Bienvenue, soldats, au 5 e bataillon de la Force de Défense de Suskillon. La FDS est l'armée unie du système de Suskillon dont la mission est la défense de notre monde natal de Suskillon, et de toutes les régions environnantes, par la dissuasion et le combat direct si cela est nécessaire.

Nous sommes en Rova 318, d'après le calendrier du Pacte. L'Essaim affamé à jeter son dévolu sur nos mondes et la bataille à commencé depuis peu. Heureusement la FDS peut compter sur des volontaires comme vous pour repousser les insectes hors de nos foyers.

Les combats seront rudes, mais ensemble nous vaincrons.

I - Le système Suskillon

Le système de Suskillon est un système indépendant de six planètes situé dans le Vaste. Il entretient des relations commerciales amicales avec les Mondes du Pacte mais possède son propre gouvernement et sa propre armée. Le système porte le nom de son principal monde habité, Suskillon, la cinquième planète à partir de son soleil jaune. Les scientifiques de Suskillon ont mis au point le voyage spatial et établi une colonie sur Utraneus, le troisième monde de ce système, ainsi que différents centres de recherche sur les différentes lunes des autres planètes. Ils disposent également de deux docks spatiaux en orbite autour de Suskillon.

Suskillon abrite des biomes variés et d'abondantes ressources sur ses deux principaux continents, un dans chaque hémisphère, Alappu Major et Alappu Minor. L'océan est parsemé de milliers de petits archipels rocailleux inhabités d'origine volcanique. En raison de son orbite peu conventionnelle, Suskillon est soumise chaque année à quelques mois de températures extrêmes connues sous le nom d'étés arides et d'hivers funestes. Au début de la campagne, la planète n'est qu'à quelques mois d'un hiver funeste.

Les humains constituent la majeure partie des habitants de Suskillon et les shirrens forment le second groupe le plus important. Les shirrens insectoïdes sont arrivés sur la planète il y a plusieurs siècles alors qu'ils fuyaient l'Essaim. Grâce au déplacement Drift et à des relations amicales avec les Mondes du Pacte ainsi qu'avec le Veskarium, ces dernières décennies, certains citoyens ont immigré dans le système et ont contribué ainsi à augmenter la diversité de cette population.

Tous les Suskilliens sont des citoyens d'une démocratie globale qui a été constituée à un moment ou à un autre au cours de la Faille. Le système gouvernemental est formé d'un président, d'une assemblée de magistrats qui interprètent les principales décisions légales et de gouverneurs régionaux qui se rencontrent chaque année pour discuter des politiques à mettre en œuvre. Le siège du gouvernement se situe dans la capitale de Brinnoa sur le continent d'Alappu Major. Le reste de Suskillon abrite de grandes mégaplexes, des régions agraires, des sites d'extractions minières et quelques spatioports. La Force de Défense de Suskillon, ou FDS, est une armée unie disposant de divisions aériennes, terrestres, marines et spatiales.

Les autres planètes du système de Suskillon (de la plus proche du soleil jusqu'à la plus éloignée, la rocailleuse Échidéa, la magique Chonax, la géante gazeuse Vharrine et la gelée Ashypso) seront détaillées dans le Codex des mondes des différents volumes de la campagne L'Attaque de l'Essaim.

1. *Échidéa*

Une fortune en poussière

Diamètre : ×1,5 ; Masse : ×4,5

Gravité : ×2

Atmosphère : ténue

Jour : 6 h ; Année : 44 jours

Échidéa est la planète du système de Suskillon qui est la plus proche du soleil. Même avant que les peuples de Suskillon ne découvrent le vol spatial, leurs astronomes savaient qu'Échidéa était un monde rocailleux avec une atmosphère ténue et une rotation rapide autour de son étoile. Ils ont détecté une activité tectonique à sa surface, attribuée aux grandes plaques rocheuses constituant la planète qui, occasionnellement, bougent et se frottent, mais sans activité volcanique. Même après la construction des premiers vaisseaux spatiaux et les premières explorations du système, les habitants de Suskillon ont ignoré Échidéa. La planète ne semblait pas suffisamment intéressante pour aller extraire sa roche a priori commune et la transporter hors de son champ gravitationnel.

Des dizaines d'années plus tard, à cause d'une erreur de calcul, une précieuse sonde solaire s'est trop approchée d'Échidéa et elle s'est écrasée sur la planète rocailleuse. Ce sont donc les membres d'une équipe de récupération qui ont été les premiers Suskilliens à poser le pied sur ce monde et ils ne comptaient pas y rester longtemps. La sonde s'était écrasée près de l'endroit où deux plaques tectoniques de la taille de montagnes se rencontraient. Quand l'équipe de récupération a localisé la sonde, elle l'a trouvée dans un tas constitué d'une sorte de poudre aux grains très fins. Cette poussière, fruit de millénaires d'érosion, s'est avérée être un abrasif extrêmement durable, beaucoup plus précieux pour beaucoup que l'épave de la sonde. La richesse d'Échidéa réside donc dans ces millions de tonnes métriques de poussière que l'on peut trouver entre les plaques tectoniques. Cette poudre est utilisable dans un très grand nombre d'applications industrielles y compris le sablage, le polissage et le meulage. La poussière d'Échidéa est encore plus résistante que les nanotiges de diamant synthétique.

