainsi améliorer son infrastructure, comme par exemple l'Autorité Coloniale Galattéenne (ACG) chargée d'administrer la conquête spatiale. Les trois chambres du gouvernement provisoire sont remplacées par trois institutions fédérales siégeant au Conseil Fédéral de la Terre, chacune de ces institutions étant le siège d'un pouvoir en particulier :

- La chambre scientifique fait place au **Gouvernement Galattéen** qui est à peu près celui que nous connaissons aujourd'hui, avec à sa tête un président de la confédération et sept ministres chargés chacun d'un domaine bien précis des activités de la branche civile.

- Le **Tribunal Fédéral**, créée le 12 mai 1958, devient le maître de la Justice sur tout le territoire de la confédération et assure un rôle de surveillance sur toutes les autres organisations de la branche civile, cependant il est dirigé indirectement par le gouvernement au travers du ministère de l'esprit humaine qui inclue les notions de justice. Progressivement, le Tribunal Fédéral se subdivise en une multitude d'organisations spécialisées qui opèrent chacune dans un domaine ou un territoire bien particulier.

- La chambre politique devient le **Sénat**, mais au-delà de ce changement de nom son rôle reste essentiellement le même, principalement en raison du refus de ses membres d'abandonner leurs privilèges. Il ne possède pas plus de pouvoirs qu'auparavant, toutefois il est désormais plus représentatif du peuple étant



donné que ses membres sont élus au suffrage universel par les différentes provinces de la Terre et de ses colonies.

Cette période représente en quelque sorte le premier âge d'or de Galattée, une période de relative prospérité durant laquelle toute l'humanité bénéficiait enfin des meilleures conditions de vie possibles grâce à la technologie et à un système politico-économique fort. Bien entendu cette prospérité semble plutôt légère, voir même très austère, comparé au niveau de vie dont jouissent aujourd'hui les civils et citoyens de Galattée. Il n'empêche cependant que jamais auparavant l'humanité n'avait connu un tel bien-être collectif et qu'il semblait à l'époque que cela n'irait qu'en s'améliorant. Malheureusement la confédération allait d'abord devoir passer par une dernière et très longue période noire avant de devenir la société que nous connaissons actuellement.

1.3. Le tiberium (janvier 1986 – août 1986)

Vers le début de l'année 1986, la reconstruction de la Terre était en bonne voie et, grâce à la technologie de transition sub-spatiale, des projets de colonisation avaient été lancés sur plus d'une douzaine de planètes aux conditions de vie plus ou moins variées. L'objectif principal de ces colonisations n'était pas d'étendre le domaine de vie de l'humanité, sa population étant encore très faible suite à la guerre contre les Egarés malgré la nouvelle politique nataliste, mais d'exploiter de façon plus ou moins intensive les riches ressources minérales, végétales et animales qui se trouvant sur ces mondes. Une grande partie de ces ressources était donc envoyée vers la Terre dont la reconstruction demandait énormément de moyens, et dont la population manquait parfois cruellement de nourriture saine. Afin d'assurer un approvisionnement suffisant, les conditions de travail sur ces colonies étaient souvent assez difficiles, et le gouvernement galattéen rappelait que cela était nécessaire pour remettre l'humanité sur pied et lui permettre de se lancer réellement à la conquête des étoiles.



C'est dans ce contexte, alors que la Terre commençait tout juste à reprendre forme, qu'une météorite s'écrasa dans la vallée du Tibre en Italie le 8 janvier 1986, apportant avec elle une matière qui allait provoquer la dernière et la plus terrible guerre civile de toute l'humanité : le tiberium. Dans une confédération où les ressources énergétiques manquaient cruellement, cette matière apparut comme une bénédiction malgré les importants dangers qu'elle présentait sous ses formes les plus pures. John et Laura Galatte menèrent de nombreuses expériences sur ce cristal extraterrestre afin d'en étudier les formidables capacités et de développer de nouvelles technologies basées sur son utilisation, à commencer par une méthode de confinement magnétique permettant de protéger l'homme des effets néfastes du tiberium.

Le gouvernement Galattéen souhaita utiliser cette matière comme source d'énergie pour ses installations industrielles, et c'est ainsi que les premiers générateurs à tiberium de classe 2 virent le jour. Ces installations produisent des quantités d'énergies colossales par rapport à leur taille, ne nécessitant qu'un apport régulier en matière carbonée minérale pour permettre au tiberium d'augmenter en taille avant d'être à nouveau utilisé. Ces générateurs furent confiés à plusieurs entreprises de gestion de l'énergie pour remplacer les centrales nucléaires et autres centres de production d'électricité sur les différentes planètes de Galattée, limitant ainsi la pollution et réglant définitivement le problème des ressources énergétiques. Pendant ce temps, John et Laura Galatte développèrent ensemble les technologies de clonage thérapeutique ainsi que la croissance et régénération accélérée des tissus organiques par utilisation du tiberium de classe 1, permettant



ainsi d'améliorer considérablement la médecine et de guérir la quasi-totalité des maladies connues, y compris le cancer. Il semblait que l'humanité allait bientôt atteindre un sommet de bien-être que personne n'aurait pu imaginer.

Mais en février 1986, on commença à rapporter l'apparition de tiberium dans le sol de plusieurs régions dispersées à travers la Terre et les autres colonies. Des filons de cette dangereuse matière avaient contaminé l'environnement, assimilant les minéraux carbonés pour se développer et grandir à une vitesse inquiétante. Le gouvernement galattéen débloqua aussitôt un budget colossal pour tenter de résoudre le problème par le déploiement de vastes moyens logistiques chargés de récolter l'intégralité du tiberium sauvage, mais c'est alors que des activités terroristes éclatèrent sur tout le domaine de Galattée. Etrangement, ces attentats visèrent en grande partie les équipes de collecte du tiberium alors que ces dernières tentaient de protéger la population des effets catastrophiques de cette substance, malgré les efforts de communication du gouvernement au sujet de l'absolu nécessité de neutraliser ces gisements sauvages. Les différents groupes de terroristes s'avèrent faire partie d'une même organisation très bien financée et bien équipée en armement militaire conventionnel, se présentant comme la Confrérie. La section de renseignement employa d'énormes moyens pour tenter de savoir d'où provenaient les armes et le financement de ces activistes dont le nombre augmentait de jour en jour, ainsi que pour identifier leurs chefs, mais toutes les pistes qu'ils suivirent les menèrent dans des impasses, des diversions ou des pièges mortels. L'ampleur réelle de cette menace resta donc inconnue jusqu'à ce que survienne la tragédie du Philadelphia.



Le Philadelphia était une énorme station spatiale mobile servant de centre de commandement pour l'armée galattéenne et de spatio-dock pour les vaisseaux de sa flotte militaire. Elle occupait donc un rôle vital dans le fonctionnement des forces de défense tant sur le plan hiérarchique que sur le plan logistique. Le 28 février 1986, John et Laura Galatte se trouvaient sur cette station pour y superviser l'installation d'un canon à ion qu'ils avaient développé, et qui permettrait d'offrir à cette station une puissance de feu colossale contre les cibles terrestres ou spatiales, faisant d'elle un élément de dissuasion majeur contre les terroristes de la Confrérie. A cette date, Laura Galatte était enceinte de sept mois d'un petit garçon, mais avait insisté pour participer à la finalisation de ce projet car la moindre erreur de

calcul pouvait avoir des répercussions catastrophiques. Mais alors que les travaux se terminaient, une équipe de techniciens censés faire des réparations sur les circuits de refroidissement de la station s'avèrent être des terroristes lorsqu'ils se mirent à tirer sur tout le monde pour se diriger vers les générateurs. La quantité d'explosifs qu'ils transportaient sur eux ne laissait aucun doute quant à leurs intentions, et tout le personnel non-combattant fut aussitôt évacué tandis que les gardes essayaient de neutraliser les terroristes. Mais alors qu'ils se dirigeaient vers les nacelles de survie avec les membres du haut commandement galattéen, John et Laura furent séparés et durent prendre deux nacelles différentes. Dans celle de Laura se trouvait plusieurs officiers avec, parmi eux, le chef de la section de renseignement galattéenne, le colonel Hellias Kane. Cette nacelle fut interceptée par un vaisseau civil appartenant en fait à la Confrérie, et depuis lequel Kane établit une liaison vidéo avec le gouvernement galattéen.

John Galatte venait tout juste d'être récupéré depuis le site d'atterrissage de sa propre nacelle de sauvetage et il fut conduit rapidement au gouvernement du CFT pour découvrir sur un écran que Kane menaçait son épouse avec un poignard en argent. Kane se présenta alors aux dirigeants de Galattée comme le



leader absolu de la Confrérie et comme le prophète de ce qu'il appelait « l'Ascension », puis leur annonça qu'il comptait répandre le tiberium sur tout le domaine de l'humanité pour provoquer un évènement qui ferait de lui et de ses suivants des dieux. Il disait avoir découvert des choses que l'esprit humain n'était pas censé connaître, des choses qui consumeraient l'âme de ceux qui n'y sont pas préparés. Kane exigea que le gouvernement galattéen cesse de s'opposer à la Confrérie et que le chef de la section de recherche galattéenne vienne travailler pour la Confrérie afin de l'aider à guider l'humanité vers l'Ascension, sous peine de quoi il infligerait à son épouse les pires tortures possibles, suivies d'une mort lente et douloureuse. C'est alors que Laura Galatte fit preuve d'un immense courage en se jetant volontairement contre le poignard que tenait Kane dans sa main, mettant fin à ses jours pour que John ne succombe pas au chantage. Ses derniers mots furent « Pour le bien de tous ».

Ayant perdu son otage, Kane n'avait plus de moyen de pression direct sur le gouvernement galattéen et se contenta de dire qu'il obtiendrait autrement la collaboration de John Galatte à ses projets, que ce soit par la force ou la persuasion, avant de couper la liaison. Peu de temps après, la Confrérie passa à l'action, révélant les vastes armées de soldats et les armadas de chars, d'avions et de vaisseaux qu'elle avait construits en secret, attaquant les forces galattéennes sur toutes les planètes de la confédération. Ce n'est qu'à cet instant que les dirigeants de Galattée comprirent l'ampleur de la menace qui pesait sur eux et leurs citoyens. Face à cette crise, l'état d'urgence fut décrété par le Sénat qui donna ainsi les pleins pouvoirs au haut commandement de Galattée au



travers d'une nouvelle administration destinée à faire la jonction entre la branche civile et la branche militaire : le **Galatteean Defense Initiative (GDI)**. Dans sa conception initiale, le GDI était une solution temporaire à la crise, une sorte de mesure d'urgence face aux actions terroristes de la Confrérie. Il vit le jour officiellement le 2 mars 1986 lorsque le président de la confédération Xavier L. Turner ordonne un décret connu aujourd'hui sous le nom du Décret d'Initiative, qui atteste de la formation du Galatteean Defense Initiative et de son accès aux pleins pouvoirs politiques et militaires « *jusqu'à ce que la paix soit rétablie dans l'ensemble du domaine de Galattée* ». Malheureusement comme nous le savons aujourd'hui, le conflit du tiberium ne cessa de connaître une escalade de violence pour devenir une véritable guerre entre deux armées colossales. Au fur et à mesure que la Confrérie gagnait en influence, en ressources et en forces militaires, les dirigeants du GDI utilisèrent les pouvoirs mis à leur disposition pour faire appliquer une longue succession de lois visant à augmenter le budget et les moyens de la branche militaire.

Ce n'est cependant que peu de temps après le début du conflit que John Galatte acheva la conception d'une technologie qui allait lui permettre d'échapper définitivement à Kane tout en continuant d'aider le gouvernement galattéen à combattre la Confrérie : les portails trans-réalité. Ces portails permettent de voyager vers des réalités alternatives, c'est-à-dire des univers parallèles dans lesquelles certains évènements se sont déroulés plus ou moins différemment. Et c'est ainsi que, après plusieurs tests encourageants, John se transféra vers une réalité dans laquelle les Egarés n'avaient pas attaqué la Terre : votre réalité.



1.4. Les guerres du tiberium (août 1986 – juillet 2001)

John utilisa le premier portail trans-réalité qu'il construisit pour amener un unique vaisseau spatial dans votre réalité, quelque part entre Mars et Jupiter. Il s'agissait du *Deus Ex Machina*, un vaisseau scientifique de grande taille servant à la fois de plateforme d'observation orbitale et de centre de recherche et de développement, et qui avait été modifié pour posséder un système de furtivité électronique, ce qui en faisait le repère parfait pour John. Depuis cet endroit, il pouvait continuer de mener ses expérimentations tout en restant à l'abri, cependant il ne comptait pas se limiter à cela : il avait besoin de former une personne en qui il pourrait avoir une confiance totale, quelqu'un qui serait son bras droit pour diriger la confédération et qui compléterait ses faiblesses à la perfection. Dans ce but, il utilisa les capteurs longue portée de son vaisseau pour analyser les codes génétiques de tous les enfants prêts à naître dans des familles de situation modeste, et de trouver celui dont le génome aurait le plus de correspondance avec l'enfant que Laura lui aurait donné si elle avait survécu. Le meilleur taux de similarité génétique trouvé fut de 97,61%, chez un garçon du nord-est de la France que ses parents nommèrent Thibault Hughes Emmanuel Comeau-Montasse. Plus tard, ce garçon prendra le nom de Jack Galatte, et c'est ainsi que nous l'appellerons désormais dans ce livre.



Depuis son repère, John surveilla l'enfant qu'il avait choisi en attendant le moment venu pour en faire son futur allier. Il utilisa ses ressources pour influencer discrètement les esprits de plusieurs individus des studios Electronic Arts afin qu'ils développent la série de jeu *Command & Conquer : Soleil de Tiberium*, qui servit de média pour enseigner à Jack certains des éléments les plus importants de la guerre contre la Confrérie. Cette guerre semblait s'éterniser dans un long bras de fer entre l'armée galatéeenne et la confrérie, pendant que le tiberium continuait de se répandre à travers la Terre et ses colonies. La situation empirait de jour en jour tandis que les impacts du tiberium sur le climat et sur l'environnement commençaient à se faire sentir avec la multiplication des tempêtes ioniques et l'apparition d'espèces mutantes, sans compter la contamination de certaines populations humaines trop exposées.

En 1999, alors que Jack n'avait encore que treize ans, John décida de le contacter directement et de lui apprendre la vérité à son sujet, ainsi que ce qu'il attendait de lui. Ses agents scientifiques s'infiltrèrent sur Terre et implantèrent alors une puce de connexion spirituelle dans le cerveau de Jack, cela afin de permettre à John de transférer son esprit dans le corps du garçon et de s'adresser à lui par la pensée. Jack ne fut en rien effrayé et accepta le destin qui lui était proposé, car il disposait d'une maturité plus grande que la majorité des garçons de son âge en raison de l'enfance difficile qu'il vivait jusque-là, et qui avait été en partie provoquée par les agents de John dans ce but précis. Cet implant permettait également à Jack de se connecter à distance sur la matrice virtuelle embarquée sur le *Deus Ex Machina* afin de suivre une formation spéciale pendant que son corps dormait.

Après avoir été formé en l'espace de deux semaines aux technologies galatéeennes et présenté au Haut Commandement de l'armée, Jack reçut le grade de colonel et le commandement d'une base avancée du GDI sur la colonie aride de Salvona, où la Confrérie était particulièrement active et où le niveau de contamination par le tiberium était le plus catastrophique. Grâce à son audace, son charisme et ses talents de stratège, il parvint à prendre d'assaut plusieurs positions fortifiées ennemies où il installa des avant-postes afin de sécuriser une vaste région fortement contaminée. Cela permit aux équipes de purification de récolter



l'intégralité du dangereux minéral à cet endroit malgré les tentatives de contre-attaque de la Confrérie, qui furent toutes brillamment stoppées par le colonel Jack Galatte.

Cette action sur Salvona lui valut le grade de commandant et le contrôle de toutes les troupes galattéennes présentes sur la colonie. Avec ces moyens, il fit vivre un véritable enfer aux membres de la Confrérie, anticipant chacune de leurs actions, tendant des pièges audacieux et des offensives aussi puissantes que parfaitement coordonnées. Il mit en place un langage de combat codé pour transmettre ses ordres plus rapidement, choisit des officiers de confiance, et sélectionna les soldats les plus talentueux et les plus volontaires pour former une unité spéciale secrète qui apporta le terrorisme chez l'ennemi avec force. En l'espace d'un mois, Salvona était presque entièrement pacifiée et la section logistique avait le champ libre pour purifier la quasi-totalité de sa surface. Jack fut alors transféré sur une autre colonie, Drexior, où la situation était tout simplement catastrophique suite à plusieurs offensives majeures de la Confrérie qui avaient anéanti la moitié des forces de défense planétaires. La reconquête de cette planète fut longue et pénible en raison des maigres ressources dont disposait Jack, aussi s'efforça-t-il de transformer chaque homme et femme de son armée en un combattant d'élite pour augmenter leur efficacité sur le terrain, mais cela suffit à peine à conserver les quelques bases dont il disposait.

Mais un jour, l'ennemi stoppa complètement ses attaques dans l'une des régions de Drexior alors que ses forces étaient pourtant colossales selon les dernières informations, aussi Jack décida-t-il d'envoyer un peloton de reconnaissance espionner la base ennemie la plus proche dans cette région. Ces hommes découvrirent une forteresse en ruine jonchée de cadavres et d'épaves de véhicules. Il y avait des impacts de balle et des traces d'explosions partout, mais aucun ennemi ne semblait avoir été tué par des armes conventionnelles. Certains avaient été démembrés ou broyés contre les murs avec une force démesurée, d'autres avaient été réduits en cendre ou en bouillie organique, et d'autres encore avaient leurs organes dispersés aux quatre coins de la base. Personne ne découvrit ce qui était à l'origine de ce carnage, et la zone fut placée en quarantaine, mais Jack apprécia le fait d'avoir un front de moins à surveiller et la campagne de Drexior s'améliora considérablement pour lui suite à cet événement.

Pendant encore plusieurs mois, le conflit continua avec des enchaînements de hauts et de bas pour les forces du GDI, provoquant des ravages terribles pour la population civile sans compter le tiberium qui continuait de se répandre dans certaines régions les mieux protégées par la Confrérie. Ces zones rouges connaissaient des tempêtes ioniques permanentes et des pluies acides capables de ronger l'acier, aussi était-il quasiment impossible de s'y rendre sans protection adaptée et les repères souterrains qu'y avait établis la Confrérie étaient parmi les places fortes les plus imprenables de cette guerre. Cet état de fait changea du jour au lendemain lorsque John et Jack Galatte mirent au point l'exo-armure de combat modèle Fox, face à laquelle la Confrérie ne réussit à établir aucune défense efficace. Les premiers prototypes eurent des effets dévastateurs et pénétrèrent les zones rouges sans difficulté pour y détruire les installations ennemies une par une. Ils étaient sur le point de mettre la main sur le quartier général de Kane lorsque celui-ci réussit à déclencher la phase finale de son plan.

Jusqu'à ce moment, personne ne savait pourquoi Kane cherchait à répandre le tiberium sur la surface des différentes planètes de Galattée, pas même ses plus proches lieutenants. Il leur avait simplement dit que c'était une étape nécessaire pour atteindre ce qu'il appelait l'Ascension, mais personne n'avait la moindre idée de ce que cela signifiait... jusqu'au moment où il posa la dernière pierre de son puzzle. Ce n'était pas pour rien qu'il convoitait les aptitudes scientifiques de John Galatte, car il comptait l'utiliser pour développer une technologie de missiles basée sur le tiberium liquide. Cependant le suicide de Laura Galatte avait ruiné cette partie de son plan et les recherches sur cette arme avaient donc prit beaucoup plus de temps que prévu, mais avaient fini par porter leur fruit : vingt-et-un missiles chargés de tiberium liquide quittèrent des silos souterrains dissimulés sur plusieurs planètes le 7 juillet 2001 et explosèrent au cœur des plus gros gisements de tiberium existant. Cela provoqua la mort de ces mêmes gisements qui se liquéfièrent en l'espace de quelques instants, provoquant une impulsion de nature inconnue (qui sera plus tard reconnue comme une impulsion psionique) d'une intensité colossale qui agit comme un phare pour une civilisation extraterrestre extrêmement avancée et belle : les shiviens.



1.5. La menace shivienne (juillet 2001 – janvier 2002)

Les shiviens sont une race d'humanoïdes à la peau écailleuse et disposant de capacités psioniques qu'ils avaient acquises de par le fait que leur monde natal était également celui du tiberium. Ils avaient appris à maîtriser ces capacités dès les premiers temps de leur histoire et fondèrent toutes leurs technologies sur l'utilisation de ces redoutables aptitudes ainsi que sur l'exploitation du tiberium, mais leur désir de puissance les amena un jour à tenter une expérience qui fit exploser leur planète. Depuis, ils voyageaient de planète en planète à bord d'une immense flotte de guerre, cherchant sans relâche les fragments de tiberium qui avaient été dispersés à travers la galaxie lorsque leur monde natal avait explosé.

L'impulsion psionique provoquée par Kane avec l'utilisation des missiles à tiberium liquide fut détectée sans difficulté par la flotte shivienne qui se dirigea immédiatement vers le petit domaine colonial de l'humanité avec la ferme intention de reprendre ce qui leur appartenait. Dès les premiers contacts avec les shiviens, la Confrérie cessa toute activité hostile et proposa d'aider le GDI à combattre cette nouvelle menace, et une trêve fut conclue entre Kane et Jack Galatte qui avait été promu général suite aux succès de l'exo-armure modèle Fox. Mais cela ne suffit pas à donner l'avantage à l'humanité dans cette nouvelle guerre, car les vaisseaux shiviens étaient bien plus avancés, protégés par des champs énergétiques et des boucliers défecteurs, armés de canons à plasma surpuissants capables de détruire un vaisseau de combat d'un seul tir.

La flotte de guerre humaine évita donc tout affrontement direct avec ses vaisseaux de ligne, et les batailles spatiales furent donc menées essentiellement par des appareils de petit tonnage tels que les chasseurs, les bombardiers, et les navettes d'abordage, qui pouvaient approcher plus facilement les bâtiments ennemis pour tenter de leur causer des dégâts. Cependant les premières opérations furent toutes des échecs catastrophiques, les armes conventionnelles étant totalement inefficaces contre les défenses shiviennes, d'autant que ces dernières



équipaient même leurs plus petits appareils. Ce fut pourtant ce qui sauva l'humanité, lorsqu'un plan audacieux basé sur l'emploi d'une charge électromagnétique permit de capturer un chasseur shivien dont la technologie fut minutieusement analysée. Il fallut plusieurs semaines pour parvenir à comprendre et à reproduire les systèmes de champs énergétiques et de boucliers défecteurs avant de les installer progressivement sur les appareils humains, en commençant par les plus petits car étant les moins gourmands en énergie.

Pendant ces quelques semaines de recherche intensive menée par la section de recherche sous la supervision de John Galatte, les shiviens séparèrent leur immense armada en plusieurs petites flottes de dix à cinquante vaisseaux majeurs pour les envoyer sur les différentes planètes présentant les plus importants gisements de tiberium. Sans débarquer le moindre soldat au sol, ils commencèrent à récolter le précieux minerai au moyen de puissants champs gravitationnels depuis l'orbite basse, maintenant leurs vaisseaux à seulement une vingtaine de kilomètres de la surface au-dessus de ces gisements. Toute tentative d'interrompre le processus de récolte échoua totalement, souvent en coûtant la vie à de nombreux soldats et pilotes, jusqu'à ce que les premiers appareils humains équipés de technologie shivienne soient opérationnels. Des équipes d'exo-armures Fox pénétrèrent dans les vaisseaux ennemis et éliminèrent tous les shiviens qu'ils rencontrèrent, utilisant leur vitesse et leur habileté au corps à corps pour nettoyer les étroites coursives de ces bâtiments. Rapidement, plusieurs dizaines de vaisseaux ennemis furent capturés quasi intacts avant que les shiviens ne réalisent qu'ils étaient devenus vulnérables, puis ils regroupèrent de nouveau leur armada pour changer de tactique et passer à l'offensive totale.

Jusque-là, l'ennemi considérait les humains comme des êtres insignifiants dont il n'était pas nécessaire de se préoccuper, mais les opérations d'abordage avaient changé la donne. Les shiviens décidèrent donc



d'éradiquer la race humaine planète après planète, et commencèrent par la colonie de Trevania. Galattée ne disposait pas de suffisamment d'appareils équipés de technologie shivienne pour s'opposer à une telle armada, ce qui fit que la population de Trevania fut abandonnée à son sort et massacrée par les aliens, sa surface entièrement vitrifiée pour devenir un astre mort. Quatre autres colonies subirent le même sort avant que le GDI ne put organiser une offensive à grande échelle, qui fut sans aucun doute la plus grande bataille spatiale de toute l'histoire de Galattée.



Cette bataille se déroula autour de la Seconde Lune, au seuil du berceau de l'humanité, lorsqu'il ne fut plus possible de reculer face à l'armada shivienne. Plusieurs milliers d'appareils de combats équipés de systèmes de protection avancés filèrent vers les plus gros bâtiments de guerre ennemis, ceux transportant les armes les plus dévastatrices, afin de les détruire ou de les aborder. Ils concentraient tous leurs efforts une cible à la fois, adoptant la stratégie de base de Jack Galatte : « *Un ennemi blessé est aussi dangereux qu'un ennemi sain, parfois même plus* ». Les chasseurs couvraient les bombardiers et navettes d'abordage avec talent, chacun d'entre eux abattant des pilotes shiviens par dizaines, guidés par le courage et la volonté de défendre la Terre. Une équipe d'abordage parvint à pirater les systèmes d'armement de l'un des vaisseaux amiral ennemi et l'utilisa pour détruire pas moins de soixante-douze croiseurs et frégates avant d'être pulvérisé par le reste de la flotte. Une autre équipe pirata le système de guidage d'un transporteur lourd et le dirigea droit vers la Seconde Lune, qu'il transperça jusqu'au cœur avant d'exploser si violemment que l'astre éclata en un milliard de fragments, facile à éviter pour des petits appareils mais certainement pas pour des bâtiments de guerre. Le sacrifice de ces soldats réduisit considérablement les forces shiviennes et c'est alors que la flotte de guerre humaine intervint pour faire parler son artillerie navale. Les échanges de tirs furent si nombreux que l'espace devint presque aussi lumineux que la surface d'une planète et les pertes furent immenses dans les deux camps, mais ce furent finalement les humains qui remportèrent la victoire. Aucun shivien ne survécut, car ils se battirent jusqu'au dernier tels des déments. Les épaves de leurs vaisseaux furent longuement analysées et permirent par la suite de très nombreuses avancées technologiques, tandis que les débris de la Seconde Lune formèrent une ceinture d'astéroïde autour de la Terre, changeant à jamais le visage du berceau de l'humanité.

Pour avoir vaincu les shiviens, Jack Galatte devint commandeur suprême du GDI et, pendant quelques mois, il sembla que le peuple de la Terre allait enfin pouvoir profiter d'une paix durable et revenir à la normalité avec la remise en place du Conseil Fédéral de la Terre. Le mandat du GDI ne se termina néanmoins pas avec la défaite des shiviens, car ce conflit déboucha presque immédiatement sur un autre affrontement beaucoup plus court mais qui demanda d'énormes ressources militaires en très peu de temps.



1.6. L'unité Ayanami (février 1986 – janvier 2002)

Il est maintenant temps de vous apprendre que Kane n'était que l'instrument d'une organisation beaucoup plus puissante et mystérieuse que la Confrérie : la SEELE. Vous devez également savoir que, après que Laura Galatte se soit donné la mort en 1986, Kane sauva l'enfant qu'elle portait en le plaçant dans une couveuse artificielle sur ordre de la Seele. L'enfant n'avait que sept mois, mais l'utilisation de fluides maternels obtenus par le sacrifice de plusieurs dizaines d'autres mères permit de le faire survivre jusqu'à la fin de sa croissance. Cependant ces fluides ne furent pas la seule chose que reçut le fœtus : dès qu'il fut placé en couveuse, on lui fit plusieurs injections massives d'ADN provenant du corps d'Adamn. L'ADN de l'Ange provoqua de nombreuses modifications génétiques chez l'enfant de John et Laura Galatte et, bien que celui-ci resta profondément humain, il fut transformé sur le plan de l'apparence et de ses capacités mentales. Alors que son génome originel aurait dû faire de lui un garçon, ces transformations affectèrent ses chromosomes sexuels et firent de lui une fille aux cheveux bleus clairs et aux yeux rouge sang. Cette fille fut nommée Rei Ayanami, et elle était la seule survivante sur plus de 3000 fœtus qui avaient reçu exactement les mêmes injections.

Rei naquit sur Europe, l'un des satellites de Jupiter, dans un centre d'entraînement militaire de la Confrérie que Kane avait réussi à dissimuler aux yeux de la confédération. Là, des agents de la Seele firent subir à la jeune fille l'éducation la plus stricte qui soit possible pour un enfant afin de tester ses capacités qui se révélèrent hors du commun. Dès l'âge de six ans, elle fut capable d'emmagasiner des quantités d'information impressionnantes en un temps record et parvint à comprendre les phénomènes de fonctionnement des technologies les plus récentes dès douze ans. Mais en dehors de ses impressionnantes facultés d'apprentissage, elle ne semblait présenter aucun pouvoir particulier, et c'est pourquoi la Seele décida de chercher à provoquer l'apparition de ce pouvoir. Ainsi, Rei fut connectée à une matrice virtuelle dans laquelle on lui fit subir d'innombrables situations psychologiquement horribles, dont la très grande majorité se terminait d'ailleurs par sa mort, et qu'elle revécut en boucle pendant plus de quatre ans. Mais un jour, elle débloqua enfin son plein potentiel et, par le simple pouvoir de sa volonté, elle modifia le décor virtuel de la matrice dans laquelle elle se trouvait pour éviter de mourir une nouvelle fois. Ce fut la première fois qu'elle fit usage de ce que l'on appelle aujourd'hui les pouvoirs psioniques.



Suite à ce jour, Rei fut clonée plusieurs millions de fois afin de constituer une armée d'environ trois cent soldats invincibles, et on lui ordonna d'entraîner personnellement ces clones survivants afin d'accélérer l'apparition de leur potentiel psionique. Afin de tester l'efficacité de cette unité en situation réelle, Rei et cinq de ses reproductions furent envoyées sur Drexior durant la guerre du tiberium avec pour mission de détruire l'une des principales forteresses de la Confrérie sur cette planète, et les résultats furent plus qu'encourageants. Pendant de nombreux mois, la Seele entraîna ces combattantes d'élite en espérant pouvoir les utiliser pour renverser le gouvernement de Galattée et prendre le contrôle de l'humanité, ce qui leur permettrait d'engager la phase finale de leur plan. Cette force secrète fut nommée l'unité Ayanami.



Une fois que Rei eut pleinement enseigné à ses clones comment maîtriser leur potentiel psionique et que l'unité fut proprement testée, Rei fut affectée au poste de secrétaire personnelle de Jack Galatte sous une fausse identité. Prenant le nom de Rose Estellian, sa nouvelle mission fut de surveiller le nouveau chef des armées de Galattée pour le compte du Comité de la SEELE et de se préparer à l'éliminer au moment voulu. Mais lorsque l'ordre lui arriva finalement, elle désobéit. Alors que la Seele était sur le point de prendre le contrôle de Galattée pour mettre en action la dernière phase de son plan, Rei révéla la vérité à Jack afin qu'il puisse contrer ce coup d'état.

En effet à force de côtoyer Jack, Rei avait fini par l'admirer et à le respecter plus que tout pour les valeurs morales qu'il défendait... et cela aurait certainement pu aller jusqu'à un sentiment d'amour si elle n'avait pas été totalement ignorante au sujet de cette émotion. Jack fut profondément bouleversé en apprenant l'existence de Rei et de la vérité qu'elle lui confia, non pas en raison du danger inattendu que représentait la Seele, mais de par le fait qu'il connaissait déjà tout cela grâce à une série d'animation japonaise de votre réalité : Neon Genesis Evangelion. Plus tard, il découvrira que c'était Lilith, le deuxième Ange, qui avait influencé les créateurs de cette

série de la même façon que John l'avait fait dans le cadre des guerres du tiberium, afin que Jack puisse défendre l'humanité dans notre réalité.

Ayant pris conscience de la menace que présentait la SEELE et leur projet de prise de contrôle de Galattée, Jack utilisa son autorité sur le GDI pour empêcher le coup d'état en démasquant les traîtres dissimulés au sein de la branche militaire. Avant que l'ennemi intérieur puisse réagir, il envoya Rei sur Europe pour prendre le contrôle totale de l'unité Ayanami grâce à son autorité tandis que dans le même temps il ordonna à son ami le commandant Michael McNeil de mener un groupe d'assaut spécial prendre d'assaut le repère secret de la SEELE où se trouvaient les douze membres du Comité dirigeant cette organisation. Un seul membre du Comité réussit à échapper à cette rafle, mais il ne s'agissait pas du maître Keele Lorenz dont la capture était vitale pour affaiblir l'organisation. En revanche, les Manuscrits de la Mer Morte détenus par le Comité furent détruits avant de pouvoir être récupérés par les troupes du commandant Mc Neil, et c'est pourquoi Jack utilisa les moyens à sa disposition pour récupérer ces manuscrits dans votre réalité, et ainsi comprendre ce que manigançait la Seele depuis le début. A travers ces manuscrits, il découvrit les origines de notre univers et l'histoire des puissances qui l'avaient bâti, ainsi que le cataclysme qui risquait d'arriver si ces puissances venaient à revenir...



1.7. Les Anges et le Chaos (date inconnue – janvier 2002)



Les nombreux manuscrits de la Mer Morte qu'avait conservé la Seele en secret parlent des origines de la vie sur la Terre et le destin qui frapperait l'humanité lors du retour des Anges si personne ne parvenait à les arrêter. Ces manuscrits furent retrouvés par les agents de Jack dans votre réalité et voici un résumé de leur contenu.

Il y a des éons de cela, notre univers était dirigé par une divinité aujourd'hui disparue, et que l'on connaît uniquement comme Celui-Dont-Le-Nom-Fut-Oublié. Il était l'âme de l'univers, né du néant lui-même lors de la Grande Etincelle aussi nommée le **Premier Impact**, et de ce fait il possédait un pouvoir absolu. Un jour, il décida de créer deux êtres divins pour l'aider à peupler l'univers sur un grand nombre de galaxies : **Adam** et **Lilith**. Ils possédaient des pouvoirs opposés dont la nature exacte dépasse l'entendement humain normal car elle implique la maîtrise des dimensions physiques et spirituelles à la fois, toutefois on peut affirmer qu'Adam était le plus puissant des deux. Leurs destins furent donc très différents : tandis qu'Adam créa le peuple céleste des **Anges** dotés de pouvoirs semblables aux siens, Lilith parcourut l'univers pour créer

des races de vies mortelles sur d'innombrables planètes, que l'on nomme les **Lilims**. Mais alors que les anges créés par Adam étaient tous différents, il arriva à Lilith de créer la même race sur plusieurs galaxies différentes, à commencer par la race humaine qu'elle implanta au moins une fois dans chaque galaxie qu'elle visita. A cette époque, les énergies psioniques n'étaient pas encore séparées de l'espace réelle et faisaient donc partie de la vie de chaque individu, de nombreuses races avancées étant d'ailleurs capables de contrôler ces énergies pour imposer leur volonté sur l'univers autour d'eux. Cependant, même les plus puissants êtres psioniques des peuples de Lilith n'étaient rien face aux pouvoirs des anges d'Adam. Ces derniers étaient infiniment moins nombreux que les lilims, se limitant à quelques centaines à peine et formaient une assemblée d'êtres divins nommée le **Panthéon**, mais ils terrorisaient les lilims pour obtenir d'eux respect et vénération. Les anges haïssaient les mortels, car Lilith leur avait offert le don de donner la vie à leur tour, chose dont Adam était incapable. Malgré la tristesse qu'elle ressentait pour les mortels qu'elle avait créés, Lilith ne pouvait leur venir en aide car les anges étaient sous la protection d'Adam, qui était beaucoup plus puissant qu'elle. Lilith se contenta alors d'aider discrètement ses enfants en favorisant l'apparition d'individus dotés de pouvoirs psioniques afin qu'ils guident et protègent les peuples auxquels ils appartenaient.

C'est ainsi que, de cette situation de terreur, finit par naître le Chaos. Les émotions et énergies négatives des êtres mortels et divins finirent par prendre forme et à devenir des entités conscientes à part entière, véritables incarnations des pires sentiments imaginables. Au début, leur puissance était extrêmement limitée et n'avait rien de comparable avec celle des anges, c'est pourquoi ils manipulèrent les lilims pour déclencher une guerre contre les anges, la Guerre Céleste. De nombreux peuples avaient développé des technologies extrêmement avancées grâce au savoir insufflé par Lilith et les utilisèrent pour affronter le peuple d'Adam. La violence de ce conflit fit grandir la force des entités du Chaos, qui se nourrirent des sentiments de haine, de complot et de souillure engendrés par la guerre, ainsi que des pouvoirs des quelques anges vaincus par les peuples de Lilith. Ils offrirent des dons démoniaques aux lilims suffisamment crédules ou avides de puissance pour accepter leurs terribles marchés, ce qui fit tomber d'autres anges et augmenta d'autant plus la force du



Chaos. Rapidement, celui-ci devint si fort qu'il menaçait l'existence du Panthéon lui-même et l'équilibre fragile des peuples créés par Adam et Lilith.



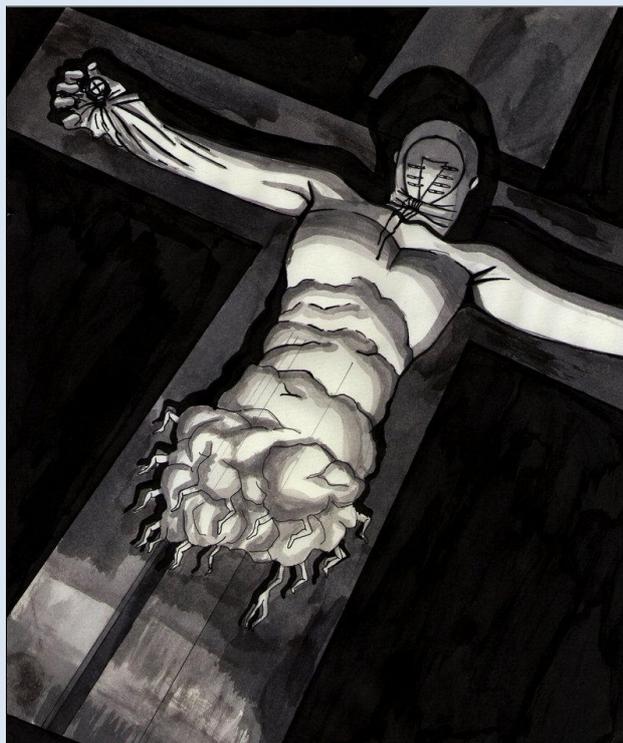
Ce n'est que par le sacrifice de Celui-Dont-Le-Nom-Fut-Oublié que l'univers échappa à la catastrophe. Il utilisa toutes ses forces et son immense savoir astral afin de créer une dimension parallèle, que l'on nomme aujourd'hui le Warp, destinée à aspirer toutes les énergies des émotions afin qu'elles n'influencent plus l'espace réel et la vie des créatures vivantes. Les forces du chaos y furent piégées et, ainsi, elles ne pouvaient plus manipuler les mortels ni manipuler leur destin, et les lilims qu'elles avaient corrompus virent leur âme être aspirée dans le Warp. La séparation de ces deux dimensions est aujourd'hui connue sous le nom de Grande Rupture, mais la Seele utilisait plutôt le terme de **Second Impact**. Suite à la disparition de leur créateur, Adam perdit le pouvoir de faire naître d'autres anges et Lilith perdit la moitié de son âme. La séparation du warp et de l'espace réel mit fin à la Guerre Céleste lorsqu'Adam réalisa la folie de ce conflit et ordonna à ses derniers anges de cesser d'importuner les lilims pour les laisser vivre en paix. Les seize anges survivants du Panthéon se retirèrent alors quelque part dans l'espace intersidérale séparant les galaxies, et ils étaient censés ne plus jamais interférer avec les lilims.

Mais au fil du temps, les énergies négatives créées par les mortels continuèrent de s'accumuler derrière la voile séparant les deux dimensions, et la puissance de cette barrière commença à faiblir peu à peu en plusieurs endroits. Les Anges craignirent que les forces du chaos ne deviennent suffisamment puissantes pour déchirer la voile de la réalité pour revenir dans notre dimension exterminer les restes du Panthéon. C'est ainsi que, dans leur désespoir, ils décidèrent d'exterminer les lilims une bonne fois pour toute, et pour cela ils n'avaient plus qu'une seule solution : tuer Lilith elle-même.

Les anges partirent à sa recherche et fouillèrent de nombreuses galaxies avant de la retrouver quelque part dans le Grand Nuage de Magellan, mais ils ne parvinrent pas à la vaincre suffisamment vite et elle s'enfuit pour venir se cacher dans la Voie Lactée, notre galaxie. Elle créa de nombreuses races destinées à devenir des civilisations très avancées qui pourraient éventuellement la protéger un jour si elle survivait assez longtemps. Afin que le peuple d'Adam ne puisse plus la retrouver, elle s'enferma dans le manteau rocheux d'une planète à l'intérieur de laquelle elle creusa une immense cavité sphérique destinée à la dissimuler aux yeux des anges. Cette planète n'était autre que la Terre, où elle y apporta la vie et influença le cours de l'évolution pour y faire apparaître la race humaine une nouvelle fois, avant d'entrer en hibernation pour ne plus jamais se réveiller. La cavité où elle repose est désignée comme l'**Œuf de Lilith** par les manuscrits de la Mer Morte. Alors qu'elle dormait profondément sous la surface de la Terre, elle influença l'esprit des toutes premières civilisations humaines qui s'y développèrent, afin que soient rédigés les Manuscrits de la Mer Morte où sont décrits tous les événements concernant le Panthéon et le Chaos. Elle espérait qu'ainsi, les humains trouveraient le moyen d'empêcher les Anges de déclencher ce que les manuscrits nomment l'Ascension, terme utilisé par Kane dans sa propagande durant la guerre du tiberium, et que la Seele désigne comme le **Troisième Impact**. Il surviendra si jamais le pouvoir de Lilith est absorbé par Adam ou par l'un de ses anges, et consiste à faire disparaître les AT-Fields, les barrières mentales qui maintiennent l'âme de chaque être vivant dans son propre corps. La disparition de ces barrières entraînerait aussitôt la fusion de toutes les âmes des lilims en une seule et même entité, qui ferait alors partie du peuple d'Adam et qui lui redonnerait le pouvoir de créer des anges. Les lilims cesseraient alors d'exister.



La tragédie de Lilith est que son plan pour prévenir les humains du Troisième Impact a eu l'effet totalement inverse lorsque la Seele mit la main sur les Manuscrits de la Mer Morte. Car ces derniers avaient cruellement souffert du passage du temps, et la prophétie de l'arrivée des Anges n'était plus que sous forme fragmentaire, aussi les membres de la Seele crurent-ils que le Troisième Impact allait faire d'eux des dieux s'ils parvenaient à le déclencher eux-mêmes. Ils trouvèrent l'emplacement de l'Œuf de Lilith sur Terre et accomplirent de nombreuses recherches sur le corps de l'Ange pour tenter d'en percer les mystères, ce qui permit entre autre de développer l'unité Ayanami. Malgré son intérêt militaire évident, cette unité d'élite n'était qu'un outil de communication pour la Seele, qui cherchait à entrer en contact avec les anges pour leur indiquer l'emplacement de Lilith. Mais il leur manquait la technologie nécessaire pour employer les énergies psioniques dans ce but, et c'est pour cela qu'ils avaient besoin des shiviens.



Le fragment du monde d'origine des shiviens qui a percuté la Terre en 1986 contenait également une parcelle d'architecture shivienne, preuve d'une existence extraterrestre technologiquement très supérieure liée au tiberium, mais à cette époque Kane était le chef de la section de renseignement et il fit disparaître le fragment technologique pour le présenter à la Seele. Souhaitant accélérer les découvertes technologiques, la Seele utilisa Kane pour favoriser la contamination du tiberium et provoquer la venue des shiviens de façon à ce que leur technologie soit assimilée de la même façon que celle des Egarés. Ils savaient que Lilith ne laisserait pas l'humanité disparaître aussi facilement, même contre un ennemi aussi terrifiant et dangereux, car elle avait besoin des humains pour la protéger. La technologie découverte grâce à la guerre contre les shiviens permit d'utiliser les membres de l'unité Ayanami pour émettre une onde psionique amplifiée qui puisse être perçue depuis plusieurs milliards d'année-lumière, avertissant ainsi Adam et ses anges de la position de Lilith. Peu après, en l'an 2002, le Panthéon se dirigea vers la Terre pour y déclencher le Troisième Impact.

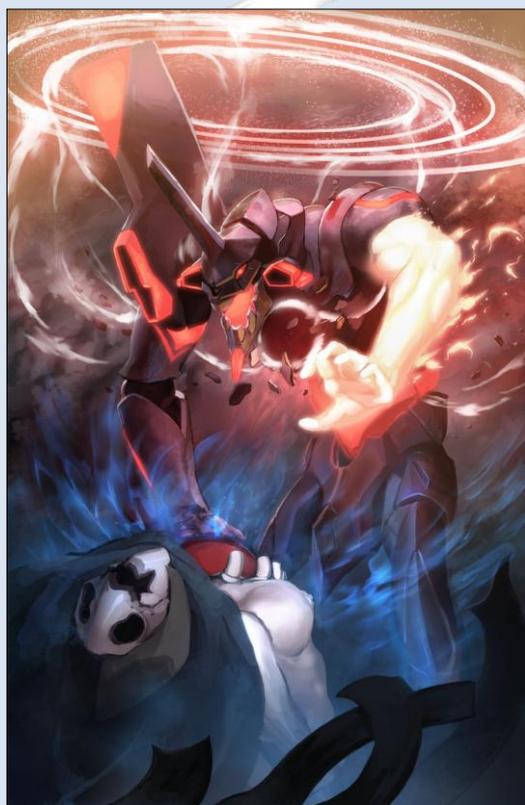
1.8. La Seconde Guerre Céleste (janvier 2002 – mars 2004)

Il était impossible de raisonner les membres de la Seele, leur détermination étant apparemment sans faille et aucune forme d'interrogatoire n'ayant prise sur eux. Keele Lorenz en particulier était un mystère, car son génome avait été vraisemblablement modifié par des moyens inconnus et c'est pourquoi il fut décidé de le placer dans un champ de stase afin d'éliminer tout risque qu'il ne fasse usage de capacités inconnues. De par son autorité en tant que commandeur suprême, Jack Galatte prolongea le mandat du GDI afin d'exiger un dernier effort de la puissante industrie militaire qu'avait forgé Galattée. Grâce aux Manuscrits de la Mer Morte et aux connaissances données par la série de *Neon Genesis*, il fit investir l'Œuf de Lilith afin de le fortifier et d'utiliser les recherches de la Seele pour concevoir les armes que Lilith lui avait montré dans votre réalité : les Evangelions.

Il s'agissait de clones imparfaits de Lilith renfermant une infime parcelle de son pouvoir, équipés d'armures et d'armes adaptés à leur taille gigantesque (40 mètres de haut), mais c'est surtout leur capacité à



utiliser l'AT-Field du pilote comme un bouclier qui fait des Evangelions les meilleures armes contre les anges. Mais leur conception était longue et difficile, ce qui fait que seulement trois Evas purent être construites : l'Eva-00 pilotée par Rei Ayanami, l'Eva-01 pilotée par Jack Galatte, et l'Eva-02 pilotée par Saya Kotega, la jeune scientifique qui permit la création de ces armes humanoïdes et qui deviendra plus tard la commandante de l'unité EVANGELION. Les usines d'armement de Galattée tournèrent à plein régime pour fabriquer également des exo-armures de classe EVA, qui sont des imitations entièrement mécanisées des véritables Evangelions. Bien que ces unités ne disposaient pas des capacités physiques et de la protection de l'AT-Field de leurs pilotes, elles furent produites par centaines et pouvaient donc apporter un appui-feu conséquent contre les anges. Des milliers de tourelles lance-missiles, de postes d'artillerie et autres systèmes de défense lourds furent installés à l'intérieur de l'Œuf de Lilith ainsi qu'à la surface de la Terre au niveau de son point d'accès, où fut construite New-Jericho, la cité-forteresse. Même la plus puissante armée n'aurait pu prendre cette place-forte grâce à ses champs énergétiques et ses boucliers déflecteurs titanesques, ses murailles d'adamantium, ses millions de défenses automatisées et ses innombrables postes de tirs blindés, et la nature surpuissante des anges allait mettre cet endroit à rude épreuve.



D'autant que Jack se doutait que, contrairement à la série de janimation de votre réalité, les anges n'allaient pas attaquer l'un après l'autre mais tous ensemble. Cette hypothèse se confirma lorsque, le 24 mars 2002, le Panthéon d'Adam arriva en orbite au-dessus de la Terre et attaqua New-Jericho avec toutes ses forces en même temps, dévastant la surface autour de la forteresse pour en faire un désert stérile. Les Evangelions engagèrent les anges devant les murs de New-Jericho avec les exo-armures de classe EVA pour disposer d'une puissance de feu colossale. Certains anges avaient des apparences très différentes de ce que à quoi Jack s'attendait, en particulier Iroul qui s'incarna sous la forme d'un million de créatures volantes à taille humaine pour assaillir les positions de la forteresse divine. Tandis que le commandant McNeil coordonnait les défenses de New-Jericho, Jack commandait les unités Evangelion et exo-armures EVA ainsi que l'aviation et la flotte galattéenne qui avaient été placée en orbite géosynchrone au-dessus d'eux. Il ordonna d'abord de concentrer tous les tirs sur Armisael, l'Ange qu'il redoutait le plus car il provoquait la mort de Rei dans la série animée de votre réalité, et il s'était juré de ne pas laisser cet évènement se reproduire pour de vrai. visant en priorité les ennemis les plus faibles et dont Jack savait qu'ils pouvaient être vaincus uniquement par un feu suffisamment nourri. Puis ils

concentrèrent tous leurs efforts sur un ange à la fois suivant la stratégie habituelle de Jack, jusqu'à ce que Ramiel entre en scène...

Cet ange était le plus puissant des fils d'Adam et celui que Jack redoutait le plus après Armisael en raison du fait qu'il était presque impossible à arrêter tant que les Evangelions n'étaient pas « éveillées ». Nous



ignorons encore s'il s'agit d'une simple coïncidence ou si Lilith a voulu remercier Jack pour l'avoir sauvée, mais la suite de la bataille se déroula exactement comme le film *Rebuild of Evangelion 2.22* de votre réalité : Rei fut d'abord absorbée par Ramiel, ce qui mit Jack hors de lui et provoqua l'éveil de l'Eva-01, lui permettant de sauver Rei et d'exterminer tous les anges survivants. Les deux pilotes fusionnèrent spirituellement avec l'Eva-01, leur corps disparaissant dans le processus, et c'est alors qu'Adam intervint pour faire usage de sa pleine puissance contre eux. Ce combat fut le plus épique et le plus impressionnant de tous, au point que tous les enregistrements qui le concernent sont aujourd'hui classés comme les documents les plus visionnés par la population galattéenne et sont donc considérés comme des reliques de la Confédération.

La victoire fut obtenue à grand peine, mais il est certain que Lilith y fut pour quelque chose. Les pertes furent énormes parmi les défenseurs de New-Jericho, et la surface de la Terre autour de la forteresse devint un désert aride qui fut laissé tel quel pour que chaque membre de la fédération puisse savoir ce qu'il en a coûté pour obtenir la liberté de toutes les espèces vivantes face aux anges. Lorsqu'Adam fut suffisamment affaibli, les esprits de Jack et Rei fusionnèrent avec lui durant soixante-douze heures, au terme desquels ils réapparurent dans leur forme charnelle. Adam fut détruit et les peuples de Lilith étaient enfin sauvés. Pour la première fois depuis longtemps, la Terre et ses colonies connaissaient une paix durable.

C'est suite à la Seconde Guerre Célestes que fut créée Memoria, l'île aux monuments, où chaque bataille menée par les forces galattéennes est représentée par une sculpture en adamantium. De son côté, Jack avait ses propres priorités : il emmena Rei avec lui pendant une semaine à travers les plus beaux endroits de la Terre et lui enseigna peu à peu toutes ces émotions qu'elle ne connaissait pas. Il lui enseigna la musique et le chant, lui apprit à rêver, il l'ouvrit à toutes sortes de choses magnifiques qui remplirent son âme vide et firent d'elle une humaine à part entière. Il fit tout cela parce qu'il l'aimait, et elle l'aima en retour. Peu de temps après, Jack et Rei Galatte conçurent leur premier enfant, qui est encore aujourd'hui leur unique descendant : Nausicaa.

Depuis, Rei Galatte est l'unique compagne de Jack Galatte, qui comprit que les valeurs de la confédération allaient devoir changer maintenant que la paix était enfin revenue sur Terre. En tant que commandeur suprême de l'armée, c'était à lui qu'incombait la tâche d'annoncer la dissolution du Galattéen Defense Initiative et le retour au pouvoir des anciennes institutions. Mais après tant d'années de guerre durant lesquels tous les aspects de la confédération avaient été entre les mains des militaires, la branche civile et ses institutions avaient presque totalement disparue, si bien qu'il était devenu presque impossible de les remettre en fonction. C'est pourquoi Jack Galatte travailla durant un mois complet avec Rei et son père John sur la constitution d'une nouvelle organisation de la branche civile, qu'il mit officiellement en place le 15 août 2002 lorsqu'il annonça la dissolution du GDI : la Cour d'Argent.

1.9. La Cour d'Argent de Galattée (août 2002 – aujourd'hui)

Reprenant le triangle politique mis en place depuis le gouvernement provisoire en 1945, la Cour d'Argent offre néanmoins beaucoup plus de pouvoirs et de responsabilités au sénat qui prend le nom de Sénat Galactique, chaque sénateur étant le direct représentant du gouvernement planétaire de l'une des colonies de Galattée. Le Gouvernement Galattéen est restauré tel qu'il existait avant la prise de pouvoir du GDI, tandis que le Tribunal Fédéral est profondément transformé pour devenir l'Ordre Judiciaire avec une totale indépendance vis-à-vis des deux autres pouvoirs.

La Cour d'Argent tire son nom de l'immense édifice qui fut construit sur l'île de Galattée pour accueillir l'ensemble des trois principales institutions de la branche civile sur l'ordre de Jack Galatte, celui-ci estimant qu'un rapprochement des trois pouvoirs était essentiel pour assurer la meilleure coordination possible des efforts de la confédération. Dimensionné initialement pour accueillir près de sept mille personnes, il a déjà fait l'objet de deux agrandissements majeurs au cours des premières et secondes campagnes extraterrestres pour compter aujourd'hui un total de vingt-cinq mille sièges. Rassembler autant de personnes en un même endroit pour tenir des débats a nécessité un aménagement structurel des communications internes et externes :



- Le Premier Sénateur est le maître de la parole : c'est lui qui détermine qui a le droit de parler à l'ensemble de la Cour d'Argent en contrôlant un canal de communication général au travers de sa console de commande. Le siège de la personne désignée par le Premier Sénateur s'élève immédiatement de trois mètres et une lumière verte s'allume sur le devant de sa console personnelle pour indiquer son droit de parole. Le plus clair du temps, il y a entre deux et dix sièges surélevés en même temps, néanmoins le droit de parole n'est donné qu'à une seule personne à la fois. Toute interruption orale d'un intervenant est sévèrement sanctionnée.

- Chaque membre de la Cour d'Argent dispose d'une liaison directe avec le pouvoir qu'il représente : pour les sénateurs, par exemple, il s'agit du gouvernement planétaire de leurs colonies respectives. Cela leur permet de recevoir des informations sur de nouvelles affaires ou de demander des renseignements supplémentaires concernant des affaires en cours, voir de mener une holo-conférence privée. Afin de ne pas perturber les débats, chaque siège de cette cour est équipé d'un champ d'isolement sonore que son occupant peut activer lorsqu'il a besoin de s'entretenir en privé avec une personne au travers de cette liaison. Toutefois il arrive assez souvent qu'une discussion en particulier faite par ce moyen soit retransmise en directe à tous les autres membres avec l'accord du Premier Sénateur si celui-ci l'estime utile pour le débat.

- Chaque membre de cette cour dispose également d'un moyen de communication écrite vers le **CGCA**, le **Centre des Greffiers de la Cour d'Argent**, situé sous l'édifice principal et qui dépend directement de l'Ordre Judiciaire. Doté de plus de cinq mille analystes assistés par des intelligences artificielles et des logiciels de traitement divers, le rôle de ce centre est de compiler en direct l'ensemble des messages mais aussi des votes émis par les membres de la Cour d'Argent durant une conférence. Lorsqu'une information est jugée utile au débat par les greffiers-analystes en chef, cette information est transmise vers les affichages holographiques de la Cour d'Argent de manière à être accessibles à tous. Toutes les transmissions vers le CGCA sont obligatoirement signées, y compris les votes, cela de manière à ce qu'une justification puisse être demandée à la personne émettrice en cas de nécessité.

- Les membres de la Cour d'Argent peuvent également discuter entre eux par un système de messagerie instantanée doublé d'un canal vocal privé afin d'échanger des informations et des fichiers informations, le plus souvent pour constituer un solide dossier avant d'être appelé à prendre la parole par le Premier Sénateur.

Cette grande proximité entre les pouvoirs fait que les différentes affaires qui arrivent à la Cour d'Argent sont le plus souvent réglées en l'espace d'une journée et que chaque partie de la branche civile a l'opportunité de donner son avis sur n'importe quel sujet abordé, que ce soit en intervenant directement avec l'accord du Premier Sénateur ou par le biais d'une communication au CGCA. Dès lors, les immenses dimensions du domaine de la confédération et l'étendue tentaculaire de son administration ne présentent pas le moindre problème pour résoudre même les affaires les plus complexes dépendant de la branche civile. Celles qui dépendent de la branche militaire, quant à elles, sont débattues en privé par le haut commandement pour des raisons de sécurité de la confédération, ce qui renforce la séparation apparente entre la politique et les militaires.

Toutefois cette séparation n'est pas totale puisque, depuis la création de la Cour d'Argent jusqu'en juillet 2012, Jack Galatte fut à la fois le commandeur suprême des armées de Galattée et le président de la confédération. Contrairement à ce que beaucoup de sénateurs croient, il ne s'est pas présenté à l'élection présidentielle de 2002 par soif de pouvoir mais par nécessité, une nécessité qu'il expliqua dans son discours de début de campagne le 16 août 2002 :



« Peuple de Galattée !

« Nous nous tenons aujourd'hui au lendemain de la plus grande crise qu'ai jamais connue notre civilisation, mais debout et fiers malgré les peines et le sang versé. Tant d'hommes et de femmes ont donné leur vie durant ces seize dernières années pour entretenir l'espoir qu'un jour, vous puissiez connaître à nouveau la paix qui vous a été prise par les traîtres, les comploteurs et les envahisseurs xenos. Cette paix, nous vous l'avons regagnée dans les larmes de la colère et de la tristesse, au travers d'épreuves innombrables et terribles qui ont mis à l'épreuve notre volonté, notre courage et nos espoirs au-delà de ce que nous pouvions imaginer jusqu'alors.

« Mais notre dernier combat, mené voici quelques semaines à peine devant les murs de New Jericho, n'était pas un combat comme les autres. Nous y avons affronté un ennemi entièrement différent de tout ce que nous connaissions, un ennemi presque aussi ancien et puissant que l'univers lui-même, et dont le but ultime n'était autre que notre destruction la plus totale. Cet ennemi, nous n'aurions jamais pu le vaincre sans faire appel à l'immense volonté qui caractérise tant l'espèce humaine, cette même volonté qui autrefois a permis à notre peuple de vaincre les Egarés malgré l'immense fossé technologique et les nombreuses divisions de nos anciennes nations. Si cette épreuve et toutes les autres que nous avons endurées ces dernières années ont prouvé une chose, c'est que l'humanité n'est pas un peuple comme les autres, qu'elle a été choisie d'une quelconque façon et que son destin est immensément plus grand que celui d'aucune autre race de cette galaxie.