En quelques années, plusieurs corporations se sont établies sur la planète pour ramasser la précieuse substance. Réduire la pierre en poudre n'a pas permis de produire la même matière (qui nécessite des millénaires d'érosion) aussi ces opérations se sont limitées à ramasser et à transporter la poussière, en organisant parfois des missions rapides pour s'en emparer avant que deux plaques ne se percutent. Au cours de ces premières récoltes, les accidents industriels ont été fréquents mais quand la société Echidea Powder a développé des méthodes plus sûres et signé les contrats les plus rentables, elle a rapidement fini par prendre le contrôle de la planète.

Echidea Powder a finalement réussi à absorber la plupart de ses clients avant d'installer son siège social directement sur la planète. En plus de la fabrication d'équipements électroniques délicats, Echidea Powder a fait fortune dans la construction de vaisseaux spatiaux. La poussière est particulièrement utile pour décaper les cloisons des vaisseaux et sert de lubrifiant industriel pour les plus grands systèmes des vaisseaux constitués de centaines de parties mobiles. Les vaisseaux de la gamme d'Echidea Powder portent tous un nom qui évoque la résistance et son appareil haut de gamme, le vaisseau de classe Vaillant (voir couvertures intérieures), est désormais vendu dans de

nombreux systèmes. Les nombreux concurrents d'Echidea Powder tentent de développer leurs techniques et leurs approvisionnements mais la corporation reste, pour l'instant, seule maîtresse de la planète.

Malgré son environnement austère et peu attrayant, Échidéa est devenu un foyer très actif d'espionnage industriel, de designs de haute technologie et de dangereuses opérations de récolte de l'abrasif tellement convoité.

2. *Chonax*

Perdue dans les brumes arcaniques, voilée de mystère

Diamètre : ×1-1/2 ; Masse : ×2-1/4

Gravité : ×1

Atmosphère : variable

Jour : 37 h ; Année : 8 mois

Chonax est la seconde planète du système de Suskillon. Initialement jugée inhabitable à cause de ses violentes tempêtes magiques, les choses ont changé quand, il y a une trentaine d'années, celles-ci se sont apaisées. La composition très particulière de son atmosphère et son relief changeant n'ont cependant pas facilité son exploration. La température de la planète oscille en effet entre fraîchement tempérée et glacée et de vastes portions du monde sont couvertes d'une épaisse brume qui complique les déplacements. Chonax possède trois grands continents couverts de collines accidentées tapissées d'épaisses forêts d'épineux, qui viennent se perdre dans des vallées marécageuses, le tout baigné d'une brume omniprésente. Pour des raisons encore inexpliquées, la planète est saturée d'énergies magiques et de radiations arcaniques qui la rendent impropre à la plupart des formes de vie qui n'en sont pas originaires. Ce sont ces énergies qui sont à l'origine de la brume magique aux effets imprévisibles de Chonax. Certains nuages de brume se mélangent parfois, créant des phénomènes magiques des plus étranges.

Ces nuages absorbent les effets magiques qui émanent de sources de magie permanente appelées des loci et les répandent au gré de leurs pérégrinations. Ces loci varient en taille, en puissance, en type et en effets, et déforment le paysage alentour en fonction du type d'énergie magique à laquelle ils sont associés. C'est ainsi, par exemple, que l'on pourra se trouver confronté à des visions fantomatiques du passé ou du futur, déconcertantes mais pas dangereuses, autour d'un locus de magie de divination. Par contraste, une poche de magie de transmutation pourra s'avérer terriblement dangereuse, car les matériaux qui s'y trouvent sont susceptibles de changer de nature de manière spontanée et imprévisible. Les constructions peuvent ainsi s'altérer, se détériorer ou changer de plan d'existence, et la consistance du sol se modifier et dévorer visiteurs et bâtiments quand il passe brusquement d'un état solide à liquide. Les loci d'évocation génèrent un étrange climat magique au potentiel mortel, car ils peuvent causer aussi soudainement une pluie de feu ou une terrible chute de température. Il est souvent facile de repérer les loci d'illusion grâce aux étranges distorsions qu'ils causent dans le paysage, mais ils peuvent également se montrer d'une subtilité remarquable. Fort heureusement, les loci de nécromancie sont rares et éloignés les uns des autres. Les zones entourant un loci d'invocation sont quant à elles librement arpentées par les créatures qu'il a convoquées.

Malgré ces conditions complexes et parfois à cause d'elles, la vie sur Chonax s'est adaptée aux loci. Ces adaptations prennent souvent la forme d'une résistance à la magie renforcée ou d'une connexion à un type de magie donné. Les créatures de Chonax passent une part importante de leur temps à migrer entre les loci auxquels elles sont liées ou résistantes, tout en réduisant au maximum les trajets dans les brumes qui les séparent. Une portion de la faune de Chonax, comme les munyns (page 186), est inoffensive, voire bienveillante. Elle peut alors faire office de baromètre naturel des radiations magiques et proposer son aide aux créatures amicales qu'elle rencontre. D'autres créatures, comme les yotuhns (page 194), sont agressives et la magie qui les entoure et dont elles se nourrissent les rend encore plus dangereuses.

Toutes les créatures originaires de Chonax se nourrissent d'une manière ou d'une autre de l'abondante magie qui les entoure. La plupart des jeunes se nourrissent même exclusivement de magie, une capacité qu'ils conservent en grandissant pour pouvoir subsister en l'absence d'autre nourriture. Ainsi, même quand un environnement magique devient inhospitalier, la vie sur Chonax perdure.

3. Utraneus

Un monde de bourrasques et des vagues

Diamètre : ×1-1/4 ; Masse : ×1-1/2

Gravité : ×1

Atmosphère : normale

Jour : 36 h ; Année : 300 jours

Utraneus est la troisième planète du système de Suskillon. La surface de ce monde est majoritairement couverte d'océans peu profonds parsemés d'îles et de quelques petits continents. Trois lunes aux orbites très différentes sont à l'origine du complexe système de marées de la planète ainsi que de brutales moussons saisonnières. Ce constant assaut du vent, de la pluie et des vagues causerait rapidement l'érosion de n'importe quel territoire émergé, mais la surface d'Utraneus est essentiellement composée des résidus compressés de coraux et de mollusques. Alors même que les vagues usent les terres, l'eau hautement minérale contribue à leur reformation. Le paysage karstique qui en résulte est criblé de cavernes et de crevasses. On trouve peu d'eau au-dessus de la surface des océans, car elle est rapidement absorbée par le sol, qui contient trop peu de terre et de végétation, autre que du lichen et des algues, susceptibles de la retenir. La vie organique est également rare hors des océans et les quelques créatures qui forment cette faune ont généralement développé des traits magiques afin de survivre. Sous les eaux, la vie aquatique est par contre florissante. Cependant, le manque de profondeur des océans limite l'évolution naturelle et aucune forme de vie locale n'a pour le moment atteint l'intelligence.

Les premières créatures intelligentes à poser le pied sur Utraneus ont été les shirrens fuyant l'Essaim pendant leur exode. Ils ont construit un sanctuaire dédié à Hylax sur le plus grand continent de la planète (plus tard baptisé Aquanat), mais une doline en a causé l'effondrement dans un vaste réseau de cavernes. Interprétant l'accident comme un présage, les shirrens ont fait de ces cavernes un lieu de pèlerinage célébrant leur voyage et représentant des épisodes symboliques de celui-ci, autant de moments marquants destinés à se perdre dans la brume des légendes. Ils ont ensuite quitté Utraneus pour se mêler aux habitants de Suskillon, la cinquième planète du système, non sans établir une colonie permanente dans le système de Chuuva, rattaché aux Mondes du Pacte.

Des dizaines d'années plus tard, quand la population de Suskillon a atteint une masse critique pour les ressources de la planète, le gouvernement de ce monde a décidé de coloniser Utraneus. En 121 AF, les suskilloniens ont donc installé une station spatiale en orbite autour de la planète. Surnommé l'Impierre, cette station a été placée en orbite géosynchrone au-dessus d'un site d'atterrissage sur le continent d'Aqanat. Au bout de plusieurs décennies, les chercheurs ont développé des procédés chimiques et mécaniques permettant de stabiliser le fragile sol d'Utraneus, pendant que les colons établissaient les bases de la ville qui deviendrait Nouvelle Grakka en 201 AF (la ville a été nommée d'après le lieu de naissance de l'ingénieur qui a développé la formule de stabilisation finale). Sous l'impulsion de scientifiques shirrens impliqués dans le projet, Nouvelle Grakka a été construite directement au-dessus du sanctuaire souterrain dédié à Hylax.

Les premiers Néograkkains étaient déterminés. Face à la nécessité de devoir constamment gérer l'érosion des sols et le dépôt de sédiments, ils ont été forcés d'innover dans le domaine de l'ingénierie, tout en développant leurs capacités d'improvisation, afin de faire de Nouvelle Grakka la florissante métropole qu'elle est aujourd'hui. Alimentées par une énergie abondante produite par des turbines éoliennes et hydrauliques, des usines de raffinage de silicates installées dans la banlieue de la ville créent les matériaux qui seront utilisés dans les ordinateurs ou les composants de vaisseaux spatiaux. Par ailleurs, étant donné la faible quantité de matières organiques à la surface de la planète, les cultures sont essentiellement basées sur des systèmes hydroponiques et l'aquaculture est la principale source de protéines de la planète. Il y a eu quelques tentatives d'introduire sur la planète des espèces non autochtones, auxquelles ont doit par exemple les vermines volantes que sont les muottas. Depuis, les autorités des douanes font preuve d'une surveillance rigoureuse.