« Au terme de notre affrontement contre les Anges, un affrontement qui fut le premier auquel j'ai personnellement participé en tant que combattant, j'ai eu le privilège de recevoir un bref aperçu du destin flamboyant de l'humanité durant les trois jours pendant lesquels mon esprit – et celui de ma compagne Rei ici présente – furent transportés au-delà de la matière et du temps. Alors que presque tous me croyaient mort, alors que certains envisageaient déjà ma succession, je contemplais avec elle le futur radieux de notre civilisation. Chercher à en faire la description ici serait doublement fautif, d'abord parce que je serais bien incapable de vous retranscrire fidèlement en parole la beauté resplendissante de cette vision, mais surtout parce que ce futur pourrait bien nous échapper si sa nature venait à être connue de tous. Car pour le moment, ce n'est que l'un des nombreux futurs possibles dans l'enchevêtrement du temps, un futur réalisable à travers de nombreuses et difficiles épreuves qui pourraient bien nous détruire ou nous briser, mais il n'appartient qu'à nous de saisir cette opportunité et de le réaliser ce destin par la force de notre volonté.

« Hier, c'était en tant que commandeur suprême de nos forces armées que j'ai mis enfin un terme au pouvoir du Galatteean Defense Initiative afin de redonner les pouvoirs politiques dans les mains de nos nouvelles institutions de la Cour d'Argent. Aujourd'hui, c'est en simple citoyen que je me propose de vous servir en tant que président de la confédération galattéenne afin de diriger nos efforts vers la réalisation de ce destin qui m'a été révélé. De la même façon que des millions de soldats m'ont fait confiance depuis des années pour les diriger au combat contre nos ennemis, je vous demande de m'accorder la même confiance pour guider notre civilisation pour les temps à venir. Je ne vous cache pas que le chemin que je vous propose sera à la fois long et dangereux, mais je peux au moins vous promettre que si nous réussissons, Galattée tiendra enfin la place qu'elle mérite parmi les étoiles : elle sera les étoiles elles-mêmes.

Cher peuple de Galattée, je vous remercie de votre attention.



Quatre semaines plus tard, Jack Galatte fut élu président de la confédération à 61% des voix. Son premier acte officiel fut la proposition d'une loi créant les statuts de citoyen et de civil au sein de la confédération : un individu, homme ou femme, reste un civil tant qu'il ou elle n'a pas combattu en tant que soldat de l'armée galattéenne. Selon cette loi qui fut acceptée peu de temps après, les citoyens bénéficient d'une solde à vie, ont accès à des emplois importants de l'administration des branches civiles et militaires et disposent de multiples avantages sociaux non négligeables. Il justifia cette décision par la nécessité de récompenser dignement ceux qui ont défendu la confédération contre ses ennemis au péril de leurs vies, et de s'assurer que certains postes clés des administrations fédérales seraient tenus par des individus aussi compétents que fiables.

1.10. Les Premières Campagnes Extraterrestres (mars 2002 – mai 2005)

La guerre contre les shiviens et les Manuscrits de la Mer Morte avaient prouvé une chose à Galattée : il existait dans cet univers d'autres civilisations avancées qui pouvaient parfaitement représenter des menaces non négligeables pour la confédération. Il était donc nécessaire de protéger le peuple de Galattée contre ces menaces, mais cela était impossible sans aller au-devant de ces dangers et partir les affronter sur leur propre terrain, avant qu'elles n'attaquent la Terre et ses colonies.

C'est pourquoi les moyens de production de la confédération furent utilisés pour fabriquer une large flotte de combat et une armée colossale afin de débiter une campagne de colonisation sans précédent. De nombreux nouveaux éléments furent apportés à l'armée galattéenne tels que les exo-armures Titan de classe Saphir et Diamant, ainsi que plusieurs nouveaux modèles de chars et de vaisseaux. C'est également à la fondation de cette première flotte de guerre, nom de code GLADIUS, que les troupes de l'armée régulière furent remplacés par des clones de combat tandis que les civils volontaires furent intégrés au corps des citoyens, au sein de la section d'élite.



Cette flotte explora la Voie Lactée en effectuant des cercles de plus en plus larges autour du domaine galattéen, et ainsi elle visita plusieurs centaines de mondes dont certains abritaient une civilisation avancée, parfois même un empire multi-planétaire. Ceux qui refusèrent de signer un pacte de non-agression avec la confédération galattéenne furent soumis à son autorité par la force ou, pour les espèces les plus belligérantes et les plus dangereuses, renvoyées à l'âge de pierre voir même totalement annihilés. Trois mois après l'envoi de la première flotte de guerre, une seconde fut envoyée et effectua le même mouvement circulaire autour du domaine terrien mais dans le sens inverse. En l'espace de deux ans à peine, la confédération avait le contrôle de plus d'une centaine de mondes habitables et possédait des alliances avec plusieurs dizaines d'autres peuplés de diverses races extraterrestres. Les peuples qui avaient dû être soumis par la force avaient vu leurs



planètes être occupées par d'importantes forces de clones de combat et étaient placés sous la loi humaine, souvent très contraignante pour eux afin d'empêcher qu'ils ne redeviennent des menaces. Entre autres, ils n'avaient plus d'armée, plus de gouvernement, tous les individus dotés de pouvoirs psioniques étaient éliminés et leur économie était entièrement contrôlée par la confédération. Certains peuples prirent cela comme une punition pour avoir tenté de résister tandis que d'autres virent là une oppression tyrannique totale, mais la réalité n'était qu'un simple mélange des deux.

Cette conquête continua pendant quatre ans, et s'acheva lorsque la Voie Lactée fut entièrement sous le contrôle de la confédération ou de ses alliés. Plus de quatre-vingt flottes de guerres semblables à GLADIUS avaient été formées entretemps, et d'innombrables combats extrêmement féroces et violents avaient été menés sur des milliers de mondes. La très grande majorité des batailles étaient réglées dès l'intervention des forces d'élite, en particulier les membres de l'unité Ayanami dont la réputation finit par les précéder, facilitant d'autant plus la formation d'alliances avec des peuples dépourvus de pouvoirs psioniques. Cette conquête fulgurante plaça la confédération au rang de faction dominante de notre galaxie, et tous les autres peuples lui devaient obéissance ou respect.

1.9. L'éradication des Eternautes (septembre 2003 – janvier 2005)

Aux confins de la Voie Lactée, à l'extrémité du bras Ecu-Croix, se trouvait un peuple de surhumains aux aptitudes physiques et mentales hors du commun qui avait fondé un empire composé d'une centaines de mondes et qu'aucune autre race n'osait seulement déranger : les Eternautes. S'ils l'avaient voulu, ils auraient pu devenir les maîtres absolus de la galaxie même si toutes les autres races s'étaient unifiées pour les détruire. Mais ils estimaient vivre déjà suffisamment dans l'abondance et se contentaient donc d'étendre leur territoire au fur et à mesure de leurs besoins, que ce soit une question d'espace de vie ou de ressources matérielles.

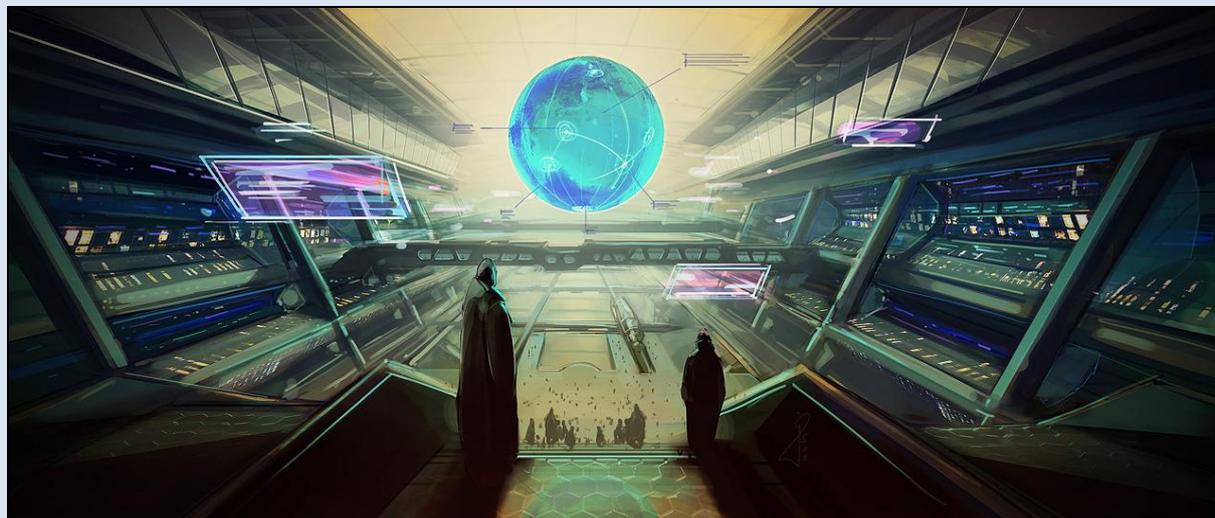


Faisant près de 2m15 de haut avec une musculature impressionnante, ils étaient capables de survivre au vide spatial en se mettant presque instantanément en léthargie, une capacité qu'ils utilisaient également pour reposer leur esprit, faisant en l'espace de vingt minutes ce que nous devons quotidiennement faire pendant huit heures. Aucune maladie n'avait de prise sur eux, et leur corps était insensible aux radiations, aux vents solaires et même aux rayonnements du tiberium. Tous leurs sens étaient incroyablement plus développés que ceux des humains normaux, et cette perception ultra-sensible leur permettait de ressentir leur environnement à un niveau de conscience inimaginable, ce à quoi s'ajoutaient des capacités psioniques non négligeables qui apparaissaient dès leur plus jeune âge et qu'ils apprenaient à perfectionner durant le reste de leur très longue vie. Les plus anciens Eternautes disaient être vieux de dizaines de milliers d'années, et la moyenne d'âge parmi leur peuple était d'un peu plus de 5.000 ans, avec un âge adulte établi à 300 ans. Ils étaient parvenus à maîtriser rapidement de nombreuses technologies avancées très diverses telles que le voyage sub-spatial par micro-transition, la maîtrise des flux magnétiques et la synthèse d'anti-matière.

Inutile de dire qu'avec de si impressionnantes capacités biologiques et une technologie aussi évoluée, les Eternautes n'avaient eu aucun mal à affronter chaque menace qui se présenta à eux au cours de leur



conquête spatiale. Leurs registres historiques faisaient état de la découverte d'une planète dont l'ancienne civilisation avait été quasi anéantie par les xeno-dragons, qui avaient réduit les survivants en esclavage pour servir d'hôte à leur progéniture. Une opération de purge fut lancée sur la planète par l'envoi de seulement sept milliers de combattants Eternautes, tandis que face à eux se dressaient près de trois milliard de ces affreuses bestioles, et les pertes durant cette opération peuvent se compter sur les doigts d'une seule main...



Lorsque le haut commandement galattéen prit connaissance de l'existence des Eternautes au travers des missions d'observation de la section 1, la décision de garder cette information secrète fut votée à l'unanimité. Une analyse de menace fut établie, et le résultat fut un record toujours inégalé dans les archives militaires de la confédération. A la vue de ces données, Jack Galatte se retira dans ses appartements privés de la Nouvelle Atlantide pour avoir une longue discussion avec sa femme Rei, qui a toujours été sa meilleure conseillère. Lorsqu'il retourna auprès des autres commandeurs militaires, il ordonna l'utilisation de charges à antimatière sur chacune des cent-dix-sept étoiles composant l'empire des Eternautes, chose qui fut faite en moins de trente minutes. C'est ainsi que, par un stratagème peu honorable et grâce à l'effet de surprise, l'empire des Eternautes fut anéanti.

Quelques dizaines de milliers d'Eternautes réussirent cependant à fuir dans le sous-espace avant que l'explosion de leurs soleil ne détruise leurs mondes. Ils furent suivis à distance par les corvettes furtives de la section 1 qui attendit les ordres concernant ces survivants qui représentaient une menace non négligeable pour la confédération. Un certain nombre de ces individus étaient des combattants et ils avaient donc emmené avec eux le savoir technologique de leur peuple en matière d'équipement militaire, ce qui faisait que si le temps leur été laissé, ils pouvaient refonder une nouvelle colonie et former une terrifiante armée vengeresse. C'est pourquoi une flotte de combat et trois légions d'infanterie furent levées uniquement pour éliminer les derniers survivants de cette civilisation en attaquant le monde désertique de Thoren'vaar sur lequel ils s'étaient installés. Il n'y eut aucun avertissement, aucune négociation, pas le moindre échange entre les Eternautes et Galattée, uniquement un affrontement de quarante-neuf heures qui ravagea la moitié d'un continent. Près de 82% des troupes galattéennes engagées périrent, tandis que la totalité des survivants Eternautes combattirent jusqu'à la mort, leur culture ayant apparemment développé un très puissant sens de l'honneur.

Après la fin de l'opération, les mémoires des clones y ayant survécu furent effacées et ils repartirent à l'entraînement comme s'ils venaient de sortir des cuves de clonage. De nombreux spécimens d'Eternautes parmi les plus intacts qui purent être trouvés furent emmenés sur Mars pour une autopsie par la section 2 dans le plus grand secret. Les recherches physiologiques concernant cette race et les possibilités d'évolution qu'elle pourrait offrir à la race humaine au travers de son génome progressent très lentement en raison des nombreuses précautions prises pour ne pas ébruiter leur existence. Les événements concernant les Eternautes furent classés ultra-secrets et seuls les commandeurs de section ainsi que quelques privilégiés de l'armée galattéenne ont accès à ces données. Il s'agit probablement de l'acte le plus regrettable de l'histoire de



Galattée, mais ceux qui connaissent l'intégralité du dossier restent persuadés qu'il s'agissait de l'unique solution possible pour éviter un cataclysme sur le long terme, en particulier Rei Galatte qui semble avoir consulté Lilith elle-même par la pensée. Notre plus grande crainte était que ce triste passage des premières campagnes extraterrestres ne soit rendu publique non seulement aux civils de la confédération, mais surtout aux autres peuples xenos devenus alliés de Galattée...

1.10. La trahison des shinaris (février 2004 – mai 2005)

Durant les campagnes extraterrestres, la confédération rencontra des peuples extrêmement variés et des morphologies xenos souvent étonnantes, parfois amicales et parfois dangereuses. Il en est certaines dont la tradition militaire leur dictait de ne respecter que la force et c'est ce qu'ils reçurent, mais il existe également des races qui ne méritèrent pas la moindre pitié et qui durent être simplement anéanties en raison de la menace qu'elles faisaient peser sur leur entourage. La plus connue est celle des xeno-dragons, des créatures se reproduisant en pondant des œufs dans le corps d'hôtes capturés, et dont les individus adultes comptaient parmi les êtres les plus dangereux de toute l'existence. Il y eut également la civilisation esclavagiste des Skarjs, l'hégémonie ultra-militaire tauron et l'armée nomade des Assimilateurs pour ne citer qu'eux. Mais parfois, la race la plus dangereuse d'une époque donnée peut ne pas être forcément la plus puissante militairement ou la mieux dotée de capacités surhumaines.



C'est pour cette raison que, après les tyranides qui seront rencontrées plus tard et les terribles xéno-dragons, les shinaris représentent sans conteste la race xenos la plus détestée par la confédération gallatéeenne à ce jour. On peut donc dire sans hésitation qu'il s'agit de la civilisation intelligente la plus haïe de Gallatée bien qu'elle soit disparue depuis plusieurs années désormais. Etant en apparence un peuple pacifique, leur technologie avancée et les nombreuses relations qu'ils avaient tissées avec d'autres races proches de leur monde d'origine les avaient placés comme civilisation dominante de la région du Bras du Sagittaire dans la Voie Lactée. Ce sont cependant leurs interactions avec la confédération qui furent à l'origine de l'une des périodes les plus sombres de l'histoire de notre peuple.

Dirigeants incontestés d'une alliance de plusieurs dizaines de peuples xenos comptant parmi eux trois civilisations humaines, les shinaris impressionnaient par leurs talents d'orateurs, de diplomates et de négociateurs dans tous les domaines existants. Leur sagesse semblait illimitée et ils paraissaient incarner la sérénité elle-même, chacun d'entre eux étant capables de résoudre même les conflits les plus violents par de simples paroles. De ce fait, les peuples qu'ils avaient unifiés autour d'eux vivaient dans une harmonie remarquable, leurs efforts militaires étant uniquement concentrés sur leur défense contre des races que les shinaris n'avaient pas converties, la plupart du temps parce qu'elles étaient trop primitives ou trop bestiales et donc incapables de chercher à parlementer avec qui que ce soit. Les esclavagistes Skarrjs avaient pendant longtemps persécuté certains de ces peuples avant leur entrée dans le Conglomérat Shinarien, et le fait que Galattée ait exterminé les skarrjs avant de rencontrer les membres de cette alliance joua beaucoup en la faveur de la confédération humaine.



Le premier contact de Galattée avec cette race fut assez particulier dans le sens où c'était la première fois que les shinaris rencontraient un peuple disposant non seulement d'une technologie équivalente à la leur mais aussi de moyens matériels et humains aussi impressionnants. Le fait que les négociations se firent toujours au travers d'intermédiaires diplomates envoyés sur Cyphéria par le gouvernement galattéen est probablement la principale raison pour laquelle la confédération n'est jamais allée au-delà d'un traité de non-agression avec le conglomerat shinarien, tout comme avec les autres peuples que ses flottes ont rencontrés dans la Voie Lactée durant la période des premières conquêtes extraterrestres. Afin de faire preuve de leur bonne foi envers Galattée, les shinaris proposèrent de confier plusieurs ambassadeurs aux diverses flottes de conquêtes confédérées afin de les aider à négocier d'autres traités de paix avec le reste des races extraterrestres peuplant la Voie Lactée. Bien malgré lui, le gouvernement de la Terre accepta pour s'assurer de la bonne entente avec Cyphéria et ses nombreux alliés, et pendant un temps il lui sembla avoir pris la bonne décision car subitement le nombre de conflits provoqués par les flottes de conquêtes chuta de façon vertigineuse. Les talents de diplomates des envoyés shinaris permirent la signature extrêmement rapide de nombreux traités de paix là où l'emploi de la force semblait pourtant inévitable, ce qui permit à Galattée d'unifier la galaxie quinze à vingt fois plus vite que ce que les prédictions des analystes stratégiques annonçaient encore quelques semaines auparavant. Après l'élimination des quelques races trop primitives, trop dangereuses et trop brutales pour accepter la voix de la raison, une paix totale s'installa dans toute la Voie Lactée. Des échanges commerciaux, culturels et technologiques commencèrent alors à s'établir entre des millions de peuples différents pourtant séparés parfois par des dizaines de milliers d'années-lumière, et les shinaris gagnèrent rapidement en puissance et en influence, servant d'intermédiaires pacificateurs pour la grande majorité de ces échanges.



Mais tout ceci n'était qu'une façade, car les shinaris étaient avant tout capables de percevoir et de décrypter les ondes cérébrales émises par les êtres vivants évolués, leur permettant de connaître leurs pensées, leurs émotions et leurs jugements afin d'adapter leur discours pour mieux les manipuler. Cette formidable aptitude ne fut découverte que bien plus tard lors de la première rencontre entre Rei Galatte et l'un des hauts dirigeants shinaris qui tenta de la sonder pendant des négociations concernant les incidents militaires qui aboutirent plus tard à la guerre de la Grande Extermination. Les capacités psioniques de la dirigeante galattéenne lui permirent non seulement de percevoir ce stratagème, mais aussi de s'en prémunir totalement pour la suite des discussions. Il était cependant évident à partir de cet instant que toute la confiance qu'avait Galattée envers les shinaris venait d'être anéantie par cette découverte, et que la seule issue était la confrontation directe.

Etant donné leur faible constitution physique et leur natalité peu élevée, il n'est pas étonnant de savoir que la guerre n'était pas leur spécialité, et c'est pourquoi ils préféraient manipuler les autres races intelligentes entourant leur planète de Cyphéria pour leur servir de protecteurs contre les diverses menaces de la galaxie. Malgré toutes leurs belles paroles, ils n'avaient que mépris pour les autres peuples et ne voyaient en eux qu'un moyen d'assurer leur survie dans un univers hostile. En quelque sorte, on peut dire que les shinaris étaient le peuple le plus hypocrite qui ait jamais existé à notre connaissance. De plus, on pense aujourd'hui que les shinaris haïssaient tout particulièrement les peuples humains en raison de l'attachement de Lilith à cette race qu'elle considérait comme la « meilleure parmi les plus belles ». Cette théorie provient de la traduction d'antiques gravures sur les sites les plus anciens de cette

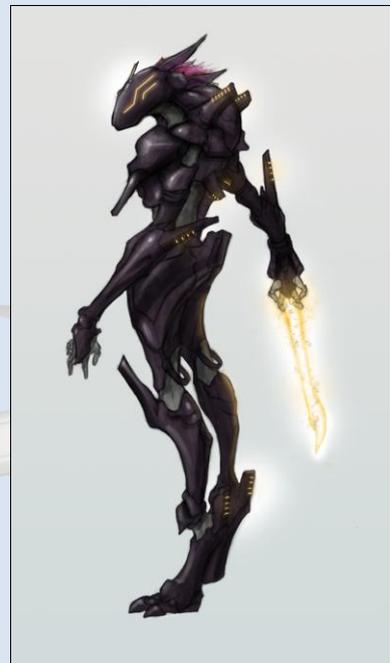


civilisation, et qui tendent à penser qu'ils aient eu connaissance des légendes du Panthéon des Anges d'une manière similaires aux Manuscrits de la Mer Morte rédigés sur Terre.

Quoi qu'il en soit, il arriva un moment où l'influence des shinaris sur les innombrables peuples de la galaxie fut si grande qu'ils décidèrent de renverser Galattée afin d'asseoir totalement leur domination sur la galaxie. Car étant donné la politique d'interdiction des races xenos sur le territoire de Galattée, ils ne pouvaient pas prendre le pouvoir par leurs moyens habituels en manipulant les dirigeants de la confédération ou en les faisant assassiner pour ensuite les faire remplacer par des individus plus en accord avec leurs objectifs. Le seul autre moyen à leur disposition était de discréditer Galattée aux yeux des autres races pour parvenir à exiger une modification des traités d'alliance, de manière à intégrer l'ensemble des civilisations dans le Conglomerat Shinarien et à se placer ainsi comme dirigeant suprême de la galaxie. Dans ce but, ils envoyèrent leurs commandos provoquer toute une série d'incidents majeurs aux quatre coins de la galaxie : contamination de matériel médical, explosion de vaisseaux d'exploration, assassinats de dirigeants et déclenchement de catastrophes naturelles ne sont que quelques exemples des atrocités qu'ils commirent durant plusieurs mois en rejetant à chaque fois la faute sur Galattée suivant des discours bien préparés.

Lorsque la confiance entre Galattée et les différentes races extraterrestres fut au plus bas, les shinaris utilisèrent leur argument le plus important : l'éradication du peuple des Eternates (voir dossier RX-4976-B, niveau d'autorisation Alpha ++). Cette information fut volée à la section 1 par les commandos shinaris et diffusée très largement sur tous les réseaux de communication, provoquant une violente panique à travers les différentes civilisations, y compris les civilisations humaines alliées à Galattée. La situation s'aggrava lorsque de nombreuses émeutes éclatèrent sur des mondes xenos disposant d'une présence militaire galattéenne et que beaucoup de ces émeutes durent être réprimées par la force et dans le sang. Le Conglomerat Shinarien condamna immédiatement la réaction violente de Galattée qu'il présenta comme un régime tyranique cherchant uniquement à assoir sa domination sur toutes les espèces vivantes, qu'elles soient xenos ou même humaines.

C'est alors que Jack et Rei Galatte décidèrent de sauver ce qui pouvait encore l'être en allant à la rencontre de chaque peuple humain allié à la confédération, et en leur proposant de devenir des civils galattéens de pleins droits sans aucune obligation militaire. Leurs discours n'étaient pas aussi influents que ceux des shinaris, mais peu de dirigeants pouvaient douter de leur bonne volonté à préserver les représentants de la race humaine face à la tempête imminente qui allait faire trembler la galaxie. Très peu de ces peuples refusèrent donc la main tendue par la confédération, mais ceux qui l'acceptèrent virent leurs populations être rapidement évacués par la section 8 afin d'être conduits sur le territoire de Galattée. Pendant ce temps, les shinaris rassemblèrent les dirigeants de toutes les autres races de la Voie Lactée et les manipulèrent afin de créer l'UPL, l'Union des Peuples Libres, dont l'objectif premier était l'annihilation de la confédération galattéenne. A partir de cet instant, il apparut clair que ce conflit ne pouvait plus se terminer que d'une seule manière : l'extermination totale de l'un ou l'autre des deux camps.





2.11. La Grande Extermination (mai 2005 – novembre 2005)



Cette guerre fut probablement la plus horrible et la plus traumatisante de toutes les guerres menées par la confédération. Le profond sentiment de haine qui habitait les combattants des deux camps était si fort qu'aucune paix n'était plus possible, et que toutes les règles habituelles de la guerre n'avaient plus cours. Il n'y avait plus de prisonnier, plus d'ultimatum avant l'assaut, plus de restriction à l'usage des armes de destruction massive, et il n'y avait même plus la moindre considération pour les populations civiles. Qu'ils soient soldats ou non-combattants, mâles ou femelles, vieillards ou enfants, tous devaient mourir s'ils n'étaient pas humains, et cette unique règle était réciproque chez les races alliées de l'UPL.

Les forces extraterrestres avaient la supériorité du nombre de façon écrasante, selon un rapport de cent-trente vaisseaux contre un et de cinq cent soldats contre un, mais la confédération possédait plusieurs atouts majeurs qui lui

permirent de tenir fermement la ligne de front pour protéger les colonies humaines habitées. Le premier de ces atouts était l'unité Ayanami, redoutées par tous leurs ennemis et capables de vaincre des armées entières à elles seules, mais sans le soutien de la flotte elles devenaient vite vulnérables à des bombardements orbitaux et ce n'était pas toujours facile de leur assurer cette protection. Les membres de la division Diamant jouèrent un rôle décisif dans de très nombreuses batailles spatiales en abordant les vaisseaux-amiraux ennemis pour en dépressuriser l'intérieur avant de les faire sauter avec des charges nucléaires, cependant leurs pertes furent très importantes durant cette guerre et la division frôla même l'extinction.

La pitié n'avait plus aucun cours dans ce conflit, et les deux camps utilisèrent les pires moyens pour éliminer le plus possible d'ennemis. Des planètes entières furent contaminées au tiberium, faisant muter leurs habitants et recouvrant leurs villes du dangereux minerai vert, tandis que d'autres mondes furent bombardés par des millions d'ogives nucléaires pour les transformer en cailloux stériles presque aussi radioactifs que le cœur d'une étoile. Des lunes furent décrochées de leurs orbites par rayons gravitationnels afin de les faire entrer en collision avec leur astre d'attachement, des populations entières moururent par la propagation de bactéries dévoreuses de chair larguées par des bombes chimiques, et d'autres périrent sous les rayons gamma de leur soleil lorsque la couche d'ozone de leur monde fut aspiré dans l'espace. Les chercheurs étaient sollicités à plein temps pour trouver de nouvelles manières de tuer l'ennemi en masse et avoir toujours un coup d'avance sur ses tactiques, mais plusieurs scientifiques ne tinrent pas le coup et donnèrent leur démission ou mirent fin à leurs jours après avoir contemplé l'ignominie de leurs œuvres. La section de recherche ne s'en remit pas avant l'arrivée à sa tête de Nausicaä Galatte plusieurs années plus tard.

L'atout majeur de la confédération durant cette guerre fut ses usines de production militaire et ses centres de clonage qui permirent de combler une partie des pertes subies au front tout au long du conflit, ce qui réduisit peu à peu le rapport d'infériorité numérique de l'armée galattéenne face aux forces de l'UPL. L'ennemi, en revanche, avait déjà mobilisé toute la population combattante à sa disposition et ses usines ne pouvaient suivre le même rythme effréné, d'autant qu'elles n'étaient pas aussi bien protégées que les unités de production galattéennes, ces dernières étant bien à l'abri dans une réalité parallèle. Les objectifs prioritaires de Galattée furent les principaux chantiers navals et industries lourdes capables de produire des armes ou des véhicules de combat, de façon à démoraliser l'ennemi et se trouver gagnant sur le long terme. Malheureusement cette tactique rendit les membres de l'UPL complètement désespérés, et leurs dernières



forces se rassemblèrent en une immense armada d'un million de vaisseau avant de se diriger droit vers la Terre pour une dernière attaque suicide.



Cette ultime charge fut interceptée par trois flottes de guerre galattéennes qui subirent des pertes colossales en tentant de ralentir l'ennemi le temps que des renforts n'arrivent pour stopper totalement sa progression. La situation était tellement critique que des vaisseaux encore incomplets quittèrent les chantiers navals de mars pour se joindre à la bataille, la plupart du temps en éperonnant les plus gros bâtiments ennemis à leur portée avant de faire entrer leurs moteurs en surcharge. L'ampleur du carnage fut telle qu'un champ de débris de plusieurs millions de kilomètres se forma, offrant d'innombrables couverts pour les vaisseaux des deux camps dont les officiers durent user de tout leur talent pour causer le maximum de dégâts à leurs cibles. Une fois de plus, la supériorité des chasseurs galattéen fut la principale clé de la victoire, car ils éliminèrent tous les appareils légers ennemis avant de cibler avec précision les armes navales des plus gros bâtiments de guerre afin de les rendre inoffensifs. Mais la bataille fut réellement gagnée lorsque Rei Galatte apparut au beau milieu de la zone de combat, aux commandes de son Evangelion personnelle.

La commandante de la section 7 usa de sa pleine puissance psionique et de celle de son Eva pour pulvériser tous les vaisseaux de l'UPL encore en état de se battre. Elle les transperça d'éclairs immenses et usa de sa force télékinésique sans pareil pour faire entrer en collision des bâtiments de la taille d'une demi-lune. On raconte que les officiers de pont ennemis qui croisèrent son regard au travers de leurs écrans de contrôle eurent les yeux brûlés avant de se consumer de l'intérieur par des flammes bleus aveuglantes, et que des pétales de rose blanches apparurent tout autour d'elle aux plus forts moments de la manifestation de ses pouvoirs psioniques. Il n'y eut aucun survivant parmi les xenos, et l'intervention de Rei Galatte sauva le tiers de la flotte galattéenne qui était engagée dans la bataille.

Mais le plus dur restait encore à faire : les colonies des différentes races de l'ULP regorgeaient encore d'habitants n'ayant pas pu combattre, en particulier des jeunes enfants, des vieillards et des malades. Les laisser en vie aurait été une erreur, car il n'y avait désormais plus aucun espoir de réconciliation entre les deux camps et laisser ces civilisations se développer à nouveau ne ferait que leur permettre de redevenir une menace pour la confédération. Des légions de clones combattants furent donc envoyées sur ces différentes colonies aliennes pour les nettoyer intégralement de leurs habitants, achevant ainsi l'entreprise de Grande Extermination.

Avec la disparition de toutes les autres civilisations avancées de la Voie Lactée et un contrôle total sur l'ensemble de son domaine, il semblait que le temps de la guerre était enfin terminé et que la confédération galattéenne n'avait plus aucun ennemi à redouter. La paix s'installa et le budget de l'armée diminua progressivement pour concentrer les efforts de Galattée vers le besoin de bien-être de son peuple. Le nouveau modèle de société mis en place par Jack Galatte trouva sa pleine signification lors de la mise en place de



certain systèmes ou de structures telles que la première Cyber-Bank sur la Lune et les centres d'éducation confédérales de troisième génération.

La colonisation prit une ampleur plus importante que jamais durant cette période, et la population humaine se dispersa à travers l'espace pour s'établir sur plusieurs centaines de mondes différents. Lorsque la question de séparer ou non les cultures au moyen de la colonisation spatiale se posa, Jack expliqua qu'il était absolument indispensable de conserver un certain mélange de ces cultures afin qu'elles continuent d'interagir entre elles et ainsi éviter de creuser les différences. Si les populations de Galattée avaient été séparées en fonction de leur religion ou de leur couleur de peau, cela aurait fini par déclencher de violentes animosités entre les colonies, avec à terme l'éclatement de la confédération. Le moral devint excellent et la production n'en fut donc que meilleure, accélérant le processus de colonisation et provoquant un pic de naissance fabuleux.

Suite à cette guerre, en raison des événements troublants qui s'y déroulèrent et de la terrible violence des affrontements, Jack Galatte offrit à tous les membres du corps des citoyens y ayant participé la possibilité de retourner dans le civil comme s'ils avaient achevé leur durée de service obligatoire. Beaucoup acceptèrent cette offre généreuse en pensant que, de toute façon, il ne restait plus rien dans cette galaxie pour menacer la confédération galattéenne.

Ils se trompaient...

2.12. La première invasion tyranides (novembre 2005 – avril 2006)

Parmi les formes de vie que Lilith créa dans les différentes galaxies de notre univers avant de venir se réfugier sur la Terre, l'une d'entre elles n'était pas destinée à devenir une civilisation intelligente mais réussit à aller à l'encontre de cette destinée. Au départ simple créature vermiforme à la peau écailleuse, elle assimila l'ADN de plusieurs autres espèces vivantes pour acquérir leurs forces et aucunes de leurs faiblesses, devenant un super-organisme prédateur avide de toujours évoluer vers la perfection. Cette forme de vie était celle des tyranides.

Ce sont les créatures les plus étranges rencontrées par l'humanité à ce jour. Ils représentent les prédateurs ultimes, car toutes les espèces vivantes sont leurs proies. Pour eux, toute vie n'est qu'une source de matériaux biologiques. Ils se sont développés à tel point et ont assimilé la biomasse de tant de mondes dans leur galaxie d'origine qu'ils sont devenus comme une nuée de criquets à l'échelle galactique qui dévaste tout sur son passage sans pouvoir être arrêté. Les tyranides se nourrissent de planètes entières en lâchant de vastes essaims de monstres extraterrestres qui englobent faune et flore sans jamais assouvir leur faim. Jack avait déjà entendu parler de cette forme de vie terrifiante à travers l'univers fictif de Warhammer 40.000, mais il ne pensait pas que les tyranides existaient réellement et ce n'est que trop tard qu'il comprit que Benzaiten cherchait à le prévenir de cet immense danger qui menaçait Galattée et ses citoyens.

On ignore si les tyranides attaquèrent notre galaxie par hasard ou s'ils étaient parvenus à ressentir la mort des innombrables civilisations extraterrestres causée par la Grande Extermination, mais le fait est qu'ils établirent le premier contact avec la confédération eut lieu sur le monde éloigné de Drevlonia, une ancienne colonie skarrj où avait été placée une force d'occupation militaire pour s'assurer que tous les habitants de ce





monde avaient bien été tués. Ce contingent de 500.000 soldats et de 30 vaisseaux de combat majeurs fut complètement anéanti en moins d'une heure, et le message d'appel à l'aide qui fut envoyé au Haut Commandement militaire n'en fut que plus désespéré. Ce nouvel ennemi présentait une force d'attaque brute encore jamais rencontrée auparavant, même lors de la dernière offensive de l'UPL durant la Grande Extermination. Une flotte-ruche tyranide complète avait pénétré dans la Voie Lactée et, partout où elle passait, elle ne laissait que mort et désolation. Les vaisseaux de guerre galattéens furent plusieurs fois obligés de provoquer la destruction de planètes entières pour empêcher l'ennemi d'en récupérer la biomasse et ainsi ralentir quelque peu son expansion. La situation était complètement désespérée, et les usines de production militaires se remirent à tourner à plein régime pour défendre le domaine de la confédération.



Afin de freiner l'avancée de la flotte-ruche le temps que l'armée galattéenne puisse être suffisamment renforcée, trente des plus puissants membres de l'unité Ayanami furent déployés sur l'un des prochains mondes se trouvant sur la route de la flotte-ruche : Oshe's'Vay la magnifique. Cette planète était un domaine paradisiaque autrefois réservé à la haute société des Shinaris, désormais éteints, et aurait dû être colonisée par la population galattéenne l'année suivante. L'opposition féroce que formèrent ces combattants grâce à leurs pouvoirs psioniques fut ressentie comme une provocation par la flotte-ruche tyranide qui dirigea alors vers Oshe's'Vay une immense part de ses forces afin d'écraser cette résistance. Pendant plus de trois mois, ces fiers combattants psioniques tinrent en respect un nombre incalculable de créatures féroces et plus dangereuses les unes que les autres jusqu'à ce que les premiers renforts n'arrivent. Malheureusement, seuls sept d'entre eux survécurent pour voir la nouvelle flotte de guerre de Galattée apparaître dans le ciel d'Oshe's'Vay et faire battre en retraite la flotte-ruche tyranide. Ce fut le début d'une terrible guerre qui vit de nombreuses planètes disparaître par la voracité de cet ennemi impitoyable.

Voyant que s'attaquer directement à la confédération pourrait signifier sa perte, la flotte-ruche sépara ses forces en deux parties : la première établit un front de guerre avec les forces galattéennes afin de faire durer le conflit, tandis que l'autre parcourait l'espace à la recherche de planètes vulnérables pour en assimiler la biomasse et ainsi former d'autres bio-vaisseaux et d'autres organismes combattants. Sur une centaine de mondes différents, les troupes galattéennes défendaient des positions fortifiées à l'extrême face à des millions de créatures dirigées par l'unique instinct de tuer, et bien que chaque soldat tuait en moyenne une centaine d'ennemis avant de trépasser, cela n'était toujours pas suffisant. Même les membres de l'unité Ayanami étaient dépassés par le nombre colossal d'adversaires. Quant aux combats spatiaux, ils étaient encore plus difficiles du fait que la grande majorité des armes navales de la confédération avaient été conçues pour détruire des bâtiments de guerre faits de métal et d'alliages blindés, et non pas des bio-vaisseaux organiques gargantuesques. Les stratégies habituelles d'abordage, de dépressurisation et de destruction ne fonctionnaient pas non plus, car les bio-vaisseaux modifiaient leurs forme en fonction des dégâts qu'ils subissaient et leurs points faibles se trouvaient généralement au plus profonds de leurs corps gigantesques. L'acide moléculaire



propulsé par ces créatures spatiales rongeaient intégralement tous les objets qu'ils touchaient et le seul moyen d'y échapper était de sectionner les parties endommagées, tandis que des tentacules capables d'étreindre une petite lune saisissaient les plus gros vaisseaux galattéens pour les briser en deux ou les compacter et fracturer la coque en de multiples endroits. C'est à partir de cette guerre que la flotte de la confédération axa une grande partie de ses stratégies offensives sur l'emploi d'immenses vagues de chasseurs et de bombardiers propulsés au cœur du champ de bataille depuis les rampes de lancement sub-spatiales de vaisseaux transporteurs qui restaient à plusieurs parsecs du lieu de l'affrontement. Ce changement de stratégie permit de mieux tenir lors des affrontements dans l'espace, mais les batailles en surfaces restaient toujours aussi désespérées en raison du nombre cauchemardesque d'adversaires à affronter.

Face à cette situation désespérée, la section scientifique se tourna vers un ancien projet de la Seele qui n'avait jamais pu voir le jour. Avec l'accord de Jack Galatte, les chercheurs de la confédération réveillèrent Vlad III Alucar, le maître vampire que la Seele était parvenu à capturer voilà maintenant plusieurs siècles. Encore une fois grâce aux connaissances influées secrètement par Lilith à travers votre réalité, Jack Galatte décida d'utiliser son propre sang pour réveiller Alucar afin de s'en assurer la loyauté. Puis il ordonna à l'ancien comte de mordre un million de clones combattants pour les transformer en vampires, chose qu'il fit avec joie. Tous ces clones tombèrent aussitôt dans un profond coma dont la très grande majorité ne ressortit jamais pour finir par mourir plusieurs mois plus tard. Toutefois, 666 femmes parmi les clones sélectionnés se réveillèrent six jours après avoir été mordues, et il ne fallut pas les observer longtemps pour découvrir qu'elles avaient reçu une partie des immenses pouvoirs d'Alucar.

Bien que le maître vampire soit en apparence fidèle à Jack Galatte, il n'en était pas forcément de même pour ces combattantes maudites et c'est pourquoi Rei Galatte décida de les affronter toutes ensemble et d'obtenir leur obéissance par la force. En les vainquant ainsi, Rei obtint leur loyauté et leur respect, et encore aujourd'hui elle est la seule personne qui peut leur donner des ordres directs. Ces femmes furent rassemblées dans une nouvelle unité de la section d'élite de l'armée galattéenne, nom de code **CLAYMORE**. Elles y reçurent des combinaisons de combat noires et surtout les énormes épées à deux mains d'où vient le nom de leur unité, puis furent envoyées combattre les tyranides sur une planète qui était sur le point d'être perdue. Les claymores y renversèrent totalement l'équilibre de la bataille et massacrèrent en une journée plus de créatures que ne l'avaient fait 100.000 soldats en un mois. Face à cette nouvelle menace, la flotte-ruche accomplit le bombardement de bio-plasma et d'acide moléculaire le plus intense qui fut jamais vu durant ce conflit. On ignore comment les claymores y survécurent, mais le fait est qu'elles sont encore en vie aujourd'hui et que jusqu'ici, aucune arme n'est encore parvenue à les tuer et le bombardement tyranide en fut le premier exemple concret.

Les claymores furent ensuite déployées contre la flotte ennemie dans des entreprises d'abordage audacieuses afin de tester leurs capacités de combat en apesanteur. Plusieurs fois on crut avoir perdu l'une de leurs équipes d'assaut à cause d'une dépressurisation des bâtiments ennemis, mais il s'avéra que le pouvoir d'Alucar les mettait également à l'abri des dangers du vide de l'espace. La puissance dont elles firent preuve durant cette guerre terrorisa Jack et Rei Galatte eux-mêmes à tel point qu'il fut décidé de placer les claymores





en stase lorsqu'elles étaient entre deux missions et de les en sortir uniquement durant les derniers instants d'un largage orbital ou d'un abordage de vaisseau. Elles changèrent le cours de la guerre et offrirent la victoire à Galattée, mais il sembla clair que le prix moral a payé pour cette victoire ait été immense.

Partout où les claymores intervenaient, les tyrannides étaient anéanties avec une fureur terrifiante qu'elles transmettaient mentalement à tous les soldats se trouvant à proximité. Leurs capacités de combat défiaient toutes les statistiques et toutes les dépassaient de très loin les attentes du programme qui leur avait donné naissance, cependant les dirigeants de Galatte se sentaient coupables d'avoir donné la vie à de tels monstres. Au cours de ce conflit, plus de huit cent planètes furent dévorées par la flotte-ruche avant que cette dernière ne soit totalement détruite, ses derniers éléments traqués par la flotte galattéenne pendant plusieurs mois pour s'assurer qu'elle ne retrouverait jamais sa force initiale.

Une partie non négligeable du territoire habité par le peuple galattéen avait été détruit, mais heureusement les pertes civiles avaient été très faibles grâce à la rapidité de réaction de la flotte pour déclencher et couvrir leur évacuation. Ces mondes autrefois paradisiaques n'étaient plus que d'immenses champs de ruine lorsqu'ils n'étaient pas réduits à de simples astres rocheux stériles impossible à terraformer. Le bilan était lourd, mais il était essentiellement matériel, et c'est pourquoi la décision d'ouvrir d'autres portails trans-réalité fut prise pour mettre à disposition encore plus de ressources aux sections de recherche et de production. De nombreuses planètes inhabitées furent désignées pour devenir des bastions militaires suprenforcés qui pourraient freiner une éventuelle future invasion, et la construction de nouveaux vaisseaux de guerre reprit de nouveau un rythme très important pour compenser les pertes de la guerre. Toutefois, Jack estimait que renforcer le territoire actuel de la confédération était bien trop insuffisant pour protéger le peuple galattéen des tyrannide. Cette menace était loin d'être semblable aux autres ennemis qu'ils avaient affrontés jusque-là, car ses forces étaient reliées télépathiquement sur des distances défiant l'entendement, et la flotte-ruche qui avait attaqué Galattée pouvait très bien n'être que l'avant-garde d'une force d'invasion beaucoup plus importante.

Une semaine plus tard, après de multiples réflexions qu'il eut avec son épouse Rei et sa fille Nausicaa, qui grâce à sa croissance accélérée et son éducation en matrice virtuelle venait tout juste de prendre la tête de la section de recherche, Jack Galatte présenta son nouveau projet militaire lors d'une réunion extraordinaire du haut commandement et du gouvernement galattéen. Ce projet, nommé Starshield, consistait à partir à la conquête d'autres galaxies pour s'en servir de zone tampon dans l'éventualité d'une autre invasion tyranide, ainsi que pour partir au-devant de l'ennemi pour aller l'affronter sur son propre terrain. Les dirigeants de Galattée avancèrent qu'il était impossible de se rendre dans d'autres galaxie ou d'y coordonner efficacement des opérations militaires depuis la Terre, mais c'est alors que Jack présenta la première invention de Nausicaa Galatte : le moteur Warp. Grâce à cette technologie, la vitesse de déplacement dans l'espace serait suffisante pour qu'une flotte voyage d'une galaxie à une autre en à peine quatre semaines.

Encore une fois, les dirigeants politiques et militaires acceptèrent la proposition de Jack Galatte, bien que plusieurs membres du gouvernement aient ouvertement présenté la possibilité que le chef du gouvernement ne soit devenu dépendant de la guerre et qu'il ne la cherche partout où elle pourrait être déclenchée. Ce n'est que par le conseil bienvenu de son épouse Rei qu'il ignora ces accusations et continua son œuvre avec la conviction que l'avenir lui donnerait raison.



2.13. Les Secones Campagnes Extraterrestres (avril 2006 – aujourd'hui)

L'installation des moteurs Warp sur les vaisseaux de la flotte galattéenne fut accomplie en seulement six mois, période durant laquelle les centres de formation militaire, les usines d'armement et les cuves de clonage tournèrent à plein régime pour renforcer les effectifs de l'armée terrestre. Trois autres chantiers navals majeurs furent construits autour de Jupiter afin d'accélérer la cadence de construction de puissantes flottes de guerre, cela dans le but de pouvoir mener le projet Starshield sur plusieurs galaxies à la fois et de sécuriser la Voie Lactée le plus vite possible. La politique de recrutement des membres potentiels de l'unité Ayanami fut renforcée et plusieurs dizaines d'enfants rejoignirent les rangs de ce corps d'élite pour y subir un entraînement accéléré qui durera quatorze mois. L'unité des citoyens retrouva également sa puissance d'antan avec une importante vague de volontariat parmi la population des confédérés. En septembre 2006, pas moins de cinq flottes de guerre comptant sept cent vaisseaux majeurs chacune furent envoyées vers différentes galaxies pour y affronter toutes les menaces qu'elles y rencontreraient.



Mais les flottes de guerre ne rencontrèrent pas uniquement des civilisations extraterrestres durant leurs conquêtes. Chaque flotte vécut des expériences très différentes et tous ne connurent pas la même difficulté à remplir leur mission :

- La flotte **LANCELOT**, envoyée dans la galaxie **Alpha**, rencontra un panel de races extraterrestres très variées. Cette campagne rappela pour beaucoup de vétérans l'époque glorieuse des premières campagnes extraterrestres, et l'horrible conclusion qu'elle connut. Aussi c'est pourquoi les différents officiers supérieurs en charge des opérations de conquête firent preuve de bien plus de diplomatie envers les peuples aliens qu'ils rencontrèrent. Ceux qui acceptaient de signer une alliance avec la confédération étaient simplement laissés en paix et pouvaient même faire appel à la protection des troupes galattéennes en cas de besoin, tandis que ceux qui refusaient cette offre étaient rapidement vaincus ou convaincus de se rendre pour ensuite être simplement démilitarisés. L'armée galattéenne ne laissait jamais aucune troupe d'occupation ni système de surveillance pour s'assurer que les vaincus respectaient les conditions de leur défaite, car la démonstration de la pleine puissance de la confédération était jugée suffisante pour dissuader toute action de rébellion. Les races les plus guerrières et celles qui refusèrent obstinément de se rendre furent bien sûr éliminées, mais la section de renseignement fit de son mieux pour prouver aux autres races la nécessité d'un tel acte afin de ne pas perdre leur confiance.

- La flotte **GALAHAD** fut envoyée dans la galaxie **Bêta** et trouva cette dernière entièrement vidée de toute vie. Des traces d'anciennes civilisations disparues furent découvertes sur de très nombreuses



planètes, et plusieurs d'entre elles étaient entourées d'un champ de débris constitués par d'innombrables épaves de vaisseaux. Il ne faisait aucun doute que cette désolation omniprésente était due à une invasion tyranide, mais il était impossible de savoir s'il s'agissait de la même flotte-ruche qui avait attaqué Galatté ou si c'était une autre. La flotte GALAHAD reçut alors l'ordre de fortifier cette galaxie pour en faire un terrain imprenable, et à ce jour on y compte pas moins de sept cent mondes-forteresses remplis de clones-soldats et de systèmes de défense automatisés au sein de bastions en adamantium semblables à la forteresse divine de New-Jericho.

- La flotte **GARETH**, envoyée dans la galaxie **Gamma**, arriva au beau milieu d'une guerre sans merci entre plusieurs dizaines de races extraterrestres qui s'étaient alliées pour se défendre contre une invasion tyranide. L'armada galattéenne fit montre de sa grande expérience dans l'affrontement de ce fléau et sauva d'innombrables mondes contre le Grand Dévoreur, souvent au prix de très nombreuses vie, mais reçut en retour l'admiration et le respect des autres peuples de cette galaxie qui signèrent peu après un traité d'alliance avec Galattée. Actuellement, l'affrontement contre les tyranides présents dans cette galaxie n'est pas encore terminé, mais les estimations des stratégies pronostiquent une victoire totale d'ici fin 2012.

- La flotte **LAMORAK** chargée de pacifier la galaxie **Delta** fut la première à rencontrer les manifestations du chaos tant redouté par les Anges du Panthéon en leur temps. Le voile entre la réalité et le Warp s'était déchiré en de multiples endroits suite aux actions de guerre et de dépravation de plusieurs civilisations locales qui luttèrent désormais plus ou moins chacune de son côté pour survivre face à ce mal qu'elles avaient elles-mêmes créé. Cependant en dehors des hordes de démons qui surgissaient du warp, elles devaient également affronter les cultes de corrompus dissimulés dans leurs propres sociétés. La flotte LAMORAK lança un appel aux différents peuples extraterrestres afin de leur proposer une alliance.

- La flotte **TRISTAN**, envoyée dans la galaxie **Epsilon** fut sans doute la moins bien lotie de tous, car elle découvrit une galaxie où le Chaos avait entièrement corrompu toutes les races présentes entretenant sa propre force par des guerres incessantes et des actes impurs très variés. Bien que les vaisseaux de ces diverses races soient très nettement dépassés technologiquement par les vaisseaux galattéens, sans compter le fait qu'ils étaient très pauvrement entretenus et donc particulièrement faciles à mettre hors d'état de nuire, les choses étaient très différentes au sol. Des hordes de fanatiques et de démons se ruaient sur les troupes confédérées, et même si les armes conventionnelles étaient toujours très efficaces contre les aliens, il en était tout autrement contre les forces du chaos. Après les premiers engagements, la décision d'abandonner cette galaxie au chaos fut envisagée par le haut commandement, car les démons formaient un barrage parfait contre les tyranides en raison de leur nature éthérée, mais Jack se refusa à laisser une faille dans le projet Starshield. A la place, il ordonna l'envoi de l'intégralité de l'unité Claymore dans la galaxie Epsilon, ce qui améliora quelque peu la situation mais celle-ci ne devint réellement positive qu'en février 2009 lors de la naissance de Benzaiten.

- La flotte **YVAIN** est en cours de construction et devrait être envoyée dans la galaxie **Zêta** d'ici mi-2012.



2.14. La naissance de Benzaiten (février 2009)

Tandis que les conquêtes des galaxies Alpha et Gamma se déroulaient plutôt bien, celles des galaxies Delta et Epsilon étaient de véritables enfers où chaque victoire était cruellement amère et où les pertes parmi l'armée régulière étaient colossales. Les unités Ayanami et Claymore étaient les seules armes réellement efficaces contre les démons en raison de leurs pouvoirs psioniques, aussi ces deux corps d'élite effectuaient souvent de grosses opérations coordonnées dans le but de pacifier une planète entière le plus rapidement possible avant de passer à la suivante. Cependant, les démons n'étaient pas les seules armes des forces du Chaos : leurs murmures étaient presque aussi terrifiants que leurs plus immenses princes démons, et leurs promesses de dons et de puissance avaient de quoi tenter les êtres les plus simples pour les retourner contre Galattée. Les premiers régiments de soldats-clones envoyés sur ces deux fronts furent frappés de nombreuses corruptions qui frappèrent toujours au pire moment, causant des désastres à très grande échelle dont plusieurs furent heureusement limités par l'intervention des membres de l'unité Ayanami. Les régiments envoyés en renfort par la suite avaient donc préalablement subi une intervention cérébrale afin de les dénuer de tout sentiment, mais leur efficacité en fut sensiblement affectée.

Le phénomène le plus troublant de cette guerre fut sans aucun doute le fait que, en faisant face à un adversaire encore plus sanguinaire et inhumain qu'elles, les membres de l'unité Claymore gagnèrent en personnalité et en sagesse. Plusieurs d'entre elles finirent par maîtriser leur soif de sang et à devenir sociables au point d'être laissées hors de leurs caissons de stase une fois leur mission achevée. La première à présenter cette forme de sagesse fut Claire-047, laquelle eut de nombreux entretiens privés avec Rei et Jack Galatte afin de connaître les choses du cœur humain et la raison pour laquelle ses semblables et elle existaient. Suite à ces entretiens, les Claymore commencèrent à présenter une forme de dévotion religieuse envers la déesse bouddhiste Benzaiten, dévotion qu'elles exprimaient ouvertement autant durant leurs combats que lors de leurs temps libres. Cette foi était totale, inconditionnelle et permanente, à tel point que beaucoup de membres de la flotte crurent que la soudaine augmentation des victoires obtenues dans les galaxies Delta et Epsilon étaient dues à cette croyance.

Lorsque la section de renseignement de la branche militaire découvrit cet élan de religion, elle conclut à une simple réaction de superstition en réponse aux terribles puissances démoniaques auxquelles ces combattantes faisaient face. Cependant la section de renseignement ignorait que les claymores avaient fini par percer le mystère des entités du chaos à force de les affronter : les entités du warp sont la matérialisation éthérée des émotions des créatures intelligentes, de leurs pensées et de leurs peurs. Le plus puissant dieu du chaos rencontré était Khorne, dieu de la guerre, du carnage et du sang, aussi était-il vain de chercher à le vaincre par la force brute. Il fallait un pouvoir plus grand pour parvenir à le contrer, un pouvoir semblable à celui des démons du chaos eux-mêmes, situé dans notre propre réalité à partir des énergies psioniques qui sont l'opposée des forces de l'Immaterium.

C'est pourquoi les claymores avaient décidé de chercher à matérialiser la déesse Benzaiten afin qu'elle leur accorde chance et protection contre les démons. Leurs prières formèrent des énergies psioniques plus puissamment que les pensées d'aucune autre personne en raison de leurs capacités psioniques, mais plus important encore elles atteignirent les esprits des équipages de la flotte galattéenne chargées de les transporter et de les surveiller. Leur religion se répandit comme une trainée de poudre, plusieurs individus se déclarèrent prophètes de Benzaiten et annoncèrent son arrivée prochaine, début d'une nouvelle ère de lumière et de prospérité. Les membres de l'unité Ayanami rejoignirent les fidèles, ajoutant leurs puissantes prières psioniques à celles des claymores et des milliards de membres d'équipage de la flotte. Lorsque le gouvernement galattéen eut finalement connaissance de ce phénomène, les énergies psioniques amassées par le culte de la déesse étaient déjà immenses et approchaient du point de rupture. Claire-047, fondatrice du culte de Benzaiten, se présenta devant le commandeur suprême Jack Galatte en holo-transmission et demanda à ce que tous les fidèles soient autorisés à quitter les zones de combat pour venir sur Terre accomplir la



cérémonie de naissance de Benzaiten. Sur les sages conseils de son épouse Rei, le commandeur suprême accepta.

Pour cette cérémonie, Claire-047 choisit l'île d'Enoshima dans la baie de Sagami au Japon, une île dont Benzaiten serait à l'origine selon la légende du Dragon d'Enoshima dans la mythologie japonaise. C'est là que les claymores et de très nombreux membres de l'unité Ayanami se réunirent et prièrent ensemble pendant huit jours. L'évènement se déroula de façon extrêmement privé et dans le secret le plus absolu, sans agent des services de renseignement ni le moindre appareil d'enregistrement. Au dernier moment, lorsque la déchirure sembla imminente, Claire-047 prévint Rei Galatte de ses intentions et lui demanda de venir sur l'île d'Enoshima avec son époux. Le couple Galatte arriva juste à temps pour assister au moment où toutes les énergies psioniques créées par la prière s'unirent.

Personne ne put nier que l'entité qui naquit de cette cérémonie était de caractère purement divin et remplie de bienveillance envers l'humanité. Son apparence transcenda l'imagination de tous les spectateurs présents et illumina leurs cœurs ainsi que leurs esprits. Les premiers mots de la déesse furent très simples : **« Je suis celle dont vous avez supplié l'existence. Par les pouvoirs que vous m'avez accordés au travers de vos prières, je protégerai l'humanité et je**



l'aiderai à détruire les forces du Chaos où qu'elles se trouvent ». L'instant d'après, chacune des personnes présentes reçut la bénédiction de la déesse, devenant ainsi champion de Benzaiten et disposant ainsi d'une volonté, d'une force, et d'une perception toutes accrues au-delà des limites de l'humain. Peu après, alors que les premières créatures immatérielles affiliées à la déesse apparurent dans notre réalité pour prendre possession de l'île et en devenir les gardiens, Benzaiten porta son attention sur le couple Galatte et leur annonça : **« Votre destin est lié à celui de l'humanité. Vos existences lui donnent espoir et force. Votre amour lui donne foi et courage. Par ma volonté et par la vôtre, je vous accorde ma plus grande bénédiction afin que vous puissiez servir votre peuple pour l'éternité. »**

Le jour suivant, les claymores et membres de l'unité Ayanamis présents rejoignirent les fronts contre le Chaos pour y faire montre de leurs nouvelles aptitudes et répandre la nouvelle religion qu'elles avaient fondée. Dans le même temps, Jack Galatte ordonna une réunion exceptionnelle et conjointe du conseil militaire et du gouvernement galattéen pour annoncer l'existence de Benzaiten, une nouvelle qui fut accueillie avec beaucoup d'inquiétude et de ressentiment. Plusieurs des dirigeants politiques et militaires de la confédération considérèrent que le couple Galatte avait manipulé les forces sous leur contrôle pour assoir leur domination en utilisant cette déesse qu'ils avaient eux-mêmes créée. L'un des ministres alla jusqu'à demander la démission de Jack Galatte en tant que commandeur suprême ou en tant que premier ministre, avançant le fait qu'aucun homme ne devait disposer d'autant de pouvoir à la fois, mais l'ensemble des commandeurs de sections s'opposèrent fermement à cette demande à l'exception de Rei et de Nausicäa qui restèrent silencieuses en raison de leur position délicate. Un vote à scrutin secret fut exigé pour savoir si les Galatte devaient ou non conserver leur place dans le pouvoir civil et militaire de la confédération. Le résultat fut en leur défaveur à raison d'une seule voix, mais c'est alors qu'il se mit à neiger dans la salle de réunion et que Benzaiten apparut. Elle expliqua pourquoi les Galatte devaient continuer de diriger l'humanité quel que puisse être le niveau de



pouvoir dont ils devaient avoir la charge, puis disparut. Le vote fut reconduit au lendemain, et le résultat fut cette fois ci à la quasi-unanimité pour le maintien au pouvoir des membres de la famille Galatte.

A la suite de cela, un budget colossal fut attribué pour la construction de temples pour le culte de Benzaiten qui fut présenté officiellement quelques jours plus tard à la population civile. Ce culte gagna très rapidement en puissance grâce aux innombrables exploits obtenus par les champions de Benzaiten et qui furent très largement publiés par les services de renseignements, cela afin de montrer les dons que la déesse avait accordé à ses champions pour combattre le Chaos et les autres ennemis de l'humanité. En l'espace de quelques mois, chaque ville, station spatial et vaisseau civil ou militaire possédait au moins un temple dédié à Benzaiten pour permettre à la population de prier la déesse, faisant ainsi croître sa puissance et son influence afin que sa bienveillance puisse toucher chaque être humain de la confédération. Une nouvelle ère de prospérité commença : une prospérité spirituelle où l'individu avait à la fois le confort matériel mais aussi la paix de l'esprit par l'apaisement des mauvaises pulsions qui étaient jusque-là propres à la nature humaine.

Le gouvernement galattéen n'avoua cependant jamais qu'il avait été dans l'erreur concernant Jack Galatte. Ce dernier ne leur garda nulle rancœur et se contenta de tenir son rôle sans jamais rien exiger de plus de leur part. Son deuxième mandat présidentiel se terminant en juillet 2012, beaucoup de politiciens s'attendaient à ce qu'un amendement à la loi soit voté pour lui permettre une nouvelle réélection, mais il n'en fut rien et c'est finalement sa fille Nausicäa qui lui succéda en remportant l'élection avec 78 % des voix. Son programme se base actuellement sur la mise en place d'un plan de stabilisation économique et social de la confédération pour progressivement élever la conscience du peuple galattéen et le faire évoluer au prochain niveau de conscience spirituel humain. Les premiers projets de loi de son gouvernement devraient apparaître dans le courant du mois de septembre 2012.





PARTIE 2 : TECHNOLOGIES

« Début de la simulation n°1841954. Initialisation de la matrice de test... initialisation terminée. Matérialisation du prototype de char Skyhammer version 423... activation des systèmes anti-gravifiques de vol... activation des systèmes anti-gravifiques d'anti-recul... préchauffage du canon à accélération magnétique... matérialisation d'une cible de trois mètres d'épaisseur d'adamantium à une distance de huit cent mètres... chargement du projectile. Tous systèmes prêts... feu ! »

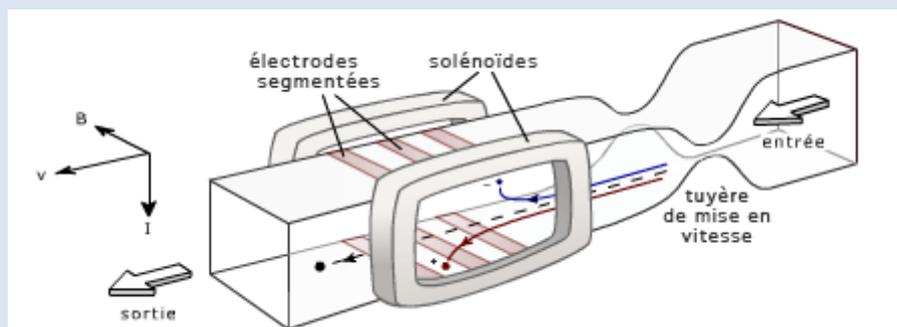
Enregistrements de tests divers (Nausicaä Galatte)

2.1. Les GMD (Générateurs Magnéto-Dynamiques)

Cette technologie est la principale source d'énergie de la confédération galattéen et alimente la quasi-totalité de ses systèmes, infrastructures, véhicules et vaisseaux. Elle repose sur la transformation de l'énergie cinétique d'un fluide conducteur directement en énergie électrique sous forme de courant alternatif, jouant donc à la fois le rôle de générateur et d'alternateur électrique.

Principe de base :

Tout fluide conducteur possède en son sein des atomes neutres ainsi que des charges positives (ions positifs) et des charges négatives (ions négatifs, plus des électrons libres dans le cas d'un plasma). Lorsqu'un tel fluide se trouvant en mouvement de façon uniforme à travers un champ magnétique, les forces de Laplace ont tendance à séparer les charges de signes différents de part et d'autre du fluide (voir les flèches bleu et rouge sur le schéma ci-dessous). Si ce fluide est plongé dans des électrodes connectées à une charge, on recueille donc une différence de potentiel qui crée un courant électrique. Un GMD ne nécessite donc aucune pièce mécanique mobile, ce qui réduit grandement les possibilités d'usure et donc les besoins d'entretien avec une durée de vie phénoménale, mais son avantage principal est son rendement énergétique qui peut potentiellement monter jusqu'à 80%.





Le GMD galattéen modèle VULCAIN :

Les premiers GMD galattéens, modèle VULCAIN, utilisent comme fluide chargé du **plasma à bitempérature** fabriqué directement à partir de l'air ambiant. Il s'agit d'un type de plasma très particulier dont seul le gaz d'électrons est chauffé à 5000°C (température électronique) par un laser qui sert également de système de guidage pour le fluide. Cette température est suffisante pour que le césium, semence du fluide caloporteur, enrichisse suffisamment le gaz en électrons libres. De l'autre côté, on s'efforce d'abaisser au maximum la température du gaz caloporteur pour que celle-ci devienne compatible avec la température maximale que puissent encaisser les éléments de la boucle fermée, typiquement vers 1500 °C. Cela permet d'obtenir une conductivité électrique satisfaisante tout en assurant la stabilité des matériaux utilisés. Les plus petits modèles de MGD modèle VULCAIN font la taille d'un moteur de voiture et peuvent fournir environ 3 Mégawatts sans difficulté, tandis que certains peuvent atteindre celle d'un hangar à sous-marins et produire plus de 2500 MW (pour indication, les réacteurs nucléaires de votre réalité produisent entre 900 et 1500 MW).

Aujourd'hui, ce modèle a été entièrement remplacé au sein de l'armée par le modèle NOVA, qui est environ trente-quatre plus puissant. Cependant il est encore largement utilisé par les institutions civiles en raison de son coût de production moindre et les moins grands risques liés à un éventuel dysfonctionnement, d'autant que la plupart des installations civiles n'ont généralement pas besoin du surplus de puissance offert par le modèle NOVA.

Le GMD galattéen modèle NOVA :

Grâce à plusieurs avancées scientifiques majeures, et principalement la maîtrise de la fabrication de l'**adamantium**, la technologie des GMD a largement progressé pour donner naissance à un modèle beaucoup plus performant nommé NOVA. Les tolérances thermiques de l'adamantium permettent d'utiliser du plasma pur à très haute température, atteignant facilement les 10 000°C et dont la conductivité électrique est nettement plus importante, permettant ainsi d'obtenir une production énergétique trente-quatre fois supérieure à celle des modèles VULCAIN pour un dimensionnement identique. Ce remarquable progrès valu au modèle NOVA d'être rapidement installé dans toutes les installations militaires terrestres ou spatiales ainsi que sur tous les vaisseaux de combat galattéens. Quelques-unes des structures civiles les plus importantes telles que les serveurs matricielles, les usines de production ou les centres de clonage commencent également à être équipées avec ce nouveau modèle de générateur afin de mieux assurer leur fonctionnement et même augmenter leur rendement.

En raison de la température particulièrement élevée à atteindre, les modèles NOVA mettent plus longtemps que les VULCAIN à monter en puissance maximale de manière parfaitement contrôlée, le plus souvent entre trois et cinq minutes.

Les GMD dans votre réalité :

Etrangement, le principe de fonctionnement des GMD a été expérimenté dans votre réalité durant les années 1960 sous le nom de générateur MHD (magnéto-hydro-dynamique) mais a été abandonné pour des raisons d'instabilité électrothermique des plasmas à bi-température. Et bien qu'une technique permettant apparemment de contrer ce problème fut découverte vers 1975 par Jean-Pierre Petit, ce projet n'a pas encore été relancé, du moins pas publiquement en tout cas...



2.2. Les FLEC (Faisceaux Lumineux Electriquement Chargés)

Sur la plupart des mondes de la confédération et pour de nombreux éléments de ses armées, la production énergétique quasi illimitée permise par les GMD est quasi systématiquement couplée à une transmission de l'énergie par la technologie des FLEC (Faisceaux Lumineux Electriquement Chargés). C'est une autre technologie prise aux Egarés durant la période des Grandes Découvertes, reposant sur l'utilisation de photons lumineux comme vecteurs pour transporter de l'énergie électrique. Ces photons sont créés par une diode laser dont le faisceau passe à travers une chambre de transfert dans laquelle est contenue du plasma froid fait à partir d'air ambiant comme dans le cas des GMD. Ce plasma est enrichi en électrons par des électrodes de décharges connectées à générateur, ce qui signifie que plus la production énergétique est grande, plus le plasma est dense en électrons. En traversant cette chambre de transfert, le faisceau laser arrache les électrons libres se trouvant sur son passage et les guide jusqu'à l'appareil récepteur au niveau d'électrodes réceptrices qui récupèrent donc les électrons libres pour créer un courant électrique.

La simplicité du système de réception des FLEC fait que cette technologie permet d'alimenter même les plus petits objets, allant du téléphone portable au datapad en passant par le pistolet laser et même le pacemaker. Une unique antenne émettrice de FLEC possède entre 100 et 500 diodes de transfert d'énergie, ce qui signifie qu'elle peut potentiellement alimenter le même nombre d'appareils en même temps. Chaque appareil disposant d'un récepteur FLEC possède également une diode laser servant à communiquer avec l'antenne émettrice en lui indiquant sa position à tout moment ainsi que la quantité d'énergie qui doit être transférée, assurant ainsi une alimentation en continu sauf en cas d'obstruction du signal. La longueur d'onde du faisceau produit par l'antenne émettrice est calibrée de façon ce que, s'il vient à toucher autre chose que l'électrode d'un récepteur adapté, l'énergie qu'il transporte soit entièrement dispersée. De cette façon, si un obstacle vient à se trouver entre l'émetteur et le récepteur, en particulier un être vivant ou un élément explosif, il ne subit aucun dégât et n'est en rien affecté par le FLEC, d'autant que celui-ci cesse d'être émis vers un récepteur dès le moment où celui-ci n'émet plus de signal de communication.

L'avantage principal de cette technologie est la très faible perte en ligne obtenue en comparaison avec la transmission d'énergie par câbles conducteurs, et l'intensité énergétique du laser est suffisamment faible pour ne pas provoquer de phénomène lumineux semblable à celui des armes lasers, cependant il reste détectable aux visions infrarouge. En contrepartie, le faisceau ne peut se déplacer qu'en ligne droite, ce qui implique que l'appareil à alimenter doit être en ligne de vue à moins de pouvoir utiliser des relais de transfert, ces derniers étant généralement dispersés à travers les installations civiles tandis que l'armée dispose d'antennes de transfert énergétique déployables. Certaines conditions météorologiques peuvent dévier la trajectoire du faisceau, mais les systèmes de calibration intelligente corrigent aussitôt la déviation avec un temps de réponse étant dans le pire des cas équivalent à quelques secondes.



2.3. La propulsion sub-spatiale

Le sous-espace est un continuum espace-temps parallèle à notre propre espace-temps, que nous nommerons ici l'espace réel. En plus des quatre dimensions de base que nous connaissons (horizontalité, verticalité, profondeur et temporalité), il existe sept autres dimensions qui régissent certaines lois physiques très particulières à des niveaux de compréhension encore inaccessibles aux savants humains. Mais tandis que les quatre premières dimensions sont identiques dans le sous-espace et dans l'espace réel, cinq des sept autres possèdent des caractéristiques sensiblement différentes d'un continuum. De ce fait, lorsqu'une matière provenant de l'espace réel pénètre dans le sous-espace, les lois de la physique qui s'appliquent sur cette matière changent et en particulier la théorie de la relativité, lui permettant de se déplacer plus vite que la lumière sans subir d'effet secondaire.

Contrairement à l'espace réel, le sous-espace ne contient aucun corps astral tels que des soleils, des nébuleuses ou des éléments quantiques poly-instantanés, ce qui fait qu'il apparaît totalement noir car il ne contient rien de visible. Il est donc considéré comme totalement inhabitable, cependant l'utilisation de vaisseaux ou de stations spatiales permettent à des êtres vivants de survivre au vide absolu qui y règne du moment que ces bâtiments sont étanches et suffisamment pourvus en air respirable. Certaines stations de recherche de Galattée effectuent régulièrement des missions longues durées dans le sous-espace dans le cadre de projets spéciaux, tandis que la grande majorité des relais de communication ne reviennent dans l'espace réel qu'en cas d'avarie ou de contrôle technique réglementaire.

Le sous-espace est cependant loin d'être un environnement uniforme malgré son absence totale de consistance physique. En effet, on peut dire que ce continuum est plus ou moins « dense » à certains endroits et provoque ainsi ce que les scientifiques présentent comme des ondulations sub-spatiales ou des variations de densité sub-spatiale. En fonction de la densité physique du sous-espace, les objets s'y déplacent plus ou moins facilement et, dans certains cas extrêmes, peuvent se retrouver piégés pour une durée indéterminée dans une bulle d'espace-temps si dense que le temps y est figé. Ces différences de densités ne sont pas permanentes et varient au cours du temps : elles apparaissent, disparaissent et se déplacent de façon plus ou moins aléatoirement, ce qui les rend impossible à prévoir pour les races ne disposant pas de la technologie adaptée pour mesurer la densité sub-spatiale. Ce n'est qu'après la guerre contre les shiviens que Galattée est parvenu à développer une telle technologie, démultipliant la vitesse de déplacement de ses vaisseaux à travers l'espace.



Transition d'espace-temps :

Lorsqu'un objet passe de l'espace réel au sous-espace ou inversement, on dit généralement qu'il effectue une transition d'espace-temps, ou plus simplement une transition. Par assimilation, à partir du moment où un objet de l'espace réel se trouve dans le sous-espace, on dit qu'il est en transit, qu'il soit en déplacement ou immobile. Il existe néanmoins beaucoup d'autres appellations moins scientifiques telles qu'une immersion, un saut ou parfois même un hypersaut.



Transiter dans le sous-espace n'est possible qu'avec l'utilisation d'un moteur sub-spatial. Cette appellation est néanmoins erronée puisqu'un moteur sub-spatial ne permet pas de propulser un vaisseau ou tout autre objet dans le sous-espace, mais simplement à ouvrir un passage entre les deux continus d'espace-temps. Chez les humains, le terme scientifique exact pour désigner un tel passage est CCR (Controlled Continuum Rupture, soit Rupture Contrôlée de Continuum en français). Toutefois, ce terme est rarement utilisé en dehors de la communauté scientifique, la plupart des gens préférant celui de portail qui est d'ailleurs le seul utilisé par les covenants. Un CRR consiste en quelque sorte à créer un trou noir miniature, parfois appelé trou de vers, par l'utilisation d'accélérateurs de particules qui « déchirent » l'espace réel pour atteindre le sous-espace. Une fois ce trou noir créé, il aspire tout objet se trouvant à proximité immédiate avec une force incalculable, ce qui permet à des vaisseaux de plusieurs millions de tonnes de passer d'un continuum à un autre en l'espace d'une fraction de secondes. Une fois que le vaisseau a transité, les forces physiques qui maintenaient le trou noir en place ont disparu et il se désintègre alors en dégageant des radiations de Hawking qui, heureusement, sont inoffensives pour les êtres vivants.



Il est impératif de toujours effectuer les calculs de saut et de coordonnées avant de transiter dans le sous-espace car, une fois qu'un vaisseau ou tout autre objet accomplit un saut sub-spatial, il lui est impossible de modifier sa trajectoire de déplacement tant qu'il n'est pas revenu dans l'espace réel. Ces calculs sont d'une extrême complexité et ne peuvent donc pas être effectués sans l'assistance d'un ordinateur de navigation ou d'une intelligence artificielle, car la moindre erreur suffirait à obtenir une déviation de plusieurs centaines de parsecs par rapport au point de sortie prévu.

Une fois dans le sous-espace, tout objet s'y déplace avec les mêmes systèmes de propulsion qu'il emploierait dans l'espace réel, à la différence qu'il n'est plus limité par les mêmes lois physiques et peut donc atteindre une vitesse maximale beaucoup plus importante, équivalente à plusieurs fois la vitesse de la lumière. En raison des nombreux phénomènes physiques qui doivent être compris et maîtrisés pour voyager dans le sous-espace, chaque civilisation est capable de s'y déplacer à des vitesses très différentes selon leur niveau technologique. De plus, tout comme dans l'espace réel, les objets les plus lourds sont plus difficiles à mouvoir dans le sous-espace et demandent donc plus d'énergie pour acquérir une vitesse importante ou pour diminuer cette même vitesse. Le type de ressource énergétique utilisé pour la propulsion des vaisseaux possède donc un impact non négligeable sur la vitesse maximale qu'ils peuvent atteindre, mais d'autres facteurs technologiques majeurs sont à considérer.

La densité sub-spatiale :

La première est la technologie de mesure de la densité du sous-espace, qui permet de détecter les zones de « sur-densité » où la vitesse de déplacement est ralentie, ainsi que les zones de « sous-densité » qui permettent d'atteindre des vitesses plus grandes. De cette manière, les ordinateurs de bord des vaisseaux galattéens sont capables de dresser en quelques instants une cartographie du sous-espace tel qu'il se trouve au moment d'un voyage, puis de calculer la trajectoire optimale en analysant toutes les possibilités.



La micro-transition :

L'autre élément important à prendre en compte est le fait d'effectuer plusieurs « micro-transitions » les unes derrière les autres, utilisant l'énergie de transition pour accélérer la vitesse de déplacement dans le sous-espace. Tout comme la technologie de mesure de la densité sub-spatiale, cette technique fut découverte durant la guerre contre les shiviens, dont les vaisseaux avaient un net avantage contre ceux de Galattée. Les micro-transitions sont quasi instantanées et ne sont donc pas visibles depuis l'espace réel, mais suffisent pour transformer en accélération la force d'attraction du trou noir créé par le moteur sub-spatial, permettant d'atteindre des vitesses nettement plus importantes qu'en n'effectuant qu'une seule transition.

Grâce à leur meilleure maîtrise de la création de portails, les plus gros vaisseaux covenants sont équipés de moteurs sub-spatiaux avancés capables de faire effectuer le même genre de micro-saut à des appareils légers incapables de transiter seuls, comme par exemple les navettes de transport, les chasseurs de combat ou les bombardiers. Cela leur permet d'envoyer ces appareils à travers le sous-espace pour une durée extrêmement courte mais suffisante pour leur faire parcourir une distance maximum équivalente au à celle d'un système planétaire. Cette technologie est principalement équipée sur les transporteurs pour leur permettre d'envoyer des vagues d'assaut au plus près de l'ennemi sans avoir à s'exposer. La plupart des capitaines de vaisseaux galattéen surnomment cette technologie la « catapulte sub-spatiale ».

Type d'objet	Vitesse maximale
Onde de communication	223 AL / secondes
Navette de transit	76 AL / minutes
Vaisseau de tonnage inférieur à 15.000 tonnes	43 AL / minute
Vaisseau de tonnage supérieur à 15.000 tonnes	21 AL / minute

Note : AL = Année Lumière



2.4. Les portails trans-réalité

Cette technologie de portails fut développée au tout début des guerres du tiberium en 1986, lorsque le gouvernement galattéen avait cruellement besoin d'un moyen de mettre John Galatte à l'abri des ambitions de Kane, qui convoitait les connaissances du chef de la section de recherche. Le tout premier prototype fut d'ailleurs celui qui amena John dans votre réalité et qui sert aujourd'hui à Jack pour se rendre de temps à autres dans notre réalité afin de rendre visite à sa fille et de contempler l'île de Memoria.

Un portail trans-réalité est un pont créé entre deux réalités parallèles et qui permet donc de passer de l'une à l'autre de façon quasi instantanée sans avoir à se soucier de la loi de l'équivalence de matière, l'énergie compensant tout déséquilibre de cette loi. Pour comprendre comment fonctionne un portail trans-réalité, il est d'abord nécessaire de comprendre le principe des réalités alternatives.



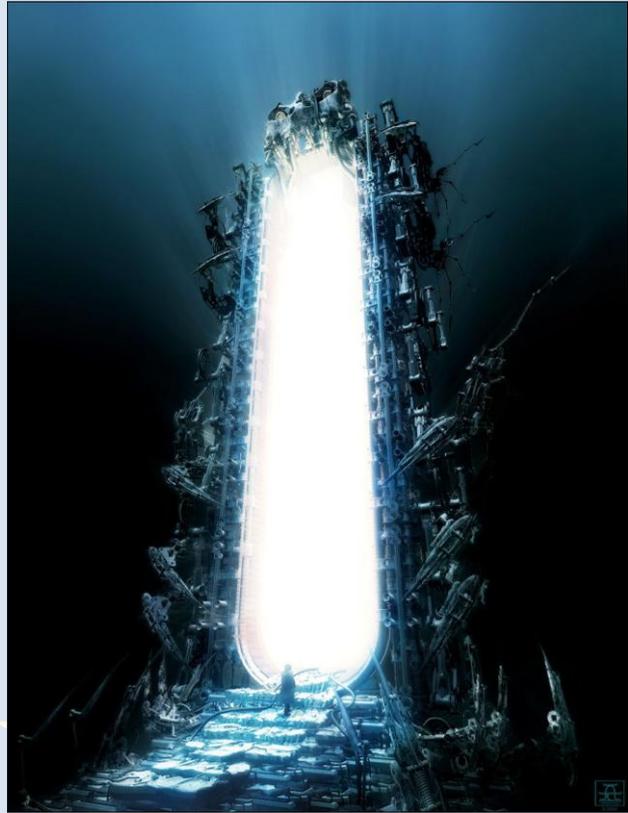
Il existe deux types d'évènements dans l'univers : les évènements immuables et les évènements arbitraires. La première catégorie rassemble tous les évènements qui sont provoqués par des lois physiques, donc qui seraient censés se dérouler quoi qu'il arrive. Les supernovas, les trajectoires des comètes et les inversions de champs magnétiques planétaires en sont les principaux exemples. Les évènements arbitraires, au contraire, sont tous les évènements qui ont pour origine un choix de la part d'un individu doté d'un libre-arbitre. Un choix implique la possibilité de faire évoluer l'univers de deux façons différentes, mais tant que cela ne touche que les êtres vivants ou, à la limite, des quantités négligeables de matière, cela n'a aucune importance. Mais lorsque le choix d'un individu impact sur un évènement censé être immuable, l'ordre cosmique tout entier est modifié et, pour survivre à ce bouleversement, la réalité se scinde en deux pour former deux réalités : une dans laquelle le déséquilibre s'est effectivement produit, et l'autre dans laquelle il ne s'est pas produit. Nous appelons ce type d'évènement un **accident de divergence**.

Pour mieux vous illustrer cela, disons que cela ressemble aux fichiers de restauration système de vos ordinateurs avant une mise à jour importante, sauf que ces fichiers sont des copies complètes et qu'elles continuent de vivre, quelque part, au-delà des limites du continuum espace-temps. L'évènement qui différencie notre réalité de la vôtre est que la Lune fut détruite durant la guerre contre les Egarés, ce qui perturba l'équilibre des forces gravitaires de la Terre et, par conséquent, du système solaire. Cet évènement fut provoqué par le choix des Egarés de se diriger vers le système solaire des humains plutôt qu'un autre, et donc depuis ce jour ces deux possibilités ont créé notre réalité, tandis que la vôtre est en quelque sorte le fichier de restauration système.

Maintenant venons-en au fonctionnement du portail trans-réalité. En rien cette technologie ne permet de remonter le temps pour empêcher un accident de divergence de se produire, mais simplement de se rendre dans la réalité alternative où cet accident n'a pas eu lieu. Car il n'est pas possible de visiter toutes les réalités alternatives existantes, seulement celles qui sont reliées à celle dans laquelle on se trouve et qui possèdent un accident perturbateur en moins par rapport à elle. On ne peut pas visiter les réalités alternatives possédant un accident perturbateur en plus car on ne peut savoir ni quand ni dans quelles circonstances cet accident a pu se produire. En bref, on ne peut que régresser pas à pas vers l'univers inchangé (aussi appelé univers originel ou univers de base) celui où aucun accident perturbateur ne s'est produit, et non avancer vers des réalités de plus en plus modifiées.



Lorsqu'il est activé pour la première fois, un portail trans-réalité se connecte toujours à la réalité parallèle la plus proche, c'est-à-dire celle qui ne diffère que par un seul accident perturbateur, et une fois cette connexion établie il ne peut plus jamais en changer. Il fonctionne sur le principe d'un bombardement de tachyons en un point précis pour déchirer le voile du continuum espace-temps de manière contrôlée et ainsi d'ouvrir un portail vers la version précédente de notre réalité. Ce portail peut être de taille plus ou moins importante en fonction de ce qu'on veut pouvoir faire passer à travers, mais l'énergie nécessaire pour le faire démarrer augmente toujours de façon exponentielle avec la taille, mais une fois activé, le portail s'autoalimente grâce à un cycle énergétique des tachyons. De plus, il n'existe aucun moyen connu de détruire un portail trans-réalité qui a déjà été activé car il existe dans deux réalités différentes, et toutes les énergies destructrices qui lui seraient envoyées passeraient simplement de l'une à l'autre sans l'affecter. On peut donc parler de pont permanent. La très grande majorité des portails trans-réalités construits par Galattée sont suffisamment grands pour y faire passer des vaisseaux spatiaux de tonnage moyen (frégates, croiseurs et vaisseaux tankers) et sont installés au beau milieu de l'espace intersidéral, à plusieurs parsecs du premier système planétaire. Cela est absolument nécessaire pour s'assurer que les voyageurs aient le moins de chances possibles de se retrouver au milieu d'une étoile ou sur la trajectoire d'une comète, ainsi que pour ne pas être détectés par les éventuelles civilisations avancées pouvant se trouver dans la réalité visitée.





2.5. Le tiberium

Désignation : tiberium

Nature : minéral vivant extraterrestre

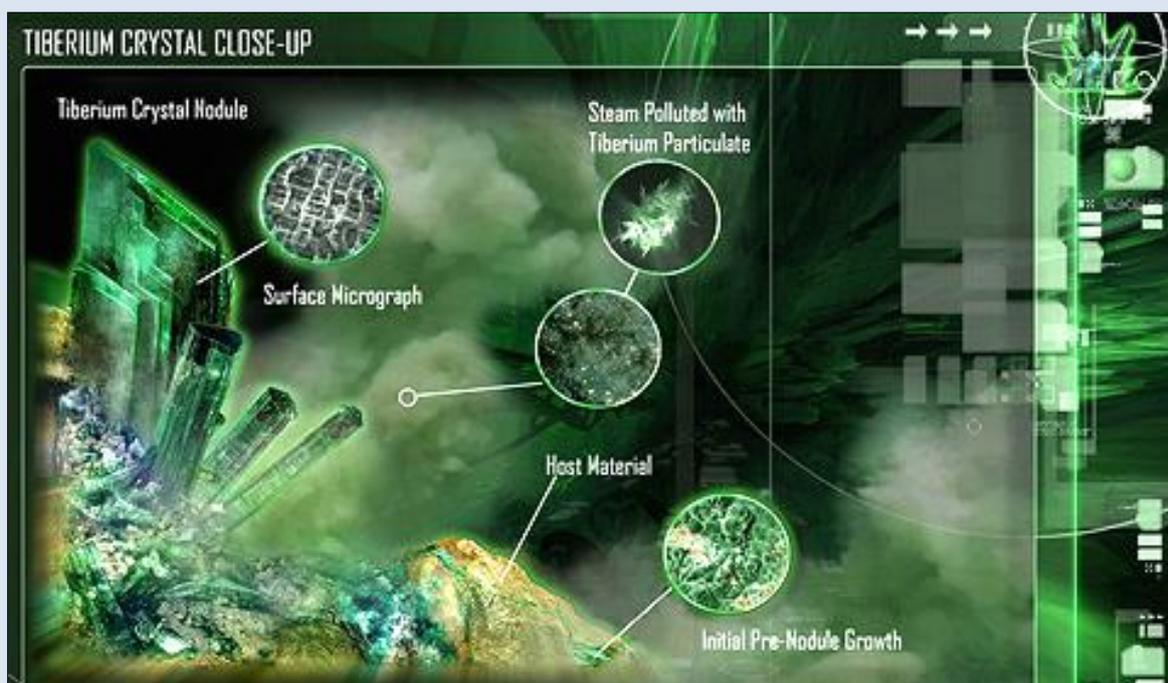
Origine : Shivanian, monde natal shivien (détruit)

Localisation : plusieurs mondes dispersés à travers l'univers suite à l'explosion de Shivanian

Composition :

- Phosphore (42,5%)
- Fer (32,5%)
- Calcium (15,5%)
- Cuivre (5,75%)
- Silice (2,5%)
- Ichor (1,5%), matière extraterrestre vivante

Le tiberium est une forme de vie extraterrestre prenant la forme d'un minéral doué de pensée, son réseau cristallin fonctionnant à la manière d'un ensemble de neurone pour former ainsi une intelligence aux capacités intellectuelles proportionnelles à la taille du gisement. En plus de cela, ce cristal produit un rayonnement qui affecte toute matière carbonée se trouvant à proximité, la transformant en autre chose de totalement différent selon sa nature de départ : les roches carbonées forment encore plus de tiberium, tandis que les tissus organiques sont transformés et que l'ADN est restructuré pour faire muter les sujets affectés. Contrairement à ce que l'on pourrait penser de prime abord, les mutations ne sont pas aléatoires mais ciblées, contrôlées par le tiberium lui-même pour transformer chaque cellule vivante en tiberium semi-organique. Nous pouvons voir ci-contre un cas d'individu humain mâle lourdement contaminé, et ci-dessous une observation microscopique de l'interface entre le tissu infecté et le tissu sain.





Il existe trois classes de tiberium qui diffèrent principalement par la densité de leur matrice cristalline, leur donnant des niveaux de puissance variés, et que l'on différencie par leurs couleurs. Le tableau ci-dessous vous présente rapidement ces trois classes de tiberium avec leurs couleurs respectives et les utilisations les plus communes qui en sont faites par Galattée aujourd'hui.

Classe	Couleur	Utilisations
1	Bleu	Médecine, clonage, synthèse d'adamantium et de plasma
2	Vert	Portails trans-réalité, générateur électrique à tiberium, alimentation d'exo-armure
3	Rouge	Armes laser, activation des portails trans-réalité, voyage warp

Lorsque la contamination du tiberium atteint un certain niveau dans un même environnement, son rayonnement énergétique impacte grandement sur le climat et peut aller jusqu'à provoquer des tempêtes ioniques. Ces tempêtes sont en quelque sorte des orages d'une incroyable intensité, et qui provoquent une telle ionisation de l'atmosphère que la moindre étincelle peut provoquer une explosion de taille plus ou moins importante. De plus, le ciel est



chargé de nuages contenant une telle énergie statique qu'aucun appareil ne peut les traverser sans exploser instantanément, à moins de disposer de champs énergétiques suffisamment puissants pour survivre à l'agression continu de l'air autour de lui. Les chasseurs ne font généralement que traverser rapidement les tempêtes ioniques, et uniquement lorsqu'ils sont dans l'incapacité de la contourner, car leurs réserves d'énergies chutes à une vitesse terrifiante face à une telle sollicitation de leurs systèmes de protection.

En bref, il est extrêmement dangereux de s'aventurer dans ce genre d'environnement. Mais bien que depuis la guerre contre les shiviens, la crise du tiberium soit terminée pour ce qui concerne le domaine contrôlé de la confédération, il arrive encore aux forces galattéennes de découvrir la présence de ce dangereux minerai sur certains mondes parmi les plus malchanceux. Il semblerait en effet que tous les fragments du monde d'origine des shiviens n'aient pas encore été retrouvés, et tandis que certains mondes contaminés ont été grandement protégés par la présence d'une éventuelle civilisation intelligente qui a appris à utiliser et à contrôler le tiberium, d'autres ne sont plus qu'un immense gisement quasi impossible à exploiter en raison des intenses tempêtes ioniques qui recouvrent l'intégralité de sa surface.



2.6. Les armes laser

Cette technologie fut assimilée par l'humanité à partir des armes laser des Egarés durant l'époque des Grandes Découvertes dans les années 1940 et améliorée par la suite au fur et à mesure d'autres avancées technologiques. Elle est basée sur le dégagement d'une courte impulsion de FLEC dont la longueur d'onde est calibrée de manière à ce que l'énergie transmise par le faisceau soit entièrement absorbée par la cible au lieu d'être dispersée. Généralement, l'énergie transmise est si concentrée que la matière touchée directement par le tir subit une réaction de désintégration, c'est à dire qu'elle passe de l'état solide à l'état plasma sans passer par l'état liquide ou gazeux. Le plasma créé ainsi par l'impact du tir s'enflamme instantanément au contact de l'air ou de certains éléments très réactifs, provoquant ainsi une explosion dont l'ampleur dépend de la puissance du laser.

Lorsque le tir d'une arme laser traverse l'air ou l'espace, il transmet une infime part de son énergie aux particules qu'il traverse (pour ce qui concerne l'espace, il s'agit de particules quantiques à pseudo-existence. Cela provoque le dégagement de photons qui partent dans toutes les directions depuis le « tunnel » de passage du laser, créant ainsi un cône de lumière sur toute la trajectoire du tir. Cette lumière est colorée différemment dans le spectre visible de l'œil humain en fonction de la puissance du laser, celle-ci influant sur la longueur d'onde des photons dégagés par ce phénomène. Il existe en tout cinq classes de puissance au sein des armes laser de la confédération galattéen, chacune étant caractérisé par la couleur du rayon de lumière provoqué par le tir comme l'indique le tableau ci-dessous :

CLASSE	Couleur	Puissance (MW/cm ²)	Exemples d'utilisation	Matériaux/alliage résistant à un tir
1	Rouge	1	Pistolet laser, fusil laser, catling laser	kevlar
2	Jaune	5	Laser lourd antichar, mitrailleuse laser lourde	tungsten
3	Vert	25	Canon laser de véhicule/ chasseur/tourelle	nano-céramique
4	Bleu	50	Laser pulsar de vaisseau, tourelle anti-air	adamantium
5	Violet	100	Canon orbital, canon de défense planétaire	aucun

Pour vous expliquer cela plus simplement, disons qu'il existe autant de différence de puissance entre un laser rouge et un laser violet qu'entre un une balle de 9mm tirée par un simple pistolet et par un railgun. Mais alors que la différence de puissance des armes à projectile repose principalement sur l'énergie cinétique des balles ou obus, celle des armes laser repose sur l'énergie électrique dégagée lors d'une même impulsion de FLEC.

Malgré l'impact psychologique non négligeable qu'elles possèdent, les armes laser présentent plus de défauts que d'avantages. Le plus gros défaut des armes laser galattéennes est le fait qu'elles perdent énormément en précision et en puissance dès que les conditions de visibilité sont réduites. En effet les phénomènes tels que la pluie, la brume, la fumée ou encore les tempêtes de sable peuvent dévier les faisceaux et absorber une partie de la puissance de tir, réduisant grandement son efficacité sur de longues distances. En plus de cela,





les armes laser de classe 1 à 3 posent un sérieux problème au niveau de leurs besoins énergétiques très importants par rapport à leur taille, et qui ne peut être contré que par l'utilisation des alimentations à distance assurée par les antennes émettrices de FLEC ou par l'emploi d'une batterie au tiberium rouge. Dans le premier cas, cela signifie que la destruction ou le brouillage des antennes rend inutile tout armement laser dépendant de ce système, et dans le second cas il y a un risque de contamination du soldat ou de l'environnement par le tiberium si jamais la batterie vient à présenter un défaut de confinement.

Les chasseurs stratosphériques et spatiaux embarquent généralement un second système GMD servant uniquement à alimenter leur armement laser, ce qui leur donne une autonomie de combat impressionnante. Etant donné la stratégie d'engagement spatiale standard de la flotte galattéenne, qui est d'envoyer d'innombrables vagues de chasseurs par catapulte sub-spatiale depuis des vaisseaux transporteurs situés à plusieurs parsecs de la zone de combat, il n'est pas étonnant que ce type d'appareil constitue l'essentiel des effectifs des appareils militaires de la section 8. Un autre avantage de cet armement dans les batailles navales est qu'il cause nettement moins de dégâts structurels aux bâtiments ciblés, ce qui favorise leur récupération et leur analyse scientifique une fois la victoire obtenue.

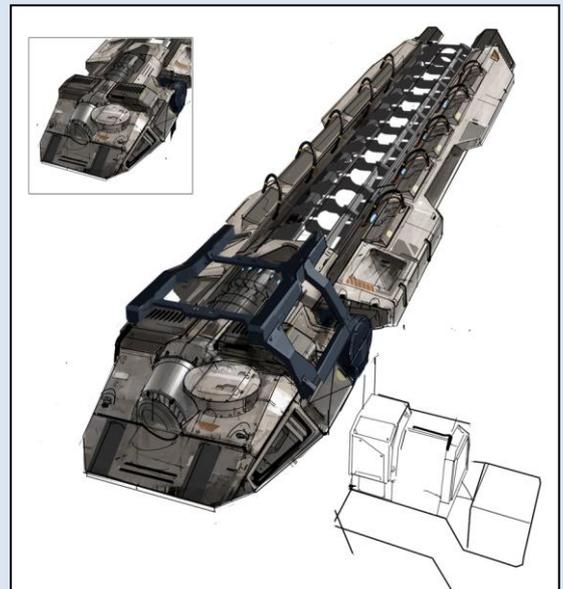
Les armes laser de classe 4 telles que les lasers pulsars ou les rayonneurs sont montées sur les croiseurs de combats et vaisseaux militaires de plus gros tonnage afin de leur offrir des capacités offensives et défensives suffisantes en cas d'engagement direct. La différence principale entre les pulsars et les rayonneurs vient du fait que les premiers tirent par impulsion tandis que les seconds déversent un rayon continu parfois jusqu'à vingt seconde, ce qui fait qu'ils occupent des rôles très différents. Les pulsars servent avant tout à causer des dégâts très localisés, le plus souvent pour détruire une partie précise d'une cible comme par exemple l'antenne de communication ou les propulseurs. Les rayonneurs, eux, ne font que découper tout ce qu'ils rencontrent et c'est pourquoi ils sont utilisés avant tout pour créer des brèches plus ou moins grandes dans les coques des vaisseaux ennemis afin de faciliter leur abordage par des troupes d'élite.

Les armes laser de classe 5, quant à elles, sont si imposantes qu'elles prennent généralement toute une section d'un vaisseau de combat, quand celui-ci n'est pas plus simplement un bâtiment de guerre construit autour d'un laser orbital. Ce type de laser est également installé en surface de planètes forteresse ou de colonies de grande importance afin de détruire les vaisseaux ennemis se trouvant en haute ou basse orbite, ce qui en fait un outil de dissuasion très efficace contre les invasions planétaires. On peut considérer qu'il s'agit de la catégorie d'artillerie la plus dévastatrice de l'arsenal galattéenne actuel, capable de pulvériser un destroyer ou de vitrifier un kilomètre carré de terrain en un seul tir, mais c'est aussi celle qui peut provoquer les plus grandes catastrophes si jamais ses champs de confinement venaient à s'affaiblir ou à disparaître. En effet, les lasers de classe 5 ne peuvent fonctionner que grâce à un cœur d'au moins 600 kilogrammes de tiberium bleu, une masse qui si elle venait à être libérée provoquerait immédiatement des mutations biologiques quasi instantanées mais aussi des perturbations climatiques particulièrement puissantes, bien que très localisées.



2.7. Les armes à rail

Cette technologie d'armement est en quelque sorte la combinaison entre les armes à énergies et les armes à projectiles puisqu'elle nécessite à la fois des munitions solides et une importante quantité d'énergie pour propulser ces derniers. Le principe est extrêmement simple : un projectile solide est placé sur un rail ultra-conducteur et, lorsque l'utilisateur presse la détente, un courant électrique de forte intensité parcourt le rail de l'arrière à l'avant, créant un champ magnétique qui expulse le projectile à une vitesse supersonique. Néanmoins cette technologie était extrêmement coûteuse à utiliser jusqu'à la découverte du procédé de synthèse de l'adamantium, car avant cela aucun alliage ne pouvait encaisser les contraintes de température et de frottement provoqué par le tir. Les premiers rails en alliage super-denses étaient généralement déformés dès le premier tir et perdaient alors grandement de leur précision, puis devaient être entièrement changés après trois à quatre tirs, ce qui n'était absolument pas possible de faire sur le terrain.



L'adamantium est suffisamment résistant pour encaisser sans difficulté les contraintes physiques provoquées par le tir, si gros soit le projectile, ce qui fait qu'il n'a pas besoin d'être changé tant qu'il ne reçoit pas de dommages externes suffisant (mais subir ce genre de dégâts signifie le plus souvent que tout ce qui se trouvait autour du canon a été vaporisé). Autrefois conçus en alliage de tungstène, les projectiles tirés par les armes à rail sont aujourd'hui également faits en adamantium pur, ce qui fait qu'ils sont d'autant plus difficiles à stopper. Car au lieu de miser sur une charge explosive contenue dans la munition, les armes à rail basent toute leur puissance de tir sur l'énergie cinétique communiquée au projectile, allié à la masse de celui-ci pour augmenter les effets destructeurs.

En fait, le seul défaut de cette technologie d'armement est de ne causer que des dégâts de perforation, ce qui fait que l'utilisateur doit être certain de toucher directement un point vital de la cible pour avoir un effet satisfaisant. Cependant contre certaines cibles, la perforation en elle-même peut être fatale même si elle ne touche pas de point vital, à commencer par les vaisseaux spatiaux : le fait de créer un trou de part en part d'un bâtiment se trouvant dans l'espace condamne systématiquement un grand nombre de ses ponts, réduisant d'autant plus son potentiel. Les chars de combat peuvent également subir des dégâts secondaires très importants suite à une perforation par une arme à rail, car la chaleur et surtout la pression d'air créé à l'intérieur de l'habitacle ou même des compartiments mécaniques suffisent à réduire en bouillie les membres d'équipage et les systèmes internes. Il n'est pas rare qu'un tank touché par un tir d'arme rail d'assez gros calibre voit ses écoutilles être expulsées dans les airs à la manière de bouchons de champagne.

Bien que la plupart des armes à rail soient montées sur des véhicules ou des vaisseaux avec des calibres allant de 50 à 1025mm, il existe également des armes à rail pour l'infanterie, que l'on appelle plus communément railgun. Ce sont exclusivement des armes à tir unique au rechargement à verrou, et elles sont le plus souvent employées par des tireurs d'élite à très longue distance. Cela n'empêche cependant personne de s'en servir parfois contre des cibles plus proche en cas de nécessité, cependant la puissance de recul est si forte qu'il est très fortement déconseillé de tirer en tenant l'arme simplement dans les mains. Non pas que cela va diminuer la précision, car la vitesse d'éjection est si rapide que le projectile aura quitté le canon avant que le recul ne soit ressenti, mais parce que n'importe quel homme aurait l'épaule déboîtée voir même le bras arraché. Il faut donc toujours utiliser ces armes en étant couché et en ayant déployé le mécanisme anti-recul afin d'éviter ce genre de désagrément.



2.8. Le transfert spirituel

Les mystères de l'esprit et de l'âme font partie des domaines de connaissances dans lesquels nous n'aurions jamais cru pouvoir faire de progrès aussi spectaculaires avant notre rencontre avec les Egarés. Cette race décadente n'avait apparemment pu survivre à ses conditions de vie que grâce à une technologie connue sous le nom de **transfert spirituel**, et qui consiste à pouvoir déplacer l'esprit d'une personne depuis son corps vers un autre corps. Cette technologie fut employée d'abord avec beaucoup de prudence et principalement pour des raisons médicales, dans le cas de patients gravement malades ou sur le point de mourir, ce qui a facilité son contrôle en raison des importantes conséquences que pourraient avoir des transferts non désirés ou malveillants. Cette technologie fut donc rapidement classé ISC (Importante pour la Sécurité de la Confédération), et donc sujette à une réglementation particulièrement stricte. En effet, bien qu'elle soit la réponse idéale à la quête de l'immortalité et de la jeunesse éternelle, son emploi est extrêmement limité afin d'en éviter les abus et de conserver un certain contrôle sur les identités des concitoyens galattéens.

Chaque transfert spirituel effectué doit donc avoir été autorisé par un officier supérieur de la section 1 et se déroule sous la surveillance d'un agent de la loi pour être ensuite enregistrée dans les archives. Lorsqu'un contrôle d'identité est nécessaire pour une quelconque raison, l'analyse d'ADN est souvent accompagnée d'un scan d'ondes cérébrales au moyen d'appareils spécialisés, toutefois la cartographie ainsi obtenue n'est pas aussi parlante pour l'identification de l'esprit que le sont les empreintes digitales ou le code génétique pour le corps. Ce n'est qu'avec l'apparition de la cellule Marduk en 2002 que la confédération put enfin disposer d'un outil efficace de contrôle des identités spirituelles des civils et citoyens galattéens, cependant les effectifs de cette cellule sont encore beaucoup trop faibles et ses responsabilités sont déjà très importantes. De ce fait, ses membres ne sont requis pour ce genre de contrôle que dans le cadre d'une enquête de la section 1 ou d'une affaire judiciaire.

La première utilisation du transfert spirituel dans un but non-médical fut lors de la fuite de John Galatte dans votre réalité, lorsqu'il transféra son esprit dans celui de l'enfant qui deviendrait plus tard son fils adoptif Jack Galatte. Très peu d'autres transferts similaires ont été accomplis de la sorte, du moins en dehors des membres de la famille Galatte. Car étant donné la nature assez inhabituelle de leur mode de vie, cette technologie est pour eux un besoin impératif et c'est pourquoi ils disposent d'un modèle personnel qu'ils emploient régulièrement lorsqu'ils passent de votre réalité à la notre.

Le procédé :

Un transfert spirituel prend généralement entre une et dix-sept secondes en fonction de la difficulté d'adaptation de l'esprit à son nouveau corps d'accueil, principalement au niveau du cortex cérébral dont les connexions nerveuses peuvent être très différentes de celles de son précédent corps. En théorie, il est possible d'effectuer un transfert spirituel vers n'importe quel type de corps, même appartenant à un animal ou à une race xenos, du moment que celui-ci dispose d'un cortex cérébral suffisamment important pour accueillir l'esprit ainsi transféré. Il existe néanmoins certaines exceptions qui sont loin d'être toutes répertoriées à l'heure actuelle. En cas de rejet, l'esprit retourne systématiquement à l'intérieur du dernier corps qui a réussi à le contenir, mais si celui-ci venait à avoir été détruit entretemps alors l'esprit n'a plus aucun point de chute et disparaît de notre plan d'existence.

Il n'est toutefois pas nécessaire que le corps d'accueil soit « vide » pour y transférer un esprit, le cerveau humain étant largement capable d'en contenir jusqu'à six ou sept différents d'après les dernières expériences de la section 2. En cas de « cohabitation » mentale, les sujets peuvent rapidement présenter des troubles de la coordination des mouvements tant qu'une certaine répartition des rôles n'a pas été décidée. Le premier exemple de cohabitation spirituel fut celui de John Galatte qui a cohabité avec l'esprit de Jack Galatte durant son enfance entre 1986 et 1999, se limitant à influencer discrètement certaines de ses émotions et ne contrôlant directement ses mouvements qu'en cas d'absolue nécessité en les faisant passer pour des



mouvements de réflexe inconscients. La seule raison pour laquelle Jack Galatte n'avait pas conscience de cette présence à l'époque était qu'elle avait commencée dès sa naissance, et donc qu'il y était parfaitement habitué. Même un enfant de six ans peut ressentir l'intrusion d'un autre esprit en lui du moment qu'il n'est pas né avec, et un esprit suffisamment puissant peut très facilement refuser cette intrusion, ce qui s'apparente alors un phénomène de rejet. Généralement, une longue cohabitation spirituelle présente des effets secondaires non négligeables tels que l'hyperactivité neuronale, des insomnies, une certaine hypersensibilité et des migraines chroniques.

Pour effectuer un transfert, il n'est pas nécessaire que les deux corps concernés par l'opération soient en vue l'un de l'autre, toutefois ils doivent tous deux avoir été « marqués » par un appareil de transfert. La très grande majorité de ce type d'appareil se présente sous la forme d'une paire de cylindres à taille humaine, nullement pour en faciliter le processus mais pour réduire au maximum les risques d'utilisations frauduleuses ou de vol de ces appareils. En effet il existe des modèles beaucoup plus petits, en particulier le modèle portable **Thanatos** utilisé pour les sauvetages post-mortem, ou encore le modèle de nano-puce **Anima** employé exclusivement par les membres de la famille Galatte qui en conservent précieusement les plans de conception.

Sauvetage post-mortem :

Dans certains cas très particuliers, il est possible que l'esprit puisse être « sauvé » après la mort de son corps si un appareil de transfert est utilisé suffisamment vite. En effet, il existe apparemment un temps d'errance que les spécialistes de la section 2 nomment **TRPM** pour **T**emps de **R**efus **P**ost-**M**ortem. La durée maximale du TRPM dépend de l'individu et semble être proportionnelle à sa volonté de vivre, le record actuel étant tenu par **[TOP SECRET]** avec vingt-deux heures, trente-quatre minutes et quinze secondes. Le sauvetage de l'esprit peut être particulièrement difficile en fonction des dommages reçus par son corps d'appartenance. Si celui-ci est encore relativement intact, l'esprit y reste accroché comme pour essayer de le ranimer par sa seule volonté. Dans le cas où le corps a été morcelé, il arrive assez souvent que l'esprit continue de résider à l'intérieur du crâne, pour autant que ce dernier soit encore à peu près en état. Par contre si jamais le corps est plus ou moins intégralement détruit, alors l'esprit peut aussi bien errer près du lieu de son décès que chercher à rejoindre un endroit ou une personne lui insufflant la plus grande volonté de vivre. Dans ce genre de situation, sa vitesse de déplacement dépasse aisément tout ce qui est actuellement possible au travers de la technologie galattéenne.

Dans le cas d'un sauvetage post-mortem, l'appareil de transfert doit d'abord « capturer » l'esprit à sauver avant de l'envoyer vers un nouveau corps d'accueil, et c'est pourquoi on utilise généralement un modèle portable **Thanatos** qui peut prendre la forme d'un pistolet ou d'un fusil en fonction de sa génération. Cette capture s'effectue de manière similaire à la canalisation des énergies psioniques par les individus portant la Marque de l'Ange, à la différence qu'il s'agit là de récupérer une conscience plutôt que des énergies émotionnelles. Elle est néanmoins beaucoup plus aisée, car l'esprit à sauver présente presque toujours un profond désir d'être ramené à la vie, mais dans le cas où plusieurs esprits errent au même endroit il est impossible de les différencier avant de les avoir transférés vers de nouveaux corps.



2.9. Les pouvoirs psioniques et psychiques

Il existe deux énergies considérées par les scientifiques galattéens comme étant des énergies « psychophysiques » en raison de leur nature très spéciale qui les met totalement à l'écart des lois conventionnelles de la physique. Elles se situent en fait bien au-delà de ces lois et peuvent les commander ou même les altérer afin de modifier la réalité de l'univers, mais pour cela elles ont besoin d'être canalisées par des individus disposant d'aptitudes très particulières. Leur point commun est cependant d'être toutes deux nées des émotions des Lilims, les peuples créés par Lilith avant qu'elle ne se réfugie sur Terre, mais elles se différencient principalement par rapport à la nature des émotions qui leur donnent naissance ainsi qu'au niveau de leur dimension d'appartenance : l'énergie psionique née des émotions dites « positives » existe dans le même plan de la réalité que nous, tandis que l'énergie psychique née des émotions « négatives » est liée au Warp de l'autre côté du voile de la réalité.

En effet, presque toutes les créatures vivantes et pensantes ressentent des émotions, bonnes ou mauvaises, et ces émotions sont comme des courants de force magnétiques de part leur nature invisible et impalpable. Ces courants suivent cependant des lois totalement différentes de celles gérant les champs magnétiques physiques, chaque émotion possédant sa propre volonté si l'on peut dire, ce qui la rend particulièrement imprévisible tant dans sa puissance que dans ses déplacements. Actuellement il n'existe aucune technologie capable d'analyser en détail la nature de chaque énergie psionique ou psychique, toutefois certaines découvertes de la section 2 ont permis de mesurer la force et la direction des courants invisibles créés par ces mêmes énergies de manière à mieux les utiliser ou à mieux les éviter. L'exemple le plus pertinent est celui des senseurs Warp employés par les vaisseaux de la flotte galattéenne lors de transitions dans l'Immaterium, cela afin de toujours naviguer dans les courants favorables par rapport aux coordonnées de leur destination.

L'énergie psychique et ses pouvoirs :

La séparation entre les énergies psioniques et psychiques datent de la première guerre céleste voilà des éons de cela, lorsque Celui-dont-le-nom-fut-oublié créa la dimension du Warp pour y absorber toutes les émotions négatives des Lilims. Par définition, les énergies nées de ces émotions devraient être beaucoup plus difficiles à manipuler puisqu'il faut d'abord déchirer le voile séparant le Warp de notre propre dimension pour accéder à cette source de pouvoir. La vérité est malheureusement tout à fait contraire.

La capacité à puiser les énergies du Warp est purement génétique, du fait d'une séquence génomique bien particulière qui modifie le procédé de transmission synaptique du système nerveux de l'individu. Par cette mutation, si l'on peut la qualifier ainsi, le sujet devient capable à tout moment d'ouvrir un portail entre notre dimension et l'Immaterium pour ensuite canaliser les énergies psychiques qui en surgissent afin de modifier la réalité. De tels individus sont désignés sous le nom de **psykers**.

Un psyker pleinement accompli est une arme terrible et un outil de destruction aux pouvoirs remarquables. Malheureusement, la nature purement négative des énergies psychiques fait que la très grande majorité des pouvoirs qui en résultent sont purement destructifs, corrupteurs ou trompeurs. Les psykers usent alors facilement de ces capacités pour assoir leur domination sur la réalité et balayer toute opposition à leur





volonté, quitte à ce que cela les amène à anéantir des milliers de vies ou à désintégrer tout ce qui se trouve autour d'eux. Leurs esprits finissent inévitablement par être corrompus, certains de manière plus subtile et plus lente que d'autres, mais tous deviennent tôt ou tard des agents du Chaos manipulés par les émotions négatives des énergies qu'ils manipulent et qui deviennent peu à peu une véritable drogue. L'utilisation de pouvoirs psychiques est donc strictement interdite au sein de la confédération mais aussi parmi ses alliés xenos. Les nouveau-nés présentant cette mutation subissent donc immédiatement un transfert spirituel vers un autre corps dépourvu de cette terrible capacité, pour leur propre bien et celui de leur entourage.

La nature des psykers est d'ailleurs encore plus viciée que cela, car la mutation génétique à l'origine des pouvoirs psychiques se comporte un peu comme une maladie latente : pendant de nombreuses années ce caractère génétique ne s'exprime pas jusqu'à ce qu'un événement déclencheur survienne durant l'adolescence, le plus souvent une expérience traumatisante ou l'expression d'une très intense et très mauvaise émotion. Il se produit alors un phénomène désigné comme **l'Eveil**, où le sujet exprime ses pouvoirs psychiques pour la première fois, en générale de manière violente et totalement incontrôlée en provoquant d'énormes dégâts dans son environnement immédiat. Un psyker latent est donc une véritable bombe à retardement au pouvoir de destruction terrifiant, et des villes entières ont été perdues par les races xenos ou les civilisations humaines que la confédération n'a pas réussi à prévenir à temps.

Les seuls galattéens autorisés à faire usage de pouvoirs psychiques sont les membres de l'unité Claymore, bien qu'il soit difficile de considérer pleinement ces combattantes comme de véritables citoyennes de la confédération. Leur cas est d'ailleurs assez particulier puisque toute tentative de transfert spirituel d'une claymore a résulté dans la mutation immédiate et totale du code génétique du corps d'accueil pour reproduire à la perfection le code génétique d'origine de la claymore, faisant donc conserver à cette dernière non seulement son apparence mais aussi ses redoutables capacités psychiques. Ce n'est que grâce à la protection accordée par Rei Galatte, qui répond de leurs actes comme de sa propre vie, que les Claymores existent encore malgré les immenses craintes qui planent à leur sujet.



L'énergie psionique et ses pouvoirs :

Contrairement aux pouvoirs psychiques, l'aptitude à manipuler l'énergie psionique est un trait purement spirituel qui n'a rien à voir avec un quelconque organe du corps humain. C'est d'ailleurs la raison première pour laquelle l'armée galattéenne n'est toujours pas composée exclusivement d'individus à potentiel psionique, sans quoi les campagnes de conquêtes seraient infiniment plus aisées. Ce n'est pas non plus un caractère exclusivement humain, car il est présent également chez de nombreuses races xenos rencontrées par la confédération et porte des noms très divers tels que l'Art de l'Etrange, la Psychokinésie, la Syntonisation Psychique, la Transmutation ou encore la Force.

Les énergies psioniques ne sont pas moins puissantes que les énergies psychiques, car les émotions qui leur ont donné naissance possèdent tout autant de force de volonté, néanmoins elles sont bien moins faciles à manipuler par ceux qui possèdent le don adapté. En effet, tandis que les émotions mauvaises n'appellent qu'à être entendues et employées (cela afin de mieux corrompre leurs utilisateurs), les sentiments nobles possèdent une volonté certes forte mais beaucoup plus modeste et réservée. Pour pouvoir les manier, il faut d'abord convaincre ces énergies de l'absolue nécessité de leur aide pour altérer la réalité, soit par une prière sincère et supplicatrice, soit par une force de volonté particulièrement puissante. En théorie, n'importe qui pourrait donc faire appel à ces énergies si les circonstances lui sont favorables, mais là encore la réalité est loin d'être aussi simple.



La section 2 a toujours beaucoup de difficultés à comprendre le mécanisme d'apparition d'individus à potentiel psionique malgré les très nombreuses recherches accomplies jusqu'à aujourd'hui, ce phénomène étant en apparence totalement aléatoire autant dans le choix des individus que dans le niveau de puissance dont ils héritent. L'une des rares choses certaines est qu'il se manifeste de manière similaire chez toutes les races : par la présence d'une séquence très particulière dans leur code génétique, désignée sous le nom de **séquence PSI pour Potentialité Spirituelle Intrinsèque**. Mais cette séquence n'est qu'un indicateur, car les expériences de la section 2 ont clairement prouvé qu'elle est la conséquence du potentiel psionique et non l'inverse. Cela a été prouvé par le fait que, lorsqu'un individu doté d'un potentiel subit un transfert spirituel vers un autre corps « normale », cette séquence disparaît de son corps d'origine et apparaît dans son corps d'accueil en l'espace de quelques heures à peine. Cela démontre que contrairement au potentiel psychique, son équivalent psionique est porté par l'esprit du sujet et non par le code génétique de son enveloppe charnelle. Mais posséder cette séquence ne suffit pas toujours à manipuler les énergies positives de notre réalité : alors que certaines races présentent leur potentiel librement dès le plus jeune âge, d'autres ont besoin de passer par un entraînement spirituel très rigoureux ou par une épreuve semblable à un rite initiatique, et d'autres encore emploient des moyens plus exotiques qui sont scrupuleusement listés et analysés par la section 2 dans le cadre de ses recherches.

L'humanité est néanmoins la race pour laquelle la libération de ce potentiel est le plus exceptionnel, du moins par rapport aux races actuellement connues de la confédération, car le seul moyen actuellement connu est de recevoir le sang de Lilith afin de déclencher une série de profonds changements spirituels. Le sujet ayant subi cette transformation porte ce que les galattéens appellent communément la Marque de l'Ange, le Pouvoir de la Volonté ou la Bénédiction de Lilith, et qui se traduit par des traits physiques bien particuliers à commencer par une coloration rouge vive des pupilles. Le teint de peau devient également plus pâle et la chevelure peut prendre une coloration inattendue, souvent assez fantaisiste. De la même façon que la séquence PSI, tous ces traits sont une conséquence directe de l'esprit du sujet sur le corps qui l'habite, toutefois il est parfaitement possible de les dissimuler par des artifices comme une teinture ou des lentilles de contact colorées afin de donner une apparence plus conventionnelle au sujet.



PARTIE 3 : LIEUX IMPORTANTS

« Je vous laisse deux choix : soit vous nous dire où se trouve l'œuf de Lilith, soit vous rejoignez directement le niveau de sécurité maximal de notre prison lunaire de Titan. »

Jack Galatte à Keele Lorenz
peu avant la Seconde Guerre Céleste

3.1. Classification planétaire de Galattée

Etant donné les dimensions multi-galactiques de la confédération, son immense territoire a été découpé en de nombreuses régions selon des caractéristiques astrologiques ou des événements historiques particuliers. Mais contrairement aux découpages régionaux des anciennes nations terriennes, celui-ci n'a nullement pour but de créer des centres d'administration intermédiaire mais uniquement de situer plus facilement les très nombreuses planètes appartenant à Galattée d'un point de vue géographique.