Si les mers d'Utraneus sont trop peu profondes, lumineuses et turbulentes pour la plupart des espèces aquatiques intelligentes ou les grandes créatures marines, quelques espèces arrivent cependant à y survivre. Ainsi, alors que la formule de stabilisation originale fonctionnait mieux sur la terre ferme, une nouvelle variante a démontré son efficacité sur la roche calcaire sous-marine et Utraneus accueille maintenant une population grandissante de kalos originaires des Mondes du Pacte.

4. Vharrine

La géante chantante

Diamètre : ×6-1/3 ; Masse : ×80

Gravité : ×2 (à la « surface »)

Emplacement : le Vaste

Atmosphère : spéciale

Jour : 11 h ; Année : 87 ans

Vharrine est une géante gazeuse qui ne connaît jamais de repos. Sa surface cramoisie est agitée de monstrueux mouvements de marée et de tempêtes sans fin qui traversent l'atmosphère supérieure de la planète. Les nombreuses lunes en orbite autour de Vharrine exercent une attraction sur l'atmosphère tourmentée, mais la plus grande influence sur ces turbulences provient de Vharrine elle-même. Vharrine émet un puissant signal électromagnétique que l'on peut détecter bien au-delà du système Suskillon. Considéré à l'origine comme un lointain pulsar, on a ensuite déterminé que ce signal provenait du noyau de Vharrine. Ce rythme électromagnétique constant propulse des débris et

particules métalliques à travers l'atmosphère de la planète et rend les cieux de Vharrine bien plus agités que ceux des mondes similaires.

Les scientifiques ont installé des stations de recherche renforcées autour de Vharrine, dans l'espoir de découvrir la nature de ce signal hors du commun. Les impulsions électromagnétiques sont erratiques et présentent un bruit sous-jacent. On a d'abord pensé que ce bruit provenait de l'interférence des lunes de Vharrine, mais des études ont démontré qu'il s'agit en réalité d'une variation du signal lui-même. Les équipes de recherche font la course pour percer en premier le code de Vharrine et découvrir pourquoi le signal électromagnétique de la planète est si changeant.

Les chercheurs shirrens de la Station Vharrine D ont connu un certain succès. Ils pensent avoir établi le contact avec une entité inconnue, et lui « parlent » par le biais de pulsations qu'ils dirigent vers la planète. Cependant, les shirrens ne savent pas avec certitude si cet être habite dans le noyau de Vharrine ou s'il se contente d'utiliser la planète comme un gigantesque relais de communication. En outre, ces communications s'avèrent claires mais cryptiques. Quand on l'interroge, la créature se présente comme l'équipe de recherche qui pose les questions. Les chercheurs ont d'abord supposé que l'entité les imitait, mais elle s'est depuis montrée capable de révéler certains codes d'identification et autres informations secrètes, ce qui suggère une combinaison de télépathie, de précognition, de déplacement temporel ou autres technologies sophistiquées.

Ce sont les turbulences atmosphériques, plutôt que la curiosité scientifique, qui ont attiré sur Vharrine les colons les plus récents. Un groupe de gobelins et de hobgobelins a découvert que les intenses courants aériens de Vharrine sont un cadre idéal pour toutes sortes de compétitions gladiatoriales aéronautiques. Dans ces jeux, des équipes concurrentes rivalisent dans une quête de vitesse, de gloire et de destruction. La seule règle absolue de ces courses est l'interdiction de tenter de voyager par le Drift à l'intérieur de l'atmosphère, une restriction qui n'est apparue qu'après qu'une section de l'atmosphère de la taille d'Apostae a disparu dans le Drift.

Les gobelinoïdes des Xéno-pilotes Aérobatiques de Vharrine (XAV) ont commencé à diffuser les courses. L'action est retransmise en direct à travers le Drift et arrive sur d'autres mondes des jours ou des semaines après l'événement. Les gobelins intègrent le trafic régulier ou des stations de recherche bourdonnantes à leurs jeux. Les rares fois où quelqu'un a tenté d'empêcher les courses, l'émission est devenue plus compliquée et spectaculaire. Certains ont remarqué que ces émissions intègrent des éléments du signal magnétique de Vharrine. Des spectateurs ailleurs dans la galaxie ont remarqué l'étrangeté de ce signal sous-jacent, et certains parmi les plus perspicaces ont noté que le signal est plus clair dans les émissions les plus récentes.

5. Suskillon

Monde lointain industriel et agraire

Diamètre : ×1 ; Masse : ×1-1/4

Gravité : ×1

Atmosphère : normale

Jour : 26 h ; Année : 298 Jours

Cinquième planète de son système solaire, Suskillon abrite une grande variété de biomes et d'abondantes ressources. Les principales terres émergées sont deux continents, un dans chaque hémisphère, connus sous le nom d'Alappu Major et d'Alappu Minor. Le reste de la planète est couvert

d'océans avec des milliers d'archipels constitués d'îles rocailleuses basaltiques dispersées entre les deux continents. Les étendues septentrionales d'Alappu Major sont de vastes déserts semi-arides tandis que le reste de ce continent massif est formé de plaines, de paysages vallonnés et de montagnes. Le principal élément géographique d'Alappu Minor est un immense lac d'eau douce, connu sous le nom de Mer des Roches, qui entoure un volcan endormi. Le lac doit son nom aux milliards de pierres ponce qui flottent à sa surface.