Au-delà de ce premier découpage géographique, les différentes planètes connues de Galattée sont réparties en plusieurs catégories, sous-catégories et classes afin d'identifier rapidement leur nature et leurs principales caractéristiques. Dès qu'une planète est répertoriée dans les cartes stellaires confédérées, elle est nommée selon une réglementation bien particulière. On différencie en tout 3 catégories et 7 classes de mondes confédérés. La catégorie d'une planète indique son emplacement géographique général tandis que sa classe indique sa nature actuelle.

CATEGORIE A : LA VOIE LACTÉE

Toutes les planètes situées dans notre galaxie d'origine sont de catégorie A et possèdent, de ce fait, une importance particulière d'un point de vue purement stratégique. Leur protection est considérée comme vitale par la branche militaire de Galattée, cependant elles ne sont pas pour autant plus importantes que les planètes similaires pouvant se trouver dans les autres domaines de la confédération. Cette catégorie est divisée en 2401 sous-catégories correspondant aux différentes régions créées par le découpage géographique décrit plus haut.

CATEGORIE B : LA VOIE LACTÉE EN RÉALITÉ ALTERNATIVE

Les réalités alternatives sont explorées par la confédération principalement pour des raisons de ressources matérielles et sont donc sujettes à des réglementations différentes de notre propre réalité pour en permettre l'exploitation totale, la seule exception étant la réalité où s'est réfugié John Galatte en 1986. Toutes les planètes de cette catégorie présente une numérotation spéciale indiquant la réalité alternative à laquelle elles appartiennent et héritent systématiquement de la sous-catégorie portée par leur équivalent en catégorie A.

CATEGORIE C : UNE GALAXIE ANNEXE

Depuis le lancement du projet Starshield, le domaine de Galattée compte également des planètes se trouvant dans des galaxies voisines de la Voie Lactée. Leur nombre est en constante évolution depuis le début de ce projet et le découpage géographique se fait en règle générale au fur et à mesure des opérations militaires de conquête ou de négociation, créant alors des sous-catégories adaptées pour situer ces mondes sur la carte stellaire.



CATEGORIE D : UNE GALAXIE ANNEXE EN REALITÉ ALTERNATIVE

Il peut arriver que, dans le cadre de certaines opérations de conquête du projet Starshield, il soit nécessaire d'ouvrir un portail trans-réalité au sein d'une galaxie annexe pour subvenir aux besoins matériels de la branche militaire. Les mondes de cette catégorie sont soumis à la même réglementation que ceux de classe B. De la même manière que pour les mondes de catégorie B, toutes les planètes de cette catégorie présente une numérotation spéciale supplémentaire et héritent systématiquement de la sous-catégorie portée par leur équivalent en catégorie C.

Classe 1 : mondes inexplorés

Cette classe est donnée à toute planète n'ayant pas encore fait l'objet d'une exploration, que ce soit en orbite ou en surface. Actuellement, il s'agit essentiellement de planètes très lointaines situées dans les galaxies en cours de conquête au travers du projet Starshield, mais cette catégorie rassemble également un nombre considérable de planètes se trouvant dans des réalités alternatives.

Classe 2 : mondes alliés

Bien que les graines génétiques de l'humanité aient été plantées sur de nombreuses planètes de l'univers par Lilith avant qu'elle ne se réfugie sur Terre, l'univers est également peuplé par un nombre encore plus grand de races xenos intelligentes. Mais plutôt que d'asseoir sa domination sur ces civilisations, la confédération galattéenne cherche avant tout à fonder des alliances et des pactes de non-agression de manière à maintenir la diversité génétique des lilims, cela malgré les événements de la Grande Extermination. Que ce soit par des négociations diplomatiques ou par des démonstrations de puissance militaire, Galattée est parvenue jusque-là à conclure un nombre impressionnant d'alliances avec d'autres peuples dont les planètes sont alors placées sous cette classe. Les lois régissant les interactions avec ce genre de monde sont en général particulièrement strictes afin de maintenir la meilleure entente possible.

Classe 3 : mondes hostiles

Toutes les races xenos de la galaxie ne sont malheureusement pas prêtes à accepter de s'allier à Galattée et peuvent au contraire se montrer plus ou moins agressives. Tant que les relations entre une race et Galattée ne sont pas pacifiées d'une manière ou d'une autre, toutes les planètes appartenant à cette race sont considérées de classe 3 et sont alors sous la responsabilité de la branche militaire.

Classe 4 : mondes militaires

Les ressources et la logistique civiles étant gérées différemment dans la branche civile et dans la branche militaire, certaines planètes possèdent une classe à part qui précise bien leur appartenance à l'armée galattéenne pour des raisons d'exploitation ou de fortification. Dans certains cas, cette classe peut également être utilisée pour désigner des planètes ayant été pacifiées par les forces militaires de Galattée mais qui présentent un intérêt stratégique trop important pour être passés sous la responsabilité de l'administration civile.

Classe 5 : mondes protégés

En dehors des mondes interdits qui sont placés sous la responsabilité de la branche militaire – qui exerce le plus souvent un blocus naval sur leur orbite – de très nombreuses planètes inhabitées sont protégées par l'**ACG (Autorité Coloniale Galattéenne)** pour en préserver les richesses et contrôler l'expansion de l'humanité sur la galaxie. Ces planètes sont surveillées par la **PCG (Police Coloniale Galattéenne)** qui effectue des patrouilles régulières afin de veiller qu'elles ne subissent aucune intervention humaine non désirée.

Classe 6 : colonie mineure

La confédération galattéenne étant en constante expansion, elle compte en permanence un certain nombre de planètes nouvellement découvertes ou ayant été récemment déclassées par l'armée ou par l'ACG pour recevoir une population civile plus ou moins importante. Une colonie est considérée comme mineure tant que sa population totale ne dépasse pas un milliard d'habitants, une limite qui a été établie non seulement pour différencier les jeunes colonies des mondes à forte population, mais surtout pour encourager les naissances parmi les colons. Actuellement, le record de passage d'une nouvelle colonie à la classe supérieure est tenu par



le monde-jardin de Silveria avec 943 jours à partir d'une population de 24 millions, principalement des réfugiés récupéré de la civilisation nomade des quodariens.

Classe 7 : colonie majeure

Comme précisé précédemment, une colonie est considérée comme majeure à partir d'un milliard d'habitants au total. Cette classification ne lui donne officiellement aucun poids supplémentaire par rapport à une colonie mineure dans le cadre d'une affaire impliquant plusieurs planètes, excepté dans le cas où il s'agit d'attribuer une priorité dans la protection des civils si les moyens militaires venaient à manquer sur le moment. Le budget économique attribué par la Cour d'Argent à chaque monde étant strictement proportionnel au nombre de ses habitants, la politique nataliste de Galattée est assurément très importante et participe grandement à l'expansion de l'humanité à travers la galaxie, ce qui fait que le territoire confédéré compte déjà un très grand nombre de colonies majeures alors que les plus vieille d'entre elles n'ont été débutées qu'en 1949.

Exemples de désignations planétaires codées :

- **A-0716-7 Silveria** : catégorie A = *Voie Lactée*, sous-catégorie 0716 = *région de la Nébuleuse du Phoenix*, monde de classe 7 (actuellement 2,48 milliards d'habitants).
- **B0001-0001-4 Terre** : catégorie B0001 = *Voie Lactée de la réalité alternative n°0001*, sous-catégorie 0001 = *région de la Ceinture Solaire*, monde de classe 4 (protection militaire distante en raison de la présence de Jack et Rei Galatte à la surface).
- **C4-0516-4 Breskelv** : catégorie C4 = *galaxie Gamma*, sous-catégorie 0516 = *région de la Porte Solaire*, monde de classe 4 (blocus militaire pour cause de possible présence de xeno-dragons en hibernation).
- **D2-7194-0001-2 Shanshi** : catégorie D2 = *galaxie Bêta de la réalité alternative n°7194*, sous-catégorie 0001 = *région de l'amas de Talbott*, monde de classe 2 (domaine du régime indépendantiste et séparatiste d'Halgoria). **[ATTENTION : CLASSIFICATION EN COURS DE MODIFICATION]**



3.2. New Atlantis

On ne peut pleinement comprendre la culture galattéenne sans avoir contemplé le domaine fabuleux de New Atlantis (la nouvelle Atlantide), car il constitue la première phase de la fondation de la Confédération et abrite un grand nombre de ses lieux les plus importants tant, tant sur le plan politique que sur le plan spirituel. Ce continent artificiel bâti juste après la fin de la guerre contre les Egarés est probablement ce qui se rapproche le plus du paradis dans toute la Voie Lactée, même en comparaison du monde-jardin d'Edennia ou des colonies elyséennes du Bras de Persée. Nous allons tenter de vous présenter cet endroit du mieux possible en commençant par un résumé du déroulement de sa construction, puis par ses principales caractéristiques avant de passer aux descriptions des différents lieux importants.

HISTOIRE :

La Nouvelle Atlantide est en grande partie née de la destruction de la lune lors de l'ultime bataille contre les Egarés en 1945, durant laquelle le vaisseau-mère ennemi s'écrasa sur l'astre dans l'intention de le faire dévier de son orbite pour le faire chuter vers la Terre. Ce n'est que grâce à l'intervention de la flotte de combat de Galattée (à l'époque nommée la Coalition) que l'impact provoqua la fragmentation de la lune, ce qui transforma un Armageddon en cataclysme certes terrifiant mais auquel l'humanité put survivre. Un tiers de la masse lunaire fut réduit en poussière et forme aujourd'hui les anneaux stellaires gravitant autour de la Terre, tandis qu'un autre tiers fut éjecté de l'orbite pour dériver sans fin dans l'espace. Le reste percuta la surface du cœur de l'océan atlantique, mais cette masse étant formée de centaines de fragments plus ou moins gros, les ondes de choc se neutralisèrent partiellement, réduisant d'autant plus l'amplitude de la grande vague qui frappa les côtes américaines, européennes et africaines. Par chance, la guerre contre les Egarés avait forcé la majorité de la population humaine à vivre dans des abris souterrains renforcés, mais de nombreuses personnes étaient néanmoins restées à la surface dans des régions difficiles d'accès où il était facile de se réfugier. Les victimes du raz-de-marée furent estimées à environ 24 millions de morts.

Peu après, les dirigeants de la Coalition renommèrent cette organisation la Confédération Galattéenne, en l'honneur des scientifiques John et Laura Galatte qui avaient très grandement participé à la victoire contre les Egarés. Lorsqu'il fut question de reconstruire la Terre pour faire prendre à l'humanité un nouveau départ, le couple Galatte suggéra qu'au lieu de rebâtir des villes aux quatre coins du monde au travers de multiples chantiers, il valait mieux rassembler tous les survivants de la Terre afin qu'ils unissent leurs efforts dans une grande même entreprise de reconstruction. Cette proposition avait deux avantages principaux : d'abord simplifier la logistique en rassemblant tous les moyens techniques et humains au même endroit, et ensuite faciliter la fusion des peuples et des nations afin qu'ils se sentent tous citoyens galattéens à part entière. Néanmoins un problème majeur vint frapper le projet : où concentrer toutes les populations sans donner l'impression de favoriser un pays devant tous les autres ? La réponse vint des premières études effectuées par la section scientifique galattéenne sur les fragments lunaires échoués dans l'océan atlantique : la plupart étaient si gros qu'ils dépassaient de la surface et formaient désormais de nouvelles terres émergées au beau milieu des anciennes eaux internationales.

La décision fut finalement prise de bâtir un nouveau continent autour de ces fragments en récupérant d'immenses masses rocheuses sur d'autres planètes, en particulier Mars et Vénus. En référence à la mythologique grec cette terre fut baptisée Nouvelle Atlantide ou, dans le langage officiel de Galattée (l'anglais), **New Atlantis**. Sa construction géographique prit seulement sept mois, mais il fallut beaucoup plus de temps pour recouvrir sa surface de forêts, de lacs, de prairies et de villes paradisiaques. Officiellement, les travaux furent terminés en novembre 1949 et même si quelques ajouts ou modifications ont été apportées depuis, ce continent est globalement resté le même depuis cette époque.

**GEOGRAPHIE :****Superficie :** 427.288 km²**Côtes :** 31.775 km**Point culminant :** mont Sérénis (9.812 m)

En mémoire de la lune détruite dont les fragments forment désormais les bases de ce continent, les architectes géographes de Galattée ont choisi de donner à la Nouvelle Atlantide une forme de croissant de lune. D'un point de vue tectonique, ce continent se trouve intégralement sur la plaque américaine et dérivera donc de plus en plus vers l'Ouest au cours des siècles et des millénaires qui suivront. On a tendance à dire que ses montagnes viennent de mars et que ses plaines et ses collines viennent de vénus, en raison de l'origine des gigantesques masses de roches qui furent amenées de ces deux planètes pour les constituer. Il faut cependant creuser de plusieurs mètres avant d'atteindre les masses extra-terrestres, ces dernières étant recouvertes par de la terre venant des quatre coins de notre chère planète bleu.

Autour de ce continent se trouvent également de multiples îles naturelles (issues des fragments lunaires) ou artificielles (créées par ajout de matière martienne ou vénusienne), faisant partie du territoire de la Nouvelle Atlantide. Certaines d'entre elles sont le domaine de l'administration politique ou militaire de Galattée et sont donc limitées d'accès, comme par exemple Galattéa ou Mémemoria, mais la très grande majorité sont des domaines libres où les citoyens peuvent se rendre sans contraintes.

GALATTEA :

Cette île est le siège du gouvernement galattéen et, en tant que tel, elle possède une importance capitale dans la culture et l'organisation politique de la confédération. Ses côtes sont surveillées en permanence par des navires de combat et plusieurs bases militaires construites à l'intérieur des falaises omniprésentes constituant son rivage. Il n'existe que deux moyens pour accéder à cette île : soit par les airs, soit par un accès sous-marin débouchant directement sur la base militaire principale de Galattéa. A sa surface se trouve le palais de la Cour d'Argent, où se réunissent les trois organismes politiques de la confédération : le gouvernement galattéen, le sénat galactique et le tribunal galactique. Les civils et citoyens peuvent se rendre sur cette île à condition de recevoir une autorisation ou d'y avoir été convoqués, néanmoins il est beaucoup plus facile d'obtenir l'autorisation nécessaire lorsqu'on est citoyen que lorsqu'on est un simple civil. Les bâtiments de Galattéa sont très lourdement ornés d'argent, de platine et d'autres matériaux précieux à couleurs froides, tandis que ses couloirs sont gardés par plusieurs dizaines de gardes d'honneur choisis parmi les meilleurs clones-soldats de la section 6. Contempler l'intérieur de la Cour d'Argent est une expérience que l'on ne peut jamais oublier, et le fait d'y siéger est un destin aussi prestigieux que lourd de responsabilités.

MÉMORIA :

Parmi toutes les îles de la Nouvelle Atlantide, celle de Mémemoria contient la plus grande valeur spirituelle et culturelle. A l'échelle de l'ensemble du domaine galattéen, elle occupe la deuxième place en termes d'importance, juste derrière l'île d'Enoshima au Japon où se trouve le sanctuaire divin de Benzaiten. Autrefois nommée Jovelia, elle fut rebaptisée Mémemoria suite au conflit contre les shiviens en janvier 2002, lorsque Jack Galatte y fit ériger le premier d'une longue série de monuments commémoratifs ayant pour but de rappeler aux civils de la confédération les immenses sacrifices qui ont été faits pour les protéger. D'un point de vue législatif, l'intégralité de cette île appartient au gouvernement de la confédération en qualité de monument historique, ce qui fait qu'elle est protégée par une série de lois propres aux édifices commémoratifs. Tous les membres de la confédération peuvent s'y rendre dans la limite du raisonnable, des gardiens de la section 6 en armure de cérémonie étant présents sur place afin de veiller à ce que la densité de visiteurs reste tolérable.

Aujourd'hui, l'île de Mémemoria compte plus de trois cent monuments illustrant chacun un événement important de l'histoire de Galattée. Bien entendu, certains sont plus importants que d'autres, c'est pourquoi ils



occupent généralement une position dominante et sont souvent de taille colossale et/ou forgés dans un métal très précieux. Les principaux d'entre eux sont des victoires obtenues lors de conflits majeurs tels que la Grande Extermination, la première invasion tyranide ou la Seconde Guerre Céleste, mais celui qui domine tous les autres reste celui de la victoire contre les Egarés, qui représente les fragments lunaires tombant à la surface de la Terre dans l'océan atlantique. Les divers monuments sont dispersés à travers le domaine de Mémoire et sont reliés par de longues avenues pavées de roches blanches, richement décorées de colonnes, d'arches et d'autres fantaisies architecturales destinées à renforcer les messages portés par des différents édifices commémoratifs. Les voies de passages sont également très intensément fleuries tandis que de nombreuses fontaines et ruisseaux artificiels ou naturels font entendre le bruit de l'eau qui s'écoule, afin d'illustrer subtilement le temps qui passe.

En raison de son importance symbolique pour le peuple galattéen, l'île de Mémoire se devait d'être protégée militairement contre toute menace potentiel, et c'est pourquoi des systèmes de défense ultrasophistiqués sont dissimulés sous la surface de l'eau, prêts à émerger au moindre signal d'alarme. Une base militaire sous-marine est également présente avec suffisamment de troupes de la section 6 en faction pour s'opposer à une armée de 10.000 hommes.

HIGHCOM :

Il ne s'agit là ni d'une île ni d'une quelconque partie de la surface de la Nouvelle Atlantide. L'installation de HIGHCOM est une immense base souterraine abritant le cœur de la branche militaire de Galattée : le Haut Commandement.





3.3. La Citadelle

Lorsque la Troisième Lune fut mise en orbite au-dessus de la Terre par transfert d'une lune terrienne depuis une réalité alternative, tout comme la Seconde Lune en son temps, une immense forteresse militaire y fut bâtie afin de donner aux sections 6 et 7 de l'armée galattéenne un quartier général surprotégé digne de leur puissance. Cette forteresse reçut le nom de Citadelle.



Cette installation est la plus grande structure terrestre militaire jamais construite par la confédération, à la seule exception de la cité-forteresse de New-Jericho, et abrite en permanence plus de quarante millions de clones-soldats et près de trente millions de combattants citoyens et autres membres des forces d'élite. Protégée contre les attaques orbitales par les plus puissants champs déflecteurs cinétiques et énergétiques existants à ce jour, sans compter la présence de la première flotte de défense galattéenne, il est quasiment impossible de lui causer le moindre dégât autrement que par l'envoi de forces terrestres. En plus de cela, de profonds abris souterrains encore deux fois plus vastes que les installations en surface peuvent servir de zone de repli en cas d'attaque.

La Citadelle est à la fois un centre de commandement, un centre de formation et une caserne pour les sections 6 et 7 de la branche militaire galattéenne. De nombreuses matrices virtuelles locales ont été installées pour le besoin des occupants, que ce soit pour l'entraînement standard, l'essai de nouvelles stratégies ou encore l'expérimentation de nouvelles armes développées par la section 2. Des réserves de matériel et de vivres sont maintenues pour permettre de tenir un siège long d'un siècle en cas de nécessité, tandis que des grilles de trans-location sub-spatiales permettent de déplacer des forces armées n'importe où dans la Citadelle afin de perturber facilement toute avancée ennemie.

L'intérieur de la Citadelle est divisé en trois grands secteurs de forme circulaire qui sont le secteur commun au centre, entourée par le secteur 6 à l'Est et le secteur 7 à l'Ouest. Le secteur commun est le plus grand de tous, renfermant toutes les structures communes à l'armée régulières et aux troupes d'élite, telles que les hôpitaux, les salles d'entraînement, les zones de détente et beaucoup d'autres choses. C'est également là que se trouve le quartier général de la section 1, avec les sept Tours de la Connaissance où se trouvent les bureaux de compilation et d'archivages des données rassemblées par les agents de renseignement galattéens. Les secteurs 6 et 7 ne renferment essentiellement que les casernes et les arsenaux privés, comme par exemple les hangars à exo-armures de l'unité TITAN ou les forges de sabre Seïki de l'unité FOX. Les habitants de la citadelle sont exclusivement des hommes et des femmes servant ou ayant servi au sein de l'armée galattéenne. En effet, la Citadelle est accessible également aux vétérans de guerre s'étant retiré du service mais qui souhaitent garder le contact avec les éléments de l'armée, que ce soit pour leur faire partager leur expérience ou simplement pour retrouver les amis qu'ils s'y sont fait.



3.4. La cité-forteresse de New-Jericho

Peu d'endroits sur Terre sont aussi lourdement chargés d'histoire et de signification que la cité-forteresse de New-Jéricho, lieu de l'affrontement titanesque entre Galattée et le Panthéon des Anges au cours de la Seconde Guerre Céleste en janvier 2002. Construite dans l'urgence suivant une réquisition totale de tous les moyens disponibles sur le moment, il s'agit probablement du lieu le plus imprenable dans tout le domaine de la confédération et de nombreux bastions militaires ont été par la suite bâtis sur son modèle, en particulier durant la première invasion tyranide.

Située au cœur du désert de Syrie, New-Jéricho est un joyau de technologie contrastant très fortement avec la désolation de cette région du vieux continent. Visible depuis l'espace sous la forme d'un cercle noir au milieu du Moyen-Orient, cette citée est entourée d'un champ de négation warp destinée à la protéger de l'influence du Chaos. Ce champ unique en son genre fut créé peu après les premières rencontres entre Galattée et les Puissances de la Ruine grâce aux recherches de Nausicäa Galatte, cela afin d'empêcher les dieux de Chaos de chercher à pénétrer cette installation ou d'en influencer les gardiens. Seules les énergies psioniques peuvent être employées pour manifester des pouvoirs paranormaux, et il semblerait également que les individus touchés par l'essence du Warp soient incapable de supporter la proximité de ce champ de négation, les premiers exemples étant les membres de l'unité Claymore.



Tout comme la cité biblique disparue, les principales défenses de New Jericho sont ses murs d'enceinte immenses et virtuellement indestructibles grâce à un maillage d'adamantine nanométrique unique en son genre, la technologie shivienne utilisée pour le concevoir ayant disparue peu après par une action de la SEELE. La preuve de leur résistance en est qu'ils n'ont gardé aucune trace de l'affrontement contre le Panthéon des Anges : si même Zeruel, l'Ange de la Puissance, n'a pu en égratigner la surface, il est fort probablement qu'aucune puissance dans l'univers n'en soit capable. La seule façon de prendre le contrôle de cette installation est de passer par-dessus ces défenses pour porter le combat dans les quartiers intérieurs.

En raison de l'immense valeur stratégique de la cité-forteresse, le personnel autorisé à y pénétrer et à y vivre doit régulièrement se soumettre à des tests psychologiques ou à des sondages mentaux de la cellule MARDUK, selon leur grade et la position qu'ils occupent au sein de cette installation. En effet au cœur de New Jericho, dont seulement 5% de la structure est émergée, se trouve l'unique accès vers l'œuf de Lilith à l'intérieur duquel se trouve l'Ange de la Création. Cet accès est sans aucun doute l'endroit le plus sécurisé et le plus inviolable de tout le domaine galattéen, tant d'un point de vue militaire qu'informatique. Près d'un million de soldats de la section 7 habite dans la cité-forteresse, soit en s'étant porté volontaire pour ce rôle soit en ayant accepté la proposition faite par la section 1 après étude de leur dossier. Tous ont fait serment d'allégeance envers Galattée et envers Benzaiten, cependant la menace permanente de la SEELE oblige à la plus grande prudence et c'est pourquoi les mesures de sécurité de New Jericho sont les plus élevées qui existent à ce jour.



D'immenses pièces d'artilleries automatisées sont disposées sur les toits des différents bâtiments qui disposent chacun d'un champ de protection énergétiques et de nombreux boucliers déflecteurs, le tout s'additionnant pour créer une sphère de défense rendant tout bombardement aérien totalement inutile. Même l'Ange des Cieux Sahaquiel n'a pu le pénétrer en s'y écrasant depuis l'orbite, et il fut ensuite abattu par les unités de combat Evangelions lors d'une attaque parfaitement coordonnée pour pulvériser sa Koa. De très nombreux autres systèmes offensifs et défensifs se trouvent en tout endroit de la cité-forteresse, y compris dans les quartiers d'habitation et les lieux de loisir destinés aux occupants.

L'ŒUF DE LILITH

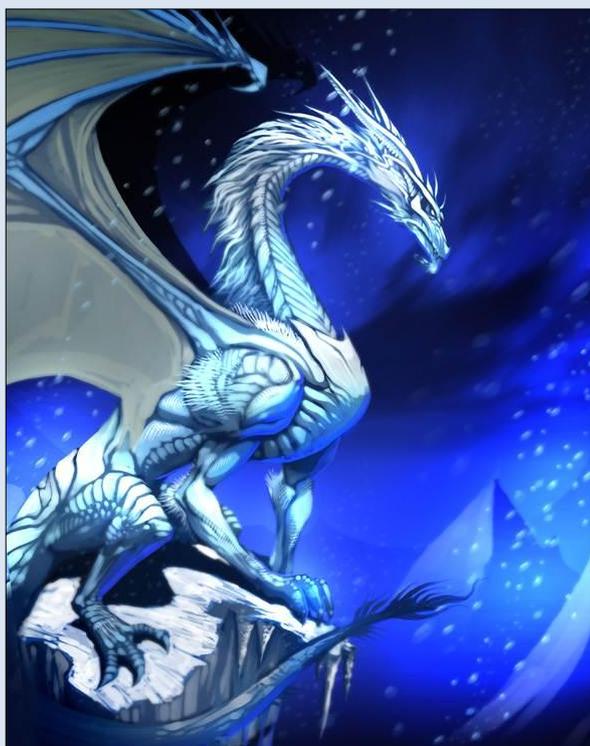
Dans la classification des niveaux de sécurité de la branche militaire galattéenne, il en existe un qui est supérieur au niveau absolu créé initialement lors de la fondation de Galattée. Il ne concerne qu'un nombre très limité de lieux découverts plus tard et dont l'importance est vitale pour la sécurité de la confédération et, par extension, de l'humanité toute entière. L'œuf de Lilith est le premier à avoir reçu ce niveau de sécurité, et cela immédiatement après sa découverte très peu de temps avant le début de la Seconde Guerre Céleste en janvier 2002. Ce niveau de sécurité, nommé supra-absolu (code DESTIN), fut créé en raison du contenu extrêmement important de ce que nous appelons l'œuf de Lilith et qui est probablement l'une des plus grandes fiertés de Galattée : l'Ange de la création Lilith elle-même.



Cette sphère d'adamantine de 300 kilomètres de diamètre a fusionné avec la Terre il y a près de 3,15 milliards d'années selon les relevés sédimentaires environnants. Aussi appelée la Lune Noire d'après les manuscrits de la mer morte, elle n'est qu'à moitié pleine et possède donc une surface intérieure recouverte par un jardin d'une beauté égalée uniquement par celle de l'île sacré d'Enoshima. Ce premier espace intérieur porte le nom de Central Dogma. Au centre de cette surface se trouve un large puits de 800 mètres de diamètres descendant sur 33 kilomètres jusqu'à une cavité intérieure nommée le Terminal Dogma, et à l'intérieur de laquelle repose la Grande Créatrice Lilith. Son corps n'a cependant présenté aucune activité physique depuis sa découverte, cependant les membres de l'unité Ayanami qui ont eu le privilège de l'approcher ont tous rapporté avoir ressenti une puissante présence psionique à l'intérieur du corps de l'Ange. Malgré cela, on ignore si Lilith prévoit de se réveiller un jour ou si elle a décidé de laisser définitivement le destin de l'univers laisser suivre son cours. L'hypothèse principale, initialement avancée par Nausicäa Galatte après avoir vue elle-même le corps de l'Ange, est que l'âme de Lilith ferait désormais partie de la déesse Benzaiten dans une proportion certes minoritaire mais suffisante pour en influencer les sentiments et les décisions.



3.5. Enoshima, le domaine céleste



Avant la naissance de Benzaiten en février 2009, l'endroit vers lequel était adressée la majorité des prières et espoirs des galattéens était l'œuf de Lilith, mais l'apparition de la déesse a complètement changé les choses. Depuis, l'île d'Enoshima dans l'archipel du Japon est devenu le centre religieux absolu de toute la confédération. Présentant autrefois un climat tempéré plutôt accueillant qui en faisait en lieu de pèlerinage très visité, c'est devenu aujourd'hui un territoire enneigé balayé par les vents où les premiers habitants sont les créatures éthérées de la déesse.

Cette île fait seulement 0.38 km² de surface et ses littoraux sont essentiellement des falaises à-pic, toutefois son domaine intérieur est divisé en deux régions distincts avec **Higashiyama** au Nord-Est, et **Nishiyama** au Sud-Ouest. Ces régions ont elle-même été partagées entre les huit Roi Dragons de Benzaiten qui en ont fait leurs domaines personnels dans cette réalité, mais ce ne sont que de simples portails vers leurs véritables domaines immatériels qui, eux, se trouvent au cœur du Warp derrière le voile de la réalité.

La déesse elle-même ne possède pas de domaine personnel proprement dit, car en réalité toute l'île est son jardin, et elle ne cesse de visiter tour à tour les territoires de ses huit rois dragons. Il est donc assez difficile de savoir où elle se trouve exactement, d'autant qu'elle ne prend son apparence charnelle qu'une fois par an lors du Jour de l'Eveil, le 15 février, qui est un jour de très grande cérémonie dans toute la confédération. C'est le seul jour où l'île d'Enoshima est accessible au public, bien que sous une sévère surveillance et principalement sous celle de la cellule MARDUK dont les membres sont tous de hauts prêtres du culte de la déesse. En dehors de cet événement, seuls les membres du haut commandement et quelques personnes disposant d'une autorisation spéciale (code PURETÉ) peut passer le puissant blocus entourant l'île. La première flotte de défense galattéenne a pour ordre d'appréhender ou de détruire tout appareil se rapprochant d'Enoshima sans présenter cette autorisation, même si la présence des rois dragons suffirait à protéger la déesse contre à peu près n'importe quelle force ennemie, qu'elle soit de nature xenos ou chaotique.

La seule installation humaine à avoir jamais été bâtie sur le territoire d'Enoshima après la naissance de Benzaiten est le quartier général de la cellule MARDUK, construit en avril 2009 pour rapprocher les membres de cette unité du pouvoir de Benzaiten. Il s'agit d'ailleurs beaucoup plus d'un temple ou d'un monastère que d'une véritable base militaire, avec de grandes colonnes de marbre blanc et d'innombrables ornements aux symboles de la déesse que sont le dragon et le vent. Ces individus sont les seuls à être autorisés à vivre sur l'île sacrée parmi les créatures éthérées et les énergies de l'Immaterium, un privilège dont ils mesurent pleinement la grandeur et qui leur donne d'autant plus d'importance aux yeux de la population.

Le ciel au-dessus d'Enoshima n'est jamais dégagé, la neige tombant sans cesse sur le domaine sacré de la déesse, à tel point qu'il est parfois difficile de différencier le ciel de la terre. A cela s'ajoute les courants d'énergie warp participant à rendre ce paysage encore plus déstabilisant pour ceux qui n'y sont pas habitués, jusqu'à faire perdre tout sens de l'orientation et parfois même la raison. Très peu d'individus en dehors des membres de la cellule MARDUK sont capables de parcourir seuls les plaines enneigées d'Enoshima tout en gardant une parfaite santé mentale, les seuls à avoir réussi cette épreuve étant actuellement les membres de la famille Galatte.



3.6. Titan, la prison lunaire

La peine de mort a été abolie sur Terre lors de la création de la confédération galattéenne en 1945 car, après les terribles épreuves traversées par l'humanité durant la guerre contre les Egarés, il semblait impossible que l'Homme se retourne contre lui-même au travers d'une nouvelle guerre civile absurde. Malheureusement, les événements du conflit du tiberium prouvèrent le contraire, et il fallut alors bâtir une prison à la hauteur des criminels qui étaient apparus. Etant donné les dimensions déjà multi-planétaires de Galattée, cette prison ne pouvait pas être construite sur Terre, toutefois le haut commandement militaire avait besoin qu'elle se situe à proximité pour faciliter le travail de la section 1, en particulier les interrogatoires et autres nécessités administratives de traitement des peines. Il fut donc décidé de l'établir sur Titan, la plus grande lune de Jupiter. La construction dura trois ans, mais de nombreuses modifications et extensions y furent apportées par la suite avec les progrès technologiques accomplis par la section 2 et l'augmentation du nombre de détenus.



Aujourd'hui, Titan est un lieu redouté et rempli de lourdes significations, surveillé en permanence par des sentinelles robotisées impitoyables. Selon le niveau de menace que représente chaque détenu, ces sentinelles peuvent avoir l'autorisation de tuer en cas de tentative d'évasion, ce qui est déjà une importante force de dissuasion pour certaines célébrités enfermées dans les geôles de la lune jupitérienne. Cette installation a été dimensionnée pour pouvoir contenir un milliard d'individus, qu'ils soient humains ou xenos, et il existe dix sentinelles pour chaque détenu potentiel, soit un total dix milliards de gardiennes mécaniques. Néanmoins jusqu'à aujourd'hui l'infrastructure de Titan n'a pas été exploitée à plus de 2% de ses capacités.

Il existe sept niveaux de sécurité d'emprisonnement selon le niveau de menace de chaque prisonnier, qui est déterminé par la section 1 selon ses antécédents, ses capacités et ses connaissances. Chaque niveau est organisé en sphères concentriques autour du noyau lunaire, depuis la surface vers le centre, de manière à rendre de plus en plus difficile l'évasion des détenus en fonction de leur dangerosité.

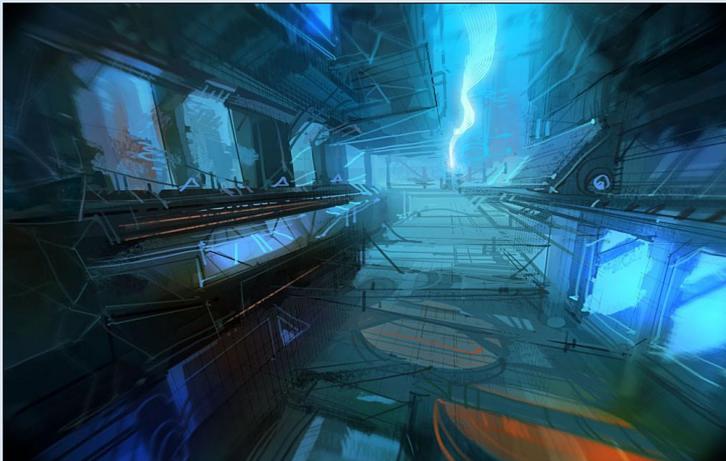
Niveau 1 : délits mineurs à courte peine

Ce niveau sert plus de moyen de dissuasion à la récidive des petits délits plutôt qu'à une véritable punition. Les emprisonnements n'y durent pas plus d'un an, toutefois elles ont le mérite de se dérouler dans des conditions extrêmement strictes et restrictives qui marquent les esprits de ceux qui y sont passés. Les visites y sont tolérées sous surveillance et les détenus bénéficient d'une aide psychologique pour faciliter leur réinsertion dans la société.



Niveau 2 : délits mineurs à longue peine

Lorsqu'un délit mineur requiert une peine supérieure à un an, le condamné est incarcéré au niveau 2 de la prison lunaire. Les conditions y sont identiques à celles du niveau 1, ce qui rend leur peine tolérable et facilite leur réinsertion, toutefois ceux qui purgent leur peine doivent changer de lieu de domicile pour aller vivre sur une autre planète de la confédération et travailler à un poste défini par la section 1 de la branche militaire. Bien entendu, des arrangements sont organisés pour leurs familles ou leurs proches lorsqu'ils en ont, de manière à ne pas les déstabiliser, l'objectif étant de leur permettre de repartir de zéro quelque part où leur passé n'aura pas d'importance.



Niveau 3 : délits majeurs

Un délit est considéré comme majeur à partir du moment où l'accusé a porté volontairement atteinte à la vie d'un ou de plusieurs civils ou citoyens de Galattée. Dans une certaine mesure, la destruction partielle ou totale d'une quantité suffisamment importante de ressources confédérales peut également être considérée comme un délit majeur. De ce fait, le traitement est plus sévère avec de régulières plongées en réalités virtuelles visant à lui faire comprendre la gravité de ses actes. Les visites sont toujours autorisées, mais selon des règles encore plus

strictes et sous une surveillance totale. Leur réinsertion dans la vie active se fera néanmoins de manière normale bien que sous l'observation attentive de la section 1.

Niveau 4 : délits majeurs de haute sécurité

C'est à partir de ce niveau de sécurité que les sentinelles sont autorisées à tuer les détenus tentant de s'échapper, car les individus emprisonnés là sont jugés suffisamment corrompus pour ne pas retenir la leçon de leur jugement. Même après la fin de leur pénitence, ils seront réinsérés selon des règles de vie très sévères avec un accès limité vers les lieux publics jusqu'à ce que leur dossier de suivi psychologique n'atteste de leur bonne condition mentale.

Niveau 5 : peines maximales de haute sécurité

La peine maximale dans la justice galattéenne n'est que l'emprisonnement à vie, une vie qui peut être prolongée plus ou moins indéfiniment si la section 1 en présente la nécessité, le plus souvent parce que le détenu détient des renseignements de très haute importance qu'il refuse de révéler. Ceux qui sont enfermés dans ces cellules ne bénéficient d'aucune faveur, d'aucune visite ni d'aucun soutien psychologique, car ils ont été jugés inaptes à retourner vivre dans la société galattéenne. Seuls les officiers de la section 1 et autres gradés de la branche militaire galattéenne peuvent venir les interroger s'ils disposent d'une autorisation suffisante (code PENITENCE), qu'ils doivent présenter aux sentinelles de la prison pour ne pas être violemment reconduits à la surface.

Niveau 6 : peines maximales de très haute sécurité

Les pires racailles humaines et xenos ayant été arrêtées sur le domaine de Galattée se trouvent à ce niveau de la prison lunaire. Les crimes qu'ils ont commis et/ou la menace qu'ils font peser sur la confédération et ses alliés sont beaucoup trop grands pour qu'il leur soit permis la moindre clémence, et c'est pourquoi ils sont maintenus dans des conditions de détention d'une immense sévérité et sous la constante surveillance des sentinelles mécaniques de Titan. Cette punition n'est actuellement partagée que par quelques dizaines



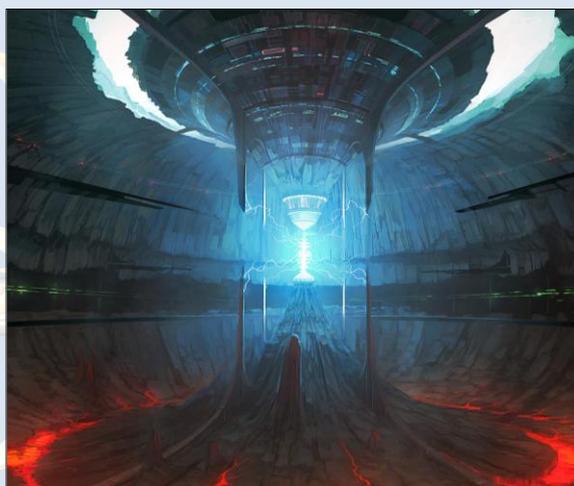
d'individus présentés comme des exemples de pure corruption dans les manuels d'éducation de Galattée, et les dirigeants de la confédération espèrent que ce nombre n'évoluera qu'en diminuant avec les années.

Niveau 7 : Excommunicate Traitoris

Ce niveau de sécurité ne concerne plus ni les hommes ni les xenos, mais des individus ayant commis des fautes si impardonnables qu'ils ne sont plus considérés comme faisant partie du peuple des Lilims. Les premières personnes à avoir été déclarées Excommunicate Traitoris sont les onze membres du Comité de la SEELE qui ont été capturés peu avant les événements de la Seconde Guerre Céleste. Au départ il semblait que seuls les membres de cette redoutable organisation viendrait remplir les cellules ultra-sécurisées du niveau 7, mais malheureusement la cruauté de certains individus leur ont valu de recevoir un châtiment exemplaire. Inutile de dire que le niveau de sécurité maintenu à ce niveau est extrême, d'autant que comme les détenus ne sont plus considérés comme faisant partie des enfants de Lilith, ils ne sont plus protégés par les droits du peuple des Lilims. De ce fait, ils sont maintenus en vie dans des conditions inhumaines qui n'égalent néanmoins pas l'horreur de ce qu'ils ont commis dans le passé. Etre jugé Excommunicate Traitoris est la pire sentence qui puisse exister et aujourd'hui seule Benzaiten ou un haut prêtre de la cellule MARDUK peut rendre un tel jugement.

LA CELLULE SIERRA-01

Il existe une cellule située encore plus profondément que le niveau 7 dans le noyau rocheux de Titan, cela en raison de la nature extrêmement dangereuse et abominable de son pensionnaire : la cellule Sierra-01, qui est le code pour identifier l'individu SEELE 01, Keele Lorenz. Cette cellule est si proche du centre de la lune qu'elle serait instantanément écrasée par le poids qui la surplombe si elle n'était pas dotée de nullificateurs de gravités particulièrement puissants. Elle se présente sous la forme d'une énorme cavité de cinq cent mètres de diamètre, au centre de laquelle se trouve un unique champ de stase contenant Keele Lorenz.



Si jamais le champ de stase venait à être désactivé de manière inattendue, les nullificateurs de gravité s'arrêteraient automatiquement et la cellule serait alors pulvérisée sous des milliards de tonnes de roches à une pression de plusieurs millions d'atmosphère. Même chose si un individu parvenait à forcer les sécurités informatiques et mécaniques pour pénétrer dans la cellule. La seule manière d'y accéder est de détenir une autorisation signée de tous les membres du haut commandement sans exception (code SERPENTIS), et de la présenter aux sentinelles postées à l'entrée du système de translocation sub-spatial permettant d'accéder à la cellule Sierra-01. Car les coordonnées exactes de cette cellule à l'intérieur de Titan sont un secret d'état et de ce fait, elles ont été confiées par morceaux à différents membres du haut commandement et ne sont enregistrées que sur un seul dispositif de translocation, situé au niveau 6 de Titan dans un secteur ultra-sécurisé. Les sentinelles ont pour ordre de détruire ce dispositif si jamais une personne non autorisée venait à s'en approcher.

Quoi qu'il en soit, la cellule Sierra-01 est peut-être l'endroit le plus sévèrement gardé après la cité-forteresse de New-Jéricho, et le gouvernement galattéen préfèrerait voir Titan entièrement pulvérisée plutôt que de prendre le moindre risque de voir Keele Lorenz s'évader.



3.7. Les chantiers navals de Mars

La section 4 de la branche militaire galattéenne possède de nombreux chantiers navals dispersés à travers la Voie Lactée, mais les plus grands et les plus importants de tous restent ceux construits sur Mars peu après la guerre contre les Egarés en 1945. Etant les premiers du genre et ceux situés le plus près de la Terre, ils n'ont cessé de croître au fur et à mesure de l'augmentation des besoins de la confédération en vaisseaux de guerre et de transport pour couvrir l'immensité de son domaine.



Aujourd'hui, ces chantiers navals peuvent assurer la fabrication de l'équivalent d'au moins un millier de croiseurs lourds chaque mois, du moment qu'ils reçoivent les ressources nécessaires, toutefois un important pourcentage de ces ressources reste employé à la construction de vaisseaux civils confédérés. Près d'un vaisseau civil sur trois est assemblé sur Mars, et les bâtiments créés pour former de nouvelles flottes militaires se rassemblent le plus souvent en orbite de cette planète avant de recevoir leurs premiers ordres de mission. De ce fait, en dehors de puissants boucliers protecteurs, ces installations ne contiennent aucun armement militaire actif car elles sont déjà largement bien défendues par les milliers de vaisseaux de guerre se trouvant en orbite.

Tout comme les autres installations de la section 4, les chantiers navals de Mars sont en très grande partie automatisés et ne requiert que très peu de main-d'œuvre humaine par rapport à l'immensité du travail accompli. Les employés de ces installations travaillent dix fois plus à la maintenance des robots de conception qu'à la conception des vaisseaux eux-mêmes, seuls une poignée de procédés délicats ou de nature particulière nécessitant absolument une action humaine. L'apport constant de matières premières pouvant présenter un sérieux problème en cas de pénurie, la section logistique s'emploie à faire transiter de titanesques morceaux de planètes fragmentées pour les placer en orbite de Mars, emprisonnés dans des champs d'isolement gravitationnels. Ces morceaux, qui peuvent parfois mesurer jusqu'à quinze mille kilomètres de diamètre, sont ensuite exploités sur place pour fournir aux chantiers navals les ressources nécessaires à la production, ce qui fait que Mars est constamment entouré d'un véritable champ d'astéroïdes de tailles très variées qui vont du quart de lune au rocher stellaire. Les analystes stratégiques ont d'ailleurs fait remarquer au Haut Commandement que cela pourrait également constituer une excellente muraille de défense orbitale dans l'éventualité d'une attaque ennemie.

Mais en dehors de leurs dimensions uniques, les chantiers navals de Mars présentent une autre particularité qui n'en est pas moins importante : du fait de sa grande proximité avec les premiers laboratoires de la section 2, ce sont toujours eux qui ont la charge de produire les premières vagues de prototypes lors de la découverte d'une nouvelle technologie d'intérêt militaire. Cela permet non seulement d'accélérer les processus de test de ces prototypes par le personnel habilité de la section 2, mais surtout d'appliquer beaucoup plus rapidement l'intégration de ces prototypes sur l'ensemble des chantiers navals dans le cadre d'une production de masse une fois les tests terminés.



PARTIE 4 : LA BRANCHE CIVILE

« Sans civils, les citoyens n'existeraient pas. Et sans citoyens, les civils n'existeraient déjà plus. Nous vivons dans une société divisée en deux populations interdépendantes qui ont chacune leur rôle à jouer pour assurer notre place dans l'univers. »

— déclaration de Jack Galatte à sa nomination au poste de président de la confédération le 15 janvier 2002

Le domaine de la confédération galattéenne est incroyablement vaste, s'étendant sur plusieurs galaxies et même au travers de réalités alternatives différentes. Grâce aux technologies de communication avancée développées par la section 2 de la branche militaire, des quantités phénoménales d'informations transitent sans arrêt d'un bout à l'autre de ce domaine à une vitesse si grande que des planètes appartenant à deux galaxies différentes semblent être voisines l'une de l'autre. Cette puissante infrastructure a permis la mise en place d'un pouvoir centralisé au niveau du berceau de l'humanité galattéenne, la Terre, où se trouve la Cour d'Argent qui concentre les trois pouvoirs politiques de la confédération au travers de trois chambres distinctes qui s'y réunissent quotidiennement :

- **le Sénat Galactique** : composé par les sénateurs planétaires et du Premier Sénateur qui est également gouverneur de la Terre.
- **le Gouvernement Galattéen** : composé du Président de la Confédération accompagné de sept ministres qu'il a nommé personnellement.
- **l'Ordre Judiciaire** : composé du Juge Suprême et des juges planétaires assistés par les agents de l'ordre.

La Cour d'Argent constitue donc le sommet de la pyramide hiérarchique régissant la branche civile de Galattée, c'est-à-dire toute l'administration politique, économique et sociale de la confédération. Son pouvoir s'étend sur l'ensemble des mondes abritant une population civile, même très faible, afin que les lois de sa civilisation soient appliquées de la même manière par tous et que les problèmes importants de chaque planète soient remontés aux plus hautes instances sans difficulté. Et bien que la branche militaire de Galattée possède une structure encore plus tentaculaire de par un nombre beaucoup plus important de planètes administrées, la gestion de la vie civile représente une tâche délicate et constante qui n'est pas à prendre à la légère.





4.1. Le Gouvernement galattéen (pouvoir exécutif)

Le gouvernement galattéen, dirigé par le président de la confédération, est composé de 7 ministères chargés de gérer chacun un aspect particulier de la confédération. A l'exception du ministère de l'éther, tous ont été fondés en même temps que le gouvernement galattéen en 1945. Depuis sa fondation, les ministres du gouvernement doivent obligatoirement être des membres de la communauté scientifique dans une ou plusieurs des disciplines existantes. Ils ne peuvent pas occuper d'autres fonctions en parallèle et sont nommés par le Président de la Confédération. En contrepartie, seuls les membres du gouvernement peuvent émettre des projets de loi qui devront être ensuite votés par le Sénat.

- **Ministère des ressources** : (minérales, végétales, animales, gazeuses, liquides, énergie, etc.)
- **Ministère du corps humain** : (clonage médical civil, transferts spirituels, médecine, etc.)
- **Ministère de l'esprit humain** : (éducation, psychologie, religion, matrices, etc.)
- **Ministère des transports** : (véhicules terrestres, aériens et spatiaux)
- **Ministère du travail** : (répartition des tâches, salaires, logement, etc.)
- **Ministère des loisirs** : (voyages, jeux, matrices spéciales, médias, etc.)
- **Ministère de l'éther** : (espace, sous-espace, warp, réalités alternatives, capacités psioniques)

Le président de la confédération est élu au suffrage universel par les citoyens galattéens tous les __ ans, avec un maximum de 2 réélections possibles. Il est à la fois le chef du gouvernement galattéen et le chef des armées. Autrefois, le président déléguait la plupart des tâches d'administration des sections militaires au commandeur suprême, mais depuis l'accession au pouvoir de Jack Galatte en janvier 2002 ces deux postes sont occupés par la même personne. Certains pensent que cela l'empêche d'assurer correctement sa tâche de dirigeant du pouvoir politique gouvernemental, mais jusqu'à présent il n'a pas manqué une seule fois à son devoir et sa réélection en 2007 fut remportée très haut la main avec respectivement 84% des voix. Malheureusement son mandat actuel doit se terminer en juillet 2012 et, à moins qu'un amendement à la loi ne soit voté pour lui permettre une nouvelle réélection, Jack Galatte devra prochainement laisser sa place à un autre président. Mais il n'a fait aucune proposition de loi en ce sens et il semblerait qu'il soit décidé à quitter cette position **[MISE A JOUR NECESSAIRE]**.



4.2. Le Sénat galactique (pouvoir législatif)

Cet organisme politique est la représentation directe des différentes planètes habitées de la confédération galattéenne sur Terre. En effet, il est composé d'un nombre de sénateurs strictement équivalent au nombre de colonies faisant partie du domaine de Galattée, chaque sénateur ayant été nommé par un gouverneur planétaire différent afin de représenter les intérêts de son monde à la Cour d'Argent. Ils remplissent donc en quelque sorte le rôle d'ambassadeur et, de ce fait, ils peuvent être révoqués à tout moment par leur gouverneur à qui ils rendent compte des différentes réunions auxquelles ils assistent. De manière à se sentir suffisamment concernés par les démarches politiques et par l'importance de leur rôle, ils doivent obligatoirement être natifs du monde qu'ils représentent, sauf bien entendu dans le cas d'une planète nouvellement colonisée. Dans ce cas précis, le sénateur doit au moins faire partie des premiers colons et avoir le moins d'attachement possible à une autre planète de la confédération.

Le premier rôle du Sénat Galactique est de servir d'intermédiaire entre les gouverneurs planétaires et les deux autres chambres de la branche civile confédérée en participant aux débats de la Cour d'Argent sur la situation et les éventuels problèmes de la confédération. De par sa position, le Sénat possède plusieurs droits et devoirs :

- C'est lui qui décide de l'acceptation ou du refus des divers projets de loi émis par le gouvernement au travers de votes au suffrage absolu. Lorsqu'un projet de loi est révoqué par ce vote, le Sénat peut proposer une évolution de cette loi, qui sera prise en compte ou non par le gouvernement pour une nouvelle soumission au vote.
- Chaque sénateur peut émettre une proposition de loi qu'il transmet au gouvernement afin que celui-ci l'étudie et y apporte éventuellement son approbation, pour ensuite en faire un projet de loi qui sera soumis au vote du Sénat.
- Les membres du Sénat Galactique font remonter à la Cour d'Argent les affaires jugées importantes par le gouverneur planétaire qu'ils représentent afin qu'elles soient traitées par le Gouvernement galattéen ou, dans certains cas, par l'Ordre Judiciaire.
- Chaque sénateur peut, lors de la répartition du budget trimestriel, présenter un projet d'aménagement de la colonie qu'ils représentent et justifier ainsi une demande de crédits supplémentaires.
- Les sénateurs font partie des rares personnes à pouvoir exiger le jugement d'une affaire par la Haute Cour de l'Ordre Judiciaire. Cet acte n'est pas à prendre à la légère car toute accusation abusive est punie avec une grande sévérité, provoquant au minimum la destitution du sénateur fautif.

La présence des sénateurs aux assemblées de la Cour d'Argent est obligatoire. Si l'un d'entre eux ne peut être présent physiquement, il doit utiliser un système d'holo-conférence afin d'y assister à distance ou, dans le cas où cela est impossible, désigner l'un de ses assistants pour le remplacer. Un siège vide est toujours extrêmement mal vu au sein du Sénat Galactique, et il est déjà arrivé plusieurs fois qu'un sénateur soit démis de ses fonctions simplement pour être arrivé en retard à une conférence.

Le Sénat est dirigé par le Premier Sénateur, qui est également le gouverneur planétaire de la Terre. Son rôle est principalement d'organiser les débats se tenant à la Cour d'Argent en désignant les tours et les temps de paroles parmi les personnes souhaitant intervenir, non seulement au niveau du Sénat, mais également au niveau du gouvernement et des membres de l'Ordre Judiciaire. Son rôle est donc extrêmement important, et lui donne toute l'autorité nécessaire pour maintenir la sérénité des débats ainsi que pour défendre en cas de nécessité les affaires concernant la Terre elle-même. L'importance du berceau de Galattée dans les décisions politiques justifie parfaitement que son gouverneur bénéficie d'un privilège par rapport à ceux des autres colonies au sein de la Cour d'Argent, et jusqu'ici aucun sénateur n'a fait part du moindre désagrément par rapport à cela. Les services de renseignements ont cependant rapporté l'apparition de certains courants indépendantistes propagés par les entreprises privées établies sur des colonies lointaines, pour la plupart dans des galaxies annexes. Des mesures appropriées sont en cours.

Quoi qu'il en soit, le Sénat Galactique a pour but principal de représenter le peuple de Galattée et de défendre ses intérêts en toutes circonstances, bien qu'en temps de guerre ses marges de manœuvre soient plus limitées. Beaucoup de sénateurs reprochent d'ailleurs la politique ultra-militariste du président Jack Galatte et attendent impatiemment la fin de son deuxième mandat pour exiger du prochain président une réduction considérable du budget de l'armée...



4.3. L'Ordre Judiciaire (pouvoir judiciaire)

[DESCRIPTION EN COURS]

L'Ordre Judiciaire est l'institution civile chargée de faire respecter la loi sur le domaine de la confédération, et pour ce faire elle dispose de pouvoirs particuliers ainsi que le contrôle d'une police civile

Contrairement aux sénateurs qui doivent obligatoirement être natifs du monde qu'ils représentent, la loi galattéenne interdit à un juge planétaire d'exercer son pouvoir sur son monde natal.

Il n'existe pas de lois applicables uniquement sur une ou plusieurs colonies en particulier : tous les mondes contrôlés par la confédération sont soumis aux mêmes règles.





4.4. L'Autorité Coloniale Galattéenne (ACG)

L'ACG est un organisme administratif indépendant rattaché au ministère des ressources du gouvernement galattéen mais qui possède également un lien subtil avec la section 2 de l'armée. Son rôle est de contrôler le bon déroulement des entreprises de colonisations planétaires mais aussi de déterminer quelles planètes doivent être colonisées ou exploitées par la section 4 de l'armée lorsque le besoin apparaît. En effet, créer une nouvelle colonie demande non seulement des ressources en terme de vaisseaux, de nourritures et de matériaux, mais aussi en terme de moyens humains pour créer une structure administrative locale qui s'intégrera dans le fonctionnement de la branche civile de Galattée. L'ACG possède donc sur l'ensemble des mondes répertoriés par la confédération un pouvoir qui ne peut être surpassé que par la branche militaire uniquement dans le cas de menaces à la sécurité de la confédération par présentation d'un rapport de la section 1. Cette supériorité d'autorité assez unique est destinée principalement à éviter que la section 4 n'exploite à outrance chaque monde qui présente un tant soit peu d'intérêt en termes de ressources minérales ou biologiques.

Le centre décisionnel de l'ACG se situe sur la Nouvelle Lune, au cœur de la ville de Serenity qui est aujourd'hui la capitale du satellite terrestre. Ses membres travaillent en étroite collaboration avec les éléments de la section 1 de l'armée galattéenne afin de collecter les informations relatives aux nouvelles planètes répertoriées et à celles en cours d'exploration. En effet, l'ACG ne dispose que de très peu d'agents de terrains et doit donc le plus souvent se reposer sur les effectifs beaucoup plus vaste des services de renseignement pour accomplir les premières analyses des planètes inconnues. Dans le cas où une planète en particulier présente des caractéristiques étranges ou sortant de l'ordinaire, comme par exemple un noyau de titane pur comme sur feu-Xanters, l'ACG est immédiatement prévenue pour envoyer une équipe scientifique qui effectuera une seconde analyse bien plus poussée.

Le personnel scientifique de l'ACG ne compte au total que quelques centaines de milliers, et chaque étude planétaire réclame en général deux à trois mille d'entre eux pour accomplir le travail dans les meilleures conditions mais aussi dans les plus brefs délais. Ce sont tous des spécialistes dans un ou plusieurs domaines scientifiques et la plupart travaillent également pour la section 2 de l'armée, ce qui rajoute un lien d'information entre les deux branches administratives de Galattée en plus de leur donner accès à des moyens et des données de très grande valeur. Ils ont donc en quelque sorte deux employeurs, chacun pour des objectifs différents : en temps normal ils travaillent pour la section 2, mais dès que l'ACG a besoin d'eux pour une analyse planétaire cet ordre est prioritaire sur toutes leurs autres tâches du moment.

Toutefois ce personnel scientifique ne constitue pas l'essentiel des employés de l'ACG, car ses agents les plus nombreux restent les membres de la **PCG, la Police Coloniale Galattéenne**. Le rôle de ces millions d'hommes et de femmes n'est pas de maintenir l'ordre sur les colonies nouvellement établies, mais de veiller à ce que les planètes classés « mondes protégés » par l'ACG soient préservés de toute activité humaine. En effet, certaines entreprises ou organisations peuvent être tentées d'en exploiter les ressources minérales ou biologiques de manière illégale, cela afin de réduire leurs coûts et donc d'économiser sur le budget qui leur a été accordé par la confédération. Les agents de la PCG disposent donc d'une flottille privée de corvettes modestement armées mais très rapides pour patrouiller l'ensemble du territoire de Galattée. Ces vaisseaux se déplacent généralement par groupe de trois en suivant une feuille de route préétablie qu'ils répètent régulièrement. Leur autorité leur permet d'exiger le retrait de forces militaires si ces dernières n'ont pas reçu l'autorisation de l'ACG, et un refus d'obtempérer à leurs ordres dans ce genre de situation constitue un crime très important qui peut être jugé directement devant le tribunal galactique de la Cour d'Argent.





4.5. Le système économique galattéen

La nature humaine étant ce qu'elle est, la suppression du système monétaire est encore aujourd'hui totalement impossible malgré la toute-puissance de Galattée et ses moyens colossaux, car il faut maintenir une certaine limite sur ce qu'un individu doit consommer pour que notre civilisation n'explose pas. La monnaie en cours sur le territoire de Galattée depuis sa création est le crédit galattéen, aussi appelé le crédit confédéré. Il ne possède pas de substance matérielle propre et n'est géré que de manière informatique au travers de puces électroniques sécurisées par le ministère des ressources.

Pour comprendre le système économique galattéen, il est nécessaire de connaître comment s'est déroulé la réorganisation Lors de l'unification des anciennes nations terriennes et la formation de la confédération galattéenne en 1945, les différentes entreprises nationales des différents pays ont également été absorbées pour former plusieurs nouvelles organisations de taille colossale qui ont grandement participé à la grandeur de Galattée. La reconstruction de la civilisation humaine terrestre a également amené les dirigeants de la confédération à racheter plusieurs entreprises majeures de certains domaines qu'ils considéraient comme trop importants pour être laissés entre les mains de particuliers, tandis que plusieurs chefs d'entreprise ont proposé de faire nationaliser leurs sociétés sans le moindre coût. De très nombreux secteurs vitaux tels que les transports, l'électricité, l'éducation et la santé sont donc assurés en très grande majorité par des entreprises dites « fédérales » en raison de leur centralisation gouvernementale.

Voici les brèves descriptions des principales entreprises fédérales de Galattée :

- *Federal Bank* : contrôle environ 74% des transactions bancaires et assure la stabilité de la monnaie confédérale, le crédit galattéen. Dépend du ministère des ressources.
- *Federal School* : contrôle la totalité des centres scolaires du primaire, secondaire et tertiaire, assurant l'éducation de chaque enfant de la confédération jusqu'au certificat d'étude confédéral à 15 ans. A la suite de ce certificat, il pourra entrer dans une école supérieure privée correspondant à l'orientation professionnelle qu'il aura choisie. Dépend du ministère de l'esprit humain.
- *Federal Health* : contrôle l'ensemble des hôpitaux (représentent 68% des services médicaux par rapport aux cliniques privées), ainsi que 86% des cabinets de médecins et de spécialistes de santé. Dépend du ministère du corps humain.
- *Federal Electric* : produit environ 80% de l'électricité civile et 100% de l'électricité militaire. Dépend du ministère des ressources.
- *Federal Links* : contrôle l'ensemble des communications, échanges de données et matrices virtuelles. Dépend du ministère des loisirs étroitement surveillé par la section 1 (renseignements) de l'armée galattéenne.
- *Federal Motors* : construit environ 52% des véhicules de transport terrestre civils. Dépend du ministère des transports.
- *Federal Transports* : contrôle la totalité transports publics sur le territoire de la confédération. Dépend du ministère des transports.
- *Federal Armament* : construit la totalité des armes, équipements, véhicules et vaisseaux employés par l'armée, forces de polices et agences de sécurité privées. Dépend des sections 2 (R&D) et 4 (Production) de l'armée galattéenne.
- *Federal Space and Aeronautics (FSA)* : construit environ 64% des vaisseaux civils. Dépend du ministère des transports.

De ce fait, plus d'un tiers des civils galattéens travaillent pour une entreprise ou une administration fédérale, ce qui assure donc grandement le maintien du budget de la confédération pour payer les salaires, entretenir les infrastructures et financer les projets d'aménagement du territoire de Galattée. Cette économie forte est la base du mode de vie galattéen, les services publics ayant suffisamment de moyens pour apporter à la population des conditions de travail et de loisir particulièrement agréables. De leur côté, les entreprises privées sont tolérées et même partiellement entretenues par le gouvernement galattéen pour gérer de manière plus ou moins indépendante les domaines de moindre importance, mais aussi pour apporter une certaine diversité et une concurrence constructive face aux entreprises fédérales. Cela permet à la fois d'accélérer l'amélioration continue de leur production et d'offrir aux civils le choix entre un produit gouvernemental et un produit privé.



La circulation de l'argent se fait de manière différée par trimestre : tous les trois mois, les sommes gagnées par les entreprises fédérales et les impôts que payent les entreprises privées sont transférées informatiquement vers la Terre et totalisées pour le budget de la confédération. Cette somme est ensuite redistribuée le trimestre suivant aux différents gouvernements planétaires en multipliant le nombre d'habitant par le coefficient dit CMFC (Coût Moyen de Fonctionnement Civil), qui inclue les salaires mais aussi les besoins de la planète en ressources et le fonctionnement des services par habitant. Le CMFC est réévalué deux fois par an en fonction de la disponibilité des ressources et de la situation budgétaire de la confédération.

4.6. Les statuts de l'individu dans Galattée

Afin d'augmenter les effectifs de l'armée à travers les engagés volontaires plutôt que par une loi d'enrôlement obligatoire, le président Jack Galatte créa en août 2002 modifia la définition du citoyen et créa le statut de civil pour différencier les combattants ou anciens combattants du reste de la population galattéenne. Ces deux statuts se définissent de cette manière :

Civil : tout être humain membre de la confédération de Galattée n'étant pas un citoyen. Un civil possède une liberté individuelle à laquelle s'ajoutent les libertés de conscience, d'opinion, d'expression, de réunion, d'association et de possession. Il dispose des droits de vote, de grève, de défense, et de réserve. En contrepartie, il a le devoir de respecter les lois de la confédération galattéenne s'appliquant à sa condition ainsi que de veiller à ce que ses actions ne portent pas préjudice à d'autres civils ou citoyens de Galattée.

Citoyen : tout être humain membre de la confédération de Galattée ayant servi dans la branche militaire pendant une durée minimale de dix-huit mois et pouvant attester d'au moins une expérience réelle du combat. Ce statut remplace celui-ci de civil lors de son acquisition en héritant de ses droits et devoir, mais s'en différencie de par les points suivants :

- Un citoyen doit toujours être traité avec respect et politesse par les civils qui le rencontrent.
- La parole d'un citoyen dans le cadre d'une affaire judiciaire, qu'elle soit civile ou militaire, ne peut être contestée que par un autre citoyen ou au moins deux civils.
- En cas de conflit d'intérêt entre un citoyen et un civil vis-à-vis de la loi, les intérêts du citoyen passent toujours devant les intérêts du civil.
- Un citoyen peut être appelé à tout moment à défendre les intérêts de la confédération contre les menaces qui pourraient la frapper.

En plus des différences présentées dans les définitions de ces deux statuts, les citoyens bénéficient de divers avantages particuliers dans le cadre de la vie en société et que nous listons ci-dessous :

- Tout citoyen bénéficie d'une solde à vie basée sur le plus haut grade qu'il a pu occuper au cours de sa carrière militaire.
- Tout citoyen rejoignant la vie civile au terme de son service obligatoire et souhaitant accomplir des études supérieures dans une école privée verra ses frais d'inscription être entièrement financés par la confédération.
- Seuls les citoyens peuvent occuper les postes d'officier supérieur dans la branche militaire ou de cadre supérieurs ou équivalent dans les entreprises fédérales dans la branche civile.
- Tous les systèmes de transports publics, de restauration ou d'hébergement disposent de places réservées aux citoyens. Un civil peut l'occuper tant qu'aucun citoyen n'en présente le besoin.



- Un citoyen peut donner un ordre à un civil avec la même autorité qu'un agent de l'ordre s'il constate chez le civil un manquement au devoir ou une violation des lois de la confédération. Par extension, il peut employer la force pour mettre le civil aux arrêts lorsque cela s'avère nécessaire.

Il existe néanmoins des individus enregistrés dans les archives de Galattée et qui ne sont ni civils ni citoyens, ni même des représentants du peuple des Lilims : ce sont les Excommunicate Traitoris. Ce statut particulier fut introduit durant les dernières semaines du jugement des membres du Comité de la SEELE lorsque, bien qu'ayant été jugés coupables, l'Ordre Judiciaire considérait qu'aucune peine conventionnelle n'était assez sévère pour leurs crimes. A la demande de l'Ordre, le président Jack Galatte proposa une loi instaurant un nouveau statut légal au sein de la confédération :

Excommunicate Traitoris : individu ayant autrefois fait partie du peuple des Lilims, les enfants de Lilith, et qui s'est rendu coupable de crimes

Seul les plus hauts responsables de la justice galattéenne peuvent employer ce statut pour l'attribuer à une personne au travers d'un tribunal exceptionnel d'excommunication. A ce jour, seize entités ont été désignés Excommunicate Traitoris, la plupart étant des individus bien précis, et quatorze d'entre elles sont actuellement détenues au 7^{ème} niveau de la prison lunaire de Titan. Nous les avons classées ici par ordre chronologique de jugement :

- Les douze membres du Comité de la SEELE
- L'archi-traître Helias Kane
- Le peuple shinari (éteint)
- Le peuple tyranide (en cours d'éradication)
- Vlad Alucard III

Il existe encore un dernier statut particulier créé pour désigner les membres des autres races formant le peuple de Lilim : celui de xenos.

Xenos : tout être pensant n'appartenant ni à l'espèce humaine ni à l'une des espèces animales ou végétales originaires des mondes du domaine de Galattée.

Initialement, ce terme ne comportait aucune implication négative, cependant il fut teinté de haine durant l'époque de la Grande Extermination ainsi que lors de la première invasion tyranide. Ce n'est que lors du lancement du projet Starshield et le début des secondes campagnes extraterrestres que le gouvernement encouragea la population à revoir le nom de xenos avec un œil nouveau, cela afin d'éviter de malheureuses erreurs diplomatiques avec des peuples pouvant être de bienveillants alliés de Galattée.



4.7. Le programme LILIM

La race humaine, considérée par Lilith comme la « meilleure parmi les plus belles » des races qu'elle a créées au cours de son existence, est très largement répandue à travers la Voie Lactée et les galaxies qui l'entourent. Bien que des différences plus ou moins mineures aient été observées chez certains peuples humains rencontrés par la confédération à ce jour, ces différences n'ont que très rarement posé problème à l'intégration de ces peuples au sein de Galattée pour réunifier la race humaine. A cette fin, un projet spécial a vu le jour dès les premiers mois des premières campagnes extraterrestres avec des moyens quasi illimités et sous la direction du commandeur suprême Jack Galatte lui-même : le programme LILIM.



Ce programme a pour objectif ultime l'unification de tous les peuples humains créés par Lilith dans l'univers avant qu'elle ne se réfugie sur Terre. Jack et Rei Galatte disent avoir vu le destin de l'humanité lorsqu'ils fusionnèrent avec l'esprit de l'ange Adam durant les dernières soixante-douze heures de la seconde guerre céleste, un destin dont ils ne précisèrent la nature ni l'un ni l'autre en expliquant qu'il ne se réaliserait jamais s'ils venaient à le dévoiler. Ce secret est d'ailleurs l'une des raisons pour laquelle la famille Galatte est toujours aussi présente dans l'organisation civile et militaire de la confédération, mais c'est surtout la raison pour laquelle le programme LILIM bénéficie d'un financement aussi colossal et de moyens aussi impressionnants.

**HISTORIQUE :**

Le programme LILIM vit le jour le 15 juillet 2002, soit à peine trois mois après le début des premières campagnes extraterrestres, suite à la découverte du peuple des lédoniens qui avait été amené au bord de l'extinction par l'hégémonie ultra-militaire des taurons. Ces derniers étaient dans leur troisième phase d'extension territoriale en raison du constant problème de surpopulation qui se posait à eux, leur cycle de reproduction étant à la fois très rapide et très important. Après plusieurs tentatives infructueuses de négociation malgré l'assistance des ambassadeurs shinaris, le haut commandement galattéen ordonna l'emploi de la force militaire pour libérer le domaine des lédoniens, avant de déclarer aux dirigeants de l'hégémonie tauron que ce peuple humain était désormais sous la protection de la confédération.

Les lédoniens n'étaient cependant pas la première civilisation humaine rencontrée par les expéditions spatiales galattéennes, mais la quatrième, les trois précédentes ayant simplement signé des accords de paix avec la confédération ainsi que des autorisations de partage des lignes de transit subspatiales. La particularité de la rencontre avec les lédoniens est qu'il s'agit de la première intervention militaire galattéenne décidée pour protéger un autre peuple humain, mais également de la plus importante intervention militaire directe depuis le début des premières campagnes extraterrestres. En effet, le déploiement de force accompli pour sauver les lédoniens fut sans précédent, à la fois pour assurer la survie du plus grand nombre de vies mais également pour tenter d'impressionner l'armée tauron. C'est en constatant cela que le commandeur suprême Jack Galatte comprit la nécessité de mettre en place un programme de protection et d'intégration des autres races humaines. Afin d'honorer la décision prise par Lilith face au Panthéon des Anges lors de la Première Guerre Céleste, il choisit de nommer ce projet le programme LILIM.





LE PROTOCOLE GALATTE :

La première création du programme LILIM fut la rédaction du protocole GALATTE qui définit clairement les règles à appliquer dans le cas d'une rencontre avec un nouveau peuple humain. Ce protocole est à appliquer par tout citoyen ou civil de la confédération galattéenne, quel que soit son grade ou les circonstances de la rencontre.

Article 1 : toute civilisation humaine non-référencée dans les registres officiels de la confédération (dossier **GALATTE/S1/CHR**) doit être désignée comme Nouvelle Civilisation Humaine (NCH) et traitée suivant les lois composant ce protocole.

Addendum 1 : les civilisations humaines se trouvant au sein des réalités alternatives ne sont pas couvertes par les lois de ce protocole à la seule exception de celles se trouvant dans la réalité alternative n°00001.

Article 2 : toute NCH doit être considérée par défaut comme étant pacifique jusqu'à preuve évidente du contraire, cette preuve devant être immédiatement transmise au haut commandement militaire galattéen par la voie hiérarchique pour permettre le changement de statut de la NCH considérée afin qu'elle n'entre plus dans le cadre de ce protocole.

Article 3 : toute action, parole ou comportement pouvant être considérée comme une offense physique ou morale envers une NCH est strictement interdite.

Addendum 1 : La violation volontaire de cet article est passible de l'emprisonnement à vie.

Addendum 2 : La violation involontaire de cet article est passible d'un jugement en cours suprême avec participation éventuelle de membre de la NCH offensée à la partie civile.

Article 4 : en cas d'agression ou de menace d'agression de la part d'une NCH, il est interdit d'employer la force sans en avoir reçu l'autorisation d'au moins trois membres du haut commandement militaire de Galattée.

Addendum 1 : Aucune procuration n'est possible de la part des membres du haut commandement pour valider cette autorisation.

Article 5 : une négociation avec une NCH ne peut être entreprise que par un officier supérieur de la section 1 de l'armée galattéenne disposant du statut d'ambassadeur ainsi que d'une habilitation de négociateur valide et d'un ordre de négociation validé par le haut commandement.

Addendum 1 : ~~les auxiliaires shinaris sont autorisés à participer aux négociations pour servir d'intermédiaires sous réserve d'une autorisation du haut commandement.~~

Article 6 : toute négociation avec une NCH doit être menée de façon à permettre la réalisation des actions suivantes :

- la connaissance la plus parfaite possible de la situation politico-militaire de la NCH concernée avec les autres civilisations extraterrestres dont elle a connaissance.
- l'assimilation la plus totale possible des technologies et des connaissances scientifiques supérieures de la NCH concernée.
- l'intégration de cette NCH dans le cadre du programme LILIM suivant un délai plus ou moins long.

Article 7 : toute entité représentant une menace directe contre une NCH doit être neutralisée dans les plus brefs délais à moins d'être elle-même une NCH, auquel cas des négociations croisées doivent être organisées par le haut commandement militaire galattéen. Cette loi peut amener à ignorer celle sur l'interdiction de l'extermination des races extraterrestres si cette action est jugée inévitable par le haut commandement pour assurer la survie de la NCH concernée.

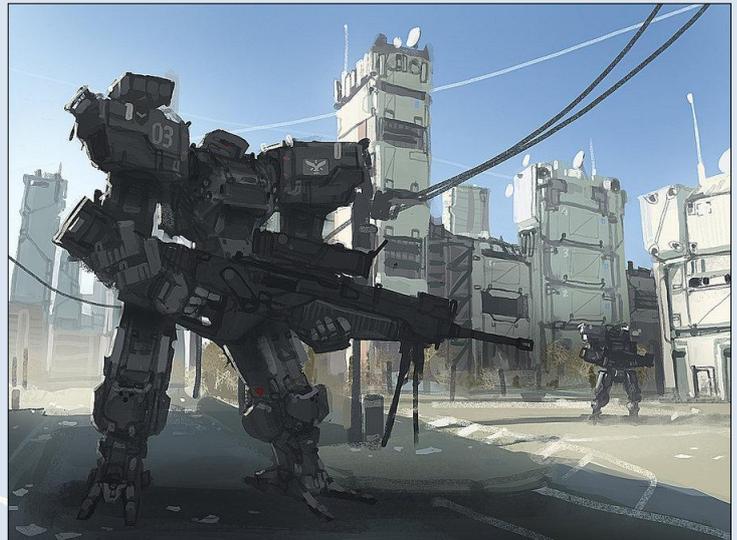


ETAPES DU PROGRAMME :

Le programme LILIM est composé de trois phases obligatoires pour intégrer un peuple humain dans la confédération. Chacune de ces phases peut prendre plus ou moins de temps pour être accomplie selon la nature de la civilisation concernée et selon les circonstances, les deux records actuels en termes de durée étant de vingt-six et de huit cent quarante-trois jours. Le deuxième record sera néanmoins pulvérisé dès l'achèvement du programme LILIM pour le peuple des sylvaniens, qui est actuellement placé en attente après la réalisation de la phase 1 en raison des dégénérescences génomiques massive qu'il présente encore suite à une terrible guerre nucléaire.

Phase 1 : pacification

Cette phase consiste à placer la NCH en situation optimale pour rejoindre la confédération dans les meilleures conditions. En effet, il peut arriver qu'un peuple humain nouvellement découvert soit en guerre ou sous la menace d'une autre civilisation avec laquelle il soit alors nécessaire d'employer la diplomatie ou la force. Les opérations militaires entrant dans le cadre d'une phase 1 du programme LILIM est toujours prioritaire sur toute autre opération, excepté celles visant à la défense de Galattée elle-même bien entendu. De ce fait, la section 7 est plus facilement sollicitée pour défendre une NCH, non seulement pour accélérer le processus de pacification mais aussi pour faire étalage de la pleine puissance de la confédération devant ses nouveaux alliés.



Phase 2 : éducation

La deuxième étape du programme LILIM vise à élever la psyché du peuple destiné à rejoindre la confédération, cela afin qu'il dispose de la sagesse et de la discipline nécessaire pour utiliser la technologie particulièrement avancée de Galattée. De nombreuses équipes spéciales de la section 4 sont assignées à cette tâche pour servir d'éducateurs au travers de matrices virtuelles construites à cet effet. En fonction de l'histoire de la NCH et de la mentalité qu'elle présente lors du lancement de la phase 2, cette phase peut se dérouler de deux manières : soit la population entière arrive à accéder au niveau spirituel requis pour faire partie de la confédération, soit seules les plus jeunes et les générations futures sont jugées capables de devenir de véritables membres de Galattée.

Dans le premier cas, le nouveau peuple humain est suffisamment capable d'évoluer spirituellement pour être considérés comme dignes de devenir des civils galattéens. Leur formation prend généralement moins d'une année grâce aux accélérateurs neuronaux des matrices virtuelles et permet alors de passer très rapidement à la phase suivante du programme.

Dans le second cas, tous les enfants de moins de six ans et les nouveau-nés des générations futures sont retirés à leurs familles de la même manière que les civils galattéens présentant le génome nécessaire pour faire partie de l'unité Ayanami. Les autres membres de la population ne deviendront jamais des civils galattéens et ne seront jamais autorisés à se rendre sur une planète du domaine de Galattée, une décision qu'ils se doivent d'accepter de grés ou de force. Le nombre de peuples ayant passé la phase 2 de cette manière est néanmoins très faible, de l'ordre d'une trentaine à peine, d'autant que la décision de passer cette phase ainsi nécessite une étude extrêmement poussée de la part de la section 2 pour attester de l'incapacité de la population adulte à s'élever spirituellement. De plus, depuis l'apparition de Benzaiten, même les peuples humains les plus décadents présentent soudain un désir ardent de devenir meilleurs en voyant les manifestations de la déesse.

**Phase 3 : intégration**

Dernière phase du programme LILIM, l'intégration rassemble en quelque sorte toutes les procédures administratives nécessaires pour que les membres de la NCH deviennent des citoyens galattéens mais aussi pour que leurs structures politiques, militaires et civiles soient remplacées par celles de Galattée. Cela permet d'éviter tout ralentissement dans le fonctionnement de ces institutions ainsi que de renforcer le sentiment d'appartenance à Galattée. L'éducation offerte durant la phase 2 du programme LILIM est destinée à faciliter l'acceptation des membres de la NCH à voir disparaître leurs anciennes organisations pour être remplacées par celles de la confédération, ce qui nécessite parfois d'envoyer plusieurs d'entre eux en visite surveillée sur l'île sacrée d'Enoshima, voir même dans l'œil de Lilith si nécessaire. Il n'y a eu que très peu de cas où ce changement a rencontré des difficultés majeures pour adapter la société humaine aux standards galattéens, mais une entente a toujours pu être trouvée.

PROGRESSION ACTUELLE :

Durant les premières campagnes extraterrestres, pas moins de cent vingt-quatre civilisations humaines furent découvertes par la confédération galattéenne, et seules trois d'entre elles ne bénéficièrent pas du programme LILIM. Le peuple de Loxoria, entièrement réduit en esclavage par les skarrj lors de sa découverte, fut entièrement exterminé par ces derniers pour montrer à Galattée le peu d'importance qu'ils attribuaient à leurs esclaves. La société des Wotalmiens avait dégénéré au-delà de toute salvation et se lança dans une guerre acharnée mais désespérée contre la confédération, allant jusqu'à se suicider plutôt que de se rendre. Quant aux malheureux Jrulvekiens, leur peuple fut entièrement éradiqué par un virus mortel et, aujourd'hui encore, leur monde natal est toujours en quarantaine sous la surveillance attentive d'une flotte de guerre confédérée. La nature et l'origine exacte de ce virus reste inconnue, cependant de nombreux soupçons laissent penser que des éléments survivants de la Seele seraient à l'origine de cette terrible hécatombe.

Les secondes campagnes extraterrestres virent encore plus de peuples humains rejoindre la confédération à travers le programme LILIM, le chiffre s'élevant à près de trois cent civilisations en juin 2012. Cependant, bon nombre d'entre elles sont encore en phase de pacification en raison de la présence très importante des tyranides ou du chaos dans les galaxies qui les abritent, et il est très probable, considérant les dimensions de ces menaces, que le temps nécessaire avant l'enclenchement de la phase 2 ne soit assez important.

Quoi qu'il en soit, le programme LILIM est l'une des raisons principales de la guerre perpétuelle de Galattée contre toutes les menaces extraterrestres et démoniaques existant dans cet univers, non pas pour exterminer toute race autre que l'humanité, mais pour un but beaucoup plus grand et noble qui ne sera connu qu'une fois la race humaine entièrement réunifiée...



PARTIE 5 : LA BRANCHE MILITAIRE

« La sagesse ne peut gouverner sur cet univers qu'à condition de s'allier à la force la plus absolue qui puisse exister et d'employer cette force à bon escient. »

- Déclaration de Jack Galatte avant le lancement du projet STARSHIELD

Ce chapitre a pour but de décrire les différentes sections de l'armée galattéenne et les différents éléments qui les composent, bien que de manière assez synthétiques car les détails sont sujets à des secrets confédérés dont le niveau de sûreté se situe au-dessus du niveau publique. Il est néanmoins important que la population civile de Galattée soit familiarisée avec ces éléments de la branche militaire afin de savoir comment la guerre est menée sur les différents fronts multi-galactiques et de respecter les membres de cette branche à leur juste valeur.

La réunion du gouvernement, du sénat et de l'ordre judiciaire forme ce que l'on appelle la branche civile de Galattée. A l'opposé de celle-ci se trouve la branche militaire, actuellement dirigée par le commandeur suprême Jack Galatte et composée de huit sections militaires différentes assurant chacune un aspect particulier de la guerre. La branche militaire fonctionne en parallèle de la branche civile mais dépend néanmoins de plusieurs de ses ministères sur bien des aspects, ce qui fait que d'une certaine manière les décisions du gouvernement peuvent impacter plus ou moins directement sur la branche militaire. Cependant comme le commandeur suprême actuel est également le chef du gouvernement, il est assez rare que les capacités de fonctionnement des sections militaires soient réduites par des dysfonctionnements d'un ministère.



5.1. Le haut commandement

« Peu importe ce que pense les administrateurs et les politiciens, Galattée est une nation militaire et elle le restera tant qu'il y aura des ennemis à affronter. »

— Commandeur suprême Jack Galatte

Le sommet de la hiérarchie militaire galattéenne est occupé par un haut commandement dirigé par le commandeur suprême, qui est actuellement Jack Galatte, assisté par quatre conseillers militaires. En-dessous de lui se trouvent huit commandeurs de section ayant chacun en charge une section particulière de l'armée (voir les sous-chapitres suivants), et qui sont souvent accompagnés par un ou plusieurs secrétaires personnels gérant leurs dossiers les plus importants. Le haut commandement se réunit régulièrement au Terminal Dogma, un bunker souterrain situé à huit cent kilomètres de profondeur sous la surface de la Nouvelle Atlantide, sur Terre. C'est là qu'ils décident du budget à allouer à chaque section, des projets prioritaires à développer et de la stratégie globale qui doit être suivie pour assurer la survie de la confédération. Il arrive également que le haut commandement se rassemble de manière exceptionnelle pour une réunion de crise, lorsque la sécurité même de la confédération est en danger face à une nouvelle menace ou qu'un événement important s'est produit.



Une fois les directives globales décidées par le haut commandement, ces décisions sont transmises au reste de la branche militaire au travers de la Chambre Militante. Il s'agit de l'équivalent du Sénat Galactique pour la branche militaire, car elle est composée d'un nombre variable de commandeurs stellaires et de commandeurs planétaires, qui ont chacun la responsabilité d'une flotte de guerre ou d'un monde en particulier. De ce fait, il existe autant de commandeurs stellaires qu'il existe de flottes militaires dans l'armée galattéenne, et de la même façon il existe autant de commandeurs planétaires qu'il n'existe de colonies dans la confédération, ce qui fait que la Chambre Militante est la représentation directe de la puissance militaire de Galattée. Bien entendu, les commandeurs stellaires et commandeurs planétaires ne peuvent pas se permettre d'assister en personne aux réunions de la Chambre Militante, et sont donc présents par holo-transmission pour connaître la situation stratégique, recevoir leurs ordres et participer à l'élaboration des diverses stratégies de campagne.



5.2. Section 1 : renseignements

« *Vi Veri Veniversum Vivus Vicimus* »

(par le pouvoir de la vérité, nous avons de notre vivant conquis l'univers)

N° de section : 1

Désignation : RENSEIGNEMENT

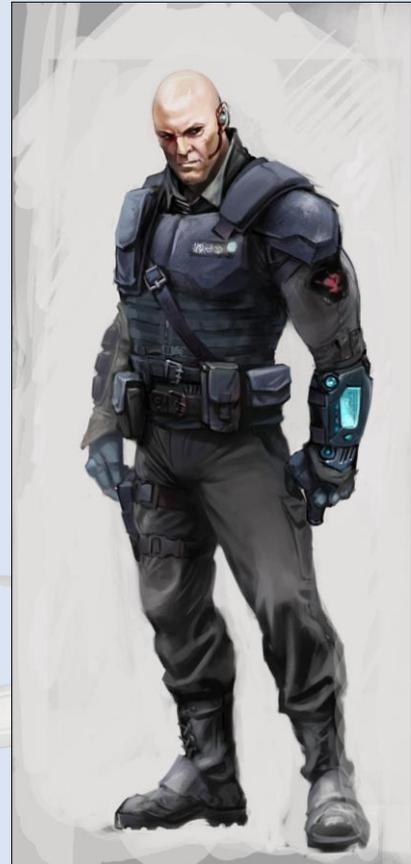
Commandeur de section : Omar Tasser

Rôle : collecte de renseignements et espionnage militaire

La section 1 possède une grande importance dans l'armée galattéenne en raison de la taille tentaculaire de ses effectifs ainsi que de l'immense diversité des adversaires qu'elle doit affronter. Sa première tâche est d'assurer toutes les fonctions administratives mais également de mener des missions d'espionnage contre les ennemis de la confédération. Durant les premières années de l'existence de Galattée, la section 1 avait également un rôle de surveillance de la population civile galattéenne afin d'identifier d'éventuels menaces internes contre le gouvernement, mais cette fonction a officiellement disparu lors de la nomination de Jack Galatte à la tête du haut commandement confédéré.

En raison de la terrible guerre civile déclenchée par son ancien responsable, le colonel Hellias Kane, la section 1 est censée n'avoir aucun secret pour les autres sections de l'armée galattéenne et doit mettre à leur disposition l'intégralité des renseignements qu'elle collecte au cours de ses activités. Il n'existe cependant aucun moyen de s'assurer que cette règle est respectée par tout le personnel, d'autant que Jack Galatte a de bonnes raisons de croire que certains anciens agents de la Seele se cachent encore parmi eux. Ce n'est donc pas pour rien qu'il a désigné le général Omar Tasser, le miraculé du tiberium, pour diriger cette section.

La section 1 était originellement répartie en trois divisions qui sont décrites dans les pages suivantes :



DIVISION HYPERION

Responsable : lieutenant-colonel Donovan Silversword

Effectifs : 831.495.151

Rôle : collecte et analyse de renseignements

Cette première division est la plus vaste car c'est elle qui assure les fonctions administratives de l'armée galattéenne. Seul 0,2% de ses agents se trouvent sur les zones de guerre ou à proximité pour y collecter les rapports de mission et autres données relatives aux affrontements en cours, le reste travaillant essentiellement dans des bureaux sur des colonies galattéennes très loin de la ligne de front pour traiter ces données. Ils sont assistés par de très nombreuses intelligences artificielles qui gèrent des data-bank de plusieurs centaines de yotta-octets archivant absolument tous les documents portant l'approbation génétique d'un sous-officier au minimum. Ces documents vont du registre d'équipement à la demande de renforts en passant par les analyses de tests de prototypes, les suivis de production des industries et même les enregistrements des caméras individuelles de chaque fantassin, appareil de combat ou exo-armure.



La division Hypérion, de par son rôle administratif, est relié à toutes les institutions militaires où qu'elles se trouvent. Les liaisons sont le plus souvent de nature directes et quasi continue (le plus souvent par



transmission de données par messages astropathique), mais il existe des cas où ce genre de liaison n'est pas possible, soit pour des raisons techniques soit afin d'assurer la sécurité des informations transmises. Cela nécessite l'emploi de méthodes plus lentes et lourdes d'emploi telles que les envois d'unités de stockage contenant les données à analyser jusqu'à un centre de traitement de la section 1.

Les agents de la division Hypérion sont spécialisés dans tout ce qui concerne les communications, les réseaux informatique, les traitements des signaux de capteurs ou autres appareils de mesure, ainsi que les méthodes de cryptage, décryptage et encodage des transmissions. Leurs connaissances dans ces domaines sont extrêmement précieuses, en particulier pour ce qui

concerne les ordres d'opérations militaires, et c'est pourquoi ils ont pour consigne de se suicider si jamais ils sont pris vivants par l'ennemi. Le plus souvent, les agents envoyés près des zones de guerre se voient attribués un ou plusieurs gardes du corps attirés qui ont pour consigne de les abattre s'ils sont sur le point d'être capturés.

DIVISION ASTREOS

Responsable : colonel Armand Daussert

Effectifs : 327.184

Rôle : espionnage et infiltration

Bien que disposant de beaucoup moins d'effectifs, cette division n'en est pas moins importante car elle remplit toutes les missions d'espionnage et de première reconnaissance pour le compte de la confédération. Elle possède une flottille de corvettes furtives classe *Modestie* dispersées un peu partout près des lignes de front pour observer les positions ennemies grâce à leurs multiples senseurs avancés, transmettant le plus souvent en direct les résultats de leurs analyses aux vaisseaux de guerre les plus proches. Ses agents sont également entraînés à imiter le comportement d'à peu près n'importe quelle race en les observant quelques heures, avant de transférer leurs esprits dans le corps d'aliens clonés qu'ils utilisent pour infiltrer la société à espionner. Son rôle fut très important durant les Premières Campagnes Extraterrestres, mais leur existence fut découverte par l'UPL au cours de la Grande Extermination et tous les agents infiltrés durent être récupérés en urgence. Ce n'est que depuis le début des Secondes Campagnes Extraterrestres que cette partie du rôle de la division Astreos est revenue sur le devant de la scène.

Les agents de la division Astreos n'ont pas l'autorisation d'attaquer des forces ennemies ou de mener une quelconque action offensive contre qui que ce soit, et ne doivent utiliser les armes mises à leur disposition uniquement pour se défendre. Mais même s'ils doivent en venir à ouvrir le feu, leurs consignes sont de se replier au plus vite pour rejoindre l'espace contrôlé de Galattée afin d'y recevoir la protection de la flotte de guerre.



DIVISION ARGUS

Responsable : inconnu

Effectifs : inconnus

Rôle : surveillance interne

Sans aucun doute la moins populaire des divisions de la section 1, celle-ci n'est officiellement plus active depuis l'accès de Jack Galatte au poste de commandeur suprême en janvier 2002. En effet, il s'agissait de la division chargée de surveiller la population galattéenne pour y débusquer les éventuels activistes anti-gouvernementaux et, durant le conflit du tiberium, les sympathisants de la Confrérie de Kane. Sorte de police secrète, elle avait le pouvoir d'emprisonner à peu près n'importe qui tant que cela servait à protéger la confédération, et son réseau de surveillance comptait un nombre incalculable de caméra, de micros et de systèmes d'analyse des données informatiques transitant sur les réseaux civils ou militaires. Cet outil de répression avait été jugé inutile par Jack Galatte depuis que la Confrérie et la Seele avait été mis hors d'état de nuire, sans compter que les citoyens n'avaient plus aucune raison d'en vouloir à leur gouvernement. Tous les outils de surveillance de la division Argus avaient alors été retirés et ses effectifs avaient été redistribués dans les deux autres divisions de la section 1. Néanmoins plusieurs indices laisseraient penser que la division Argus existerait toujours en secret en raison de la paranoïa de certains hauts membres de l'armée galattéenne qui l'utiliseraient pour leur propre profit. Jusque-là, toutes les tentatives pour identifier les agents encore en activité ont échoué.





5.3. Section 2 : recherche

« Seule l'imagination limite l'invention »

N° de section : 2

Désignation : RECHERCHE

Commandeur de section : Nausicaä Galatte

Rôle : recherche & développement civil et militaire

Si l'on lit entre les lignes les archives de l'histoire galattéenne, la section 2 est probablement celle qui a sauvé la confédération le plus grand nombre de fois, et cela dès l'époque des Grandes Découvertes. Rassemblant l'intégralité des scientifiques de cette civilisation, elle est l'arme la plus puissante de Galattée et c'est pourquoi son budget est virtuellement illimité, même si elle consomme en réalité beaucoup moins que les sections combattantes telles que l'armée régulière ou la flotte. Dirigée autrefois par John Galatte, elle est aujourd'hui placée sous la responsabilité de l'incroyable Nausicaä Galatte qui dépasse de loin le talent déjà remarquable de son grand-père dans le domaine scientifique.

La section 2 est principalement établie sur Mars, dans un vaste domaine privé situé autour du mont Olympe et qui porte le nom de Jardin de la Découverte, mais elle possède également quelques installations satellites situées sur d'autres colonies aux environnements particuliers ou sur des stations spatiales placées à proximité de phénomènes astrophysiques d'intérêt. Le Jardin de la Découverte comporte plusieurs millions de laboratoires divers répartis en ___ secteurs, un pour chaque domaine scientifique existant, dont les numéros sont toujours à deux chiffres correspondant à la discipline principale et à la sous-discipline.

Secteur 01 : géophysique

Secteur 02 : physique nucléaire

Secteur 03 : physique quantique

Secteur 04 : astrophysique

Secteur 05 : physique dimensionnelle

Secteur 11 : mécanique instrumentale

Secteur 12 : mécanique des fluides

Secteur 13 : mécanique _____

Secteur 21 : chimie organique

Secteur 22 : chimie inorganique

Secteur 31 : biologie humaine

Secteur 32 : biologie xenos

Secteur 33 : génétique

Secteur 34 : médecine

Secteur 51 : technologie xenos

Secteur 52 : technologie d'armement

Secteur 53 : technologie spatiale

Secteur 54 : technologie civile

Secteur 55 : technologie du divertissement

Secteur 61 : logique mathématique

Secteur 62 : mathématiques discrètes

Secteur 71 : psi-science



5.4. Section 3 : production

« Rien n'est impossible : tout n'est qu'une question de moyens »

N° de section : 3

Désignation : PRODUCTION

Commandeur de section : maître ingénieur Isaac Petrovsky

Rôle : production d'armement terrestre et spatiale, création de clones à usage militaire

La section 3 possède un rôle très simple mais qui reste cependant vital pour la protection et l'expansion du domaine de la confédération galattéenne : fabriquer le plus grand nombre possible d'équipement militaire, depuis le chargeur de munitions standards jusqu'au super-transporteur spatial en passant par le char de combat et l'exo-armure de classe TITAN. Les sites de production de la section 3 sont exclusivement des stations spatiales dont la taille varie selon leur rôle, les plus petites faisant seulement quelques centaines de mètres de large tandis que les plus grandes (c'est-à-dire les chantiers navals) font généralement plusieurs dizaines de kilomètres de long. La section 3 est également responsable de la création d'organes médicaux et de clones, qu'il s'agisse de clones-soldats, de clone-pilotes ou de clone-équipage. Pour cela, cette section dispose de multiples sites de clonage de masse capable de produire les ressources humaines nécessaires pour remplir les effectifs colossaux de l'armée régulière et de la flotte. Le domaine de la section 3 couvre également la production en masse de nourritures et éléments biologiques nécessaires pour la synthèse des clones.

Les installations de la section 3 se divisent donc en quatre catégories : les stations de production, les chantiers navals, les centres de clonages et les fermes industrielles. Cependant bien qu'elle soit chargée de tenir ces installations en état et d'assurer la bonne marche des processus de fabrication, la section 3 n'en est pas propriétaire : c'est le privilège de la section 2 (Recherche) afin que cette dernière soit libre d'effectuer toutes les modifications qu'elle juge nécessaires pour améliorer le rendement de ces sites ou l'efficacité des produits fabriqués par ces derniers.

STATION DE PRODUCTION HEPHAÏSTOS

Ces stations sont à la fois des centres de production et des installations minières récupérant la matière brute de planètes inhabitées en les fragmentant puis en séparant les éléments utiles à la fabrication par l'usage de champs magnétiques. Certaines des races extraterrestres qui ont eu l'occasion de les voir en action leur ont rapidement donné des surnoms très évocateurs tels que les « *Dévoreurs de Mondes* » ou les « *Apôtres du Néants* », ce qui illustre assez bien la destruction qu'elles sont capables de délivrer dans le seul but d'obtenir de la matière première. Le processus de fragmentation planétaire ne se fait cependant pas en un jour, les stations étant obligées d'attaquer les différentes strates rocheuses l'une après l'autre en traitant un volume de matière pouvant aller jusqu'à 734 milliards de tonnes par jour pour les plus grosses installations. Cela fait que pour assimiler une planète de la taille de la Terre par une seule station de ce genre, il faudrait tout de même près de 23 millions d'années. Seulement la plupart du temps, les mondes désignés comme étant exploitables par la section 3 sont assimilés par plusieurs dizaines de stations Hephaïstos en même temps, à la fois pour limiter le nombre de planètes détruites dans le processus et aussi pour que les installations n'utilisant pas certaines matières puissent rediriger ces dernières vers les sites de production qui en ont besoin.



Les lignes de production de masse sont toutes entièrement automatisées et le personnel affecté sur ce genre d'installation est chargé uniquement d'en assurer l'entretien, la surveillance et la maintenance technique. Les éventuelles améliorations sont toujours apportées par la section 2 (Recherche), dont les équipes d'ingénieurs ont toutes les autorisations nécessaires pour intervenir directement sur les processus de fabrication. Cependant, certains équipements ou objets particuliers nécessitent une précision trop importante ou des processus d'assemblages trop complexe pour être fabriqués à la chaîne, et chaque étape du processus de fabrication est donc supervisé ou même effectué directement par un agent de la section 3. L'exemple le plus parlant est celui des exo-armures de modèle FOX, dont les générateurs miniatures de champs énergétiques et de boucliers défecteurs représentent la plus grande difficulté de production à l'heure actuelle, avec un taux de réussite de seulement 10%.

Les stations Hephaïstos sont mobiles afin de pouvoir se positionner différemment selon la zone à exploiter à la surface d'un monde, puis de pouvoir se diriger vers une autre planète lorsque celle au-dessus de laquelle elles orbitent est totalement vidée de toute matière utile. Mais cette capacité de déplacement est surtout employée pour les positionner à bonne distance de la ligne de front pour l'alimenter rapidement sans toutefois être trop accessible à l'ennemi. Il est d'ailleurs important de noter que, quelle que soient les

coordonnées stellaires auxquelles se trouve une installation de la section 3, elle est toujours protégée par au moins une demi-douzaine de vaisseaux de combat galattéens. Inutile de préciser que les mondes en cours d'assimilation par plusieurs dizaines de ces installations font partie des zones les mieux défendues au niveau spatial dans tout le domaine galattéen.

CHANTIER NAVAL POSÉÏDON

Contrairement aux stations de production HEPHAIÏSTOS, les chantiers navals de Galattée ne sont pas désignés pour extraire la matière brute de planètes, car en raison de leurs tailles gigantesques ils sont tout bonnement incapables de transiter dans le sous-espace ou dans le warp. Au lieu de cela, ils orbitent simplement autour d'un monde leur servant de point d'ancrage stellaire et reçoivent régulièrement d'immenses chargements de matières acheminés par la section 5 (Logistique), provenant le plus souvent de réalités parallèles pour éviter la surexploitation des mondes de notre réalité. Chaque chantier naval est capable de produire l'équivalent de dix super-transporteur par mois, soit une centaine de croiseurs ou trois milliers de frégates de combat, du moment qu'il reçoit les ressources nécessaires. En dehors de ces gros œuvres, les chantiers navals possèdent tous plusieurs centaines de hangars de construction à plus petite échelle qui sont chargés de produire les chasseurs, bombardiers et navettes de transport ou d'abordage à un rythme d'environ un millier d'appareils par mois pour une même installation.



Que ce soit pour les bâtiments de guerre ou pour les appareils de combat, la fabrication est entièrement automatisée du début à la fin. Tout comme pour la plupart des stations Hephästos, les agents de la section 3 stationnés sur les chantiers navals ont uniquement un rôle d'entretien, de surveillance et de maintenance. Les ordres de construction sont toujours pris par le commandeur de section de la flotte, et non par le commandeur de la section de production, afin que les commandes soient conformes avec les besoins du moment sur les différents fronts de guerre existant.

De manière à défendre le cœur du territoire de la confédération, dix des quinze chantiers navals orbitent autour de Jupiter et constituent de ce fait le centre administratif de la section 3. Les cinq autres installations Poseidon se situent au-dessus de cinq colonies majeures de Galattée abritant une importante population civile, et les vaisseaux qui en sortent rejoignent généralement une flotte de guerre ayant besoin de renforcement ou se regroupent autour de Jupiter pour former les effectifs d'une future flotte.



CENTRE DE CLONAGE HERA

La production de la section 3 ne se limite pas à des objets, mais aussi à des êtres humains clonés qui serviront à remplir les effectifs toujours grandissants de l'armée régulière et de la flotte galattéenne. Utilisant des systèmes de création de génome humain aléatoire ainsi que la technologie de croissance accélérée permise par l'emploi de tiberium vert, un centre de clonage standard est capable de produire douze milliers de clones adultes en l'espace d'un mois. Actuellement, il existe près de trois cent centres de clonage galattéens, ce qui porte la production mensuelle totale à six millions de clones. La diversité génomique permet d'obtenir une armée composée d'éléments complémentaires et d'éviter les problèmes de symétrie génétique qui les rendrait vulnérables à des armes bactériologiques ou virales.

Les clones sont tous parfaitement conscients de leur nature et de leur statut particulier qui creuse un véritable fossé entre eux et les citoyens galattéens. Le principe de Jack Galatte concernant les clones est de leur avouer la stricte vérité et d'être honnête avec eux plutôt que de les manipuler en risquant de les voir se retourner contre Galattée s'ils venaient à réaliser qu'on les avait trompés. De ce fait, le processus de croissance accélérée n'est pas doublé par un conditionnement mental ou un quelconque système de contrôle vicieux de ces individus, mais simplement à un apprentissage virtuel pour leur enseigner le langage, l'organisation et

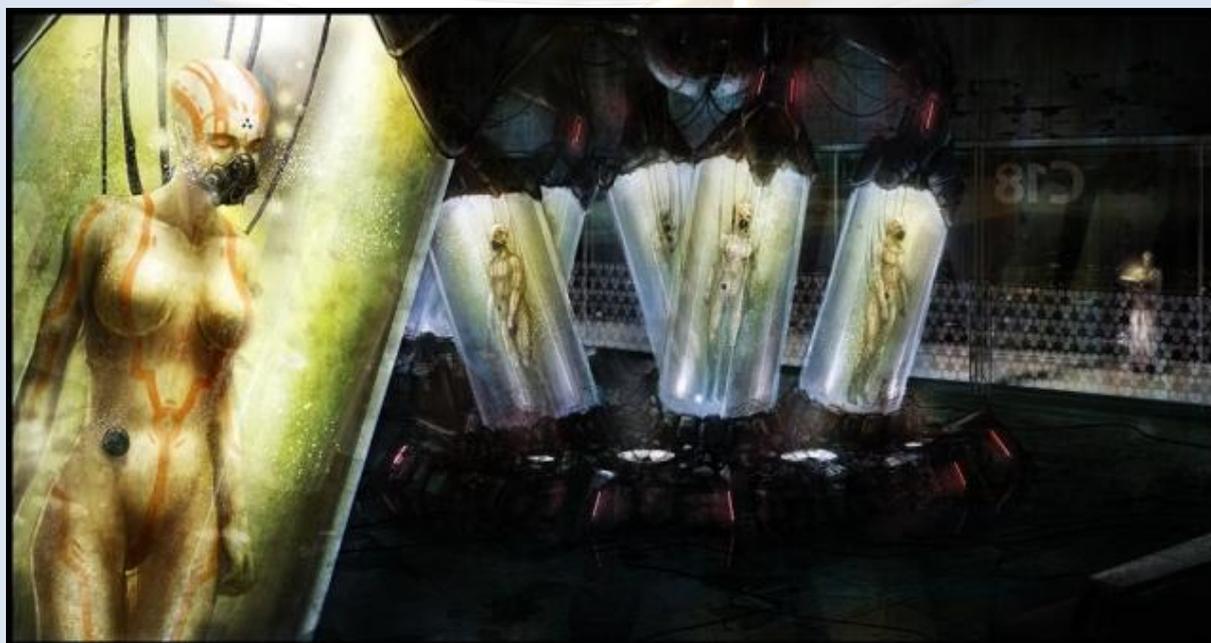


l'histoire de la confédération galattéenne. Après leur naissance, ils reçoivent le choix entre devenir un soldat, un pilote ou un membre d'équipage, et en fonction de ce choix ils sont ensuite connectés aux matrices virtuelles d'entraînement correspondantes, qui sont le domaine de la section 4 (Formation).

Afin d'éviter tous les problèmes liés à l'enfantement, tous les clones naissent parfaitement stériles, ce qui ne les empêche pas néanmoins d'avoir une croissance hormonale normale et des pulsions sexuelles. Il a été envisagé d'agir également sur les hormones responsables de ces pulsions, mais les effets secondaires ont été jugés comme représentant potentiellement une perte d'efficacité non négligeable, et le projet fut définitivement abandonné. De plus, les études ont montré que le paramètre sentimental d'un combattant était plus important que les gènes ou même que l'entraînement lorsqu'il est question de remplir sa mission par tous les moyens, même (et surtout) dans les pires situations. C'est pourquoi les clones ont donc le droit d'entretenir des relations amoureuses et des rapports sexuels de la même manière que les citoyens galattéens, mais ces rapports ne provoqueront jamais de naissance.

En dehors de la production d'humains entièrement clones, les centres Héra sont également chargés de produire du sang et des organes humains synthétiques qui serviront aux installations médicales militaires pour soigner les blessés du front avec la plus grande efficacité. N'importe quelle organe peut être clonée du moment que l'on dispose des éléments nécessaires pour les assembler mais, comme les besoins ne peuvent pas être prédits à l'avance, la section 3 est forcée d'assurer la gestion d'un stock médical colossal entretenu sur chaque flotte de guerre en utilisant les données récoltées par la section 1. Les organes sont placés dans des caissons de stérilisation sous vide afin de pouvoir être conservés quasi indéfiniment, et le génome sur lequel sont basées leurs cellules agit comme un caméléon en imitant celui de l'individu qui reçoit chaque organe afin d'éviter tout risque de rejet.

Tandis que les centres de production et les chantiers navals sont approvisionnés en matières inorganiques, les centres de clonages requièrent des quantités phénoménales d'éléments carbonés et d'éléments nutritifs pour synthétiser les clones et assurer leur croissance. Ces ressources sont acheminées depuis les fermes industrielles Artémis décrites plus bas.



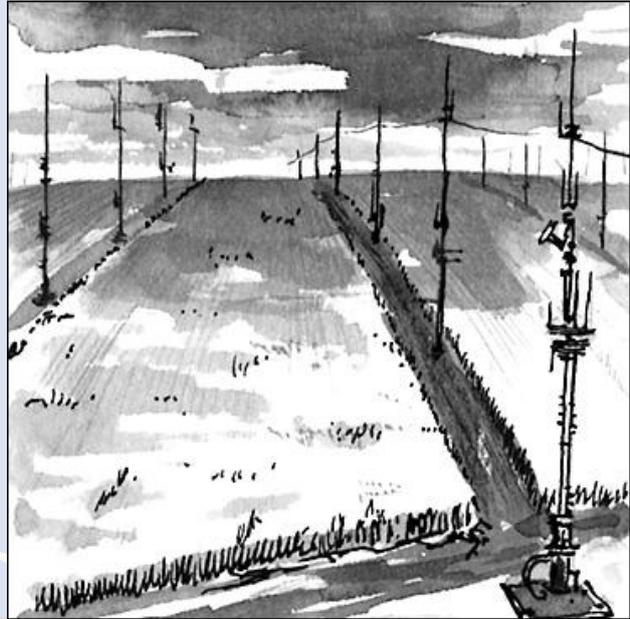


FERMES INDUSTRIELLES ARTEMIS

Le terme exacte pour qualifier ces installations serait « mondes bio-productif », étant donné qu'elles s'étendent sur toute la surface de plusieurs mondes sélectionnés pour leur grande fertilité et la grande étendue de leurs terres émergées. Ces planètes sont entièrement recouvertes de champs agricoles, de plantations d'arbres et de fermes d'élevages diverses chargées de produire nourriture et éléments biologiques nécessaires pour alimenter les armées de clones ainsi que les centres de clonage Héra.

Ce genre d'installation requiert assez peu de personnel, et la plupart des agents travaillants dans les fermes industrielles Artémis se contentent de mener les tâches d'entretien et de réparation indispensables pour maintenir ces sites en état de fonctionnement. Des machines de récolte automatisées parcourent la surface sans arrêt selon un parcours prédéfini planifié pour que, lorsqu'elles reviennent à leur point de départ, il s'est écoulé suffisamment de temps pour que la plantation ait repoussé. Le climat sur ces mondes est contrôlé par des antennes météorologiques dispersées à travers sa surface, optimisant la quantité et la qualité de la récolte.

La production de viande est assurée par des élevages intensifs de bétail, mais contrairement aux élevages de ce type présents dans votre réalité, les bêtes qui y sont enfermées disposent d'un espace vital nettement plus important pour lui permettre de se déplacer et de développer son corps correctement. Il existe de très nombreuses espèces de la faune extraterrestre rencontrée au cours des conquêtes de Galattée qui ont été intégrées aux installations Artémis, que ce soit en raison de la qualité de leur viande ou de leur vitesse de croissance très rapide.





5.5. Section 4 : Formation

« La Force à travers l'Unité, l'Unité par la Formation »

N° de section : 4

Désignation : FORMATION

Commandeur de section : Lennys Madjobsek

Rôle : entraînement des nouvelles recrues de l'armée galattéenne, toutes sections confondues

Qu'il s'agisse de clones ou de citoyens, tous les membres de l'armée galattéenne sont passés entre les mains expertes de la section 4, chargée de former les nouvelles recrues des différentes sections à assurer au mieux leur futur rôle, aussi bien sur le champ de bataille que derrière un bureau ou dans une station spatiale. La section 4 est composée essentiellement par des vétérans originaires de tous les corps d'armées de la confédération, et qui ont choisi de quitter leur poste habituel pour transmettre leur savoir aux nouvelles générations. Beaucoup de soldats vétérans de la première invasion tyranide ont d'ailleurs été choisis spécifiquement par le haut commandement pour rejoindre les équipes de formations dans le but d'augmenter l'efficacité de l'armée galattéenne contre cet ennemi qui est encore aujourd'hui considéré comme la plus grande menace connue, même comparée au Chaos.

La section 4 travaille uniquement au travers de matrices virtuelles conçues spécifiquement pour l'entraînement, ce qui permet de mettre les recrues en situation de combat quasi-réelle mais aussi d'accélérer leur formation en utilisant les accélérateurs chimiques. De cette manière, en l'espace d'un jour, les recrues connectées à ces matrices ont en réalité vécu vingt jours complets, ce qui les rapproche d'autant plus du jour où elles seront jugées aptes à prendre leurs véritables fonctions au sein de l'armée.

Les premiers jours de la formation d'un clone sont toujours les plus délicats, car c'est à ce moment que ses instructeurs doivent lui expliquer qu'il a été créé pour protéger la population galattéenne et mourir en protégeant des mondes qu'il ne verra certainement jamais. Chaque clone est laissé libre d'exprimer sa colère, sa tristesse, son désespoir, ou toute autre émotion qu'il pourrait ressentir face à cette dure réalité, jusqu'à ce qu'il finisse par l'accepter. Cela prend plus ou moins de temps en fonction de la mentalité de chaque clone, mais le résultat est toujours le même au final : l'individu comprend que cette vie est la seule qui lui est offerte, et que le seul choix qui lui est laissé est celui de la façon dont il servira Galattée. Le fait que les troupes de la section 7 (Elite) sont en grande partie composées par des citoyens galattéens volontaires aide beaucoup les clones à saisir l'importance de leur fonction ainsi que le fait qu'ils ne sont pas les seuls à risquer leurs vies dans cette histoire.



5.6. Section 5 : Logistique

« *Toujours à l'heure, même une balle dans le moteur* »

N° de section : 5

Désignation : LOGISTIQUE

Commandeur de section : Vlenyus Zorenn

Rôle : acheminement des ressources nécessaires aux différentes sections de l'armée galattéenne

Etant donné l'étendue multi-galactique du domaine de la confédération galattéenne, il est indispensable que le transport des ressources humaines et matérielles soit géré avec la plus grande précision et diligence, de façon à ce que les différentes positions stratégiques et sites de production soient correctement approvisionnés même dans les pires situations. Pour ce faire, la section 5 dispose d'une vaste flotte de transport dont les vaisseaux sont conçus spécialement pour acheminer des masses colossales d'hommes et de matériels partout où ils sont nécessaires. Cette section ne possède aucune installation fixe et en dehors de son commandeur de section qui siège sur Terre, tous ses agents se déplacent continuellement pour assurer le rôle vital qui leur est confié.

La section 5 possède deux modèles de vaisseaux de transport, désignés sous le terme de Convoyeurs, qui ont évolué au fil des années pour devenir de véritables monstres d'acier remplis de richesses immenses et qui parcourent en moyenne plusieurs millions d'années-lumière par mois. Chacun de ces deux modèles possède un rôle bien précis que nous décrivons ci-dessous :



CONVOYEUR OURANOS

Modèle le plus récent : Mk V (janvier 2010)

Longueur : 3.800 mètres

Largeur : 950 mètres

Hauteur : 500 mètres

Coque : 3 mètres de blindage en titane

Champ énergétique : classe C

Bouclier déflecteur : classe D

Equipage : 25 personnes

Volume de transport : 0.95 milliards de mètres cubes

Ce modèle de convoyeur est chargé de transporter tout ce qui concerne les ressources inorganiques telles que les matières premières destinées aux chantiers navals Poséidon de la section 3 ou les productions de chars et d'équipement militaire fabriqués par les stations Ephaïstos. Mais tandis que les cargaisons d'armes et de matériel destiné pour le front sont généralement contenues dans des caissons hermétiques et antichocs, les immenses chargements de minerais sont entreposés dans de simples containers de taille gigantesque pouvant soutenir plusieurs centaines de millions de tonnes chacun pour faciliter leur déchargement.

En raison du faible besoin d'entretien de ces vaisseaux, qui sont d'une excellente fiabilité en raison de leur rôle très limité, ils requièrent très peu de membres d'équipage et la plupart des opérations de maintenance les plus importantes sont effectuées pendant le déchargement à quai par des équipes de techniciens rattachés aux installations sur lesquelles ils viennent s'amarrer. De très nombreuses tâches



d'entretien internes sont également effectuées par des systèmes automatiques et des robots contrôlés à distance par l'intelligence artificielle du vaisseau, réduisant d'autant plus l'effectif nécessaire à bord et assurant que le bâtiment reste opérationnel le plus longtemps possible.

A ce jour, cinq générations de convoyeurs Ouranos ont vu le jour depuis la Mk 1 jusqu'à la Mk 5 actuelle, mais les modèles antérieurs à la Mk 3 ont été retirés du service actif et démantelés pour que leur matière soit réutilisée dans la construction de modèles plus récents. La différence principale entre les différentes générations de convoyeurs Ouranos se situe principalement au niveau des systèmes mécaniques et électroniques internes : les Mk 4 sont les premiers à avoir reçu les moteurs warp en avril 2006, par exemple, tandis que les Mk 5 ont bénéficié de plusieurs améliorations issues des secondes campagnes extraterrestres telles que les circuits supra-électriques de troisième génération ou les champs de thermo-magnétisme.

CONVOYEUR GAÏA

Modèle le plus récent : Mk VII (mars 2011)

Longueur : 4.900 mètres

Largeur : 620 mètres

Hauteur : 700 mètres

Coque : 5 mètres de blindage en titane + 1 mètre d'adamantium

Champ énergétique : classe A

Bouclier déflecteur : classe B

Equipage : 75 personnes

Volume de transport matériel médical : 7 millions de mètres cubes

Personnel maximum transporté : 600 millions d'hommes



Tandis que les convoyeurs Ouranos sont chargés du transport de toutes les ressources inorganiques transitant entre les différentes colonies et installations de Galattée, les modèles Gaïa ont la tâche d'accomplir l'acheminement en masse de toutes les nouvelles troupes et organes à usage médicaux qui sortent des centres de clonage Héra, puis les troupes qui quittent les centres de formation de la section 4 (Formation). Cela ne concerne cependant que les clones, car les citoyens choisissant de rejoindre l'armée bénéficient d'un transport particulier par des bâtiments de guerre de la flotte galattéenne qui les prennent en charge dès le début de leur formation. Les clones ayant achevé leur entraînement sont ensuite équipés en arme et armure avant de prendre place à nouveau dans un convoyeur Gaïa pour être amené sur leur lieu d'affectation, qu'il s'agisse de l'occupation d'une planète nouvellement colonisée ou la pire zone de guerre imaginable.

En raison de la valeur humaine de la cargaison des convoyeurs Gaïa, ces vaisseaux sont nettement mieux protégés que leurs petits frères de modèle Ouranos, ce qui leur permet d'approcher au plus près des zones de guerre sans craindre d'être trop durement endommagés en cas d'une embuscade ou d'un assaut inattendu sur les positions galattéennes.



5.7. Section 6 : l'Armée Régulière

« Par le marteau et par l'enclume, toujours vainqueurs »

N° de section : 6

Désignation : ARMEE REGULIERE

Commandeur de section : Michael McNeil

Rôle : opérations militaires terrestres et protection des colonies de Galattée

L'armée régulière galattéenne est l'instrument de guerre principal de la confédération galattéenne pour ce qui est des missions à la surface de planètes, qu'elles soient habitables ou hostiles, et quel que soit la valeur stratégique qu'elles représentent. Autrefois composée uniquement de citoyens engagés par un service militaire obligatoire, cette section ne compte plus aujourd'hui que des clones formés dans le but de servir Galattée et de la défendre contre tous ses ennemis. Considérée par beaucoup comme un instrument brutal et destructeur, la section 6 doit cette réputation aux effectifs colossaux qu'elle déploie habituellement lors des campagnes de conquête contre les ennemis de Galattée.

Beaucoup d'officiers vétérans de l'armée régulière ont l'habitude de dire qu'ils ne font que divertir l'ennemi le temps que la section 7 (Elite) n'intervienne pour frapper les points névralgiques et remporter les lauriers de la victoire. Bien qu'il y ait une part de vérité dans cette façon de penser, la section 6 conserve une importance capitale dans le bon déroulement des guerres livrées par la confédération et sans elle, cela ferait bien longtemps que la Terre aurait été détruite. Des menaces telles que le chaos ou les tyrannies ne peuvent pas être vaincues par les seuls efforts des troupes d'élite, car ces dernières ne sont pas assez nombreuses pour se mesurer à des ennemis aux forces si vastes, et c'est là que l'armée régulière prend tout son sens.