En raison de son axe incliné et de l'orbite écliptique de Suskillon autour de son soleil, chaque année la planète est soumise à des conditions climatiques extrêmes. Connues sous le nom d'étés arides et d'hivers funestes, ces deux saisons durent quelques mois pendant lesquels règnent des températures extrêmes. La planète abrite un écosystème diversifié allant de l'aluppan, une rapide belette vivant de charogne, au mortel chasseur des fourrés. Comme l'herbe sur d'autres planètes, les arbres de Suskillon ont d'épaisses tiges semblables à des troncs et des cavités internes qui collectent l'eau de pluie.

Les formes de vie intelligentes évoluent sur ce monde depuis plusieurs millénaires et se sont adaptées à ses conditions climatiques inhabituelles. La population est principalement constituée d'humains qui se sont répandus sur toute la planète. Tous les Suskilliens sont des citoyens d'une démocratie globale qui a été constituée à un moment ou à un autre au cours de la Faille. Le système gouvernemental est formé d'un président, d'une assemblée de magistrats qui interprète les principales décisions légales et de gouverneurs régionaux qui se rencontrent chaque année pour discuter des politiques à mettre en œuvre. Le siège du gouvernement se situe dans la capitale de Brinnoa sur le continent d'Alappu Major. Le reste de Suskillon abrite de grandes mégaplexes, des régions agraires, des sites d'extractions minières et quelques spatioports.

Peu de temps après la Faille, plusieurs milliers de shirrens ont été accueillis sur Suskillon après avoir fui l'Essaim et ils ont amené avec eux la religion d'Hylax. Tandis que les autres shirrens continuaient leur exode, les immigrants installés sur Suskillon se sont rapidement intégrés à la société et représentent désormais environ 18 % de la population actuelle. En 85 AF, des explorateurs des Mondes du Pacte, des descendants directs des shirrens étant passés par ce système solaire, ont établi un contact pacifique avec Suskillon. Jusqu'à aujourd'hui, ils demeurent des partenaires commerciaux avec de forts liens diplomatiques et certains citoyens des Mondes du Pacte et du Veskarium ont, depuis, immigré vers Suskillon (et vice et versa). Cependant, officiellement, cette planète ne fait partie d'aucune alliance.

Au cours des deux derniers siècles, la civilisation de Suskillon a commencé à se répandre dans son système solaire en colonisant la troisième planète du système, Utraneus, et en installant des complexes de recherche scientifique sur différentes lunes. Pour combattre la menace des pirates et des autres dangers interstellaires, la Force de Défense de Suskillon, ou FDS, autrefois purement terrestre, compte désormais des unités spatiales. La Division Spatiale de la FDS a été chargée de défendre la planète et ses intérêts proches. Elle offre également les postes les plus prestigieux au sein de l'armée de Suskillon.

6. Ashypo

La planète des oubliés

Diamètre : ×3/5 ; Masse : ×1/6

Gravité : ×1/3

Atmosphère : Aucune ou ténue

Jour : 15 jours ; Année : 533 ans

Même pour ses habitants, Ashypso est un mystère. Planète la plus éloignée du système de Suskillon, Ashypso a une orbite oblongue, aussi sa distance par rapport à l'étoile autour de laquelle elle tourne varie énormément. Quand elle est à son point le plus éloigné de son soleil, Ashypso devient solide, y compris son atmosphère, et les gaz atmosphériques qui ne gèlent pas sont piégés dans les formations de glace des autres gaz.

Durant la majeure partie de son orbite de 533 ans, Ashypso est demeuré un monde mort. Peu de créatures vivantes pourraient survivre dans les poches de vide à la surface gelée de son atmosphère et aucune expédition n'a visité la planète suffisamment longtemps pour percer sa croûte extérieure afin de découvrir les secrets qu'elle renferme.

Depuis la Faille qui a provoqué la perte de la plupart des données concernant cette planète, Ashypso fascine les habitants du système de Suskillon. Seule la présence de cet astre était évidente mais personne, ni aucune archive, n'avait la moindre information au sujet de ses habitants ou de ce qui pouvait s'y trouver. Personne ne savait si cette planète pouvait abriter quoi que ce soit de notable mais tout le monde avait le vague sentiment que quelque chose perdurait sous la glace. Les conteurs rêvaient d'une Ashypso où s'était épanouie une civilisation semblable à celle de Triaxus, adaptée à d'importantes variations climatiques à cause de son orbite. Des prophètes de mauvais augure annonçaient que lorsque la glace de ce monde fonderait, il s'en suivrait une catastrophe.