La section 6 est organisée en deux branches que sont **l'Infanterie** et **la Cavalerie**. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ces termes ne servent pas à séparer les fantassins des chars, mais les unités qui se déplacent exclusivement au sol et celles qui peuvent effectuer des mouvements aériens plus ou moins limités. Sur le plan stratégique, l'Infanterie est principalement chargée des opérations défensives et dispose d'importants moyens d'artillerie terrestre et de plateformes anti-aériennes mobiles pour protéger ses positions, mais elle peut également être employée pour des assauts conventionnels de grande échelle étant donnée qu'elle est la branche disposant des plus larges effectifs. De l'autre côté, la Cavalerie de l'armée régulière est composée de chars volants et d'appareils de transport stratosphérique, ce qui en fait l'outil idéal pour la plupart des missions d'offensives. Très souvent, ces deux branches œuvrent de concert pour combiner leurs capacités. Cela revient à prendre l'ennemi entre le marteau de la cavalerie et l'enclume de l'infanterie, ce qui a donné la devise de la section 6 placée en début de ce chapitre.

Contrairement à la section 7 qui est axée principalement sur l'usage d'infanterie d'élite, l'armée régulière compte presque autant de chars de combat que de combattants à pied, que ce soit dans l'Infanterie ou dans la Cavalerie. Ce choix stratégique est principalement dû au rôle que joue habituellement cette section sur le terrain, et qui implique la plupart du temps des engagements militaires de très grande ampleur où la puissance de feu est la première des priorités.



ESCOUADES DE COMBAT RHINO

Bien que l'Infanterie de l'armée régulière ne soit pas principalement axée sur l'usage de combattants fantassins, elle en comporte néanmoins une quantité non négligeable qui est organisée en escouades de combat portant le nom de code Rhino. Elles sont souvent comparées aux escouades aéroportées Eagle, qui sont leur équivalent au sein de la Cavalerie de la section 6, toutefois en dehors du fait que ces dernières sont transportées par navette , il n'existe pas de véritable différence entre ces deux types d'escouades.



Les escouades Rhino comportent chacune dix soldats dirigés par un sergent secondé d'un caporal, ce qui porte l'effectif total à douze membres. La plupart du temps, ces escouades opèrent en grande quantité lors de batailles à très large échelle menées par la section 6, car les missions spéciales à faible effectifs concernent principalement la section 7 (l'Elite) ou, à défaut, la Cavalerie de l'armée régulière. Leur rôle principal est de tenir une ligne de front cohérente face à l'ennemi pour faciliter le travail des autres sections de l'armée. Malgré le fait qu'ils ne soient pas aussi bien équipés que les soldats du corps des citoyens, ils possèdent néanmoins assez de puissance de feu pour causer de sérieux dégâts à n'importe quel type d'adversaire auquel ils peuvent faire face.

Les escouades Rhino opèrent presque toujours en coordination avec des forces blindées de l'armée régulière, qu'il s'agisse de chars de combat, de pièces d'artillerie longue portée ou de plates-formes antigravs de soutien. Les rares fois où elles doivent se débrouiller seules, le plus souvent en raison de conditions climatiques extrêmement rudes ou d'importantes perturbations électromagnétiques, leur stratégie de base est d'avancer lentement mais sûrement. Chaque mètre carré de terrain se trouvant derrière la ligne de front doit être scrupuleusement vérifié et sécurisé avant de progresser plus loin. Chaque escouade reçoit la responsabilité du contrôle des zones par lesquelles elle progresse, ce qui signifie que si des ennemis viennent à percer la ligne de front et ainsi à mettre en danger les unités d'arrière-ligne, la faute en revient aux escouades d'infanterie qui ont mal contrôlé le terrain. Les unités blindées peuvent apporter leur aide dans cette tâche en utilisant leurs senseurs et autres instruments de détection, mais elles ne peuvent en rien être tenues responsables de la vérification complète de la zone conquise en raison de leur visibilité et de leur mobilité réduites. C'est l'une des raisons qui fait que chaque soldat de l'armée régulière porte un casque équipé d'une caméra embarquée qui enregistre l'intégralité de sa mission avec une durée d'enregistrement maximale de 72 heures.

Contrairement au corps des citoyens, les escouades Rhino ne comptent pas de médecins ou de techniciens dans leurs rangs, tous leurs effectifs étant composés exclusivement de combattants purs et durs. Ce sont les escouades médicales PHOENIX et les escouades techniques LYNX qui ont pour tâche d'apporter ce genre de soutien de première ligne pour le bon déroulement des opérations. Ce découpage en spécialisation parmi les effectifs de la section 6 sert principalement à ce que chaque escouade se concentre uniquement sur un seul rôle et se montre donc le plus efficace possible dans ce rôle précis.



ESCOUADES AÉROPORTÉES EAGLE

Ces troupes constituent l'épine dorsale de la Cavalerie de la section 6 et représentent de par ce fait une grande partie de ses effectifs de combat, car les missions d'offensives nécessitent un contrôle du terrain que seuls les fantassins sont capables d'obtenir. Mais contrairement aux escouades Rhino qui doivent s'assurer de conserver un contrôle total du terrain qu'elles ont sécurisé, les escouades Eagle ont pour principal objectif l'élimination du plus grand nombre de menace en un temps le plus court possible afin de forcer l'adversaire à se replier vers d'autres positions. Au lieu d'un nettoyage systématique, ces troupes effectuent une frappe rapide et impitoyable qui ne doit être stoppée par rien ni personne. C'est en raison de leurs tactiques agressives que ces escouades sont utilisées également comme forces de réaction rapide en cas d'attaque imprévue de l'ennemi sur des éléments de l'arrière-garde galattéenne.



Les escouades Eagles sont organisées de la même manière que leurs homologues de l'Infanterie : dix soldats plus un sergent secondé par un caporal. Elles sont véhiculées habituellement par navettes d'assaut transportant chacune deux escouades complètes, formant ainsi un groupe d'assaut ou groupe d'intervention de la Cavalerie selon la mission reçue. Leur armement est plus compact que celui des escouades Rhino afin d'augmenter sensiblement leur mobilité, ce qui fait qu'ils ont accès à de l'équipement plus évolué mais néanmoins inférieur à celui du corps des citoyens. Leur principale faiblesse est néanmoins de pouvoir se retrouver rapidement à court de munition en cas d'engagement prolongé s'ils venaient à se retrouver coupés de tout ravitaillement (heureusement, les systèmes de largages orbitaux permettent presque toujours d'approvisionner les troupes au sol).



5.8. Section 7 : l'Elite

*« L'armée remporte les combats,
la flotte remporte les batailles,
l'élite remporte les guerres »*

N° de section : 7

Désignation : ELITE

Commandeur de section : Rei Galatte

Rôle : opérations militaires terrestres et spatiales à haut risque

La section 7 est sans aucun doute la plus prestigieuse de toutes, et indubitablement la plus célèbre de toutes les sections de l'armée galattéenne. Les enfants grandissent en rêvant de faire partie de ses unités d'élite pour conquérir des dizaines de mondes à l'autre bout de l'univers, et les vétérans retournés à la vie civile reviennent avec des millions d'histoires fabuleuses à raconter sur les lieux qu'ils ont visités et les ennemis qu'ils ont vaincus.

Là où la section 6 de Galattée fonde sa force sur le nombre et sur la stratégie de vastes batailles, les troupes d'élite galattéennes comptent sur le talent, la bravoure, et un équipement à la pointe de la technologie confédérée. Leurs effectifs sont bien faibles en comparaison avec ceux de l'armée régulière, toutefois si l'on tentait de comparer le potentiel de destruction des deux sections militaires, l'élite l'emporterait haut la main sans la moindre difficulté. Plusieurs de ses unités de combat sont issues de programmes de recherche extrêmement poussés et défiant parfois les principes de la science et de la raison elle-même, séparant de façon non-officielle les unités d'élite « conventionnelles » et les unités « non conventionnelles ».

Les troupes d'élite se chargent quasi uniquement des missions spéciales dont les objectifs sont soit d'un grand intérêt pour Galattée, soit particulièrement difficiles à atteindre, deux conditions qui sont souvent liées. Le danger est donc le quotidien des membres de la section 7 et c'est pourquoi elles ont le respect et l'obéissance des clones-soldats de la section 6 en dépit de leurs nombreuses différences. Le moindre membre des troupes d'élite galattéenne possède plus d'autorité qu'un officier de terrain de l'armée régulière ou qu'un capitaine de vaisseau de la flotte, et seuls les commandants d'armée ou de flotte peuvent contester leurs décisions. Ils ont cependant reçu pendant leur formation les valeurs nécessaires pour savoir ne pas abuser de cette autorité et savoir l'utiliser à juste titre, même s'ils ont pour consigne de placer la vie des citoyens galattéens au-dessus de celle des clones de la section 6.

LE CORPS DES CITOYENS

Responsable : cmd. Emma Renkir

Date de création : janvier 1986

Effectifs : 4.284.325.000

Quartier général : base souterraine de Tartarus, nouvelle lune (Terre)

Statut : actif

Le corps des citoyens est l'unité de combat d'élite galattéenne disposant des effectifs les plus importants, ce qui fait qu'elle constitue en quelque sorte l'épine dorsale de la section 7. Ses troupes sont formées exclusivement de civils galattéens volontaires, d'où le nom de ce corps d'armée. Devenir un citoyen est un choix offert à chaque civil de Galattée, et bien que le risque de mourir en service soit bien réel, les avantages offerts à ceux qui acceptent de servir ainsi la confédération sont loin d'être non négligeables.



Lorsqu'un civil décide de devenir citoyen, il doit subir un entraînement physique et mental particulièrement dur et éprouvant pendant une année complète, du moins en temps réel. La plupart de ces formations et missions de simulation lui seront néanmoins délivrées via une matrice virtuelle en utilisant des augmentiques chimiques pour accélérer le processus : en réalité, l'entraînement d'un citoyen dure entre douze et quinze ans selon les individus et l'intensité de sa formation. Tous les engagés volontaires signent obligatoirement pour vingt ans de service, pas un an de moins, et au bout de cette durée ils pourront s'ils le veulent demander un réengagement de cinq ans, le nombre de réengagement n'étant pas limité. Il est cependant arrivé, suite à certaines guerres ou bataille extrêmement violentes, que le commandeur suprême Jack Galatte ait libéré de leurs engagements tous les citoyens impliqués dans le conflit, renvoyant ceux qui le souhaitent à la vie civile tout en les faisant bénéficier des privilèges dus aux membres de ce corps d'élite. Cela s'est produit par exemple suite à la fin de la première invasion tyrannique, qui est d'ailleurs le conflit enregistrant le plus grand nombre de morts parmi le corps des citoyens à ce jour.

Après avoir terminé son service, un citoyen reçoit une pension à vie dont le montant est équivalent à celle d'un cadre supérieur de l'administration galattéenne, et il peut continuer à servir la confédération en prenant un poste d'officier de l'armée, de politicien ou de juge, ces trois catégories de poste étant réservés uniquement à ceux ayant accompli leur service de citoyen. Ces privilèges ont pour but que Galattée soit dirigée par des personnes qui comprennent parfaitement la nécessité de la guerre et le besoin de protéger la population civile contre les innombrables menaces de l'univers.



En rejoignant le corps des citoyens, chaque civil doit se choisir ce que l'on appelle une Voie. Il existe en tout quatre voies : le soldat, l'éclaireur, l'ingénieur et le médecin. L'entraînement des citoyens commence par quelques semaines de formation élémentaire à l'utilisation des armes et équipements les plus basiques de l'armée galattéenne et, au terme de cette période, chaque engagé devra choisir la voie qui lui convient le plus afin de débiter son entraînement spécialisé.

Une escouade de citoyen est composée de quinze membres : neuf soldats, deux éclaireurs, deux médecins, et deux techniciens.



La voie du soldat :

Il s'agit de la voie la plus « simple » dans le sens où elle requiert très peu de connaissances dans les disciplines scientifiques, mais cela n'en fait pas pour autant la voie la plus facile à maîtriser. En effet, les citoyens soldats se doivent de connaître le maniement de chaque arme, de chaque équipement et de chaque appareil de combat de l'armée galattéenne, même ceux qu'ils sont sensés ne jamais devoir manipuler. Ils n'ont pas besoin d'en comprendre le fonctionnement, simplement de savoir comment les utiliser.

Ces connaissances permettent à ces combattants de ne jamais être pris au dépourvu sur le terrain et de pouvoir réquisitionner à peu près n'importe quoi auprès des troupes de la section 6 qu'ils pourraient rencontrer. Un soldat des citoyens se doit de toujours être capable de continuer sa mission quelle que soit la situation et de connaître les capacités de ses alliés. D'autant que les soldats sont les seuls citoyens à pouvoir monter en grade pour prendre le commandement de groupes de combat de plus en plus importants.

Les soldats composent la majorité des membres d'escouade des citoyens, le plus souvent neuf sur les quinze. En cas de perte du chef d'escouade, c'est toujours le soldat ayant la plus grande ancienneté qui reprend le commandement. La règle est que si une escouade de citoyens perd plus de la moitié de ses effectifs, ses membres sont envoyés dans d'autres équipes ayant subi moins de pertes, mais le plus souvent l'administration essaye de tous les envoyer dans la même escouade pour qu'ils continuent de bénéficier de leur expérience commune. Les soldats citoyens ne possèdent pas d'armement standard, chacun d'entre eux étant libre de choisir avec quelles armes il est le plus à l'aise, de manière à ce que l'escouade bénéficie au mieux de leurs aptitudes. Certains cherchent à rester le plus polyvalent possible mais beaucoup se spécialisent dans une catégorie d'armement en particulier, une information qui est rapidement ajoutée sur leur profil personnel dans les bases de données de la section 1.

La vie d'un soldat est loin d'être facile car, même s'il est un citoyen, sa valeur reste inférieure à celle des médecins ou des techniciens de ce même corps d'armée et c'est pourquoi il a la charge d'assurer leur sécurité. Dans le cadre de certaines opérations à valeur stratégique peu importante, la réussite des objectifs peut être considérée comme secondaire par rapport à la survie de ces spécialistes, un détail qui est décidé soit durant le briefing, soit au beau milieu de l'opération lorsque le chef d'escouade exige que les priorités ont changé. Bien sûr, ce genre de changement de priorité arrive assez rarement et les citoyens sont en général trop consciencieux de leur devoir pour exiger une telle chose à leurs supérieurs.



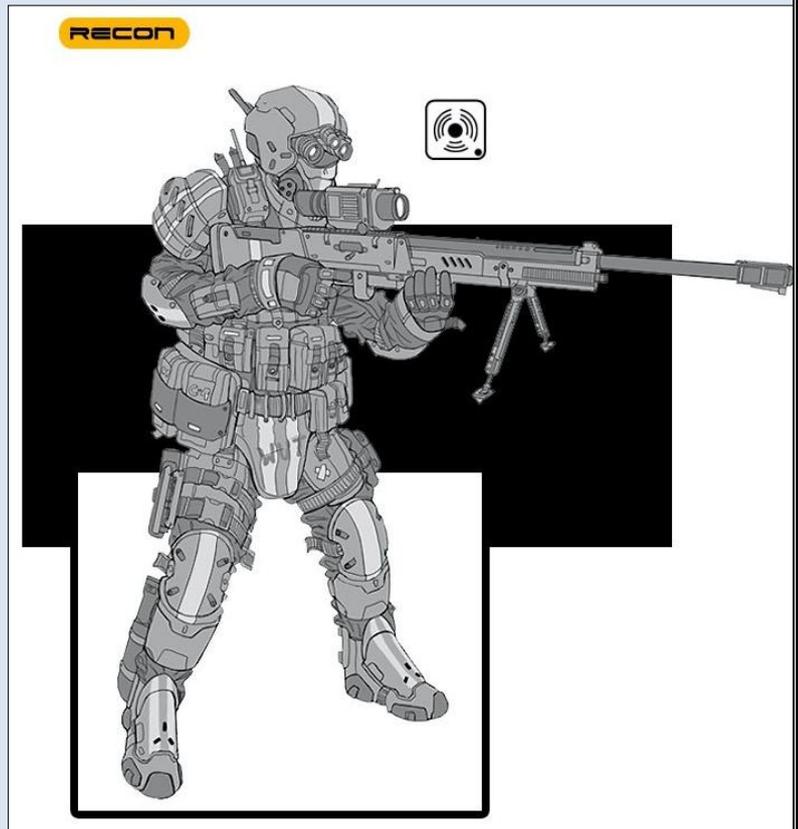


La voie de l'éclaireur :

Considérée comme la voie la plus dangereuse de toutes, la voie de l'éclaireur est en effet pavée de dangers et d'incertitude, car ce sont ceux ayant suivi cet entraînement de spécialiste qui ont pour charge de reconnaître le terrain au-devant du reste de l'escouade. Leurs casques disposent de senseurs supplémentaires pour mieux évaluer les menaces pouvant provenir de l'ennemi mais aussi de l'environnement qu'ils traversent. Ils emportent généralement des appareils de brouillage radio qu'ils activent en cas de besoin pour masquer leur présence et apporter la confusion chez l'adversaire. Afin d'améliorer leur furtivité, ils portent une combinaison thermo-isolante sous leur armure et cette dernière possède un revêtement absorbant d'onde pour masquer leur signature sur les radars et autres capteurs de mouvements. Ils utilisent toutefois très peu de camouflage visuel car l'infiltration et l'espionnage ne sont pas dans les habitudes de l'armée galattéenne.

Une escouade standard de citoyens compte toujours au moins deux éclaireurs travaillant de concert, mais il est très rare qu'elle en compte plus. Ils agissent soit à l'avant pour reconnaître le terrain, soit sur les flancs de l'escouade pour lui apporter un tir de couverture, rarement auprès des autres membres de leur groupe de combat. Lors d'un repli stratégique, ils sont toujours les derniers à quitter la zone, ce qui augmente d'autant plus le risque encouru par ces troupes et rajoute à leur image de suicidaires en manque de sensations fortes. Il est néanmoins difficile de savoir avec exactitude ce qui attire les nouvelles recrues vers cette voie car cela change beaucoup d'un individu à un autre : pour certains c'est effectivement l'attrait du danger, pour d'autres c'est l'excitation de l'exploration, d'autres encore cherchent simplement la solitude, et il y a aussi ceux qui apprécient par-dessus tout le fait d'éliminer leurs ennemis à très longue distance.

Les éclaireurs utilisent toujours des fusils de précision pour engager l'ennemi à longue portée et ainsi éviter de trop risquer leur vie inutilement, si l'on peut dire ainsi. Ils portent également sur eux des armes de poing pour le combat de proximité, mais la plupart des éclaireurs estiment qu'une mission où ils ont eu besoin d'utiliser cette arme est une mission qui s'est mal déroulée. Ils emportent assez peu d'explosifs sur eux, étant donné que la discrétion reste leur meilleure alliée, mais chacun d'entre eux garde toujours au moins une charge de démolition au cas où ils auraient à préparer le terrain pour le reste de l'équipe. La démolition est habituellement le domaine des techniciens, mais il peut arriver que ces derniers ne puissent pas approcher de la cible aussi furtivement que les éclaireurs et c'est pourquoi ces derniers sont habilités à manier les explosifs les plus compacts de l'arsenal galattéen.





La voie du médecin :

Chaque escouade de citoyen se doit de posséder un médecin particulièrement compétent afin de veiller à ce que tous ses coéquipiers survivent à leur mission. Chaque escouade de citoyen en compte deux, néanmoins ils ne sont jamais présents en même temps au cours d'une mission car les médecins de combat citoyens sont jugés trop précieux pour être ainsi risqués inutilement. L'un des deux médecins de l'escouade reste donc sur la flotte ou dans une base fortifiée pour servir de renfort si l'autre médecin venait à être trop gravement blessé ou même tué. Les deux médecins alternent continuellement le rôle de réserve afin qu'ils partagent les risques, mais cette alternance est décidée entre eux en fonction du niveau de danger de chaque mission, car toutes les missions ne se valent pas. Il arrive donc que certains médecins restent en réserve pendant plusieurs opérations successives après avoir vécu une bataille extrêmement difficile.

Etant donné leur grande valeur, l'armure des médecins est plus lourdement blindée que celles des autres citoyens, et ces derniers ont pour consigne de tout faire pour protéger le médecin rattaché à leur escouade. Pour beaucoup

d'opérations, la survie du médecin de combat est prioritaire sur la réussite des objectifs, ce qui en dit long sur l'importance qu'attribue le haut commandement à la survie de ses citoyens. Pour remplir leur rôle, les médecins portent une grande quantité de matériel médical sur eux mais, afin d'éviter de trop réduire leur mobilité, la moitié du matériel médical de l'escouade est réparties entre les autres membres.

Lorsqu'ils n'ont aucun patient à charge, les médecins du corps des citoyens sont chargés d'apporter un appui-feu au reste de l'escouade depuis des positions retranchées ou, à défaut, la position la plus sûre dans la formation adoptée par le groupe au cours d'une progression. A cette fin, ils portent le plus souvent une mitrailleuse lourde ou toute autre arme anti-infanterie de grande capacité faite principalement pour effectuer des tirs de suppression et ainsi forcer l'ennemi à se mettre à couvert. Un médecin citoyen reste donc un combattant d'élite tout aussi capable de causer de lourdes pertes à l'adversaire que ses coéquipiers, et sous-estimer son potentiel serait une bien dangereuse erreur.

Tout comme les éclaireurs, les médecins gardent toujours sur eux une arme de poings plus légère en cas de besoin et considèrent que le fait d'avoir eu à la dégainer est le signe que la mission s'est mal déroulée, mais dans le cas des médecins, c'est la conduite de toute l'escouade qui est remise en cause par ce seul geste. Inutile de dire la honte que ressentent les membres d'une escouade dont le médecin est tué au cours de leur mission.



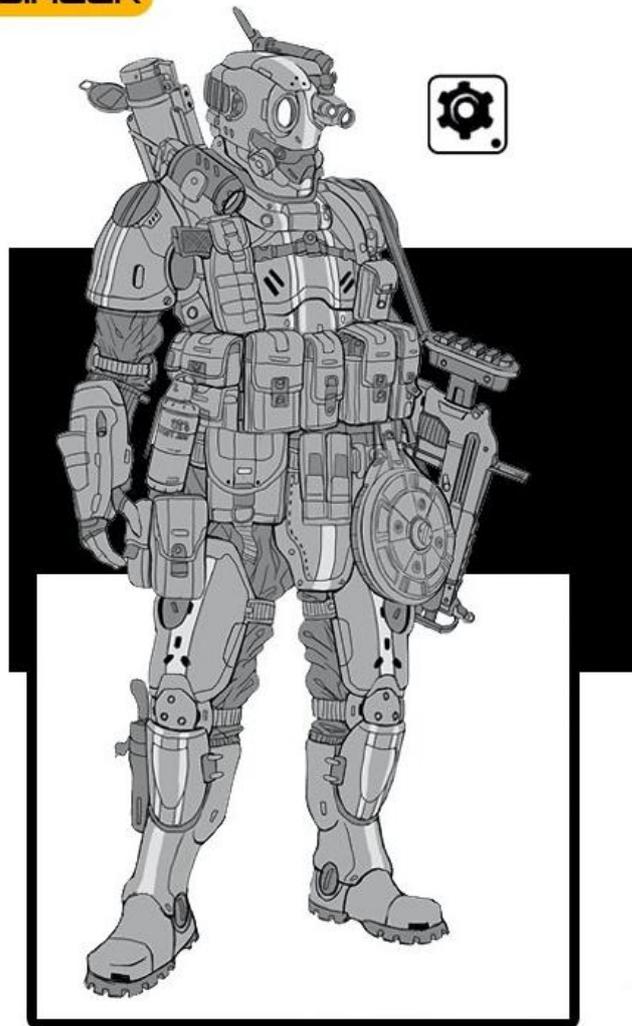


La voie du technicien :

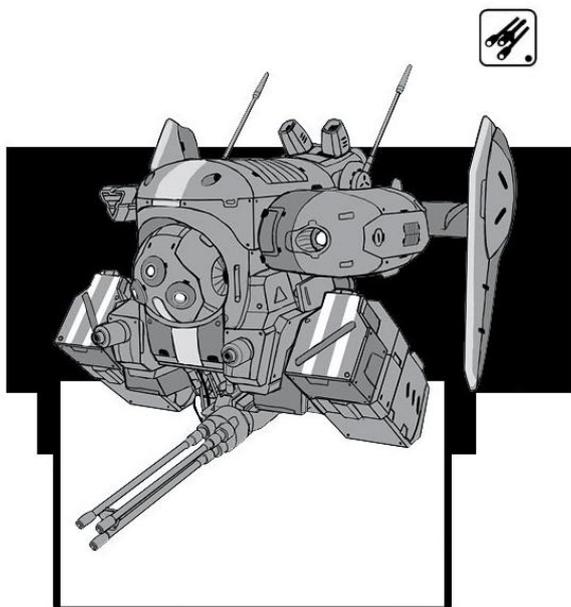
Sans aucun doute la voie la plus difficile du corps des citoyens, celle du technicien est également celle qui apporte le plus grand bénéfice à une escouade et paradoxalement ce n'est pas celle qui manque le plus d'effectifs. De la même manière que pour les médecins, chaque escouade compte deux techniciens, à la différence qu'ils sont toujours déployés ensemble.

En effet, les techniciens sont à la fois des experts en démolition et en guerre technologique, apportant à la fois une grande capacité de destruction et des outils de soutien informatique particulièrement utiles pour le bon déroulement de la mission. En plus d'être le spécialiste antichar et anti-forteresse de l'équipe, ils ont également la tâche de gérer les communications alliées et d'espionner celles de l'ennemi au moyen d'appareils de cryptage-décryptage très sophistiqués. C'est également eux que l'on appelle lorsqu'il faut pirater un système de sécurité ou trouver une faille dans la mécanique d'ingénierie d'une base ou d'un vaisseau. Leur expertise est souvent très importante pour la réussite d'une mission, et les chefs d'équipe n'hésitent jamais à leur demander leur avis pour décider de la meilleure marche à suivre, même si officiellement les techniciens ne sont pas censés avoir de responsabilités hiérarchiques.

ENGINEER



FIRE-SUPPORT DROID



Mais le plus impressionnant des outils du technicien reste encore aujourd'hui le drone d'appui-feu TX-111, une petite merveille de robotique montée sur systèmes anti-gravifiques qui peut soit être pilotée à distance, soit être laissée libre grâce à une IA embarquée. Bardé de senseurs en tous genres et équipé d'un puissant système de brouillage, il dispose d'un lourd blindage et peut déployer un champ déflecteur d'un rayon de cinq mètres maximum pendant une durée maximale de quinze secondes avant de devoir se recharger. Il est alimenté par une batterie à tiberium rouge avec double champ de confinement afin d'éviter tout risque de contamination, et si son niveau d'énergie vient à trop baisser il suffit d'y insérer de la matière carbonée pour reconstituer le cristal.

En raison de sa grande autonomie en énergie et afin d'éviter l'encombrement inutile, le drone d'appui-feu TX-111 ne dispose que de deux armes lasers qui sont une mitrailleuse lourde et un rayon traqueur anti-missile en guise de contre-mesure pour le groupe.



L'UNITÉ FOX

Responsable : cmd. Emma Renkir

Date de création : décembre 1994

Effectifs : 253.000

Quartier général : base souterraine de Tartarus, nouvelle lune (Terre)

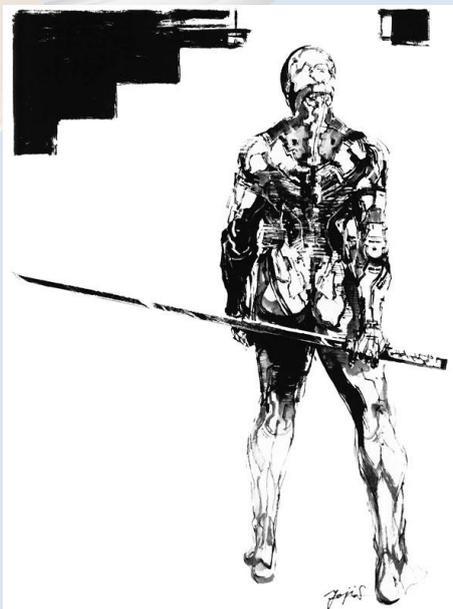
Statut : active

L'unité Fox est un instrument de frappe d'une puissance redoutable et serait sans doute l'élément le plus puissant de l'armée galattéenne si celle-ci ne disposait pas également d'éléments militaires psioniques tels que l'unité Ayanami, l'unité Eva et les redoutables Claymores. On peut cependant dire qu'il s'agit de la plus dangereuse unité d'élite conventionnelle de Galattée, ce qui n'est pas rien.

Les premiers membres de l'unité Fox étaient des clones au code génétique modifié pour en faire les meilleurs soldats possibles, mais ils s'avèrent présenter des problèmes d'instabilité au niveau de leur ADN qui limitait leur espérance de vie à trois ou quatre ans au maximum. C'est pourquoi désormais tous les porteurs d'exo-armure Fox sont des citoyens vétérans qui se sont distingués au cours de plusieurs batailles jusqu'à être décorés de la Honora Crux. Le fait de porter cette médaille signifie que l'individu est digne de revêtir ce modèle d'exo-armure, mais il n'existe pas suffisamment d'exemplaires pour en équiper tous les soldats ayant reçu cette distinction. Beaucoup d'entre eux continuent le combat au sein du corps des citoyens en espérant être un jour transféré dans l'unité Fox, bien qu'il soit nettement plus probable qu'une place devienne disponible par la mort d'un membre de l'unité que par la construction d'une nouvelle exo-armure.

L'EXO-ARMURE FOX MK1

Les premiers modèles Mk1 d'exo-armure Fox étaient assez légers, offraient assez peu de protection à l'utilisateur et ne lui permettaient pas d'emporter beaucoup de matériel sur lui pour sa mission. Leur envoi sur une zone de combat relevait cependant beaucoup plus de la mission suicide qu'autre chose à cette époque, durant le conflit du tiberium, d'autant que l'armure était en grande partie liée au corps de l'utilisateur et était programmée pour s'autodétruire lorsque ses signes vitaux disparaissaient. Basée sur la nanotechnologie, cette armure avait comme avantage principal de multiplier par quinze la force du porteur et de lui permettre de résister à une chute libre depuis la stratosphère. L'objectif était de pouvoir larguer ces combattants directement sur les objectifs principaux sans avoir à se risquer de les voir être interceptés par les défenses anti-aériennes ennemies. En raison de la faible quantité de matériel qu'ils pouvaient emmener avec eux, les porteurs des Mk1 utilisaient presque tous un long katana ultra-dense et privilégiaient donc le combat au corps à corps, utilisant les formidables capacités des servomoteurs de l'armure pour se ruer sur l'ennemi et le couper en deux d'un seul coup. Aujourd'hui il existe encore quelques centaines d'exo-armures Fox Mk1 encore en service, néanmoins elles effectuent très peu de mission en comparaison avec les modèles plus évolués Mk2.





L'EXO-ARMURE FOX MK2

l'exo-armure Fox Mk2 fut développée suite au conflit contre les shiviens et à la découverte des champs énergétiques et des boucliers défecteurs. La miniaturisation de ces technologies à un niveau inattendu permit de concevoir un nouveau modèle d'armure certes plus encombrant, mais d'une résistance incroyablement plus grande et offrant une plus grande adaptabilité sur le terrain. Leur paquetage dorsal renferme un générateur de champ énergétique tandis que plusieurs sous-systèmes présents à différents endroits sous leurs plaques de protection créent des boucliers défecteurs de puissance moyenne. Leurs ceintures sont équipées de systèmes anti-

gravitiques pour ralentir brusquement leur vitesse de chute lors d'un déploiement, qui se fait presque toujours par largage orbital, et l'armure renferme de nombreux composants électroniques permettant d'offrir à l'utilisateur des fonctions avancées qui l'aident dans son œuvre de destruction.

Le modèle Mk2 présente cependant un problème majeur : l'incroyable précision nécessaire pour miniaturiser ses systèmes de défense. Encore à ce jour, aucun appareil de mesure galattéen ne permet d'obtenir une parfaite certitude quant au bon calibrage des champs énergétiques lors de la fabrication, et il y a donc seulement 10% de chance pour que ce calibrage soit correct. En cas d'erreur, lors de sa première mise en route le système de protection provoque la formation d'un trou de vers similaire à ceux créés par les vaisseaux pour les transitions sub-spaciales. Inutile de préciser que les effets d'un tel phénomène sont catastrophiques pour l'armure et tout ce qui se trouve à proximité à ce moment-là. Les rares armures Mk2 qui survivent à leur première activation sont alors portées par des citoyens ayant reçu la Honora Crux suite à un acte d'une grande bravoure. De ce fait, il existe près de 500 fois plus de citoyens détenteurs d'une Honora Crux qu'il n'existe d'exo-armure Mk2 en service.

Systemes embarqués :

- **Boucliers défecteurs** : capables de dévier les projectiles solides de faible calibre
- **Champ énergétique** : capable d'encaisser des tirs d'armes lasers de classe 1 et 2
- **Système anti-gravitique** : permet de freiner la chute d'un largage orbital quelques mètres seulement avant le contact avec le sol. Peut également être utilisé pour annuler l'effet de la gravité sur le porteur de l'armure pendant 60 secondes.
 - **Senseurs avancés** : détectent les êtres vivants et appareils électroniques dans un rayon de 150 mètres et peuvent être focalisés dans une direction précise pour augmenter la portée à 5 kilomètres dans cette même direction. Permet à l'utilisateur de bénéficier d'une assistance de tir et d'indications avancées sur les caractéristiques de chaque élément considéré comme significatif.
 - **HUD (Head Up Display)** : visière semi-réfléchissante renforcée en fibre de titane avec une couche intérieure translucide permettant d'afficher un écran tactique commandé par impulsion mentale de l'utilisateur. Peut afficher toutes les données analysées par les senseurs de l'armure ainsi que des informations tactiques ou un statut complet de l'armure pour identifier d'éventuelles avaries.



- **Champ de disruption électronique** : ce système situé sur l'épaule gauche de l'armure diffuse des ondes électromagnétiques dans toutes les directions afin de brouiller les transmissions sur une portée d'un kilomètre et désactiver les systèmes électroniques non protégés par un champ énergétique dans un rayon de 100 mètres.

ARMEMENT :

Les membres de l'unité Fox utilisent très rarement des armes laser et préfèrent employer des armes à projectiles solides, beaucoup plus fiables et faciles d'utilisation. Quant aux armes à rail, elles sont beaucoup trop encombrantes et ne sont utiles que contre les cibles les plus massives qui peuvent toujours être détruites par d'autres moyens, aussi ce genre d'armement n'est presque jamais mis entre les mains des membres de cette unité. La seule exception est représentée par le fusil polyvalent M35A7 décrit ci-dessous :

Fusil polyvalent M35A7 :

Longueur du canon : 632 mm

Longueur totale : 725 mm

Poids (déchargé) : 14,2 kg

Poids (chargé) : 16,7 kg

Vitesse à la bouche : 1.769 m/s
(mach 5)

Portée pratique : 1.800 m

Portée maximale : 3.400 m

Calibre : 7,65 x 15 mm

Cadence de tir : 725 coups/min

Capacité du chargeur : 74



Ce fusil est utilisé exclusivement par les membres de l'unité Fox en raison de l'extrême complexité de fabrication de l'arme et de ses munitions. Il s'agit du seul modèle de fusil à rail capable de tirer en rafale libre, grâce à la présence de deux canons parallèles disposant chacun de deux rails utilisés pour propulser les projectiles. Il y a donc deux chambres d'armement et les chargeurs rassemblent leurs munitions sur deux rangées verticales parallèles. Ce dédoublement du dispositif de tir est dû au fait que la technologie de canon rail nécessite un certain laps de temps entre deux tirs pour laisser l'énergie d'impulsion se dissiper. Afin d'assurer un tir continu mais aussi pour éviter tout phénomène de perturbation magnétique, les munitions sont tirées en alternance dans les deux canons, ce qui fait que pendant qu'une balle est expulsée dans le premier, l'autre dissipe son énergie.

En raison du nombre très important d'impulsions à générer, l'autonomie énergétique de l'arme ne peut être assurée que par une batterie à tiberium bleu à double champ de confinement qui se trouve dans la crosse du fusil et qui peut être changée en plein combat si c'est nécessaire. Chaque batterie autorise un total de 2.000 impulsions, soit l'équivalent de 27 chargeurs environ, mais les missions attribuées à l'unité Fox amène souvent ses membres à dépasser cette capacité, ce qui les oblige à emmener avec eux des batteries de recharge qu'ils entreposent à l'arrière de leur armure Mk2. En revanche, la présence de deux paires de rails en adamantium ainsi que des munitions à pointes d'adamantine fait que le poids de l'arme est particulièrement élevé pour un fusil de sa catégorie.

La grenade Nova :

Considérée comme l'arme d'infanterie galattéenne la plus brutale qui existe, la grenade Nova est réservée uniquement aux membres de l'unité Fox non pas en raison d'une quelconque difficulté de conception, mais parce qu'elle est considérée comme trop dangereuse pour être employée de façon répandue par l'armée de la confédération. Pour être honnête, elle possède assez de potentiel de destruction pour être classée parmi



les charges de démolition ou les engins explosifs de gros calibre, mais sa petite taille fait qu'elle reste considérée comme une simple grenade à main.

Elle est basée sur le même principe que les armes à rail, à savoir la propulsion de projectiles ferromagnétiques par l'utilisation de puissants champs magnétiques, sauf qu'au lieu de diriger les projectiles le long d'un rail, ils sont simplement dispersés dans toutes les directions à une vitesse de Mach 4 (environ 1.340 m/s). Le cœur de la grenade est composé d'une bobine électrique entourée par plus d'un million de billes en acier creuses de 0,5 mm de diamètre. Chaque bille contient un liquide hautement explosif nommé Cyclo-Heptaglycérine, qui explose au contact de l'oxygène et dont une seule goutte peut creuser un cratère de deux mètres. Le tout est enveloppé dans une simple coque d'aluminium juste assez résistante pour encaisser quelques chocs externes, de manière à maximiser la puissance d'éjection des billes. Lorsque l'on appuie sur le détonateur de l'engin, l'énergie mécanique est transmise à la bobine sous forme électrique en l'espace de trois secondes. Cette bobine étant composée de plus de quarante-milles enroulements d'un même fil conducteur nanométrique, le champ magnétique créé est ainsi non seulement extrêmement puissant, mais aussi multidirectionnel. Les billes d'adamantium sont alors propulsées dans toutes les directions avec suffisamment de force pour détruire tout ce qui se trouve dans un très vaste rayon, et les systèmes de protection des armures Fox Mk2 suffisent tout juste à protéger leur utilisateur sans surchauffer. Inutile de dire que l'usage de la grenade Nova est interdit tant que des forces alliées ne portant pas ce modèle d'exo-armure se trouve sur le terrain, sauf en cas de force majeure.

Le sabre Seiiki (聖域, sanctuaire) :

Bien que les troupes galattéennes soient assez peu spécialisées dans l'art du corps à corps, les membres de l'unité Fox apprennent tous à maîtriser l'usage du sabre Seiiki. Car ils ont besoin de pouvoir éliminer leurs adversaires de près en profitant de leurs puissants systèmes de défense afin d'économiser de nombreuses munitions sur le terrain. Sa lame courbe d'un mètre de long est en adamantium afin de résister aux chocs les plus intenses ainsi que pour conserver un tranchant parfait en toutes circonstances, tandis que son pommeau contient un système électromagnétique servant à faire vibrer la lame. Les vibrations provoquées possèdent une amplitude de l'ordre du micromètre et une fréquence de 1000 Hz, soit mille aller-retour à la seconde. Cette vitesse de vibration permet à l'arme de déchiquer même les plus résistants matériaux sur simple contact aussi facilement qu'avec un nano-laser de classe 4. Par contre, cela provoque un échauffement de l'air entrant en contact avec la lame, qui devient aussitôt enveloppée d'une aura de lumière presque surnaturelle qui subsiste pendant une à deux secondes après son passage. Ce modèle de sabre était autrefois réservé uniquement à l'unité Fox, mais depuis quelques années son utilisation a été étendue aux sous-officiers du corps des citoyens appréciant le combat de proximité, cela suite à une enquête de la section 1 sur le déroulement des combats de ce corps d'élite contre certaines races extraterrestres.





L'UNITÉ TITAN

Responsable : cmd. Natasha Vladenko

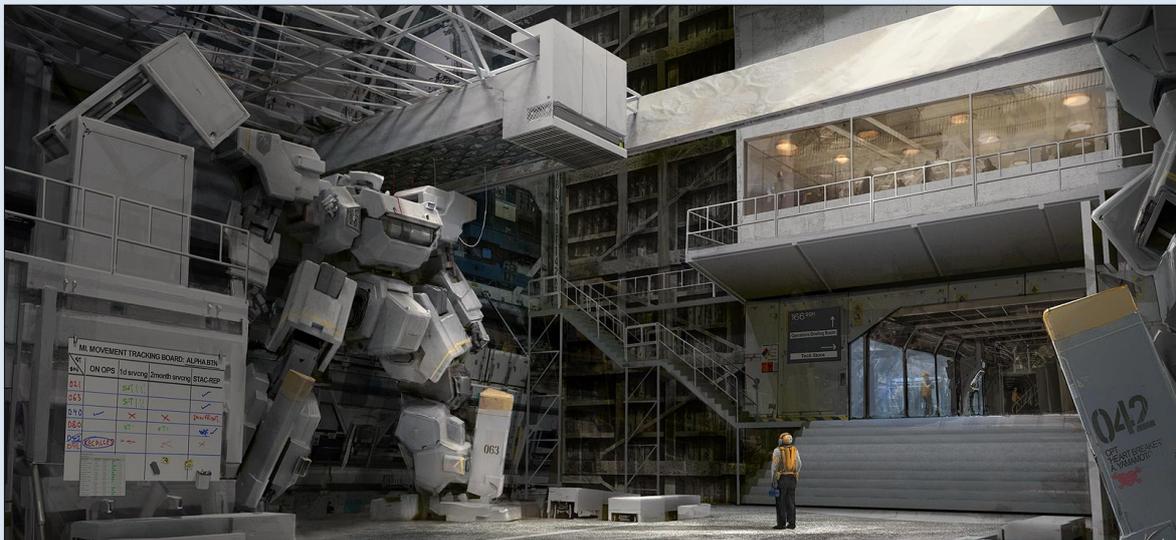
Date de création : juin 1987

Effectifs : 89 millions d'unités, tous modèles confondus, et 234 million de personnel technique

Quartier général : base souterraine de Tartarus, nouvelle lune (Terre)

Statut : active

L'unité TITAN est, après le corps des citoyen, l'unité d'élite la plus répandue sur les zones de guerre galattéennes en raison de ses effectifs importants et de la grande polyvalence dont font preuve ses membres. Initialement composée de simples plate-forme d'artillerie montées sur un corps mécanique bipède, l'unité TITAN a profité de très nombreux progrès technologiques dans différents domaines mécaniques, physiques et informatiques pour devenir la section de combat robotique la plus avancée de cette région de l'univers.



Titan Mk 1

Responsable : aucun

Nom de code : TITAN

Taille : 7,6 m

Date de création : juin 1987

Effectifs : aucun (démobilisés en juillet 2001)

Les titans Mk1 furent construits durant le conflit du tiberium afin de palier à un problème rencontré sur de nombreuses colonies, à savoir les terrains extrêmement accidentés que la Confrérie de Kane utilisait à son avantage pour mener des embuscades ou protéger ses places-fortes. Le cahier des charges concernant leur création était très simple : poser le plus gros canon possible sur un corps de tank





marcheur. Le choix d'un bipode au lieu d'un quadripode fut principalement pour des raisons d'autonomie d'énergie et de coût de production au détriment de la mobilité : le prototype quadripode avait l'avantage de pouvoir tirer tout en bougeant étant donné qu'il avait toujours au moins trois pattes au sol, mais il nécessitait des ressources énergétiques et matérielles bien plus importantes pour fonctionner, d'autant que les tirs en mouvements étaient généralement d'une bien piètre précision malgré l'utilisation de compensateurs avancés.

A cette époque, en raison de la construction très simple du Mk1 et de son utilisation pour le moins standard, l'unité Titan faisait partie de l'armée régulière. Son succès sur le terrain fut mitigé car il nécessitait une protection rapprochée très importante à la fois contre l'infanterie et contre l'aviation, sa grande taille en faisant une cible particulièrement facile. Son principal avantage était sa portée effective de tir, qui était supérieure à n'importe quel autre char de première ligne de cette époque, lui permettant d'engager l'ennemi sans que celui-ci puisse réagir efficacement. Mais cet avantage disparut peu à peu alors que la guerre contre la Confrérie de Kane devenait de moins en moins conventionnelle et de plus en plus chaotique, réduisant l'impact des engins de guerre tels que le Titan. Son utilité sur les champs de bataille devint quasi nulle contre les shiviens et autres races extraterrestres rencontrées par la suite, et c'est pourquoi tous les modèles encore en service furent démobilisés et recyclés en juillet 2001 lorsque le Mk 2 vit le jour.

Titan Mk 2

Responsable : cmd. Jeffrey Solomon

Nom de code : SAPHIR

Taille : 8,4 m

Date de création : juillet 2001

Autonomie : 124 heures

Effectifs : 82 millions

Les modèles Saphir de l'unité Titan sont les premiers marcheurs de combat entièrement humanoïdes mis au point par la section de recherche galatéeenne. Grâce à la technologie shivienne de miniaturisation des batteries à tibérium ainsi qu'à une meilleure maîtrise des nano-mécanismes, ces engins de guerre représentent le summum de la perfection cybernétique. Ils sont pilotés par un unique combattant relié à sa machine via une interface matricielle lui permettant de la faire bouger

comme s'il s'agissait de son propre corps. Les caméras frontales et le système d'écoute sont connectés à ses sens de la vue et de l'ouïe, tandis qu'un réseau de cellules sensibles se trouvant sous le blindage lui apporte la sensation du touché. Des senseurs olfactifs ont même été ajoutés pour lui donner le sens de l'odorat, renforçant d'autant plus la sensation de réel vécue par le pilote pendant sa mission.

Les titans Mk2 offrent à leurs utilisateurs encore plus de liberté de mouvement que le corps humain, les membres étant capables de pivoter dans absolument toutes les directions, mais néanmoins la majorité des pilotes évitent de trop s'habituer aux gestes « extra-humains », de peur de chercher à les accomplir en dehors de leur interface de connexion. Ces marcheurs de combat sont rassemblés en groupes nommés **Task Forces**, rassemblant sept modèles Saphir chacun, afin de remplir des missions spéciales de grande importance contre les forces ennemies. Ils utilisent un armement spécialement adapté à leur taille colossale basé sur la même technologie que pour les armes de l'infanterie d'élite du corps des citoyens.





Titan Mk 3

Responsable : cmd. Diana von Moresco

Nom de code : DIAMANT

Taille : 8,6 m

Date de création : octobre 2002

Autonomie : 124 heures (mode marcheur), 72 heures (mode vol)

Effectifs : 7 millions

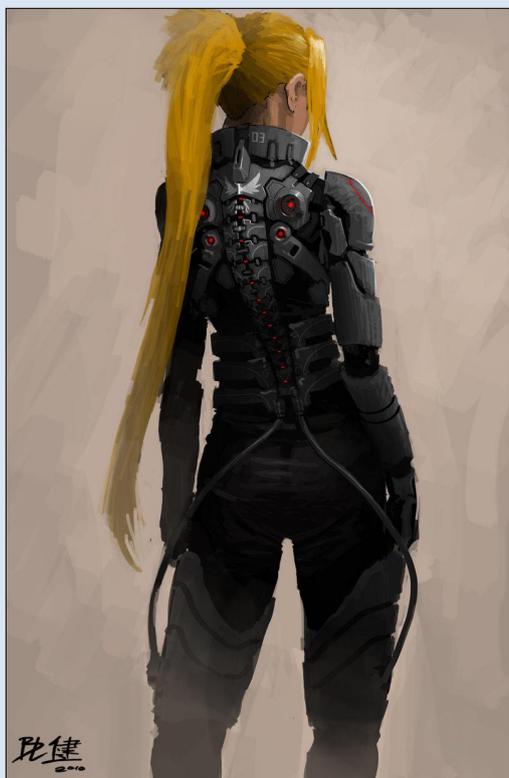
Version améliorée du modèle Saphir, le titan Mk3 modèle Diamant a été conçu pour augmenter encore plus la liberté de mouvement en leur donnant la capacité de voler grâce à des réacteurs dorsaux et à des stabilisateurs de vol. L'utilisation de ces nouveaux accessoires réduit sensiblement l'autonomie énergétique de la machine, aussi les missions offertes aux Task Forces composées de modèles Diamants sont rarement très longues. Heureusement, la majorité de ces missions se déroulent au cours de batailles spatiales et consistent à des abordages de vaisseaux ennemis pour les détruire de l'intérieur ou sécuriser la passerelle de commandement afin que des troupes d'infanterie standard puisse en prendre le contrôle.



Les Task Forces Diamants sont des groupes d'assaut extrêmement agressifs dont la stratégie purement offensive consiste à progresser le plus vite possible vers sa cible, même si celle-ci se trouve à plusieurs centaines de kilomètres derrière les lignes ennemies. C'est pour cette raison que les pilotes de modèles Diamant sont choisis parmi les plus zélés et les plus dévoués des soldats du corps des citoyens, car la première règle durant une mission de Task Force Diamant est toujours « les ordres avant tout ». En effet, ces unités de combat ne peuvent pas se permettre de dévier de leurs objectifs même pour porter assistance à des forces alliées, quel que soit la détresse dans laquelle elles se trouvent. Les membres de ces Task Force ont donc tendance à chercher à rester à l'écart des autres corps d'armée pour ne pas se créer de relation parmi eux, de manière à ne pas se retrouver devant un affreux dilemme au cours d'une opération qui pourrait mettre en péril l'ensemble d'une campagne de guerre. En dépit de cette attitude distante, les pilotes de modèles Diamant sont profondément respectés par les autres combattants des sections 6 et 7 pour leur bravoure au combat ainsi que pour leur parcours exemplaire.



L'UNITÉ EVANGELION



Responsable : Saya Kotega

Date de création : janvier 2002

Effectifs : 7 unités, 6 pilotes, 6.250 personnel technique

Quartier général : forteresse divine de New Jericho

Statut : inactive

L'unité EVANGELION est peut-être l'arme la plus puissante de l'arsenal de Galattée, mais c'est également celle que ses dirigeants politiques et même militaires ont le plus peur d'utiliser à nouveau. Le fait que l'unité EVANGELION n'ait pas été réactivée durant la Grande Extermination montre à quel point l'armée craint de devoir les réutiliser, et à quel point la situation fut désespérée lorsque Rei Galatte décongela son Eva-00 pour la bataille finale de ce terrible conflit.

Développée en urgence pour la Seconde Guerre Céleste en 2002 grâce au savoir apporté par Lilith, l'unité EVANGELION est celle qui possède le plus grand pouvoir de destruction proportionnellement à son nombre de membres, car les créatures humanoïdes de synthèse « Evangelion » sont virtuellement indestructibles par les armes conventionnelles lorsqu'elles sont dirigées par leur pilote. A ce jour, seuls les pouvoirs psychiques ou

psioniques sont à même de pouvoir les atteindre, et même en sachant cela il faut pouvoir accumuler de formidables quantités d'énergies pour espérer les endommager de façon significative. Des tests effectués par Rei Galatte elle-même contre l'unité Eva-01 pilotée par son époux montrent que le système de protection des Evangelions est assez puissant pour encaisser environ 74,3% de ses pouvoirs, qui sont pourtant les plus grands parmi les êtres psioniques de Galattée.

Un Evangelion, plus communément appelé une **Eva**, est une créature humanoïde de synthèse mesurant plus de deux cent mètres de haut et auquel on a donné une armure et inséré des dispositifs robotiques pour qu'un pilote puisse la piloter. Mais connecter simplement ce dernier au système nerveux de l'Eva ne suffit pas à lui permettre de la commander, car au départ elle n'est qu'un corps sans âme incapable de bouger. C'est pourquoi chaque Evangelion possède une âme qui fût autrefois celle d'un citoyen de Galattée s'étant porté volontaire pour subir le transfert spirituel vers l'intérieur d'une Eva et y être piégée éternellement, devenant ce que l'on appelle la Koa de l'Eva. Ces durs sacrifices furent jugés nécessaires pour assurer la survie de l'humanité et de toutes les autres races vivantes enfantées par Lilith, aussi les noms des volontaires sélectionnés restent gravés dans de nombreux monuments à leur hommage et leurs familles sont à l'abri du besoin pour encore un millier de générations. Mais sur les 7 humanoïdes de synthèse type Eva que compte l'unité EVANGELION compte, seules 6 d'entre elles possèdent un pilote attiré car la dernière créée, l'Eva-06, n'a jamais reçu d'âme, et il est fort probable que cela reste ainsi pour toujours. Les pilotes d'Evangelion sont des individus très particuliers dans le sens où ils sont capables d'accorder leur âme sur celle contenue dans l'Eva qu'ils pilotent. Cela demande beaucoup de patience, d'écoute et d'entraînement mental car il faut accepter l'âme de la Koa et se faire accepter par elle en retour pour obtenir d'elle son aide.

Sur le plan du « fonctionnement » d'un point de vue psychologique, on peut considérer que l'âme du pilote contient son **Conscient** et son **Libre Arbitre** de l'Evangelion, tandis que l'âme piégée à l'intérieur renferme son **Inconscient** et son **Instinct**. C'est l'Inconscient qui sait utiliser les pouvoirs de l'âme tels que l'AT-Field (Absolute Terror Field, la barrière ultime de protection de l'âme), la répulsion mentale ou la négation



intérieure, et dans certaines situations il peut déclencher ces pouvoirs pour protéger l'Eva ou même son pilote. La plupart du temps, cependant, c'est le pilote lui-même qui décide quels pouvoirs utiliser et dans quelles proportions, du moment qu'il est suffisamment synchronisé avec sa Koa. Dans le cas où son taux de synchronisation descend trop bas (vers 25%), l'Eva entre si l'on peut dire dans une sorte de coma comme si le pilote était absent. Il peut cependant arriver que, pour des raisons inexplicables mais qui semblent avoir un lien avec l'instinct de préservation, l'Eva entre dans une sorte de folie furieuse et échappe au contrôle du pilote. Cela est arrivé en de rares occasions, et à chaque fois les capacités de l'Eva se sont montrées décuplées, ce qui laisse présumer que nous sommes encore très loin de connaître les limites du potentiel des Evangelions.

Ci-dessous se trouve la liste des différents Eva existant avec les noms de leurs pilotes et de leurs Koa respectives :

Numéro	Pilote	Koa
00	Rei Galatte	(à déterminer)
01	Jack Galatte	(à déterminer)
02	William Farrey	(à déterminer)
03	Saya Kotega	(à déterminer)
04	(à déterminer)	(à déterminer)
05	Teo Kotega	(à déterminer)
06	Aucun	Aucun

La principale raison pour laquelle cette unité fut désactivée après la Seconde Guerre Céleste est que les Evangelions restent un énorme mystère dans de très nombreux domaines, et que leur technologie (ou plutôt leur science) est encore très loin d'être ne serait-ce que cernée correctement. Leurs pouvoirs ne viennent ni des énergies psychiques ni des énergies psioniques, et semblent avoir plus de lien avec l'âme des pilotes plutôt que leur volonté, bien qu'une forte volonté tend à augmenter la puissance de l'âme dans certaines situations. C'est d'ailleurs la raison principale pour laquelle les pilotes des différentes unités Evangelion sont suivis psychologiquement afin de s'assurer qu'ils peuvent déployer correctement ces pouvoirs et non pas être écrasés par eux à cause d'un état mental trop bas. L'état-major galattéen espère néanmoins ne plus jamais avoir besoin de recourir à nouveau à ce corps d'élite. La présence de l'âme d'un citoyen galattéen à l'intérieur des six premières Evas est la première des deux raisons pour lesquelles ces créatures humanoïdes géantes n'ont pas été détruites, la seconde étant qu'elles pourraient bien représenter un jour le dernier espoir de Galattée...



L'UNITÉ AYANAMI

Responsable : Rei Galatte

Date de création : février 1986

Effectifs : 4.257 membres

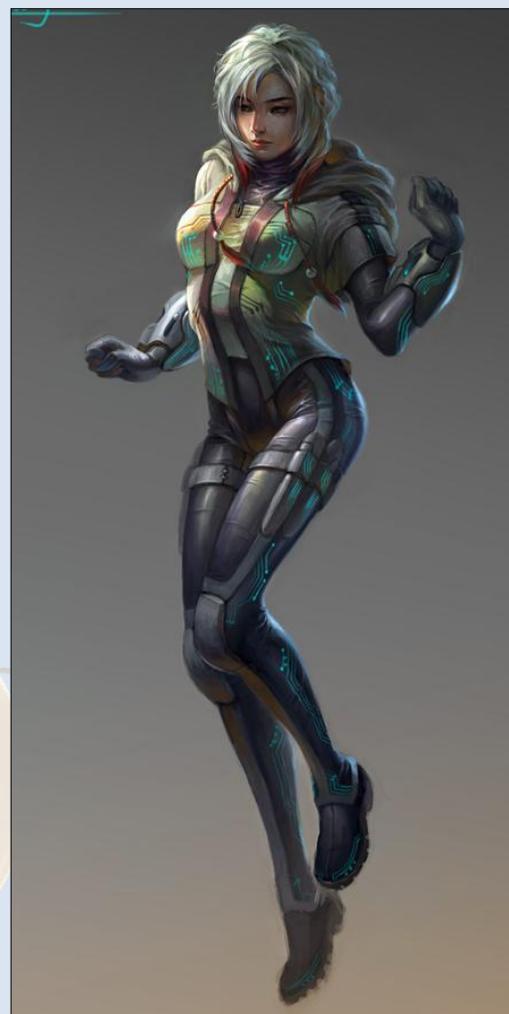
Quartier général : forteresse divine de New Jericho

Statut : active

Il est sans doute impossible de trouver un seul adulte citoyen ou même civil de Galattée qui n'ait jamais entendu parler de l'unité AYANAMI. Ce corps d'élite est très largement médiatisé par l'armée galattéenne afin de justifier son existence et les sacrifices nécessaires à son extension. En effet, les membres de cette unité sont tous des individus qui ont reçu la Marque de l'Ange, aussi appelée le Pouvoir de la Volonté ou la Bénédiction de Lilith, mais seul une personne sur 743 millions peut survivre à une telle expérience en possédant un caractère génétique unique qui reste jusque-là impossible à reproduire artificiellement, même par le clonage. C'est pourquoi les tests génétiques sont obligatoires pour tous les futurs-nés atteignant six mois de gestation afin de voir s'ils portent ou non le gène adapté. Ceux qui le possèdent sont immédiatement intégrés à l'unité AYANAMI selon la loi galattéenne et sont placés en cuve de croissance artificielle avant de recevoir la Marque de l'Ange au moyen de multiples injections de l'ADN de Lilith. Ils subissent ensuite une croissance accélérée et un entraînement intensif à la maîtrise des pouvoirs qui leur ont été ainsi accordés.

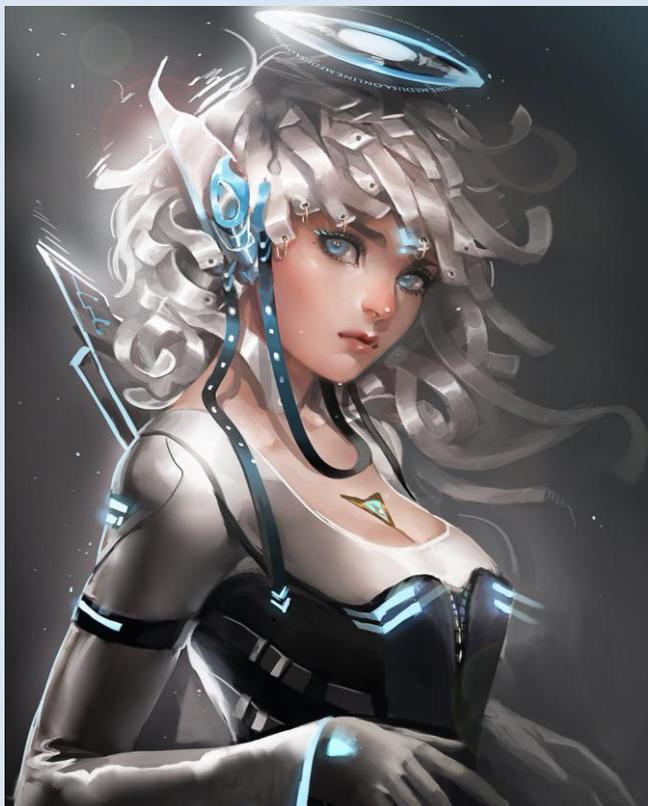
Car ce qui caractérise les membres de l'unité Ayanami, ce sont les pouvoirs psioniques qu'ils sont capables d'utiliser pour modifier la réalité autour d'eux par la force de leur volonté. Afin qu'ils conservent des aptitudes maximales, ces individus sont suivis psychologiquement et bénéficient des meilleurs privilèges que peut leur offrir l'armée galattéenne, sans compter que leur famille peut les contacter par holo-transmission ou venir les visiter sur leur flotte d'attachement dès qu'ils en sentent le besoin, du moment que cela n'interfère pas avec une mission. Faire partie de l'unité AYANAMI est un immense honneur que très peu reçoivent, et beaucoup de personnes regrettent de ne pas être qualifiés pour les rejoindre. Peut-être qu'un jour il sera possible de créer artificiellement les conditions nécessaires chez un humain pour recevoir la Marque de l'Ange, mais pour le moment cela reste impossible malgré le travail de nombreuses équipes de la section de recherche.

Il est très rare que plusieurs membres de cette unité soient envoyés ensemble sur le même théâtre d'opération, étant donné le potentiel de destruction de chacun d'entre eux. La plupart du temps, ils sont simplement escortés par des forces de la section 6 ou d'autres corps d'élite de la section 7 qui ont pour seule tâche de protéger ces combattants psioniques. Il n'existe rien en cet univers qui soit à l'abri de leur puissance, même les forces du Chaos, cependant leurs pouvoirs restent limités par leur volonté qui dépend elle-même de leur santé mentale et physique. Et bien que Rei Galatte, la plus puissante combattante psionique à ce jour, ait réussi à détruire à elle seule une flotte de guerre de plusieurs milliers de vaisseaux, c'est loin d'être le cas des autres membres de son unité.





LA CELLULE MARDUK



Responsable : Rei Galatte

Quartier général : île sacrée d'Enoshima

Effectifs : 215 membres

Cette force spéciale de l'unité Ayanami est actuelle la meilleure arme de Galattée contre les méfaits de la SEELE, ce qui explique pourquoi elle possède une telle importance et une telle autorité sur les institutions de la confédération. Elle fut fondée en avril 2002 par Rei Galatte peu après que cette dernière ait éveillé ses premières capacités télépathiques lors d'une séance de méditation, et rassemble donc tous les membres de l'unité Ayanami étant parvenus à développer cette même aptitude. Le nombre d'individus capable d'atteindre ce niveau de maîtrise de leurs pouvoirs psioniques est cependant extrêmement limité et représente à peine 5% des effectifs de l'unité Ayanami.

Les membres de cette cellule spéciale sont très facilement reconnaissables grâce à leur uniforme blanc et noir, mais surtout grâce au halo techno-psionique qui se trouve au-dessus de leur tête et qui symbolise à la fois leurs pouvoirs de télépathes et leur autorité sur toutes les autres institutions civiles et militaires de Galattée. Ces deux éléments sont généralement les seuls signes particuliers des simples agents de la cellule Marduk, tandis que les officiers de cette cellule peuvent présenter

des ornements plus raffinés et exotiques qu'ils choisissent le plus souvent eux-mêmes ou qui découlent plus ou moins directement de leurs aptitudes psioniques. Leur apparence générale reflète grandement la pureté de leurs esprits, une pureté qui était autrefois testée par la commandante Rei Galatte jusqu'à l'apparition de Benzaiten en 2009, qui décupla l'autorité de la cellule Marduk auprès du reste du peuple galattéen. En effet, étant initialement basé au sein de la cité-forteresse de Jéricho, la cellule Marduk fut transférée sur l'île sacrée d'Enoshima où fut construit son quartier général peu après la naissance de la déesse, toutefois il s'agit bien plus d'un temple que d'une véritable installation militaire. La décision de ce transfert vient officiellement de Rei Galatte, mais des rumeurs tendraient à dire que ce serait Benzaiten elle-même qui en aurait fait la demande à la responsable de la section 7 afin qu'elle puisse offrir aux membres de cette cellule une valeur spirituelle immense.

Lorsqu'un membre de l'unité Ayanami est reconnu comme présentant des aptitudes télépathiques suffisamment puissantes, il est aussitôt convoqué sur l'île sacré d'Enoshima. Là, il reçoit l'immense privilège d'être présenté devant la déesse en personne qui sonde l'esprit du candidat afin d'évaluer non pas ses capacités psioniques, mais principalement sa volonté et la pureté de son esprit. C'est donc elle qui détermine si l'individu est digne d'intégrer la cellule Marduk en faisant de lui l'un de ses champions, un représentant direct de son pouvoir divin. Après cela, lorsqu'il quitte le sanctuaire intérieur de Benzaiten, il doit faire preuve de ses nouveaux pouvoirs, le plus souvent en faisant apparaître un ou plusieurs nagas, afin de recevoir son uniforme personnel. Les membres de la cellule Marduk sont donc à la fois des confesseurs, des interrogateurs et des prêtres, ce qui leur permet de diriger les officies religieuses sur les lieux de prière du culte de Benzaiten lorsque leur présence est requise ou lorsqu'ils en ressentent le besoin pour se rapprocher à la fois du peuple et de leur déesse. Ils font donc partie des personnes les plus respectées et se situent au sommet de la hiérarchie du culte, et cela malgré leur appartenance directe à l'armée galattéenne, ce qui augmente d'ailleurs d'autant plus la popularité de la section 7 auprès de la population civile.



L'UNITÉ CLAYMORE

Responsable : Rei Galatte

Date de création : février 2006

Effectifs : 666 membres

Quartier général : forteresse divine de New Jericho

Statut : active

Cette unité a été créée dans une tentative désespérée de contrer la première invasion tyrannique de 2005, et eut des résultats dépassant toutes les attentes malgré le nombre peu élevé de survivantes au programme. Sur un million de clones-combattants sélectionnés, seules 666 femmes survécurent à la morsure de Vlad III Alucar, le maître vampire que la Seele était parvenu à capturer il y a plusieurs siècles. Elles ont reçu de lui des pouvoirs n'ayant liés ni aux capacités psioniques ni au warp, et en cela elles ressemblent beaucoup aux Evangelions. Depuis leur création, elles ont reçu d'innombrables missions parmi les plus dangereuses imaginables, et pourtant jusque-là aucune de ces combattantes n'a été tuée ou même blessée.

Car les Claymores tirent leur pouvoir du sang de leurs adversaires, absorbant ainsi leurs âmes qu'elles utilisent comme « monnaie d'échange » devant la Mort. C'est du moins l'explication la plus rationnelle que l'on puisse établir pour le moment concernant leurs capacités surnaturelles à ressusciter, à régénérer leurs corps en quelques instants et à prendre l'apparence de ceux qu'elles ont tué. Elles possèdent encore bien d'autres pouvoirs que l'on peut aisément considérer maléfiques, comme une force et une rapidité surhumaine, la possibilité de voir à des distances stupéfiantes ou même travers les choses, sans compter le terrible pouvoir mental de séduction qui leur est strictement interdit d'utiliser sur des clones ou des citoyens galattéens. Cependant bien que les Claymore répondent aujourd'hui aux ordres des officiers supérieurs de la section 7, la seule personne envers qui elles conservent une fidélité et un respect total n'est autre que Rei Galatte, depuis que cette dernière a affronté et vaincu les 666 Claymores en même temps peu après leur création.

Les membres de l'unité Claymore sont vêtues d'une simple combinaison de combat en cuir noir et leur seule arme est une énorme épée à deux mains en adamantium pur pesant plus de cinquante-quatre kilos. Il aurait été facile d'ajouter à cette arme le même système de micro-vibration utilisé sur les sabres Seiiki, mais la force surnaturelle de ces combattantes suffit déjà à détruire absolument tout ce qui se trouve sur leur chemin. Ce sont des chasseuses de vie d'une efficacité redoutable qui ne ressentent ni la peur ni la fatigue, et dont les prouesses martiales égalent celles des plus grands maîtres épéistes galattéens.

Actuellement, en raison des nombreuses guerres menées par la confédération sur plusieurs galaxies entourant la Voie Lactée, les membres de l'unité Claymore sont réparties entre les différentes flottes de guerre. Néanmoins afin d'éviter les incidents, les Claymores rattachées à une même flotte de guerre sont rassemblées sur un unique vaisseau dédié uniquement à leur confort et disposant du minimum de personnel technique requis. Un tel rassemblement de combattantes extrêmement précieuses va bien évidemment à l'encontre des principes de logique stratégique galattéens, mais il n'y a en réalité aucun risque car même si ce vaisseau était pulvérisé, les Claymores reviendraient à la vie pour continuer le combat. Il semble totalement impossible de les tuer définitivement et la seule chose que l'on peut espérer est qu'elles ne se retournent jamais contre Galattée.





5.9. Section 8 : la Flotte

« La flotte meurt mais ne recule pas »

N° de section : 8

Désignation : FLOTTE DE GUERRE

Commandeur de section : amiral Thomas Fry

Rôle : opérations militaires spatiales et protection des colonies de Galattée

La Confédération Galattéenne ne serait jamais devenue ce qu'elle est aujourd'hui sans une puissante et vaste flotte capable de défendre et d'étendre continuellement son territoire. En raison de la prédominance de l'Angleterre dans la fondation de Galattée, la tradition militaire britannique a eu beaucoup d'influence dans l'organisation et l'attribution de budgets colossaux pour la section 8. De plus, les officiers de la Royal Navy étant les plus compétents et les plus expérimentés suite à la guerre contre les égarés, ils ont constitué en quelque sorte la base des tactiques de combat navales de la flotte de guerre galattéenne, du moins pour ce qui est des engagements impliquant des bâtiments de grande taille.

Car on peut néanmoins noter une importante différence par rapport à la flotte de la Royal Navy et qui est hérité de l'histoire même de Galattée. En effet, depuis la victoire obtenue contre les Egarés en 1945, la flotte galattéenne base une grande partie de sa stratégie sur l'usage massif de chasseurs, bombardiers et autres appareils de combat de petite taille. Elle compte donc énormément de transporteurs et de portes-vaisseaux contenant dans leurs ventres un très grand nombre d'escadrilles de combat qui sont envoyées directement sur la zone de combat au moyen de catapultes sub-spatiales depuis une distance de plusieurs années-lumière. Cette stratégie a pour effet de déstabiliser l'adversaire qui n'est généralement pas équipé pour faire face à une telle nuée d'appareils de cette taille : ses armes navales deviennent quasiment inutiles et ses propres chasseurs sont totalement dépassés devant le nombre écrasant d'opposants alignés par la flotte confédérée.



La devise de la flotte présentée au début de ce chapitre est héritée des courageuses résistances effectuées pour protéger les colonies contre des menaces de très grande ampleur telles que les shiviens, la dernière charge de l'UPL ou l'invasion tyrannique. Néanmoins la défense est loin d'être l'option favorite de la section 8 qui préfère avoir l'initiative plutôt que de devoir attendre de découvrir où l'ennemi frappera, surtout lorsque l'on prend en compte la taille du domaine galattéen. L'offensive représente donc la très grande



majorité des opérations de la section 8. L'immensité de l'espace et la vitesse de déplacement des vaisseaux confédérés fait qu'il est facile de dissimuler une flotte à plusieurs dizaines de parsec de la planète à attaquer, du moins lorsque l'adversaire ne dispose pas de technologie de détection spatial très longue portée.

Une attaque standard de la section 8, aussi appelé « schéma d'attaque Alpha », est organisée en quatre vagues d'assaut différentes :

Vague 1 : les chasseurs et intercepteurs

Cette vague est généralement celle qui contient les plus larges effectifs. Elle a pour but d'anéantir les escadrilles de combat ennemies et, dans la limite du possible, de réduire les capacités de défense des bâtiments de guerre plus importants afin de faciliter le travail des vagues suivantes. Ils ont également pour tâche de neutraliser les systèmes de propulsion de ces mêmes vaisseaux afin de les empêcher de fuir avant que les vagues d'assaut suivante n'interviennent. Le plus souvent, les différentes escadrilles sont catapultées tout autour de la flotte ennemie afin de ne lui laisser aucun couloir de fuite mais aussi pour brouiller l'intégralité de ses communications dans toutes les directions. Ainsi, une flotte attaquée par la section 8 ne peut ni appeler à l'aide ni même simplement prévenir ses alliés de la présence de Galattée, à moins de réussir à quitter la zone de combat ce qui est loin d'être évident.

Vague 2 : les bombardiers

Cette seconde vague intervient dès qu'un nombre suffisant de chasseurs ennemis ont été abattus. Elle termine le travail de la vague précédente au niveau des systèmes de défenses des frégates, destroyers et vaisseaux plus importants en saturant leur coque de missiles pour détruire les tourelles et armes navales. Leur arsenal est choisi spécifiquement pour neutraliser les dispositifs d'armement, de communication et de propulsion dans le but de rendre leurs cibles aussi inoffensives et vulnérables que possible en préparation de l'arrivée des deux dernières vagues.

Vague 3 : les navettes d'abordage et Task Force Diamant

Une fois que les capacités défensives de l'ennemi sont estimées suffisamment réduites, la troisième vague intervient pour mener le combat à l'intérieur des vaisseaux pour les faire exploser de l'intérieur ou pour en prendre le contrôle. La grande majorité des équipes d'abordage sont des soldats de la Cavalerie de la section 6, mais elles peuvent également intégrer des escouades du corps des citoyens en cas de besoin. Il n'est pas rare qu'une flotte de guerre galattéenne compte également quelques Task Forces de Titan Mk3 modèle Diamant, dont les réacteurs dorsaux leur permettent de mener des opérations d'abordage dévastatrices qu'ils mènent aux côtés d'escouades de citoyens parmi les plus compétentes.

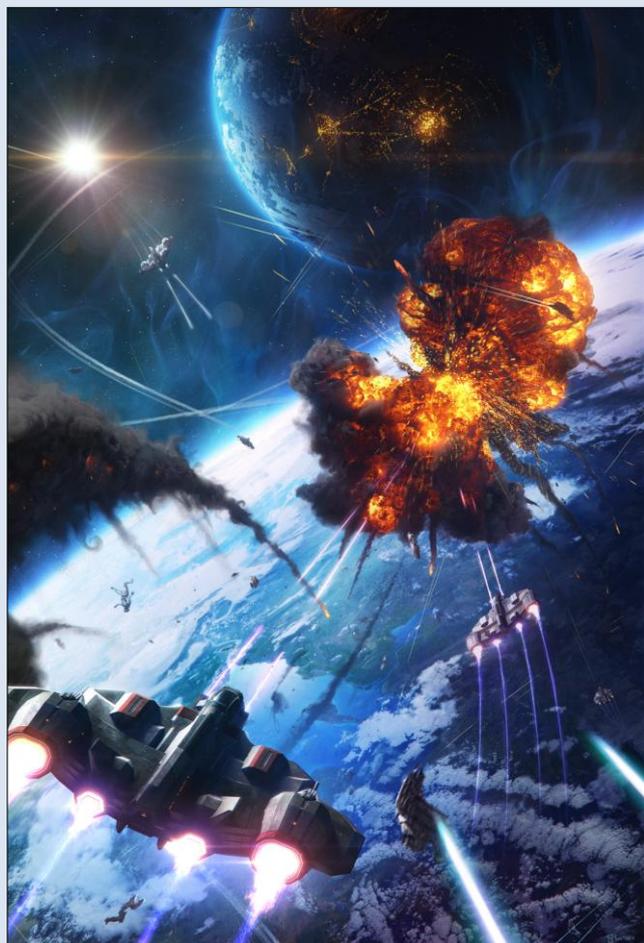
Vague 4 : les bâtiments de guerre

Si des vaisseaux ennemis viennent à résister trop durement aux tentatives d'abordage, le reste de la flotte galattéenne intervient pour achever les résistants avec ses armes navales. Cela revient à donner le coup de grâce à un animal blessé incapable d'éviter la sentence, et beaucoup d'équipages de vaisseaux de guerre apprécient le fait de pouvoir courir nettement moins de risque que les pilotes de chasseurs constituant la première vague d'assaut.

Comme on peut le voir dans cet exemple de stratégie d'engagement standard, la flotte galattéenne privilégie la capture des plus gros vaisseaux ennemis face à leur destruction pure et simple. Cela a deux buts majeurs : d'abord conserver certaines technologies intactes afin de les analyser et de les reproduire, et ensuite faciliter le travail de désassemblage des vaisseaux capturés dont les matériaux serviront à construire de nouveaux appareils de combat galattéens. En effet il est plus simple pour les stations de fabrication Ephaïstos d'utiliser la matière de ces vaisseaux plutôt que d'exploiter des planètes entières dans l'espoir de récupérer les



bons composants. Non seulement les matières les plus intéressantes sont directement à disposition, mais surtout elles sont déjà raffinées et/ou présentes sous forme d'alliage composites, ce qui fait économiser de nombreuses heures de procédés métallurgiques pour les synthétiser.



Etant donné que la capture de vaisseaux aliens plus ou moins intacts est à l'origine de plus de la moitié des découvertes scientifiques de Galattée, il n'est pas étonnant que la section 8 (et la section 7) mettent tant de moyens en œuvre pour la réussite de ce genre d'opérations. Le fait que les troupes d'abordage n'interviennent généralement qu'une fois que la plupart des vaisseaux ennemis ont perdu la plus grande partie de leur potentiel offensif signifie que le risque que ces troupes soient détruites par des attaques externes est assez faible. Cependant il n'est pas exclu qu'elles soient repoussées par des soldats ennemis particulièrement dangereux se trouvant à l'intérieur du vaisseau, ou que celui-ci s'autodétruise durant la bataille. Les pertes sont souvent lourdes parmi les troupes d'abordage qui doivent généralement se battre en très nette infériorité numérique et il peut arriver que, contre certaines races extraterrestres, il soit tout simplement utopique d'espérer réussir à prendre le contrôle d'un vaisseau de ligne.

L'utilisation massive d'appareils de combat légers et de navettes d'abordage ne constitue néanmoins pas la seule option de la section 8 en matière d'engagement spatial. Lorsque cela est nécessaire, ses vaisseaux de guerre peuvent se montrer extrêmement redoutable tant sur le plan de la puissance de tir que celui de la stratégie navale de grande ampleur. Les officiers de la flotte

galattéenne n'ont peut-être pas autant d'expérience dans ce domaine par rapport à d'autres civilisations extraterrestres, aussi leur première consigne dans ce genre de bataille est de toujours aller au-devant de l'adversaire afin de ne pas lui laisser le temps d'imposer son propre mode d'engagement.

Lorsque les vaisseaux de guerre galattéens doivent s'impliquer dès le départ dans une bataille, la formation d'attaque standard consiste à placer les cuirassés au centre accompagnés par de nombreux chasseurs pour effectuer une charge frontale dévastatrice qui attirera le gros des tirs ennemis, pendant que les vaisseaux plus légers surgiront du sous-espace sur les flancs et l'arrière des positions adverses. D'autres formations sont parfois utilisées, mais c'est souvent dans le but d'éviter de montrer à l'adversaire une certaine préférence de la section 8 dans la façon de mener une offensive.



PARTIE 6 : LES ENNEMIS DE GALATTÉE

« Plus un peuple s'élève, plus il attire l'attention d'ennemis puissants et avide de le voir s'effondrer. Notre destin nous amènera vers la perfection, et à cette fin nous devons donc nous attendre à affronter jusqu'aux dieux du Chaos eux-mêmes... »

— Discourt de Jack Galatte au début du projet Starshield

[DESCRIPTION EN COURS]





6.1. La Seele

Désignations : la SEELE, les Archi-traîtres, les Excommuniés

Origines : la Terre

Niveau de menace : Extrême

Puissance militaire : inconnue, estimée à plusieurs dizaines de milliers d'agents dormants

De tous les ennemis rencontrés au cours de l'histoire de Galattée, la SEELE est sans hésitation celui qui jette la plus grande honte et la plus grande peur sur la confédération. Officiellement, cette organisation a été presque entièrement démantelée quelques semaines à peine avant le début de la Seconde Guerre Céleste sur Terre, mais la vérité est malheureusement toute autre. En effet, seul son chef Keele Lorenz et quelques hauts membres de la SEELE ont été capturés, laissant derrière eux un nombre inconnu de cellules secrètes infiltrés dans les diverses institutions civiles et militaires de Galattée.



En raison du niveau de menace très important que continue de faire peser la SEELE sur l'avenir de la confédération, des mesures de sécurité particulières ont été mises en place au sein des postes les plus importants afin d'éviter toute influence néfaste ou usurpation de pouvoir par ces agents de l'ombre. C'est principalement grâce à la cellule Marduk, qui rassemble les individus psioniques à fort talent télépathes, que les plus hauts sièges du gouvernement et de l'armée sont encore jugés parfaitement sécurisés, mais l'administration galattéenne est si gigantesque qu'il est parfaitement impossible d'appliquer ces mêmes tests partout, surtout avec les effectifs actuels de cette cellule. Le commandeur suprême estime cependant qu'à partir du moment où le sommet de la pyramide est sûr, le risque est déjà très grandement réduit bien que toujours présent. Une unité spéciale de la section 2, spécialisée en science psychologique, possède les autorisations nécessaires pour faire passer des tests réguliers à tous les individus possédant un grade d'officier supérieur ou équivalent et, même si cela n'est toujours pas suffisant, cela a permis d'identifier et d'arrêter plusieurs agents de la SEELE avant qu'ils ne commettent l'irréparable.

Pour des raisons encore inconnues, les cellules secrètes de la SEELE semblent agir comme de vulgaires organisations terroristes en provoquant des catastrophes certes terribles mais sans véritable conséquence sur le destin de l'humanité, ce qui contraste très fortement avec leur objectif initial de déclenchement du Troisième Impact. La théorie du commandeur de la section 1 est que toutes ces actions servent uniquement à détourner l'attention de Galattée tout en lui faisant gaspiller de précieuses ressources, mais Nausicäa Galatte présente depuis quelques temps une théorie toute différente : selon elle, chacune de ces actions s'inscrirait dans un schéma stellaire d'une complexité extrême dont elle ne perçoit pas encore la finalité, mais dont les conséquences ne pourraient être que cataclysmiques étant donné les dimensions du tableau général. C'est probablement pour éviter d'affoler précipitamment les membres du haut commandement que Jack Galatte n'a pas encore appuyé officiellement la vision de sa fille, toutefois il semblerait qu'il lui ait déjà donné raison en privé et qu'il ait encouragé ses recherches dans cette direction.

Parmi les actions portées au crédit de la SEELE, plusieurs ne sont que des suppositions basées sur une l'incompréhension de catastrophes observées par les membres de la confédération. L'explosion de l'étoile bleue du système Landyegam, le charnier planétaire de Flogma VII et la propagation du virus zombificateur sur le peuple des Jrulvekiens ne sont que quelques exemples de tragédies ne pouvant apparemment pas avoir été causées par des phénomènes naturels et qui pourraient très bien être l'œuvre des membres de la SEELE. Bien entendu, leurs actions les plus visibles sont celles ayant provoqué des millions voir même des milliards de



morts, mais il est parfaitement possible qu'ils aient également accompli d'autres œuvres infiniment plus discrètes et qui n'ont toujours pas été découvertes à ce jour.

LE PORTAIL ALPHA-51

Dans l'ensemble, la très grande majorité des activités post-guerre céleste de la SEELE sont très largement connues des agents galattéens disposant d'un niveau de sûreté même moyennement élevé. Cependant il est un évènement qui n'est connu que des membres du haut commandement ainsi que par quelques rares personnes autorisées en raison des terribles conséquences qu'il pourrait avoir et qui restent pour le moment totalement inconnues : la disparition le 21 juin 2003 d'un portail trans-réalité durant son transit entre Mars et la nébuleuse d'Origa où il devait être activé par la section 2. Le convoi pourtant fort d'une centaine de vaisseaux de guerre, fut attaqué par des vaisseaux shiviens qui avaient été capturés par la confédération durant la bataille de la nébuleuse argentée en décembre 2001, et qui auraient dû être démantelés par la section 4 après l'assimilation de leurs technologies par la section 2. L'acte de démantèlement avait été signé par le responsable de la station GCF Tamar, le lieutenant-colonel Guenner Olrisk, qui fut retrouvé mort dans ses quartiers quelques heures après l'attaque. Il s'était injecté une dose létale de mercure dans le sang pour se suicider, ou quelqu'un la lui avait injectée de force.

Quoi qu'il en soit, la disparition de ce portail laissera planer une menace terrifiante sur Galattée tant qu'il n'aura pas été localisé. La seule chose un tant soit peu rassurante à ce sujet est que, comme ce portail a été volé bien longtemps après la fin de la Seconde Guerre Céleste, il est absolument impossible que la SEELE ait pu l'utiliser pour atteindre une réalité alternative où le Panthéon des Anges n'aurait pas été anéanti. Cette technologie, heureusement impossible à reproduire uniquement avec un exemplaire même intact, leur a néanmoins peut-être donné le meilleur repère possible pour se dissimuler aux yeux de la confédération. Une équipe de de la section 2 travaille depuis des années à chercher un moyen de détecter les déformations spatio-temporelles provoquées par un portail trans-réalité actif à très longues distances (plusieurs parsecs), afin d'accélérer les opérations de recherche de la flotte galattéenne. Pour le moment, le rayon maximum des technologies de détection n'est que de trois cent quinze unités astronomiques.

Afin de mobiliser suffisamment de vaisseaux et de troupes pour cette traque sans pour autant révéler l'implication de la SEELE dans ce vol de technologie, la version officielle du haut commandement est que le portail Alpha-51 a été capturé par des survivants shiviens désireux de prendre leur revanche sur la confédération. Le commandeur suprême a pourtant bien conscience qu'un jour il devra avouer la vérité au peuple de Galattée lorsque ce portail sera enfin retrouvé et que la confédération pourra affronter de nouveau son ennemi intérieur de front.



LE PROTOCOLE EVANGELION

Tant que la SEELE continuera de menacer l'existence de Galattée, de nombreuses mesures de sécurité resteront en place pour s'assurer que cette organisation n'obtienne pas le contrôle des éléments les plus importants de la confédération, qu'il s'agisse de postes administratifs, de forces militaires ou de technologies avancées particulièrement dangereuses. L'ensemble de ces mesures est écrit dans un protocole nommé le protocole EVANGELION :

Article 1 : tout membre de l'unité Ayanami présentant des aptitudes télépathiques avancées doit passer les tests psychologiques et psioniques de la procédure AUTS-001 afin de déterminer la possibilité d'un rattachement direct à la cellule Marduk.

Article 2 : tout individu faisant partie ou ayant fait partie du gouvernement et/ou du haut commandement de Galattée doit se soumettre au moins une fois par mois à un sondage mental accompli par un agent de la cellule Marduk.

Addendum 1 : Le non-respect de cet article entraînera systématiquement une suspension d'autorité jusqu'à réalisation du sondage mental et la présentation d'une justification du retard devant les autorités supérieures de la cellule Marduk.

Article 3 : tout individu disposant d'un grade d'officier supérieur de l'armée galattéenne doit se soumettre à un examen psychologique par un membre assermenté de la section 1 et/ou un sondage mental par un agent de la cellule Marduk.

Addendum 1 : Le non-respect de cet article entraînera systématiquement une suspension de pouvoir et une garde-à-vue jusqu'à réalisation du sondage mental et la présentation d'une justification du retard devant les autorités supérieures de la cellule Marduk.

Article 4 : toute technologie développée par la branche militaire galattéenne ou par l'IRCG (Institut de Recherche Civile Galattéenne) peut être classée ISC (Importante pour la Sécurité de la Confédération) par le commandeur de la section 2 en fonction. Une technologie classée ISC est sujette aux réglementations suivantes :

Addendum 1 : La sécurisation d'une technologie ISC représente un objectif permanent pour tout membre de l'armée galattéenne, quel que soit son grade ou les circonstances de l'instant, avec un niveau de priorité absolu (Code ULTIMA).

Addendum 2 : Toutes les données d'ingénierie et de R&D concernant une technologie ISC doivent être intégralement sécurisées sur les serveurs fantômes verrouillés de la cellule Marduk. Aucune autre copie n'est autorisée sous peine d'emprisonnement à vie.

Addendum 3 : La fabrication, la manipulation et l'utilisation d'une technologie ISC ne peut être accomplie qu'avec l'autorisation d'au moins trois membres du haut commandement militaire galattéen et avec l'encadrement d'une force de sécurité dimensionnée et habilitée par les autorités de la cellule Marduk.

Addendum 4 : Toute technologie ISC doit être fabriquée avec un système d'autodestruction intégré capable de vaporiser l'ensemble du dispositif en cas de nécessité suivant les procédures de sécurités GCSP-024 et GCSP-026.

Article 5 : tout individu suspecté d'être un agent de la SEELE ou un sympathisant de cette organisation terroriste doit être immédiatement mise aux arrêts pour subir un sondage mental par un membre de la cellule Marduk dans les plus brefs délais.

Addendum 1 : Accuser de manière injustifiée ou mensongère un membre de la confédération d'être un agent ou un sympathisant de la SEELE est passible d'un jugement devant la cour suprême avec comme peine minimale la destitution de toute autorité civile et/ou militaire pendant une durée de deux ans.



6.2. Les tyranides

Désignations : les tyranides, le Grand Carnassier, le Grand Dévoreur, la Ruche

Origines : galaxie inconnue

Niveau de menace : Extrême

Puissance militaire : inconnue, estimée à plusieurs trillions d'organismes combattants pour les analyses les plus optimistes



La communication du gouvernement au sujet des tyranides est telle qu'aucun citoyen ne peut ignorer la terrible menace que fait peser cet ennemi sur l'humanité et sur tous les autres peuples des lilims. Les cicatrices de la première invasion tyranide dans la Voie Lactée entre novembre 2005 et avril 2006 sont encore béantes sur plusieurs colonies qui n'ont survécu que par la bravoure des combattants de Galattée, dont les pertes furent particulièrement élevées même au sein des troupes d'élite. A eux seuls, ces horribles xenos justifient totalement le projet Starshield initié par le président et commandeur suprême Jack Galatte en avril 2006, ce qui n'est pas rien étant donné les immenses ressources mobilisées pour la réalisation de ce projet. Il est donc vital pour tout citoyen ou même civil de Galattée de connaître les redoutables capacités de ce prédateur supra-évolué dévoreur de mondes.

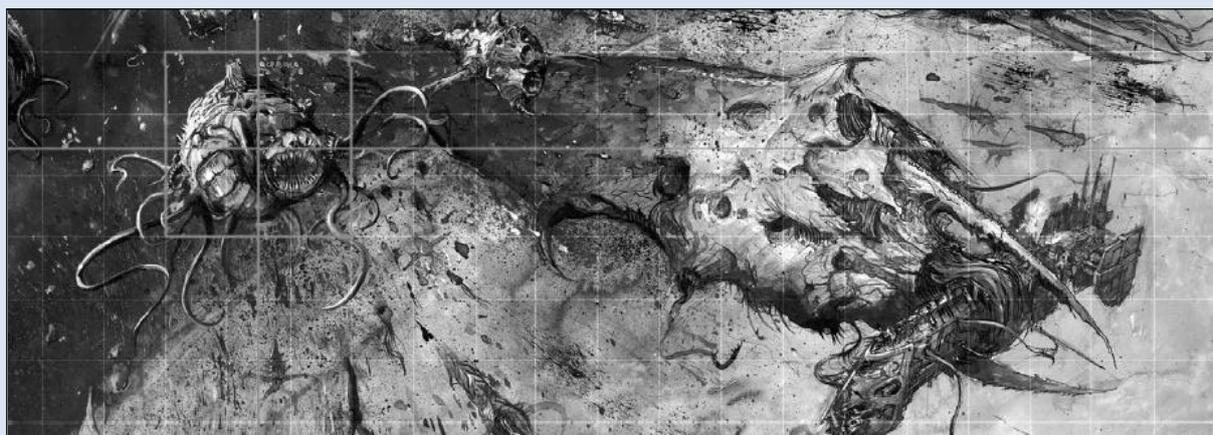
Les tyranides sont une espèce engendrée par Lilim sur une lointaine galaxie voici des éons de cela, et dont l'évolution a très largement dévié de ce que l'Ange de la création avait prévu initialement. Ils partagent de nombreux points communs avec les branches évolutives des zergs ou des arachnides au niveau de leur grande adaptabilité génétique, de leur société de type ruche et de leurs innombrables combattants dépourvus de peur et de pitié. Cependant leur potentiel de destruction est encore plus important en raison du fait qu'ils sont parvenus à créer de gigantesques vaisseaux spatiaux organiques, de véritables Léviathans de l'espace, capables non seulement de transporter des armées de planète en planète et de traverser le vide intersidéral séparant deux galaxies mais aussi d'assimiler toute la biomasse d'un monde en quelques semaines seulement. C'est cette dernière caractéristique qui rend les tyranides si dangereux : tant que leur flotte n'a pas été anéantie, peu importe les pertes qui auront été causées à leurs armées durant la défense terrestre d'une planète, ils récupéreront plus de biomasse que ce qu'ils ont mobilisé pour la conquérir.

Les tyranides ne laissent aucun survivant dans leur sillage, et les mondes qu'ils attaquent sont réduits à de simples rocs stériles dévastés. Cette mise à mort systématique de toute vie se trouvant à leur portée provoque la disparition des énergies psioniques et psychiques partout où passent les tyranides, ces derniers étant incapable d'émettre la moindre émotion, négative ou positive. Cela provoque un phénomène que les forces du Chaos qualifient « d'Ombre dans le Warp », et que les membres de l'unité Ayanami ou de la cellule Marduk désignent plus simplement comme un « Grand Vide ». La seule chose qui subsiste dans ce Grand Vide est une présence mentale écrasante, appelée l'Esprit de la Ruche, aussi grande que l'univers lui-même selon les rares individus qui se sont risqués à le sonder et qui ont survécu. La disparition de toutes énergies mentales fait que les déplacements ou communications à travers le Warp ou l'Aethrys deviennent strictement impossibles dans ces régions, tandis que les individus dotés de capacités psioniques ou psychiques ne peuvent faire appel qu'à leurs propres émotions pour alimenter leurs pouvoirs. Lorsqu'une flotte-ruche déploie ses forces autour d'un système solaire, les planètes de ce système se retrouvent totalement isolées, incapables de fuir ou d'appeler à l'aide, et sont alors condamnées à être assimilées par le Grand Dévoreur.



LA FLOTTE TYRANIDE :

Les bio-vaisseaux tyranides sont de taille très variable, certains comparables aux escorteurs galattéens, d'autres presque aussi gros que les vaisseaux-ruches qu'ils accompagnent. Après mutation, quelques-unes de ces créatures du vide interstellaire deviennent des **krakens**, nommés ainsi en référence à la créature mythologique avec laquelle ils partagent une grande part de leur aspect. Ces vaisseaux sont engendrés en masse pour répondre aux nouvelles menaces rencontrées, et lorsqu'il faut submerger les défenses des mondes qui, par malchance, se trouvent sur la route des abominables tyranides. Ce n'est que tout récemment, avec les nouvelles guerres contre ces organismes dans les galaxies annexes du projet Starshield, que l'on a découvert que nombre d'escorteurs et de croiseurs présents dans les flottes-ruches tyranides sont en fait des vaisseaux-ruches immatures à différents stades de leur développement. On pense que leur lien avec l'Esprit de la Ruche est en dormance et se trouve activé à un moment donné de leur cycle de croissance où ils sont assez matures pour pouvoir projeter leur volonté à travers l'immensité de l'espace.



De nombreux vaisseaux tyranides ont évolué grâce à l'expérience acquise au contact des autres races à travers l'univers et se sont spécialisés, tant et si bien que leurs formes sont extrêmement variables et défient toute tentative de classification. Ces créatures présentent des formes bizarres et très différentes contrairement à celles, plus grosses, qui semblent avoir évolué à partir d'une structure de base. Leur spécialisation semble répondre à des menaces précises et elles forment les premières lignes chargées de briser les formations ennemies. Il semble que leur taille dépende en grande partie de leur rôle et présente un autre caractère d'adaptabilité face aux adversaires qu'ils affrontent.

Vaisseaux-drones d'avant-garde : ces rapides éclaireurs sont les seuls vaisseaux tyranides qui agissent indépendamment du reste de la flotte-ruche. Ils développent rapidement leur propre lien psychique avec l'Esprit de la Ruche, ce qui leur permet d'agir loin des vaisseaux relais. Mais ce développement rapide a un prix : ils restent de dimension modeste et leur espérance de vie est plus courte. Ces vaisseaux rapides et faiblement armés voyagent des années-lumière en avant de la flotte-ruche pour localiser et ensemençer les planètes à assimiler. Ils transportent toujours des organismes d'infiltrations comme les Genestealers ou les lictors qu'ils sèmeront sur ces mondes à l'aide de spores lâchées en orbite basse. Ils peuvent également marquer des vaisseaux ennemis qui seront ensuite engagés par d'autres contingents d'envahisseurs. La menace qu'ils représentent pour les planètes en font souvent la cible prioritaire des attaques menées par Galattée contre les flottes-ruches.

Croiseurs tyranides : il s'agit d'une classe constituée d'un mélange de vaisseaux-ruches immatures et de drones escorteurs surdimensionnés. Ils sont agressifs, quittant la flotte-ruche uniquement pour engager toute menace s'approchant de trop près, cela dans l'optique de la réduire en pièce avec griffes et tentacules. Ils s'éloignent rarement des vaisseaux-ruches car ils semblent être nourris par ces derniers, car leur métabolisme tourné exclusivement vers le combat fait qu'ils sont incapables de subvenir à leurs propres besoins. Les croiseurs tyranides sont sans aucun doute la plus grosse menace de leurs flottes : ils sont massifs et bien armés, et vu qu'ils ne sont pas considérés comme des créatures synapses ils attaquent plus violemment que les autres bio-vaisseaux puisque leur perte ne met pas en danger la cohésion de la flotte. Toutefois, comme la plupart des vaisseaux tyranides, ils ne sont dangereux qu'à courte portée.



Krakens tyranides : ce sont de gigantesques organismes parfaitement adaptés à leur rôle de prédateurs du vide interstellaires. Leur menace est due en particulier à leur large rayon d'action, loin de la flotte-ruche ? et en partie à leur bio-armement variable mais extrêmement mortel. Certains d'entre eux possèdent une proue en forme de bec pour broyer même les cuirassés les plus résistants, tandis que d'autres présentent d'énormes dispositifs lanceur d'acide pour faire fondre les blindages et faciliter les manœuvres d'abordage. Bien qu'ils ne présentent pas un danger pour les planètes elles-mêmes, les krakens peuvent rendre des systèmes entiers indéfendables à cause de leur appétit pour les transports, stations spatiales et autres avant-postes.

Vaisseaux-ruches : ces titanesques organismes voguent dans le vide intersidéral et dirigent le reste de la flotte en servant de relais principaux pour l'Esprit de la Ruche. Ces vaisseaux-mères vivants sont également les bio-usines produisant des nuées infinies de tyranides qui pourchasseront les proies de la Ruche à travers l'univers. Bien que la grande majorité des flottes contiennent plus d'un vaisseau-ruche, on pense, même si le fait n'a pas été confirmé, que l'un d'entre eux exerce un contrôle central et coordonne l'assaut. Un petit nombre d'entre eux présentent une taille beaucoup plus importante que les autres mais n'interviennent que durant les dernières étapes du processus d'assimilation planétaire, car ils sont chargés du traitement de l'atmosphère et des océans. Il est arrivé plusieurs fois que la flotte galattéenne se résigne à abandonner certaines planètes de faible importance pour ensuite lancer une contre-attaque surprise contre l'ennemi une fois la présence de ces titanesques organismes confirmée.

INVASION TYRANIDE STANDARD

Une attaque tyranide se déroule le plus souvent en ___ phases bien précise qui se suivent tant que la planète ciblée n'a pas été conquise :

1. **L'avant-garde** : des drones éclaireurs sont envoyés loin devant la flotte-ruche pour explorer les systèmes pouvant abriter de la vie à dévorer. Lorsqu'ils détectent des mondes à la vie primitive facilement assimilable, ils se contentent de retourner vers les vaisseaux-ruches pour transmettre les coordonnées de ces cibles vulnérables. Dans le cas où une civilisation avancée est détectée, ces drones lâchent en orbite basse des spores de largage remplies d'organismes d'infiltration qui ont pour rôle d'analyser le potentiel des mondes sur lesquels ils s'échouent et de préparer l'arrivée de la flotte par des actions de guérilla et de terreur.
2. **L'épreuve** : les tyranides n'étant pas du genre à épargner leurs forces, ils envoient quasi systématiquement une première vague d'invasion de taille modeste pour éprouver la résistance de ses défenseurs si l'avant-garde vient à détecter une civilisation avancée.

[DESCRIPTION EN COURS]

La principale faiblesse des tyranides vient de leur flotte elle-même : les bio-vaisseaux ne peuvent pas transiter ni dans le sous-espace ni dans l'Immaterium, ce dernier étant de toute façon vidé de toute énergie par l'Esprit de la Ruche. Leur déplacement dans l'espace se fait donc extrêmement lentement, comparé aux flottes de Galattée ou d'autres civilisation avancées, ce qui

[DESCRIPTION EN COURS]



6.3. Le Chaos

Désignations : le Chaos, les Forces du Warp, les Puissances de la Ruine, les Dieux Sombres

Origines : le Warp

Niveau de menace : Majeur

Puissance militaire : plusieurs billions de démons et de lilims corrompus

Peu de dangers sont aussi universels que les forces du Chaos, car leur influence et leur puissance viennent du Warp lui-même, qui se trouve partout de l'autre côté du voile de la réalité. La puissance du chaos dépend directement du nombre de créatures intelligentes et non « élevée » présent dans une galaxie depuis un temps déterminé. En effet, le chaos tire sa puissance des pensées négatives de chaque être vivant doté d'une conscience individuelle et donc d'un libre arbitre. Ces pensées sont absorbées dans la dimension du Warp pour se concentrer, grandir, et finalement développer une conscience propre qui devient le mal incarné, la représentation parfaite de tous les vices des peuples qui les ont engendrés. De ce fait, il est impensable de chercher à protéger des races xenos du chaos sans dans le même temps les aider à réprimer leurs mauvaises pulsions et à élever leurs esprits vers un niveau spirituel supérieur. Si une telle chose est impossible, alors la seule manière de neutraliser les forces du chaos dans une région de l'univers est d'anéantir purement et simplement les races qui en alimentent la puissance.

L'une des plus grandes chances de la confédération galattéenne est de s'être développée dans la dernière galaxie peuplée par Lilith avant que cette dernière ne se réfugie sur Terre, ce qui fait que le Warp n'a pas suffisamment gagné en puissance pour s'introduire dans notre réalité contrairement à d'autres galaxies plus anciennes.



[DESCRIPTION EN COURS]





6.4. Les xeno-dragons

Désignation : les xenos-dragons, les dragons de l'ombre, les aliens, les prédateurs ultimes

Origines : planète inconnue de la Voie Lactée

Niveau de menace : Non négligeable

Puissance militaire : inconnue

En dehors des impressionnants Eternautes et de quelques démons majeurs du chaos, les xenos-dragons sont sans aucun doute les adversaires les plus dangereux lorsqu'ils sont considérés individuellement. A l'instar du grand requin blanc, ces créatures n'ont jamais eu besoin d'évoluer car elles représentent le summum de la perfection prédatrice. N'ayant aucun reflet dans le Warp ou dans l'Etherium de par leur absence totale d'émotion, elles ne sont guidées que par un puissant instinct et une intelligence collective ultradéveloppée qui, alliés à leurs redoutables aptitudes physiques, en font les prédateurs ultimes de la galaxie. Les xeno-spécialistes de la section 2 estiment d'ailleurs que si jamais les tyranides parvenaient un jour à assimiler le génome plus qu'inhabituel des xeno-dragons, le niveau de menace que représentent les flottes-ruches serait multiplié par au moins 10^7 . Cette seule raison suffirait amplement à justifier l'éradication systématique de tout xeno-dragon rencontré par les forces galattéennes, mais leur dangerosité extrême fait qu'il n'est nullement besoin de préciser cela aux soldats de la confédération.



Nul ne sait où sont apparus les xeno-dragons pour la première fois, mais le fait qu'ils aient été rencontrés dans plusieurs galaxies différentes depuis le lancement du projet starshield montre que leur espèce a été implantée en plusieurs endroits par Lilith avant son hibernation sur Terre. Certains scientifiques affirment que le monde natal de ces créatures dans notre galaxie serait la planète Effernos (A-0497-4) où fut découverte la plus grande quantité de xeno-dragons jamais rencontrée dans la Voie Lactée. Malheureusement tout comme les geneastealer, les xeno-dragons sont des spécialistes pour infiltrer les vaisseaux spatiaux de civilisation avancées pour ensuite répandre leur espèce sur d'autres mondes, et plusieurs autres planètes se sont révélées être la demeure de très importantes ruches dont la destruction fut ordonnée de manière quasi immédiate.

Comme toutes les créatures xenos présentant un niveau de menace aussi important, les xeno-dragons sont enregistrées dans les bases de données de tous les systèmes d'analyse militaire, qu'il s'agisse des programmes d'espionnage des corvettes furtives ou du simple identificateur de menace équipant le Head-Up Display des armures de fantassins. Dans l'éventualité où l'un de ces systèmes d'analyse confirme la présence d'un xeno-dragon, un message d'alerte est aussitôt envoyé par tous les moyens disponibles vers la flotte de défense de la Terre afin que cette dernière en prévienne le Haut Commandement et que les mesures nécessaires soient prises pour une éradication totale. Dans le même temps, les soldats identifiant ce genre d'ennemi sur le terrain voient immédiatement les points faibles de leur ennemi être indiqué sur leur visière de combat pour augmenter leurs chances de survie.

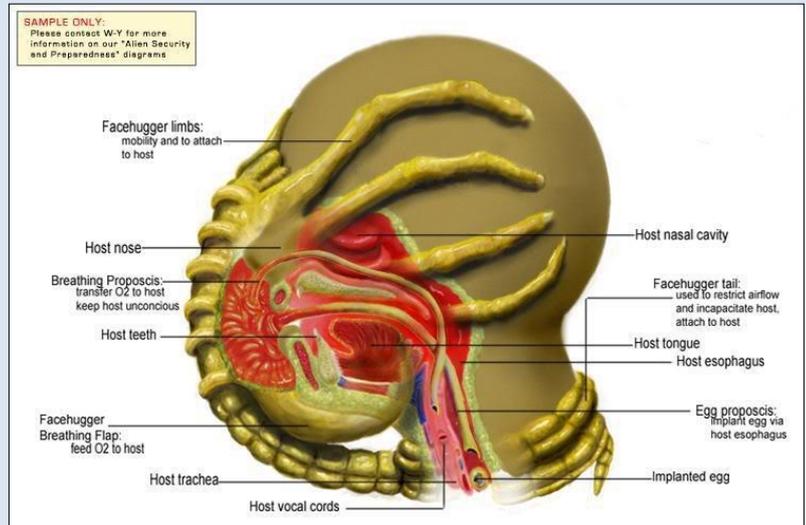




CYCLE DE VIE

Les xeno-dragons se développent selon une organisation rucher avec une **reine** pondreuse et d'une multitude d'individus asexués qui assurent les tâches de défense et d'approvisionnement de la reine. Leur cycle de vie est basé sur le parasitage d'un hôte qui peut être absolument de n'importe quelle espèce du moment qu'il possède une taille suffisante pour accueillir les embryons de xeno-dragons. Le début de ce cycle commence avec la reine qui pond des œufs dans lesquels se trouve la première forme de ses servants : les **facehuggers**.

Ces créatures possèdent huit « doigts » qui lui servent à se déplacer sur une surface mais aussi à effectuer des bonds prodigieux et à saisir la tête d'un hôte potentiel. Leur longue queue sert uniquement à paralyser leur cible une fois qu'ils se sont fixés à leur visage, ceci en s'entourant autour de leur cou afin de pouvoir le serrer dès que l'hôte ou une autre personne cherche à l'arracher à sa proie. Une fois en place, le facehugger insère deux longs tubes à l'intérieur du corps de l'hôte : le premier pénètre la trachée pour approvisionner l'hôte en oxygène ou tout autre gaz lui servant à respirer afin de le maintenir en vie, tandis que le second s'insère dans l'œsophage pour y libérer un unique œuf. Cet œuf est recouvert d'une couche de tissu protecteur qui l'empêche d'être attaqué par le système digestif de l'hôte qu'il va parasiter pour y récupérer les éléments nutritifs indispensables à sa croissance. Une fois l'œuf libéré, le facehugger meurt et libère alors l'hôte qui n'a pas conscience du parasite qui l'habite à présent. Selon les besoins de la ruche au moment du parasitage, l'œuf libéré peut être soit celui d'une reine, soit celui d'un ouvrier (plus souvent appelé **drone**), soit celui d'un **guerrier**.



Les symptômes du parasitage sont extrêmement discrets et peuvent sembler être du uniquement au traumatisme provoqué par l'assaut du facehugger : faible trouble de la vue, nausées et mal de gorge en sont les principaux. Par contre, systématiquement l'hôte ressent une faim allant de modérée à extrême selon sa condition physique du moment. Mais en plus des éléments nutritifs, l'œuf va également analyser le code génétique de l'hôte pour partiellement fusionner avec : il va en récupérer toutes les qualités morphologiques pour ainsi adapter au mieux sa forme finale par rapport au type de créatures qui se trouve dans l'environnement où il va éclore. La durée de gestation nécessaire varie beaucoup en fonction de la nature de l'embryon (selon qu'il s'agit d'un drone, d'un guerrier ou d'une reine, cette durée étant croissante selon cet ordre), mais aussi de la physiologie de l'hôte : certaines races permettent la gestation d'un drone en moins de 12 heures tandis que d'autres nécessitent plusieurs jours.



La naissance se déroule de façon aussi violente que spectaculaire : la larve de xeno-dragon, aussi appelée **chestbuster** en raison de la manière dont il naît, va perforer l'estomac et la cage thoracique de l'hôte pour jaillir de son buste dans une gerbe de sang et de fluides vitaux. Bien que les dégâts provoqués par le chestbuster lors de sa naissance ne touchent aucun organe vital, ils provoquent automatiquement la mort de l'hôte sous l'effet d'un traumatisme extrême des tissus qui se répand dans tout le

corps. Lors de leur naissance, tous les chestbusters se ressemblent à peu près quel que soit leur classe : ils se présentent sous la forme d'un serpent sans yeux et aux dents acérées, qui se déplace à une vitesse remarquable malgré l'absence de membres grâce à une impressionnante musculature du corps.

Par la suite, la larve de xeno-dragon doit se trouver un repère pour grandir et arriver finalement à maturité, ce repère étant de préférence chaud et humide. La vitesse de cette croissance dépend non seulement de sa catégorie (drone, guerrier ou reine), mais aussi et surtout de la quantité de nourriture à disposition de la larve à ce moment : en cas d'abondance de ressources, un drone peut se développer en seulement 24 heures après sa naissance, tandis qu'en cas de pénurie la larve peut hiberner pendant une durée virtuellement illimitée jusqu'à ce que les conditions de croissance soient réunies.



PHYSIOLOGIE :

Les morphologies pouvant être adoptées par les xeno-dragons étant extrêmement variées, nous allons nous concentrer pour nous concentrer sur les caractéristiques qui sont universels à tous les individus :

- **Mâchoire intérieure** : s'il y a bien une caractéristique morphologique qui permet d'identifier à coup sûr un xeno-dragon, c'est la seconde mâchoire qui se trouve à l'intérieur de sa gueule. En effet, derrière les deux acérées qu'elle n'hésite pas à montrer ostensiblement pour intimider ses proies, cette créature dissimule ce qui est certainement son arme la plus mortel. Doté de muscles extrêmement puissants, cette mâchoire intérieure peut jaillir de trente à quarante centimètres hors de la gueule du xenos de façon quasi instantanée, et avec suffisamment de force pour perforer la visière renforcée d'une armure Fox Mk II ainsi que le crâne du porteur de l'armure. Pour certaines civilisations xenos très portées sur la chasse aux espèces dangereuses, la seule preuve pouvant attester qu'un individu a vaincu un xeno-dragon est de lui avoir arraché sa mâchoire intérieure, qui constitue alors un trophée apportant honneur et respect au chasseur.



- **Acide moléculaire** : le sang des xeno-dragons contient une substance synthétisée par un organe particulier situé derrière le cœur, et qui est la substance la plus acide connue à ce jour. Ses propriétés sont si remarquables qu'elle est capable de ronger l'adamantium, une goutte de cet acide pouvant traverser jusqu'à cinq centimètres de ce blindage. La seule matière capable de y résister n'est autre que la peau des xeno-dragons elle-même, dont les propriétés sont données directement par leur sang et qui est donc également impossible à synthétiser artificiellement pour l'instant.



- **Dard perforant** : la queue des xeno-dragons est dotée d'une pointe à la solidité remarquable qui peut facilement traverser la plupart des protections individuelles portées par les soldats de l'infanterie galattéenne. En plus de bénéficier d'une portée d'action très importante, la force et la vitesse de mouvement de cette queue est telle que même les champs de protection des exo-armures Fox Mk-II ne suffisent pas à protéger leur utilisateur de ce genre d'attaque. Néanmoins les xeno-dragons utilisent rarement cette arme dans un but mortel, préférant immobiliser leur proie pour ensuite les transporter jusqu'à la ruche ou vers le plus proche œuf afin qu'elle soit parasitée par un facehugger.

- **Micro-ventouses** : tous les xeno-dragons présentent des ventouses microscopiques, d'environ 3µm de diamètre, au niveau des paumes de leurs mains et du dessous de leurs pattes. Ces structures imperceptibles à l'œil nu leur permettent de marcher sur n'importe quelle surface et selon n'importe quel angle pour surprendre leurs proies depuis les positions les plus inattendues.

- **Hibernation** : l'une des caractéristiques les plus indirectement dangereuses des xeno-dragon est leur capacité à entrer dans une hibernation totale leur permettant de survivre quasi indéfiniment dans un environnement non respirable et, plus impressionnant encore, dans le vide spatial lui-même. C'est cette capacité surnaturelle qui leur a permis d'attendre parfois des millénaires sur des planètes totalement dépourvues de vie jusqu'à ce qu'une présence étrangère n'apparaisse pour les réveiller par sa simple odeur corporelle.

Vision étherienne : autre caractéristique encore très mal comprise et totalement impossible à reproduire artificiellement à l'heure actuelle, les xeno-dragons sont capables de percevoir visuellement les courants de l'étherium. En plus de leur faciliter l'identification de leurs proies, ces créatures sont capables de percevoir leur présence derrière des obstacles et de connaître leur niveau émotionnel du moment pour les attaquer lorsqu'elles sont les plus vulnérables. Certains scientifiques s'accordent à dire que les xeno-dragons les plus âgés, et en particulier les reines, sont capables de lire dans les pensées de leur proie et donc de connaître leurs intentions, voir même de comprendre le fonctionnement des technologies qu'elles utilisent.



6.5. Les Eternautes

Désignation : les Eternautes, les Super-humains, les Êtres Parfaits

Origines : Elysia III

Niveau de menace : non négligeable

Puissance militaire : de quelques dizaines à quelques centaines d'individus dispersés à travers l'univers

[DESCRIPTION EN COURS]





6.6. Les shinaris

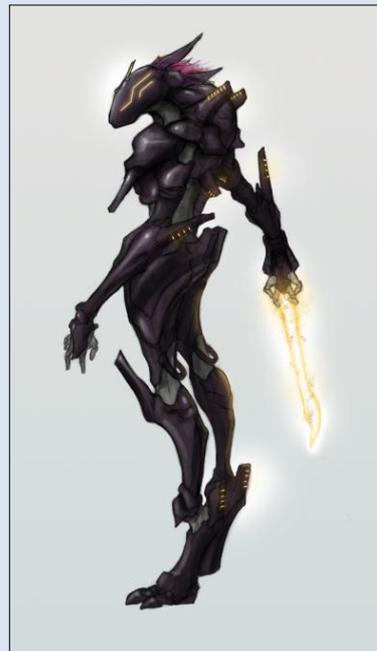
Désignation : les shinaris, les Grands Manipulateurs, les Méprisables

Origines : Shinaria

Niveau de menace : non négligeable

Puissance militaire : nulle (exterminée)

[DESCRIPTION EN COURS]





PARTIE 6 : PERSONNAGES IMPORTANTS

« La puissance réelle d'un individu, qu'il soit empereur, citoyen, criminel, démon ou ange, ne dépend que du nombre de personnes qui croient en lui. »

Les mystères du Warp (John Galatte)

[DESCRIPTION EN COURS]





7.1. John Galatte

Nom : Galatte

Prénom : John

Date de naissance : 1915

Age absolu : 128 ans

Taille : 1m89

Cheveux : blonds

Yeux : bleus

Potentiel psionique : nul

Fonction : anciennement chef de la section de recherche de Galattée, actuellement à la retraite



John Galatte est l'homme qui fit passer l'humanité de civilisation industrielle à empire multi-planétaire sur le point de devenir l'espèce dominante de la Voie Lactée. Citoyen anglais né d'une famille modeste à Londres en 1915, il fut grandement influencé par les écrits de science-fiction de son époque (nommées alors « romances scientifiques »). L'auteur qui eut le plus grand impact sur lui fut sans aucun doute **Herbert George Wells** en raison de sa vision plus que pessimiste sur la nature humaine et son retard psychologique par rapport au progrès technologique. Mais au lieu de décourager John Galatte de la possibilité d'un progrès positif pour l'humanité, le garçon décide de devenir chercheur afin de changer cette situation et d'apporter quelque chose de positif au monde.

Il fit donc des études de physique et de chimie à l'*Imperial College*, dont il sortit en 1938 des résultats remarquables qui lui ouvrirent les portes des meilleurs laboratoires du pays, où il apporta plusieurs contributions importantes, montant ainsi rapidement dans l'estime de la communauté scientifique. Mais lorsque la Deuxième Guerre Mondiale éclata l'année suivante, son équipe de recherche fut absorbée par la division scientifique de l'armée anglaise et il se retrouva à travailler sur la conception d'armements spéciaux. Il travaillait sur l'amélioration des derniers modèles d'avions et de chars de combat lorsque les Egarés apparurent, attaquant toutes les nations de la Terre sans distinction. Le reste de son histoire est décrits dans la première partie de ce livre, et aujourd'hui John s'est entièrement retiré de toute fonction officielle.



7.2. Jack Galatte

Nom : Galatte

Prénom : Jack

Date de naissance : 1986

Age absolu : 81 ans

Taille : 1m87

Cheveux : blanc

Yeux : bleus

Potentiel psionique : nul

Fonction : prince dragon de Benzaiten, chef du gouvernement galattéen et maître de ses forces militaires

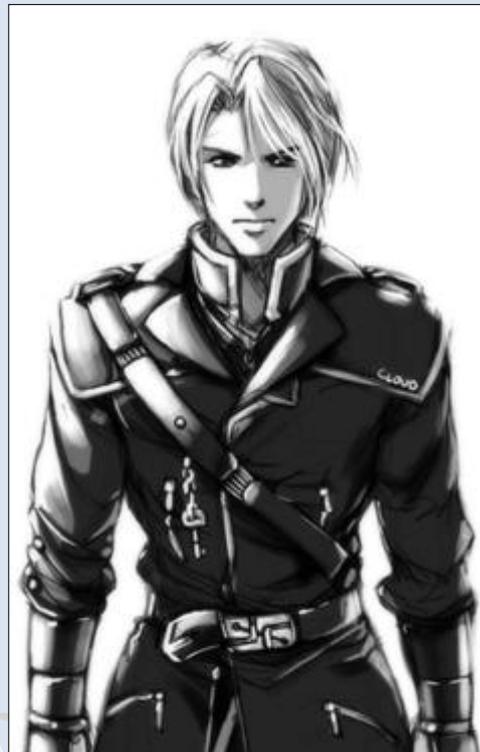
De son vrai nom Thibault Comeau-Montasse, Jack Galatte a été choisi comme hôte par John Galatte lorsque celui-ci chercha à se réfugier dans une réalité alternative afin de fuir ses assassins inconnus. Le choix de cet individu est dû au fait qu'il possède exactement le même code génétique que l'enfant que portait Laura Galatte lorsqu'elle est morte en juillet 1986. La personnalité de Jack Galatte n'a pas été écrasée par cette « intrusion mentale », et s'est développée normalement en n'étant que très légèrement et très subtilement influencé par l'esprit de John Galatte. Ce n'est qu'à l'âge de 13 ans qu'il fut jugé apte à accepter son destin si particulier, sa maturité étant bien plus importante que celle de la plupart des êtres humains de votre réalité. John le forma personnellement pour prendre la tête des armées galatéennes contre la rébellion de la Confrérie, un rôle qu'il assumait pleinement et qu'il mena à bien grâce à d'excellentes tactiques qu'il employa par la suite dans de nombreux conflits contre des races extraterrestres plus dangereuses les unes que les autres.