Quand Ashypso s'est finalement rapprochée de son étoile, la même année que l'invasion du système de Suskillon par l'Essaim, son long dégel a commencé. Son atmosphère a lentement repris son état gazeux et d'étranges communautés sont apparues sous la glace en train de fondre. Dans ces enclaves se trouvaient des salles remplies de créatures inactives qui se sont réveillées avec le retour de l'air.

Ce peuple en hibernation d'Ashypso, une espèce constituée d'humanoïdes partiellement mécanisés à tête d'oiseau se faisant appeler les trinirs (voir page 191), s'est réveillé et s'est retrouvé confronté à de nombreux mystères. Pour ces créatures, la Faille se terminait à leur réveil. Elles se retrouvaient dans une galaxie qu'elles ne connaissaient pas en rêvant de voyages spatiaux mais sans aucun souvenir du passé. Rien de ce qui se trouvait sur la planète ne leur permettait de comprendre ; elles n'avaient aucune archive, aucun souvenir et très peu d'éléments concernant leur histoire. Les salles d'hibernation ne sont rien de plus que des cavernes technologiques s'ouvrant sur des falaises glaciales. Comme bon nombre de civilisations à la fin de la Faille, la société d'Ashypso a sombré dans le chaos. La survie sur de tels mondes est toujours difficile et nécessite un peuple uni, une unité qui manquait cruellement à la nouvelle civilisation d'Ashypso.

Les trinirs se sont scindés en deux camps. Les moins nombreux sont les Historiens qui pensent que leur planète abritait autrefois une grande et harmonieuse civilisation survivant grâce aux ressources abondantes de ses étés. Ces trinirs ont constitué des sociétés centrées sur la quête du passé et explorent les profondeurs d'Ashypso pour y retrouver des traces de leur ancienne civilisation. Les plus nombreux sont les Enfants de Triune qui pensent que les Historiens se bercent d'illusions. Ils pensent qu'aucun trinir n'existait avant le récent dégel et que, par conséquent, il n'y a jamais eu de grande civilisation trinire. Les trinirs sont en fait, prétendent les Enfants, de nouvelles créations de Triune, un peu comme la technologie Drift. Le Code Global les a façonnés à partir de la glace d'Ashypso pour explorer et peupler la galaxie. Ils pensent qu'Ashypso est la matrice dont ils sont issus et qu'ils doivent l'abandonner. Pour cela, les Enfants de Triune parcourent le vide en utilisant des moyens mystiques et construisent des machines qu'ils voient en rêve afin d'explorer le système et d'abandonner leur foyer pour des étoiles lointaines.

II - Politique et Diplomatie

1. Politique

Le système de Suskillon est une démocratie dont la plupart des décisions sont administrées au niveau local. Les échelons supérieurs créaient les lois qui sont ensuite adaptées au niveau local dans le respect de la Constitution et de l'esprit de la loi. Cette décentralisation est vue comme un moyen optimal d'utiliser les ressources sur des mondes aux caractéristiques biens différentes sans brusquer les spécificités des populations locales et les initiatives des colons. Même si le gouvernement a du mal à l'admettre, les interprétations de l'esprit de la loi permettent la mise en place de nombreuses failles. Les deux exemples flagrants sont Échidéa et Vharrine.
Sur Échidéa ou les interprétations entretiennent le flou entre colonies civils et les installations des méga-corporations entraînant des conflits avec les employés. Les conflits n'ont que peu d'ampleur et se règlent devant les tribunaux quand il ne se font pas à l'amiable avec un départ volontaire de l'employé. Les corporations font de leur mieux pour ne pas créer de jurisprudence.
A l'inverse, les gobelins de Vharrine ont décidé d'interpréter, parfois à la lettre, les nouvelles réglementations dont leur sport fait l'objet. Au grand damn des législateurs qui furent surpris par l'ingéniosité gobeline dans ce domaine.

L'apparition des shuirrens et leur aide pour l'intégrations d'autres races font qu'il éxiste peut de militant xénophobe, bien qu'il peuvent parfois être extrémement vocal. Les rares partis racisés n'ont qu'une implantation locale et rarement planétaire. Elles ont plus pour objectif de faire remonter aux gouverneurs locaux les problèmes rencontrés par leur membre et proposé des solutions pour les résoudre.

Dans les faits, la politique est très largement consensuelle et il n'y a que les débats lancés par une très petite minorité sur une éventuel intégration au Pacte qui provoque des débats animés.

2. Diplomatie

Grâce à sa communauté Shuirren importante, des relations amicales avec les Mondes du Pactes se créèrent rapidement. Mise en confiance par leur allié, des accords commerciaux furent rapidement créés, pour le plus grand plaisir des corporations d'Échidéa. La guerre faisant rage, la demande en vaisseau de guerre fut importante durant des décennies et augmenta la demande de mineurs et d'ingénieurs. Les différents gouvernements firent de leur mieux pour attirer ce personnel qualifié avec leur technologie avancée. D'autres migrants vinrent attirés par ces mondes inconnus ou le potentiel de faire réaliser rapidement et facilement des affaires.

Les échanges furent également culturels et sociétaux. Les androïdes étaient déjà grandement tolérés dans le système grâce à leurs compétences, réelles ou supposées, dans les sciences et l'ingénierie. Ainsi, lorsque le Pacte leur accorda la citoyenneté, Suskallion ne tarda pas à leur accorder également. La situation fut plus compliquée pour les ORI et il fallut l'insistance du Pacte pour qu'elle

leur soit récemment accordée. Beaucoup de suskillon ont encore du mal à faire la différence entre un Ori et un automate.

Depuis peu, des débats animés par une minorité refont régulièrement surface afin de signer un accord afin de rejoindre les mondes du Pactes. Une bonne partie de la population et de la classe politique n'est pas totalement fermée à cette idée. Toutefois, tous s'accorde à dire que Suskillon n'a ni le niveau technologique ou industriel pour rejoindre l'alliance, sauf à devenir un protectorat.

C'est d'ailleurs dans le but d'être traité un peu plus en égal que Suskillon à récemment débuté un programme de modernisation de ses armées. Pas que le gouvernement ne se sente menacé par l'un ou l'autre de ses partenaires, mais il espère développer ses industries par ricochet. Cela à déjà commencé avec l'achat en masse de Bolter à plasma au Veskarium ainsi que leur licence de production. Le besoin de batterie moderne en guise de munition à également développé leur utilisation au civil ouvrant ainsi de nouvelle débouchée. Brinnoa espère qu'il en sera de même dans le domaine spatial

Malgré leur neutralité, les suskalliens étaient d'abords méfiants envers le Veskarium à cause de la Guerre Silencieuse, raison pour laquelle les armées suskalliennes étaient toujours importantes. Il fallut attendre une décennie pour qu'une relation cordiale s'installe et que le commerce entre les deux systèmes commence enfin à apparaître. Le point culminant des accords commerciaux fut le contrat de modernisation de l'armée. Beaucoup furent surpris que les contrats soient gagnés par des conglomérats vesk, mais il est probable que la volonté d'être traité en égal par Absalom pousse Suskillon à se montrer moins dépendante avec son partenaire.

Les habitants de l'empire étaient déjà présents, bien que rare. Au début, ils migrèrent par l'intermédiaire des mondes des Pactes, même s'il existe depuis peu des voies directes avec le Veskarium.

III - Force de Défense de Suskillon

A) Organigramme

1. L'Armée de terre

L'armée de terre est la composante militaire de Suskillion la plus ancienne, la plus polyvalente et celle possédant le plus grand effectif. Elle est composée de trois corps: l'infanterie, l'artillerie et la cavalerie. Ces corps utilisent parfois une terminologie différente découlant de leur propre tradition. Toutefois, elles sont structurées sur le même principe afin de faciliter les opérations et les interactions interarmées.

L'infanterie est l'arme la plus diversifiée. Outre les bataillons entrainés à combattre dans des environnements spécifiques, elle possède de nombreuses compagnies ayant un équipement similaire aux autres corps armée. Ses compagnies spécialisées, telles que les bataillons motorisés ou l'infanterie aéroportée sont le plus souvent considérées comme étant des compagnies d'élite.

La cavalerie a hérité des traditions des unités combattantes à cheval ou sur d'autres montures. Bien qu'elle ait abandonné le combat monté bien avant la Faille, elle reste l'arme utilisée pour les batailles

demandant de la vitesse et une grande mobilité. Ses régiments sont composés de bataillons motorisés ou mécanisés ainsi que de compagnies blindées.

La dernière arme est l'artillerie. Même si les sections d'appuie possèdent parfois une artillerie légère, les pièces les plus lourdes sont déployées en batterie, voire en escadron, affecté aux bataillons d'infanterie ou de cavalerie. Elle dispose également de compagnie du génie affecté au soutien de régiment. Ces compagnies sont parfois regroupées en bataillon lors de la fabrication de nouvelle base ou la modernisation de fortification.

- **Commandant en chef de la FDS** *(PNJ : Ciril Ognea)*
- **Commandant des forces planétaire -** Variables - Général Planétaire
- **Commandant des Forces Continentale** – 150 000 à 3 000 000 hommes – 1 à 20 Armée – Général Continental
- **Armée** – 150 000 hommes – 6 divisions et unités de soutien – Général des Armées
- **Division** – 25 000 hommes – 3 brigades et unités de soutien – Général de division
- **Brigade** – 8 000 hommes – 2 régiments et unités de soutien – Général de brigade *(PNJ : Hadiya Najiri)*
- **Régiment** – 3 500 hommes – 3 régiments et unités de soutien – Colonel
- **Bataillon** – 1 000 hommes – 6 compagnies – Commandant *(PNJ : Jaldamarrak)*
- **Compagnie (Inf) / Escadron (Art / Cav)** – 150 hommes – 1 section de commandement, 3 sections de combat et 1 section d'appui - Capitaine
- **Section (Inf) / Peloton (Cav) / Batterie (Art)** – 40 hommes – 1 groupe de commandement et 3 groupes de combat – Lieutenant *(PNJ : Gorham)*
- **Groupe de combat (Inf) / Escouade (Cav)** – 12 à 15 hommes – 3 équipes – Sergent
- **Équipe (Inf) / Pièce (Art)** – 4 à 5 hommes – Caporal ou Sergent