Jack Galatte fut impliqué dans de nombreux conflits durant lesquels il prit en charge le commandement des armées galattéennes sous la supervision de son père adoptif John. Son génie militaire lui permit de prendre le dessus sur tous ses ennemis malgré des situations très différentes et des difficultés semblant parfois insurmontables comme la supériorité technologique protoss ou les terrifiantes aptitudes des xenomorphes aliens. Son rôle durant la Seconde Guerre Céleste fut capital en tant que pilote de l'Eva-01, d'autant qu'au



terme de cette bataille il fut enfermé seul dans l'œuf de Lilith pendant près de 48 heures. A ce jour, il n'a toujours pas révélé ce qu'il a vu dans cet endroit, excepté à Rei.

Pour le moment, Jack Galatte continue de diriger les armées galattéennes et le gouvernement de la confédération depuis votre réalité, souhaitant y apporter sa contribution en raison d'un certain attachement à la société humaine qui l'habite. Il donne la plupart de ses ordres au travers de sa matrice de commandement à laquelle il est connecté de façon latente le jour et de manière active durant son sommeil. Il lui arrive de temps en temps de se rendre personnellement dans notre réalité avec son épouse Rei le temps d'une semaine ou deux afin de rendre visite à leur fille et de parcourir Memoria, un endroit qui est pour eux comme un lieu de pèlerinage.





7.3. Rei Galatte

Nom : Galatte

Prénom : Rei

Nom de jeune fille : Ayanami

Date de naissance : 1987

Age absolu : 82 ans

Taille : 1m82

Cheveux : bleus

Yeux : rouge

Potentiel psionique : Alpha +

Fonction : princesse dragon de Benzaiten et commandante des forces spéciales.

Née d'un projet secret de la Seele visant à prendre le contrôle de la Confédération, Rei Galatte est une femme entourée de mystères et de faits terrifiants qui justifient pleinement la puissance qu'elle renferme en elle. Elle fut conçue en 1987 par injection de l'ADN de Lilith, le 2^{ème} Ange, dans le corps d'un fœtus humain. Sur plus de 3000 fœtus différents sacrifiés pour ce projet, elle seule survécut pour devenir le premier humain à porter la **Marque de l'Ange**.

De par le fait qu'elle a reçu les gènes de Lilith alors qu'elle n'était formée que de huit cellules à peine, Rei est l'individu possédant le plus grand potentiel psionique parmi tous les humains de Galatté. En effet, la marque de l'Ange semble avoir moins d'emprise sur les clones ou les humains ayant reçu les gènes de Lilith en étant plus âgés, et jusqu'à aujourd'hui toutes les tentatives pour créer un être aussi puissant qu'elle ont échoué, parfois de façon tragique. Elle possède une maîtrise parfaite de ses capacités psioniques et peut matérialiser absolument n'importe quoi par sa seule volonté, cependant elle n'utilise ces pouvoirs que très rarement en raison de son éloignement des champs de bataille.

Car Rei ne quitte jamais son époux, pas même une seule seconde malgré le fait qu'il se trouve pour le moment dans votre réalité. Grâce à un transfert spirituel, elle partage le corps de Jack et participe à chaque instant de sa vie de manière plus ou moins consciente, ne prenant son véritable corps que lors de leurs brèves visites dans notre réalité ou au travers d'une matrice virtuelle. Sa relation avec Jack Galatte est probablement la plus intime qui puisse exister, et les sentiments qu'ils expriment l'un envers l'autre sont sans limite, aussi est-il raisonnable de penser que Rei constitue la plus puissante et la plus charmante des gardes rapprochées possibles pour le commandant suprême. D'ailleurs il est intéressant de noter que Rei Galatte est également la seule femme à s'être vue exactement telle qu'elle est dans l'incarnation charnelle de la déesse Benzaiten durant le Jour de l'Eveil.





7.4. Nausicaä Galatte

Nom : Galatte

Prénom : Nausicaä

Date de naissance : 12 décembre 2002

Age absolu : 144 ans

Taille : 1m75

Cheveux : violets

Yeux : rouges

Potentiel psionique : Alpha +

Fonction : responsable de la section de recherche de la branche militaire galatéenne

Nausicaä Galatte est l'unique enfant de Jack et de Rei Galatte, et probablement leur plus grande réussite depuis la Bataille des Anges. Elle a bénéficié d'une croissance accélérée et d'une éducation en matrice virtuelle pour pouvoir revenir à ses parents en seulement un an sous l'apparence d'une jeune fille de 18 ans. Son très grand intérêt pour les sciences et ses immenses capacités intellectuelles (QI estimé à 241) l'ont amené tout naturellement à intégrer la section de recherche de la branche militaire. En l'espace d'un mois seulement, elle a obtenu la direction de cette section suite à ses découvertes dans la propulsion warp qui permit la réalisation du projet Starshield.

On dit de Nausicaä qu'elle est la deuxième plus belle femme de la confédération, la première étant sa mère Rei Galatte. Néanmoins elle n'a pas encore engagé de relation amoureuse avec qui que ce soit, non pas en raison d'un trouble émotionnel, mais simplement parce qu'elle n'a pas l'esprit à cela. En effet le plus gros défaut de Nausicaä Galatte est d'avoir l'impression de devoir absolument apporter une contribution au moins aussi grande que celle de ses parents à la confédération galatéen. De ce fait, elle n'a presque aucune vie privée et ne dors jamais, préférant participer à toutes les études scientifiques menées par son département mais surtout mener ses propres recherches personnelles dont la complexité dépasse l'entendement des humains normaux. Afin d'avancer le plus vite possible par rapport à l'évolution des différentes guerres déclenchées par le projet Starshield, Nausicaä Galatte passe les trois quarts de son temps dans une matrice spécialement dédiée aux expérimentations et utilise des augmentiques chimiques pour l'utiliser en vitesse maximum. Pendant une journée normale de Galattée, elle a vécu en réalité 366 heures, soit peu plus de 15 jours, ce qui explique qu'elle possède un âge absolu plus important encore que celui de ses parents ou même que celui de John Galatte.

Nausicaä a également hérité des capacités psioniques de sa mère et porte donc elle aussi la Marque de l'Ange. Néanmoins elle n'utilise ses pouvoirs qu'à des fins scientifiques dans le cadre de ses recherches afin d'accélérer certains processus ou pour étudier l'influence de certains paramètres bien particuliers. Etant donné son comportement tendre et délicat (qui contraste d'ailleurs étrangement avec le potentiel de destruction impressionnant de certaines de ses inventions), on ignore si elle serait capable d'utiliser ces pouvoirs pour faire du mal à quelqu'un, mais par contre elle n'a aucun problème pour se protéger contre n'importe quoi. Elle a d'ailleurs déjà visité le cœur d'une supernova pour ses recherches sur la physique des étoiles, ce qui laisse entrevoir le niveau de puissance psionique qu'elle renferme en elle.





7.5. Michael McNeil

Nom : McNeil

Prénom : Michael

Date de naissance : 1975

Age absolu : 74 ans

Taille : 1m89

Cheveux : noirs

Yeux : bruns

Potentiel psionique : nul

Fonction : commandeur de l'armée régulière galattéenne (section 6)

Le commandeur McNeil est un officier extrêmement respecté par ses troupes de par le fait qu'il les commande très rarement depuis l'espace ou un abri anti-nucléaire, mais directement depuis la ligne de front auprès de l'infanterie de combat. Cette témérité a failli lui coûter la vie plusieurs fois, mais il semblerait que sa chance légendaire ait réussi à le protéger jusque-là.

La particularité du commandeur McNeil est d'avoir d'abord été un officier de terrain durant le début de la guerre du tiberium avant d'accéder au plus haut poste de l'armée régulière. Il doit sa montée en grade fulgurante à son action durant la bataille de Thyrien en 1988, où il prit le commandement des armées en place après que le quartier général ait été détruit par un agent ennemi infiltré lors d'une réunion de l'état-major local. Il connaissait parfaitement les capacités et talents de chaque escouade, chaque équipage de char, chaque pilote, et il utilisa ces connaissances pour tenir une ville entière face à un ennemi trois fois plus nombreux. Cette victoire lui valut le grade de commandant, et jusqu'à l'apparition de Jack Galatte dans la hiérarchie galattéenne en 1999, il était considéré comme le meilleur officier de la confédération. Le commandeur McNeil n'a jamais exprimé la moindre jalousie envers l'actuel commandeur suprême de Galattée, au contraire, car il est devenu l'un de ses plus proches amis et un puissant allié dans de nombreuses crises majeures telles que l'invasion Tyrannide ou la dure tâche de la Grande Extermination.

Son rôle dans la Seconde Guerre Céleste fut presque aussi déterminant que celui de Rei et de Jack Galatte, puisqu'il organisa la défense de New Jéricho face à l'armée angélique de Iroul, dont le corps s'était divisé en plusieurs milliers de combattants à taille humaine aux capacités redoutables. Sans lui, les anges auraient submergé la forteresse divine pour désactiver les systèmes de défense et ouvrir l'accès vers la chambre de Lilith, ce qui aurait grandement facilité leur assaut et leur aurait probablement permis de déclencher le Troisième Impact. C'est suite à cette bataille que le commandant McNeil devint commandeur de la section 6 pour diriger toutes les forces terrestres de l'armée régulière, un rôle qu'il a assumé avec talent jusqu'à aujourd'hui. C'est d'ailleurs probablement grâce à lui que l'armée régulière et les forces d'élites s'entendent si bien malgré le fossé qui les sépare sur le plan hiérarchique, matériel et même génétique, car il sait comment motiver positivement ses troupes pour leur donner envie de faire du bon boulot auprès des meilleurs forces de Galattée.

Avec l'aide des sections de renseignement et de recherche, il a mis au point le AICAS (Artificial Intelligence Command Assistance System), une IA spécialement chargée d'enregistrer et d'analyser les rapports de combat de chaque unité combattante afin d'en connaître les forces et faiblesses. Grâce à ce système, il peut diriger ses innombrables troupes depuis les premières lignes en leur assignant des objectifs parfaitement adéquats avec leurs capacités, les équipements à leur disposition et à leur position sur le champ de bataille.





Le commandeur McNeil est resté un soldat aussi aguerrit et dangereux que du temps de la guerre du tiberium, un fantassin remarquable et un leader charismatique sans pareil. De par son besoin quasi viscéral de participer aux engagements les plus importants, il est toujours sur le front et a donc délégué toutes ses responsabilités administratives à son second, la talentueuse lieutenant Sellen Wykley, qui occupe donc son siège au Haut Commandement. Elle lui transmet des rapports réguliers et possède toute autorité pour décider du budget et de la stratégie de la section 6 en son absence.





7.6. Benzaiten

Nom : Benzaiten (八臂弁財天)

Prénom : inconnu

Date de matérialisation : 8 février 2009

Age absolu : inconnu

Couleur associée : blanc

Élément associé : eau (souvent sous forme de glace ou de neige)

Animaux associés : serpents et dragons

Vertu associée : amabilité

Cheveux : blancs

Yeux : blancs

Potentiel psionique : inconnu

Titre : déesse du savoir, de l'art et de la beauté, de l'éloquence, de la musique, de la littérature, des arts et des sciences, de la vertu et de la sagesse, de la prospérité et de la longévité.



Benzaiten est une entité divine dont la matérialisation dans notre dimension est due à la vénération fanatique des combattantes claymore qui affrontèrent les forces du Chaos dans certaines des galaxies impliquées dans le projet Starshield. Cette divinité existait déjà dans la religion bouddhiste japonaise et faisait partie des sept divinités du bonheur, et fut choisie par les claymores car elle est considérée comme apportant chance et protection à ceux et celles qui la prient. C'est donc le rôle qu'elle occupe à ce jour en s'opposant aux Puissances de la Ruine, et c'est pourquoi son culte a supplanté toutes les autres formes de croyance pour devenir la religion officielle de Galattée.



Benzaiten possède une apparence charnelle qui apparaît soit de façon éthérée lors de certains miracles, soit physiquement lors du Jour de l'Éveil une fois par an. Cette apparence est celle d'une jeune femme au corps fragile, entièrement vêtue de blancs et aux longs cheveux aussi immaculés que la neige, mais dont le visage change pour chaque personne qui la regarde : les femmes voient leur propre visage embelli à la perfection, tandis que les enfants voient celui de leur mère et que les hommes voient celui de la femme qu'ils aiment le plus ou qui a le plus marqué leur esprit par sa beauté. A ce jour, la seule femme qui s'est vue en Benzaiten exactement telle qu'elle est déjà n'est autre que l'impératrice Rei Galatte.

Les familiers et créatures éthérées de Benzaiten sont des dragons et serpents blancs possédant une hiérarchie particulière. Au sommet, juste en-dessous de la déesse elle-même, se trouvent les huit **Rois Dragons** : **Nagaraja, Upananda, Sagara, Vasuki, Shakara, Balavan, Anavatapta** et **Utpala**. Chacun de ces rois dragons possède une puissance équivalente à celle d'un démon majeur du chaos et règne sur l'un des huit domaines



célestes de Benzaiten que cette dernière visite tour à tour continuellement. Ils ont la tâche de protéger ces domaines ainsi que leur déesse elle-même, et tout comme les entités du chaos ils ne peuvent jamais être réellement vaincus. En-dessous d'eux se trouvent les **Chevaliers Dragons**, dont le nombre n'est pas limité et augmente peu à peu alors que certains humains choisis comme **Champions de Benzaiten** par la déesse meurent en la servant, devenant ainsi des chevaliers dragons. Tout en bas de cette hiérarchie céleste se trouvent les **Nagas**, de très longs serpents de glace volants dans les airs, capables de s'assembler pour former des barrières infranchissables. Ces créatures mineures peuvent également se montrer agressives et, bien que leur morsure ne soit pas venimeuse, elle est assez puissante et glacée pour perforer le blindage d'une exoarmure de combat et tuer son porteur par une hypothermie fulgurante.

Lorsque le pouvoir de Benzaiten se manifeste, la température baisse et le givre recouvre toutes les surfaces proches de la même façon que lors de l'utilisation de pouvoirs psioniques mais, en plus de cela, il se met subitement à neiger peu importe l'endroit. Il neige plus ou moins fort selon la puissance accordé par la déesse ou selon que son pouvoir a pour but de protéger ou d'accorder de la chance à la personne qu'elle a choisie. Si Benzaiten souhaite envoyer ses créatures protéger une personne, sa neige fond instantanément en touchant le sol même si celui-ci est gelé, formant ainsi un miroir d'eau duquel surgissent ses serpents et dragons éthérés.

Aujourd'hui, on trouve des milliers de temples consacrés à Benzaiten sur chaque planète de Galattée, mais c'est sur la Terre que son pouvoir est le plus puissant. Un portail psionique menant vers ses huit domaines célestes est toujours ouvert au cœur de l'île d'Enoshima, dont les rives sont protégées par plusieurs chevaliers dragons et d'innombrables nagas, mais les fidèles peuvent toujours s'y rendre en pèlerinage et l'île reçoit quotidiennement des millions de croyants venu contempler le lieu de naissance de la déesse. Tous les 8 février, à l'anniversaire de sa naissance, Benzaiten apparaît sur Enoshima sous sa forme charnelle qui semble différente pour chaque personne qui la regarde. Ce jour est célébré sous le nom de l'Eveil dans la société galattéenne et est l'occasion de grandes réjouissances mais aussi de pardons, d'honnêteté et de remerciements que s'adressent entre eux les citoyens galattéens.





7.7. Keele Lorenz

Nom : Lorenz

Prénom : Keele

Date de naissance : inconnue

Age absolu : inconnu

Taille : 1m64

Cheveux : gris

Yeux : inconnus

Potentiel psionique : nul

Titre : maître de la Seele, actuellement en détention dans la forteresse-prison de Titan, niveau de sécurité maximal.



Probablement l'individu le plus mystérieux et le plus ambitieux qu'ait connu l'humanité, Keele Lorenz a été le maître de la Seele pendant une durée indéterminée qui s'étend peut-être même depuis la fondation de cette organisation secrète. Personne ne sait d'où il vient ni quel est son âge véritable, mais l'étude de son génome laisserait entendre qu'il soit d'origine allemande, ce qui expliquerait en partie le nom choisi pour son organisation. La quasi-totalité de sa vie est un mystère total, étant donné qu'il ne possédait aucun homme de confiance et qu'il gérait toujours personnellement toutes les affaires importantes de la Seele.

Lorenz Keele n'est cependant plus un être humain depuis longtemps. En effet, mis à part les parties de son corps qui ont été remplacées par des bioniques, son ADN présente plusieurs altérations d'origine inconnue qui ont très certainement modifié ses aptitudes physiques et/ou mentales. Malheureusement, toutes les tentatives de reproduction de ces altérations génétiques sur des clones en formation se sont soldées par la mort des sujets ou par leur chute quasi instantanée dans la folie la plus absolue. Il est donc impossible de savoir avec exactitude comment Keele perçoit le monde autour de lui et ce dont il est capable, aussi a-t-il été placé en chambre de stase au lieu d'un emprisonnement simple suite à sa capture peu avant la Seconde Guerre Céleste. Sa cellule se trouve au plus profond de la prison lunaire de Titan, près du noyau de l'astre, et la confédération préférerait mille fois pulvériser cette installation toute entière plutôt que de courir le plus petit risque de voir Keele s'en échapper.

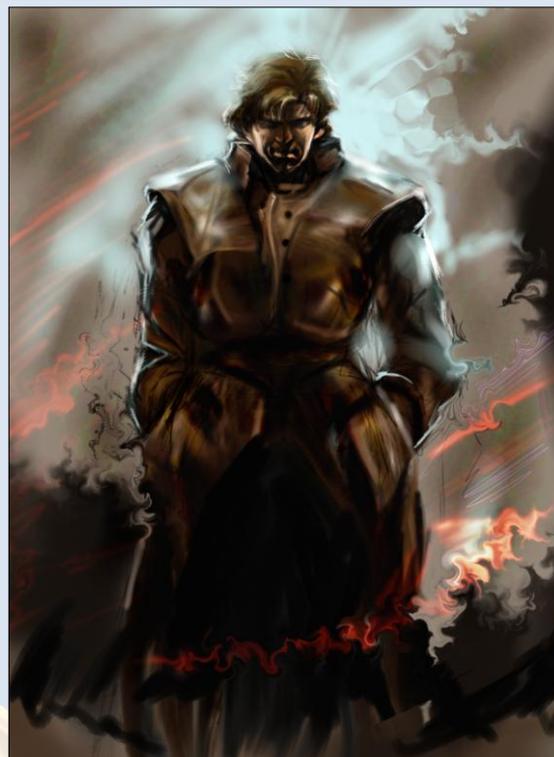
Ce n'est néanmoins pas en raison de ce qu'il a failli accomplir par le passé que Galattée le garde emprisonné, car si ce n'était que cela il aurait été exécuté pour ses crimes voilà déjà bien longtemps. La vérité est que Keele possède d'immenses connaissances sur des artefacts extraterrestres extrêmement puissants et avancés que, selon les dires d'Helias Kane durant son interrogatoire, le chef de la Seele aurait découverts les uns après les autres avant de les dissimuler quelque part en préparation d'un grand événement. Bien que ces artefacts puissent très certainement représenter un danger non négligeable pour Galattée, le bénéfice technologique qu'ils pourraient apporter est sans doute inestimable, et c'est pourquoi Keele est toujours en vie. Une fois par mois, le commandeur suprême Jack Galatte se rend personnellement sur Titan pour assister au réveil de Keele et à son interrogatoire dans l'espoir qu'il finisse par révéler ses secrets, mais jusque-là tout ceci n'a rien donné. La section 2 n'est même pas certaine que Keele puisse encore ressentir la moindre douleur ou la moindre émotion de faiblesse qui puisse le rendre vulnérable à ces nombreuses tentatives...



7.8. SEELE-06

Nom véritable : inconnu
Prénom véritable : inconnu
Pseudonyme : SEELE-06
Date de naissance : inconnue
Age absolu : inconnue
Taille : 1m98 (estimée)
Cheveux : blonds (d'après sa dernière apparition)
Yeux : verts (d'après sa dernière apparition)
Potentiel psionique : inconnu (estimé à Alpha)
Titre : maître intendant de la SEELE

Lorsque le 27 mars 2002, le temple de la SEELE sur Terre fut encerclé et pris d'assaut par les forces galatéeenne pour capturer les chefs spirituels, un seul homme parvint à échapper à cette prise pour organiser les cellules dormantes de l'organisation pendant l'absence du maître suprême Keele Lorenz. Il tua plusieurs dizaines de soldats de la confédération pour forcer le blocus autour du temple, la plupart au moyen d'armes standards mais plusieurs clones-soldats furent retrouvés dans un état atroce et portant des traces d'une décharge psionique particulièrement puissante. Cet homme, connu uniquement sous le pseudonyme de SEELE-06, faisait parti des douze membres du Comité qui dirigeait l'organisation. Bien que son rôle initial soit inconnu, il en est désormais le seul maître encore actif et, de ce fait, il est l'individu le plus recherché dans tout le domaine de Galattée.



Certains disent que SEELE-06 a été choisi par Keele Lorenz lui-même pour échapper aux forces galatéeennes et qu'il lui aurait livré plusieurs de ses secrets afin qu'il puisse, au moment opportun, les employer pour rétablir la pleine puissance de l'organisation. Si ces rumeurs s'avéraient vraies, le niveau de menace que pose cet individu pourrait dépasser les pires craintes des analystes galatéeens car cela signifierait que le grand dessein de la SEELE continuerait d'être en mouvement même après la capture de la quasi-totalité de ses dirigeants, et cela depuis 2002. Mais même si SEELE-06 n'a reçu aucun secret de Lorenz, il reste un adversaire redoutable doté d'un sens de la stratégie, de la manipulation et de la mise en scène hors du commun. Il est le cerveau derrière chacune des actions de la SEELE depuis la fin de la Seconde Guerre Céleste et plusieurs centaines de milliards de vies ont péri directement par les actions de ces agents avant même l'immense massacre de la Grande Extermination dont il est l'initiateur plus ou moins principal. De nombreuses alliances avec des races aliens durant les secondes campagnes extraterrestres ont échoué à cause de l'intervention de ces agents frappant toujours à l'endroit le plus inattendu avec des effets dévastateurs. On lui attribue aisément l'échec de cinquante-huit négociations et l'extermination non désirée de douze civilisations xenos dans différentes galaxies, cela malgré les mesures de sécurités prises par le haut commandement galatéeen pour contrer la SEELE.

Plusieurs fois les forces galatéeennes ont manqué d'appréhender SEELE-06, mais à chaque fois cela s'est terminé sur un échec complet et la mort de nombreux agents de la confédération. Après chaque occasion manquée, SEELE-06 a répliqué en provoquant un massacre contre une race extraterrestre ou la destruction d'un système solaire entier. Il n'a jamais porté atteinte directement aux hommes et aux femmes de la confédération, mais a cependant montré plusieurs fois sa vive intolérance quant à l'intégration d'autres civilisations humaines au travers du programme LILIM. C'est pourquoi les différentes phases de ce programme sont souvent très lourdement encadrées par des membres de la cellule Marduk ou par des individus dont la loyauté a été attestée par cette même cellule, et que toute intervention extérieure des autres institutions galatéeenne est presque impossible tant que le processus d'intégration n'est pas terminé.



7.9. Vlad III Alucar

Nom : Alucar

Prénom : Vlad

Date de naissance : inconnue

Age absolu : inconnu

Taille : 2m15

Cheveux : noirs

Yeux : inconnus

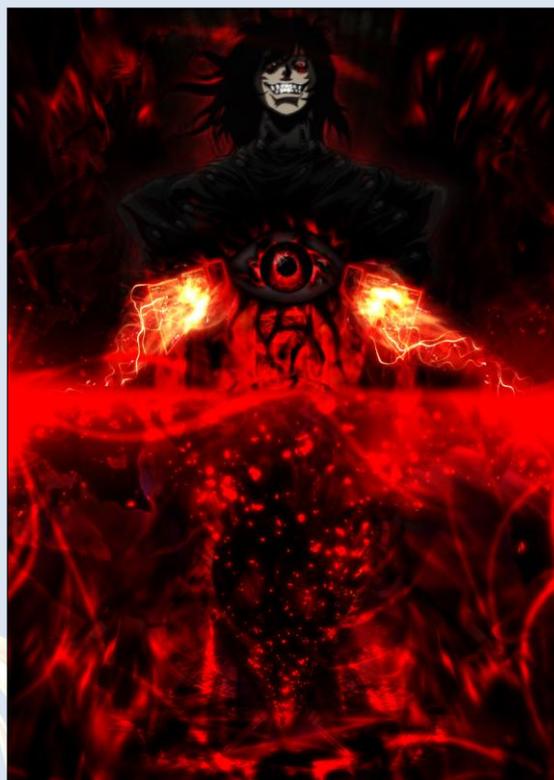
Potentiel psionique : inconnu

Titre : anciennement comte Dracula, se fait aujourd'hui appelé le « No Life King »

Parmi les terribles armes que la Seele avait réussi à accumulé durant son règne secret sur la société humaine, il en est une qui rivalise presque de puissance avec l'énigmatique Lilith mère des créatures vivantes. Il s'agit de Vlad III Alucar, le maître vampire, monstre à forme humaine détenteur d'un sombre pouvoir basé sur le sang.

Van Helsing, l'homme qui parvint à terrasser Alucar du temps où il portait encore le titre de Comte Dracula faisait partie de la Seele, et le corps du comte fut placé dans une chambre forte où il attendit pendant des siècles dans un état de semi-mort. Cet endroit fut découvert lors de la purge des membres de la Seele par Jack et Rei Galatte peu avant la Seconde Guerre Céleste, mais ce n'est que durant la première invasion tyrannique qu'il fut finalement ressuscité avec la plus grande précaution. Si les membres de la section de recherche n'avaient pas assuré à Jack Galatte qu'il lui serait impossible s'échapper de la prison hepta-stasique spécialement conçue pour lui, la décision de le réveiller de son long sommeil n'aurait jamais été prise.

Encore une fois grâce aux connaissances influées secrètement par Lilith à travers votre réalité, Jack Galatte décida d'utiliser son propre sang pour réveiller Alucar afin de s'en assurer la loyauté. De ce fait, jusqu'à ce jour, le seigneur vampire n'a encore jamais cherché à s'échapper de sa prison une seule fois, préférant s'adonner à la lecture et à la philosophie en attendant qu'on l'autorise à quitter ce domaine. Car il était jugé trop dangereux pour être utilisé contre les ennemis de Galattée et c'est pourquoi on préféra chercher à s'attribuer son pouvoir, ou du moins une partie, à travers d'autres personnes choisies spécialement. C'est ainsi qu'Alucar devint le père spirituel des 666 membres de l'unité Claymore, la force d'infanterie la plus puissante et la plus terrifiante de la confédération. Afin de conserver les membres de l'unité Claymore en état de combattre, il était nécessaire de garder Alucar en vie également et il en sera probablement ainsi jusqu'à ce que le projet StarShield soit entièrement achevé, car ces combattantes sont actuellement l'unique arme réellement efficace contre les forces démoniaques provenant du Warp.





7.10. Saya Kotega

Nom : Kotega

Prénom : Saya

Date de naissance : 22 avril 1985

Age absolu : 52 ans

Taille : 1m74

Cheveux : blonds

Yeux : verts

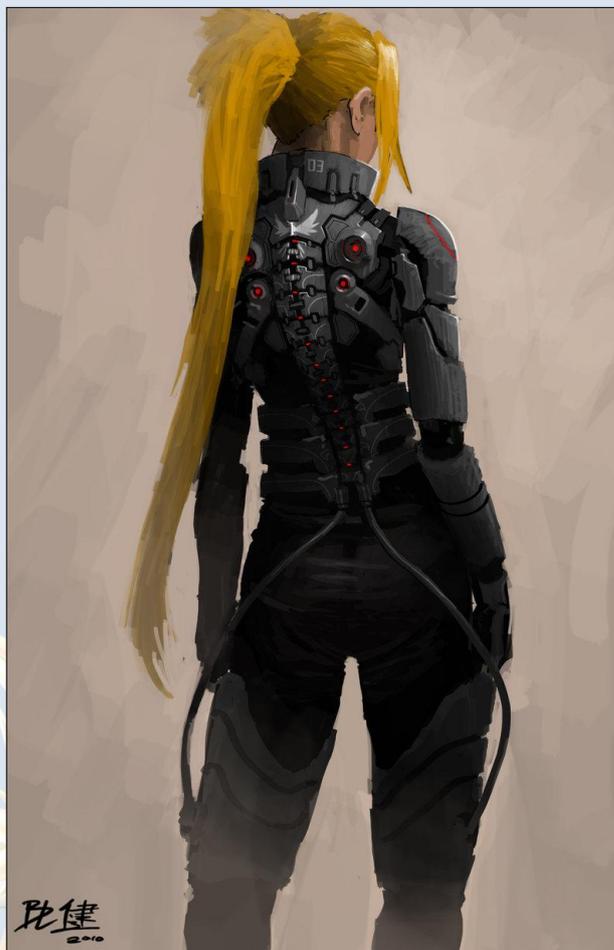
Potentiel psionique : nul

Titre : commandante de l'unité EVANGELION

La commandante Saya Kotega est une orpheline née de parents inconnus sur la colonie de Theodosia, qui fut éduquée en orphelinat jusqu'à l'âge de 9 ans avant d'être adoptée. Mais ses nouveaux parents étaient deux espions de la Confrérie de Kane cherchant seulement à se faire passer pour une famille normale afin de mieux infiltrer l'administration d'une usine de production d'armement. Durant cette partie de sa vie, elle portait le nom de Michelle Slovent, et ignorait le véritable travail de ses parents adoptifs qui ne lui accordaient que peu de temps et la considéraient uniquement comme une couverture. Leur identité fut finalement découverte en mars 1996 par la section de renseignement galattéenne et, lorsque les troupes d'intervention vinrent frapper à leur porte, les parents de Michelle ouvrirent le feu sur eux et tuèrent plusieurs soldats et officiers avant de prendre la fuite. Ils utilisèrent Michelle comme otage, et prouvèrent aux autorités qu'elle ne représentait rien pour eux en lui tirant une balle dans la main droite, mais ils connaissaient cependant si mal leur enfant adoptif qu'ils ignoraient qu'elle était gauchère. La jeune fille profita d'un instant d'inattention pour saisir un éclat de verre qu'elle enfonça dans la gorge de sa soi-disant mère, pour ensuite saisir l'arme que portait cette dernière et abattre froidement le deuxième espion d'une balle dans la tête.

Cette expérience tragique lui valut l'attention des médias et, de ce fait, du gouvernement galattéen. Afin de la remercier pour son courage mais aussi pour réparer la souffrance qu'elle avait subi, la Cour d'Argent décida de lui offrir une nouvelle vie sur la Nouvelle Atlantide, où elle fut formée dans la meilleure école afin de suivre la voie qu'elle désirerait. Elle dirigea ses études vers la philosophie, la sociologie et les analyses des comportements, espérant comprendre la folie des hommes et trouver un moyen de la contrer. Dans le même temps, elle changea son nom pour Saya Kotega afin de tourner la page avec son enfance troublée, de manière à se concentrer uniquement sur ce qu'elle pouvait apporter à la société. Son parcours fut exemplaire et en 2003 elle termina sa maîtrise comme major de promotion avec deux années d'avance. Cette position lui valut d'entrer au service du ministère de l'esprit humain et de servir sur l'île de Galattée où elle travailla pendant trois ans, son talent l'amenant à devenir à partir de juin 2004 l'assistante principale du ministre, qu'elle remplaça plusieurs fois au cours de réunions à la Cour d'Argent.

Mais en novembre 2005, elle fut mobilisée en urgence par le commandeur suprême Jack Galatte lui-même pour faire partie d'un nouveau projet d'une importance capitale : le projet Evangelion. Il lui expliqua ce qui était en jeu : Lilith, le Panthéon des Anges, le Chaos, et le Troisième Impact. La compréhension de Saya concernant l'âme humaine, les sentiments et les émotions cachées lui donnait un avantage immense pour





analyser les phénomènes liés à la Koa d'une Eva, et elle présentait le meilleur espoir de la confédération pour mettre au point ces armes humanoïdes avant l'arrivée du Panthéon des Anges. C'est ainsi que Saya devint chef du projet de conception des Evangelion et supervisa l'intégralité de leur création, jusqu'au moment où elle voulut essayer d'en piloter un et que ses résultats s'avèrent être les meilleures parmi tous les pilotes sélectionnés. Une énorme responsabilité pesait sur l'unité EVANGELION, et il lui fallait des pilotes de talent mais déterminés pour remporter cette bataille. Il est encore difficile de savoir quelles raisons poussèrent réellement Saya à accepter de piloter finalement l'Eva-03, mais on sait cependant qu'elle eut un impact déterminant sur le déroulement de la Seconde Guerre Céleste, détruisant à elle seule près de quatre anges.

Après cette bataille, l'unité EVANGELION fut désactivée et les Eva congelées par mesure de précaution, mais il fallait que quelqu'un continue d'entretenir la base de New Jericho, la forteresse divine, et veille à ce que les Evas soient prêtes à être réactivées si un jour Galattée se retrouvait dans une situation désespérée. Jack et Rei Galatte proposèrent à Saya de devenir commandante de cette unité, expliquant qu'elle était « *la personne possédant l'honnêteté, la loyauté et la capacité de jugement les plus grandes dans tout Galattée* ». Encore une fois, elle accepta. Depuis, Saya Kotega est responsable de l'une des deux unités d'élites les plus puissantes de l'armée galattéenne, et elle n'en a déchaîné les terribles capacités qu'une seule fois en novembre 2005, lorsque la commandante Rei Galatte lui demanda personnellement de décongeler son Eva-00 afin de stopper l'armée de l'Union des Peuples Libres durant la Grande Extermination.

En dehors de ses responsabilités militaires, Saya est une femme aussi remarquable que troublante pour ceux qui ne la connaissent pas. Il suffit de discuter avec elle quelques instants pour comprendre qu'elle raisonne à un niveau psychologique extrêmement élevé, analysant l'attitude et les paroles de son interlocuteur pour en apprendre dix fois plus que n'importe qui. C'est d'ailleurs pour cette raison qu'elle était restée longtemps célibataire, peu d'hommes acceptant de vivre avec une femme qui vous connaît mieux qu'on ne se connaisse soi-même. Elle trouva néanmoins un compagnon des plus compréhensifs en la personne de Teo Joryald, qui accepta de changer de nom pour Teo Kotega. Leur vie privée est extrêmement simple, mais ils ont le privilège d'être les meilleurs amis de Jack et Rei Galatte avec qui ils passent le plus clair de leur temps libre.



6.11. Frédéric Sparte et la Task Force 104

Nom : Sparte

Prénom : Frédéric

Date de naissance : 1er avril 1927

Age absolu : 164 ans

Taille : 1m89

Cheveux : brun

Yeux : bleus

Potentiel psionique : nul

Grade : commandant



S'il existe un dieu de la guerre et des arts du combat, le commandant Frédéric Sparte en est très certainement l'incarnation. Considéré par beaucoup comme le « soldat parfait », il est un symbole d'espoir et un exemple pour tous les membres de l'armée galattéenne mais aussi pour les civils de la confédération, ses qualités s'étendant bien au-delà de ses simples compétences martiales. Des milliers de récits parlent de ses aventures aux quatre coins de la galaxie où il affronta à peu près tous les ennemis connus de l'histoire de Galattée.

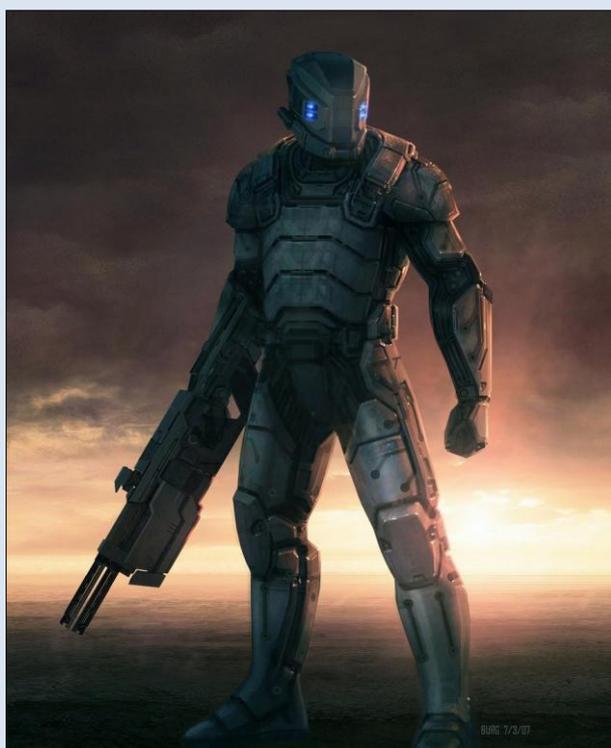
Il forgea sa légende dès l'âge de treize ans, lorsque les Egarés arrivèrent sur Terre et détruisirent toutes les grandes villes humaines. On ignore quel était son vrai nom à cette époque, car lui-même ne s'en souvient plus et toutes les archives le concernant ont été détruites durant la guerre, mais on sait qu'il fut le seul survivant retrouvé dans toutes la ville de Sparte et ses alentours après la fin du conflit. Il disait avoir connu d'autres résistants, mais qu'ils étaient tous morts les uns après les autres sous les attaques ennemies, et qu'il avait passé les deux dernières années du conflit complètement seul. Il était parvenu à éliminer de nombreux soldats des Egarés et à utiliser leurs armes contre eux, leur faisant vivre un véritable enfer dans les ruines de sa cité natale jusqu'à ce que la guerre soit finie. En mémoire de cette ville ainsi qu'en raison de l'entraînement intensif que ces longues années de survie lui avaient donné, il prit le nom de Frédéric Sparte et rejoignit l'armée de la confédération galattéenne pour devenir le meilleur de ses combattants.

Les médias s'emparèrent rapidement de son histoire et sa popularité grandit rapidement. Le haut commandement galattéen comprit vite la valeur psychologique d'un tel combattant, qui est malheureusement à double tranchant : si jamais il venait à mourir en mission, le moral des troupes en serait grandement diminué. Des moyens colossaux furent alors mis en place pour s'assurer de la survie du commandant Sparte, à commencer par des améliorations corporelles destinées à le rendre plus fort, plus agile, et plus intelligent :

- **Ossification par le carbure et la céramique :** greffe d'un matériau avancé sur le squelette afin de rendre les os pratiquement incassables. Il peut résister à une chute libre de 200 mètres sans protections.
- **Amélioration des tissus musculaires :** injection intramusculaire d'un complexe de protéines afin d'augmenter la densité des tissus et de diminuer le temps de récupération de la lactase.
- **Renversement capillaire occipital :** submersion et afflux sanguin augmenté sous les bâtonnets et les cônes de la rétine du sujet. Provoqua une augmentation significative de la perception visuelle et lui permet de voir dans le noir sans aucun appareil.
- **Supraconduction fibreuse de dendrites neurales :** altération de la transduction nerveuse bioélectrique en une transduction électronique protectrice permettant une augmentation des réflexes de 300%. Augmentation significative de l'intelligence, de la mémoire et de la créativité.



Grâce à ces améliorations, le commandant Frédéric Sparte est devenu un combattant surhumain aux capacités physiques et mentales hors du commun, capable de se mesurer seul à des escouades entières. Il a plusieurs fois été mis en difficulté face à certaines races extraterrestres aux aptitudes déstabilisantes, telles que les esclavagistes Skarrjs ou les immondes xénomorphes de Xia, et il fut même grièvement blessé trois à maintes reprises, mais les efforts du haut commandement pour le maintenir en vie furent d'autant plus importants. Sa légende continua de croître jusqu'à ce qu'elle ne puisse être ignorée par personne, et aujourd'hui elle est si grande que sa mort ferait s'écrouler le moral des troupes aussi facilement qu'un château de cartes dans une tornade.



L'équipe de la section 2 responsable des augmentations corporelles du commandant a souvent demandé pourquoi cette technologie de super-soldat ne pouvait être employée à plus large échelle, et la réponse du haut commandement (et plus particulièrement de John Galatte) a toujours été la même : créer d'autres super-soldats pourrait certes améliorer considérablement les capacités de l'armée, mais celle-ci perdrait son âme et s'éloignerait de l'humanité qu'elle est sensée défendre. Le cas de Frédéric est particulier car il a survécu à une époque terrible durant son plus jeune âge en combattant plutôt qu'en fuyant, ce qui fait qu'il ne connaît rien d'autre que la guerre. C'est sa seule raison d'être, et il continuera de se battre pour Galattée tant qu'il gardera la moindre parcelle de vie en lui. Il lit beaucoup d'ouvrages de psychologie et d'humanisme afin de cultiver ses valeurs morales qu'il considère comme plus importantes que ses objectifs de mission, faisant de lui une sorte de chevalier des temps modernes. Sur son sabre Seiki sont gravés ces 7 mots issus du Bushido japonais : **JUSTICE – COURAGE – COMPASSION – POLITESSE – VERITE – HONNEUR – LOYALTE.**

Le commandant Sparte est relativement libre de ses mouvements et reçoit non pas des ordres, mais des informations sur la situation stratégique. Son esprit de tacticien et sa grande expérience de la guerre lui ont maintes fois permis de voir où et comment frapper pour mettre l'ennemi à genoux, ce qui fait que le haut commandement préfère laisser Frédéric suivre son propre jugement du moment qu'il reste en contact quasi permanent.

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, le commandant Sparte agit rarement seul : chaque année, le haut commandement lui fournit des dossiers sur les meilleurs éléments de l'armée galattéenne, et ensuite il choisit lesquels pourraient être utiles à son escouade spéciale, la Task Force 104. Cette escouade porte ce nom car elle fut créée pour la première fois en août 2001, alors que les premiers marcheurs de Titans Mk II modèle Saphir étaient créés pour former des escouades nommées Task Force. Etant donné l'efficacité redoutable de l'escouade du commandant Sparte, on l'autorisa à porter ce titre avec le numéro suivant celui de la dernière escouade de titan créée, qui était la 103^{ème}. Elle ne dépasse jamais douze membres, et alors que certains d'entre eux font partie de l'escouade depuis sa formation, d'autres l'ont rejoint pour remplacer ceux qui ont péri ou qui sont devenus inaptes au combat. En dépit de ces pertes, qui sont tout de même rares et presque toujours glorieuses, la Task Force 104 est considérée comme le meilleur groupe de combat conventionnel de toute l'armée galattéenne, capable de réussir là où n'importe qui d'autre échouerait. Elle rassemble bien entendu des combattants issus du corps des citoyens, mais elle compte également quelques-uns parmi les meilleurs soldats psioniques de toute la section 7 ainsi qu'un des derniers porteurs d'armure FOX Mk1, mais aucune combattante Claymore jusque-là.

Nous allons tenter de décrire du mieux possible les membres actuels de cette escouade.



Gray Plissken : ce membre de l'unité FOX est l'un des derniers porteurs d'armure Fox Mk1 encore actifs, ce qui en fait un élément d'une grande valeur de par ses incroyables aptitudes martiales, ces capacités physiques surhumaines, et son expérience du combat qui est la plus grande de la Task Force 104 après celle du commandant Sparte lui-même. Il a simplement abandonné son ancien katana en acier pour utiliser deux sabres seikis faits spécialement pour lui, l'un d'entre eux ayant une taille standard tandis que l'autre est similaire à un katana en adamantium, le système de micro-vibration en plus. Tout comme le commandant, Gray a affronté en face à face à peu près toutes les races extraterrestres qui sont entrées en conflit avec Galattée à un moment ou à un autre de son histoire. Officiellement, il est le garde du corps de Frédéric Sparte, son sens de l'honneur et de la loyauté étant aussi fortement développé que chez son maître, et nul doute que si jamais ce dernier venait à mourir, Gray chercherait à le venger par tous les moyens avant de se donner la mort pour laver sa honte. Il est très renfermé avec les personnes qu'il ne connaît pas, et beaucoup tendrait à le prendre pour un tueur froid sans la moindre pitié, alors qu'au fond de lui il possède le cœur d'un véritable poète.

Hisae Ayanami : de son nom d'origine **114**, Hisae est elle aussi un sujet très particulier issu de l'histoire de l'armée galattéenne. En effet, elle est l'une des douze dernières survivantes parmi les clones de Rei Galatte créés par la Seele pour former les premières troupes de l'unité Ayanami. On ignore ce qui a fait qu'elle n'a pas présenté les mêmes dégénérescences génétiques et psioniques qui ont frappé les autres clones, mais le fait qu'elle partage le génome de la commandeur de la section 7 fait d'elle l'une des combattantes psioniques les plus puissantes et les plus expérimentées existant à ce jour. Son nom civil lui fut offert par Jack Galatte lorsque ce dernier accéda au pouvoir suprême de l'armée galattéenne, et bien qu'il lui proposa également de rejoindre la vie civile de la confédération avec tous les avantages d'une citoyenne, elle préféra continuer de se battre et c'est ainsi que son dossier arriva inévitablement sur le bureau du commandant Sparte. Elle vit dans le constant besoin de servir la confédération et plus particulièrement le commandant Sparte, avec qui elle entretient une relation amoureuse assez ambiguë et difficile qui ne s'exprime pas encore pleinement, étant donné que tous deux sont des êtres meurtris à qui personne n'a enseigné les choses du cœur. Elle est assez maladroitement quand il s'agit de parler avec les gens ou d'exprimer des sentiments dans une situation donnée, ce qui fait qu'elle passe beaucoup de temps à s'excuser, mais elle fait aussi continuellement des efforts pour s'améliorer et espère pouvoir un jour devenir entièrement humaine.

Ryan Starwalker : tireur d'exception connu dans toute la section 6, le caporal Starwalker est en quelque sorte la fierté de l'armée régulière car il est l'un des deux clones-combattants faisant partie de la prestigieuse Task Force 104. Son talent dans l'utilisation des fusils de précision, toutes technologies confondues, est sans égal pour le moment dans toute l'armée galattéenne et c'est pourquoi il a été choisi par le commandant Sparte pour lui servir de sniper dans ses dangereuses missions. Son talent à se fondre dans le décor n'a rien à voir au départ avec la tenue de caméléon qu'il a reçue en rejoignant la Task Force 104, mais avec une expérience particulièrement troublante qu'il a vécue sur Thevhean, le monde d'origine des skarrjs, où il dû survivre pendant trois semaines après que son escouade soit tombée dans une embuscade. Non seulement il s'adapta à la cruelle nature des forêts tropicales de ce monde pour en tirer les richesses et échapper à ses dangers, mais il accomplit également des actes de guérilla contre les positions skarrjs en abattant leurs combattants depuis des points éloignés avant de faire tomber ses ennemis dans des pièges soigneusement préparés à l'avance. Lorsqu'il fut récupéré par la suite lors d'une offensive à grande échelle de la confédération, il rejoignit quasi immédiatement le groupe du commandant Sparte qui vit en lui le même esprit de résistance et de volonté qu'il possédait lui-même depuis la guerre contre les Egarés. Ryan présente cependant un tempérament assez distant, n'établissant strictement aucun lien d'amitié bien qu'il respecte le concept, et ne cesse de perfectionner son art pour l'honneur de tous les clones-soldats qu'il a laissé derrière lui dans l'armée régulière.

Asphar Silverstein : citoyen galattéen engagé d'abord en tant que scientifique de la section 3, devenu très rapidement expert en xénobiologie et en xénotecnologie, il a ensuite rejoint la section 1 en tant qu'agent de



liaison sur les zones de combat pour faire bénéficier de ses talents aux combattants de la confédération mais aussi pour analyser les civilisations extraterrestres au plus près. Cet homme possède un esprit plus vif et plus tranchant que n'importe quelle lame, et le temps qu'il a passé près des champs de bataille a également développé chez lui une grande faculté de tacticien, la stratégie étant pour lui une science toute aussi complexe et importante que la physique ou la biologie. Bien qu'il ne soit pas un combattant aussi expérimenté que la plupart des autres membres de la Task Force 104, il dispose néanmoins d'un équipement extrêmement avancé dont il sait tirer le meilleur en toute circonstance. Il est rarement laissé seul durant une mission, et sert la plupart du temps d'expert technologique pour contourner les systèmes de défense adverses ou retourner certains mécanismes contre leurs utilisateurs, toutefois le commandant Sparte sollicite régulièrement ses conseils de tacticien pour anticiper ou forcer les mouvements de l'ennemi. Il peut parfois être assez agaçant en certaines occasions, lorsqu'il ne cesse d'analyser des données concernant des civilisations extraterrestres alliées ou ennemies alors qu'on souhaiterait simplement lui parler du climat ou des derniers résultats sportifs de la saison.

Sarah Norrag : bien que la Task Force 104 privilégie l'offensive pure et simple contre les positions ennemies en balayant tous les obstacles qui lui sont présentés, le commandant Sparte garde toujours un spécialiste de l'infiltration pour prendre l'ennemi au dépourvu là où il l'attend le moins. Jusqu'en décembre 2006 et l'affrontement contre la civilisation des Hem'lag, ce poste était assuré par le caporal-chef Jorung Berytz qui périt en mission, mais non sans avoir atteint les objectifs qu'on lui avait confié pour permettre à la Task Force 104 de pénétrer la forteresse principale des forces ennemies, obtenant une reddition complète dans les six heures suivantes. Trouver un remplaçant n'avait pas été des plus faciles, mais le sergent Sarah Norrag se montra à la hauteur et accomplit lui aussi de grands exploits pour l'unité du commandant Sparte. Cette jeune femme de 23 ans issue de l'unité Ayanami a été remarquée pour son habilité à utiliser ses pouvoirs non pas comme simple puissance destructrice, mais comme un moyen d'altérer et de manipuler la matière autour d'elle afin de se créer des passages dans les dispositifs de défense ennemis, de by-passer des protections ou de prendre le contrôle d'unités robotisées. Ses dons de télépathes sont également remarquables, ce qui lui permet d'avoir toujours un coup d'avance sur ses ennemis, de ressentir les présences d'êtres vivants à des kilomètres à la ronde et de lire les pensées de surface sans se faire repérer par les esprits forts. Ses talents sont souvent utilisés lors d'interrogatoires pour fouiller la mémoire des détenus ou pour les conditionner mentalement à obéir aveuglement aux ordres du sergent Norrag. Etant donné le nombre de personnes qu'elle a ainsi sondé, Sarah possède une personnalité plus complexe que le nano-labyrinthe de Xorath-IX, et pendant longtemps les équipes de soutien psychologique craignaient qu'elle soit sujette à une schizophrénie ce qui fait que ses parents sont souvent sollicités pour assurer une certaine stabilité mentale. Néanmoins tant que le commandant Sparte estime que ses services sont indispensables à la réussite des opérations de la Task Force 104, le sergent Sarah Norrag continuera d'en faire partie.



Ethan Cole : cet homme de 37 ans est le spécialiste en armement au sein de la Task Force 104. Autrefois soldat dans le corps des citoyens de la section 7, il possède une grande expérience des combats et n'a jamais cessé de parfaire sa maîtrise de tous les types d'armes, d'équipement et de véhicules utilisés par l'armée galattéenne. Beaucoup disent que sa présence dans l'unité du commandant Sparte n'est dû qu'à un heureux concours de circonstance, car il a été recruté après une immense contre-offensive générale en février 2006 sur Fulmaris-III contre les tyrannides, durant laquelle il sauva la vie au commandant en pulvérisant un prince et sa suite. Ce



n'est qu'une partie de la vérité, car Frédéric Sparte n'a pas seulement vu en lui le soldat compétent et brave, mais aussi le citoyen parfait, le défenseur déterminé de l'humanité à la loyauté sans faille qui donnerait sa vie si cela permettait de sauver un seul civil de Galattée. Le sergent-chef Cole est donc devenu en quelque sorte le second garde du corps du commandant, derrière le soldat Gray Plissken, ainsi que son officier en second lorsqu'il est nécessaire de former deux groupes de combat distincts sur le terrain.

James Norman : l'enseigne Norman est le pilote attitré du vaisseau personnel de Frédéric Sparte, la corvette furtive de classe Modestie *GCF Excalibur*. Ancien pilote de chasseur puis de navette de transport dans la section 8, le commandant Sparte lui obtint une promotion afin qu'il puisse diriger un vaisseau de ligne et faire profiter à la Task Force 104 de ses talents hors normes. *L'Excalibur* n'est pas une corvette comme les autres et a été conçu spécialement pour ce groupe d'élite, ce qui fait qu'elle dispose des technologies les plus avancées et privilégie la furtivité, la vitesse, la manœuvrabilité et la protection par rapport à la simple puissance de feu (de ce côté-là, l'équipage suffit déjà amplement dans la grande majorité des cas). L'enseigne Norman sait en tirer le maximum pour assurer la sécurité des autres membres de l'unité, que ce soit en approchant discrètement la surface d'une planète, en effectuant des manœuvre d'évitement contre plusieurs dizaines de missiles téléguidés ou en faisant traverser à son vaisseau une bataille de plus de dix mille bâtiments. Si l'on met de côté sa manie de draguer toutes les filles passant à sa portée et l'ironie quasi permanente dans ses remarques, c'est un garçon charmant avec un cœur en or qui sait prendre soin de ses amis et écouter leurs problèmes lorsqu'ils en ont besoin.

Lisa Kofner : il s'agit de l'agent de liaison officiel de la section 1 détachée au sein de la Task Force 104. Cependant sa candidature ne fut nullement imposée au commandant Sparte et celui-ci la choisit lui-même il y a maintenant dix ans parmi les meilleurs éléments de la section de renseignement militaire, en raison du courage qu'elle a exprimé de nombreuses fois en allant récupérer des informations au cœur des dangereuses opérations d'abordage contre les vaisseaux shiviens. Ses aptitudes de combat et son esprit entraîné à enregistrer les informations les plus importantes ont fait d'elle un agent de très grand talent qui aide aujourd'hui le groupe du commandant Sparte durant ses missions en collectant les renseignements adverses avec une efficacité redoutable. Bien peu de données sont complètement à l'abri de ses talents de hacker, de cryptographes et aussi d'espionne, surtout lorsqu'elle est aidée par le sergent Sarah Norrag. En raison de sa capacité d'analyse extrêmement pointue, elle possède un esprit carré et parle toujours très franchement en allant directement à l'essentiel. Elle déteste le second degré, la gelée à la menthe, et les hommes qui croient en savoir plus que n'importe qui.

Daniel Sorenzo : deuxième clone-soldat de la section 6 membre de la Task Force 104, le sous-lieutenant Sorenzo est un spécialiste des tactiques de combat de blindés et autres chars d'assauts terrestres, aéroportés ou non. Il assume donc à la fois le rôle de pilote terrestre et de conseiller tactique pour le commandant Sparte lorsque des forces blindées sont impliquées. Ses capacités pour manœuvrer ou détruire un char, quel que soit sa nature ou sa taille, dépassent de loin celles du commun des mortels et ont déjà sauvé la vie des membres de la Task Force 104 à de nombreuses reprises. Sa formation initiale de soldat en fait un combattant aguerri et ses connaissances techniques qu'il a acquises pendant son temps libre hors des batailles le rendent encore plus dangereux lorsque des véhicules ou des pièces d'artilleries sont impliquées. Ayant gardé la tête froide devant l'immense honneur d'avoir rejoint la section 7 malgré le fait d'être un clone-soldat, Daniel Sorenzo est un guerrier au tempérament calme et sérieux qui ne détourne jamais son attention des objectifs qui lui ont été donnés. Toutefois il semblerait que pour lui, la survie du commandant Sparte soit toujours plus importante que la réussite d'une mission, un paramètre que le commandant a plusieurs fois essayé de faire changer mais qui reste encore trop profondément ancré dans l'esprit du sous-lieutenant.



Ulgo Tawara : ce géant de 2m26 et pesant pas moins de 140 kg de muscles est un élément assez atypique de la Task Force 104 dans la mesure où il apparaît n'être qu'une brute épaisse sans intelligence. C'est une erreur que ses ennemis ne font jamais deux fois. Citoyen galattéen de 34 ans, il était conducteur d'exosquelette de chantier avant de rejoindre le corps des citoyens en 2003 en tant que technicien de combat, pour ensuite intégrer l'unité TITAN l'année suivante. Lorsqu'il fut recruté par le commandant Sparte en raison de ses nombreux exploits sur le terrain, il eut l'autorisation de conserver son exo-armure Mk 3, modèle Diamant, qu'il entretient avec un soin extrême et qu'il a affectueusement baptisée Betty Boom. Ce nom est d'ailleurs illustré par une image du personnage de cartoon en habits de militaires, peint sur l'épaule gauche de l'exo-armure, un endroit où les boucliers déflecteurs sont trois fois plus puissants afin de protéger ce dessin. Il lui arrive cependant de participer à certaines missions en tant que simple fantassin (très lourdement armé et bardé d'électronique en tout genre. Les connaissances techniques d'Ulgo font de lui un excellent élément de soutien durant les opérations du commandant Sparte tandis que la puissance de frappe de ses armements et de son exo-armure font des ravages dans les rangs adverses. Sous son apparence de géant insensible, c'est en fait un homme extrêmement instruit qui ne discute qu'avec ceux qui sont capables de soutenir une discussion de haut niveau avec lui, tant sur le plan technique que philosophique et métaphysique, et lorsque cela arrive il peut continuer pendant des heures.



Christopher van Tasker : porteur d'armure Fox Mk 2 depuis six ans, le lieutenant van Tasker est un combattant d'élite vétérinaire habitué aux interventions rapides, brutales et extrêmement violentes. Son gabarit d'infanterie lourde accentué par sa stature imposante en fait une cible facile pour les soldats ennemis, mais ils n'ont généralement pas le temps de causer suffisamment de dégâts aux systèmes de protection de son armure pour risquer de le blesser. Il fut choisi par le commandant Sparte non seulement en raison de ses excellents états de service, mais aussi parce qu'il est reconnu comme le combattant qui se déplace le plus vite en armure Fox Mk2, un atout des plus utiles pour le type d'opération dirigées par le commandant. C'est lui qui est généralement chargé de mener l'assaut principal ou d'attirer l'essentiel du feu ennemi afin de permettre aux autres membres de l'unité de remplir leur rôle. C'est un homme assez taciturne qui ne parle que lorsqu'il y est obligé, et qui affiche habituellement un visage dur très intimidant, mais cela ne l'empêche pas d'apprécier d'écouter les discussions diverses et variées des autres membres de l'équipe afin de se changer les idées après une mission.

William Farrey : ce membre de la Task Force 104 est très particulier dans le sens où il n'a encore participé à aucune opération, et l'état-major espère sincèrement qu'il en restera ainsi le plus longtemps possible. En effet, le capitaine William Farrey est le pilote désigné de l'Eva-02, dont le corps est maintenu congelé dans la soute de l'*Excalibur* dans l'éventualité où son emploi serait jugé nécessaire. Pour être décongelée, il faut néanmoins l'autorisation de la commandante Saya Kotega qui dirige l'unité EVANGELION depuis la Terre, même s'il est impossible de la joindre et que la situation est des plus critiques. Le capitaine Farrey constitue donc une sorte de joker ultime pour la Task Force 104, la puissance de destruction qu'il serait capable de délivrer en cas de réactivation étant plus grande que celle de tous les autres membres de l'unité réunis. Il a été choisi pour rejoindre l'équipe du commandant Sparte sur recommandation de Saya Kotega qui disait de lui qu'il était « le pilote le plus compétent et le plus dévoué après Rei et Jack Galatte ». La présence de ce pilote et de son Evangelion pourrait sembler gênante pour le reste de l'équipage de l'*Excalibur*, voir même angoissante, mais c'est plutôt du respect qu'expriment en premier ceux qui le rencontrent car ils savent par quoi il est passé durant la Seconde Guerre Céleste, et ils savent également qu'il pourrait bien être leur dernière chance de survie un jour.