Organisation de la Cinquième Division d'Infanterie de Suskillon

- **Bataillon** – 1000 hommes – 6 compagnies, 1 compagnie logistique – Commandant *: Jaldamarrak*
- **Compagnie** – 150 hommes – 1 section de commandement, 3 sections de combat et 1 section d'appui - 7 Capitaines : Hiriko Ji,
- **Section** – 40 hommes – 1 groupe de commandement et 3 groupes de combat – Lieutenant
- **Groupe de combat** – 12 à 15 hommes – 3 équipes – Sergent
- **Équipe** – 4 à 5 hommes – Caporal *(Rang PJs)*

2. La Marine

Branche militaire régnant sur les mers de tout le système Suskillon, la Marine n'est plus que reléguée aux tâches logistiques et parfois de soutien. Ses navires font en effet d'excellente batteries mobile et

peu de pièces terrestres peuvent prétendre avoir la même puissance de feu qu'un navire. Il n'y a que sur le monde d'Utraneus ou elle possède encore un certain prestige. Le monde marin abrite d'ailleurs l'amirauté de Suskillon ainsi qu'une des deux armées de fusiliers marins.

Sur le déclin, un débat de plus en plus récurrent agite la classe politique sur le maintien de cette branche armée et beaucoup voudraient la fusionner avec l'armée de terre. D'ailleurs, des régiments d'infanterie amphibie commencent déjà à voir le jour parmi les régiments récemment formés de l'infanterie terrestre. L'invasion de l'Essaim pourrait être une occasion de montrer l'utilité de la Marine ou de réaliser son baroud d'honneur.

Les armée de fusiliers marins suivent le même organigramme que l'infanterie terrestre, mais ils ont comme particularités d'utiliser uniquement des armes kinétiques.

Les navires sont organisée comme suit :

- **Commandant en chef de la FDS**
- **Amirauté -** 1 à 4 Flotte - Amiral
- **Flotte -** 1 Navire amiral + 2 à 4 Escadre - Vice-Amiral
- **Escadre -** 1 à 2 Navire Capitaux + 1 Flottille - Contre-Amiral
- **Flottille -** 3 à 5 navire légers - Commandant
- **Unité -** 1 navire - Capitaine

3. L'Armée aérospatiale

Cette branche est née de la fusion de l'Armée de l'air et de l'embryon de l'Armée spéciale. Ses effectifs de 200 000 à 300 000 hommes sont répartis entres les différents vaisseaux assurant la sécurité du système Suskillon, ceux capable d'apporter un soutien au sol et ses deux divisions de fantassin entraîné au combat en situation Zero-G ou formée à l'entretien des ses appareils.

L'organisation de ses divisions d'infanterie est identique à l'infanterie terrestre.

L'organisation de ses flottes est identique à celle de la Marine.

Ses appareils sont organisés comme suit :

- **Commandant en chef de la FDS**
- **Flotte -** 5 à 10 Escadre + 15 000 à 30 000 Hommes - Général
- **Escadre -** 2 à 3 escadron + 3 000 Hommes - Colonel
- **Escadron -** 2 à 3 escadrille - Lieutenant-colonel
- **Escadrille -** 2 à 3 patrouille - Capitaine
- **Patrouille -** 2 à 4 appareil - 2 pilotes par appareil - Lieutenant

4. Jargon

Quelque soit la branches dans laquelle ils servent, les combattants de la FDS ont développé leur propre jargon.

RRE ou Double-R E : une abréviation utilisée par les militaires pour désigner sur les cartes les retraites tactiques de la FDS ; pour une unité, l'acronyme signifie « Repoussée Rageusement par l'Essaim. »

Brûleur : mot souvent utilisé pour désigner les pilotes de la FDS.

Terreux : un terreux est un soldat des forces terrestres de la FDS.

Aqueux : terme servant à désigner un membre de la Marine de la FDS, en particulier les marins.

Boueux : expression péjorative servant à désigner un fusilier marin. Souvent utilisé par l'infanterie pour parler de leur homologues de la marine.

Cracheur ou Cracheur d'acide : Arme utilisé par l'essaim ou utilisant une technologie originaire de celle-ci.

Bouffer de l'acide : être tué par une créature de l'Essaim.

Érader : un verbe utilisé pour indiquer qu'on a tué une créature de l'Essaim (par exemple : « Je l'ai éradée d'une balle. »)

Tip-Top : les soldats de base de la FDS utilisent parfois ce terme pour désigner ceux qui sont en charge de la guerre pour tourner en dérision leur statut et se moquer du fait qu'ils soient bien à l'abri dans les stations orbitales.

Grouillant : un terme utilisé pour désigner les plus petites créatures de l'Essaim qui ont conquis une grande partie de Suskillon.

Faucon blanc : un nom donné aux soudaines et dangereuses tempêtes hivernales de Suskillon, provoquées par des vortex de glace polaires.