

Passeport

Thème

Empire Galactique est un jeu de space opera : il y a des vaisseaux spatiaux capables de se déplacer plus vite que la lumière en passant par un plan alternatif de l'Univers nommé Triche-Lumière, des armes énergétiques (lasers et autres), des planètes exotiques, des aliens, des pouvoirs PSI, etc...

Les aventures vécues par les personnages se déroulent dans un futur très lointain (116ème siècle) où la technologie est extrêmement avancée, bien que quelques domaines restent moins développés : en particulier, les applications des biotechnologies (manipulations génétiques, etc...) et les nanotechnologies sont peu usitées. Le clonage est quant à lui interdit.

Les prothèses cybernétiques sont relativement courantes. En ce qui concerne la technologie informatique, les intelligences artificielles conscientes d'elles-mêmes n'existent pas, et les robots sont contrôlés par des verrous comportementaux qui les empêchent par programmation de porter atteinte aux êtres vivants.

D'une manière générale, les lois de la physique sont respectées : pas de bruit dans l'Espace, etc... Si la technologie semble les violer (vaisseaux spatiaux hyperluminiques, antigravité, etc...), c'est simplement parce que notre civilisation n'a pas encore découvert les principes sur lesquels elle repose.

Décor

Nous sommes en 11505 AD.

L'essentiel de l'espace exploré par les espèces pensantes est dominé par une structure politique unique, l'Empire Galactique, qui existe depuis trente cinq siècles et regroupe vingt cinq mille planètes réparties dans toute la Voie Lactée.

La civilisation dominante est dans une certaine mesure la civilisation humaine, quasiment la seule qui se soit lancée au loin dans l'Espace aux balbutiements du vol interstellaire. Les souverains qui se sont succédés à la tête de l'Empire étaient ainsi tous humains.

Le pouvoir est exercé depuis le centre de la Galaxie à partir de Prima, un planétoïde artificiel abritant le milliard de fonctionnaires de l'Admintek (administration impériale), les deux assemblées législatives (la Chambre des Pairs et la Chambre des Guildes), le Conseil Suprême et l'Empereur lui-même.

Le pouvoir politique local n'est pas uniforme au travers de l'Empire. Chaque monde est libre de se doter du mode de gouvernement de son choix. Il peut être intégré à l'Empire, ou bien être totalement indépendant, ou encore se fédérer à d'autres mondes au sein d'entités politiques souveraines. De fait, le pouvoir impérial est de plus en plus diffus au fur et à mesure qu'on s'éloigne des vieux mondes du Centre Galactique et de Prima pour gagner les marches de l'Empire, surnommées la Bordure, la zone frontalière entre la Galaxie Connue et les régions non balisées de l'Espace .

Guildes

Cinq guildes transgalactiques offrent aux citoyens impériaux un cadre pour le développement de leurs compétences professionnelles :

Le **Clergé**, au sein duquel sont regroupés les Prêtres des six principales Eglises impériales.

L'**Armée Impériale**, dont les six Divisions permettent aux Soldats d'exercer différentes missions de maintien de la Pax Galactica.

La **Hanse des Marchands**, gigantesque conglomérat de sociétés industrielles, commerciales et financières, allant de l'entreprise unipersonnelle à l'hypercorporation multimondiale.

La **Gilde Navyborg** syndique tous les spécialistes des différentes activités spatiales, à commencer par la navigation interstellaire, mais pas seulement (NB : le mot "navyborg" est la contraction de l'expression "NAVigateur-cYBORG").

La **Loge Tekno** regroupe tous les individus exerçant leur profession dans les domaines techniques et scientifiques.

Passeport

Mais les guildes sont aussi des méta-institutions dont la fonction est d'unir, de relier, de façon presque informelle les millions d'organisations disparates de l'Empire et les milliards d'Êtres qui les animent. Elles sont absolument indissociables de l'Empire. On peut même dire qu'elles SONT l'Empire : elles détiennent les savoirs et les savoir-faire fondant la société galactique, elles co-détiennent les principaux secrets technologiques de l'Empire comme les armes de destruction massive, elles représentent la moitié du pouvoir législatif de l'Empire à travers la Chambre des Guildes.

Espèces pensantes

Les différentes espèces pensantes sont désignées sous le vocable de ET. Selon les auteurs, il s'agit de l'acronyme d'Être Transcendant ou bien l'abréviation d'Exotique, mais certains n'hésitent pas à y voir aussi une confirmation des origines terriennes de l'espèce humaine.

Outre les humains, les espèces intelligentes les plus répandues dans l'Empire sont :

- **Les Malachites** : une espèce de mammifères anthropoïdes, dont la morphologie rappelle à la fois un kangourou et un lama. Ils ont fondé une civilisation pacifique de marchands interplanétaires, avec laquelle les humains entrèrent en contact au 56ème siècle, et qui s'intégra rapidement à la Confédération Interstellaire.
- **Les Karias** : une espèce insectoïde anthropomorphe à la mentalité belliqueuse, dont la civilisation théocratique fut à l'origine d'un mouvement de rébellion contre les autorités impériales au 95ème siècle.
- **Les Panzanopèdes** : une espèce à la morphologie vaguement poulpoïde, pour l'essentiel tournée vers le voyage spatial et la technologie. Une des rares espèces ET percevant le Triche-Lumière par leur sens du toucher, infiniment plus développé que chez les autres êtres pensants.
- **Les Haecars** : une espèce de mammifères anthropoïdes dont la morphologie faciale rappelle les caprins, avec un long museau et des cornes vestigiales. Ce sont de grands voyageurs.
- **Les Karmairks** : une espèce insectoïde anthropomorphe qui possède une culture ritualisée à l'extrême.
- **Les Xipehuz** : une espèce anthropoïde à la reproduction hermaphrodite qui excelle dans le domaine des sciences et de la technologie.

Ces espèces sont les plus répandues. Il y en a plusieurs centaines d'autres, voire quelques milliers qui cohabitent au sein de l'Empire. Même le voyageur le plus aguerri croise souvent au détour de l'embarcadère d'un astroport un Exotique dont l'espèce lui est totalement inconnue.

Vie quotidienne

La monnaie impériale est le Crédit, qui est acceptée sur tous les mondes dont l'avance technologique est suffisante pour faire fonctionner le SUC (Système Universel de Crédit). Le compte personnel est géré par une nanopuce greffée dans le petit doigt de chaque citoyen impérial à sa naissance. Cette auripuce sert également de pièce d'identité, de curriculum professionnel, de dossier médical et de casier judiciaire.

La langue officielle de l'Empire est l'Univerlang, "interlingua" utilisée pour les échanges diplomatiques, commerciaux, scientifiques et techniques. Il existe une multitude de langues locales (spécifiques à une province galactique, à un monde donné, voire à une région planétaire).

Technologie

Le Niveau Technologique (ou NT) est une mesure du développement scientifique d'une civilisation, qui sert à classifier les mondes de l'Empire. Il y a six NT différents (1 : ère préhistorique, 2 : préindustrielle, 3 : industrielle, 4 : interplanétaire, 5 : interstellaire, 6 : intergalactique)

Comme cela a déjà été expliqué dans l'introduction, le triptyque biotechnologies / nanotechnologies / technologies de l'information est relativement sous-développé, même au niveau impérial (NT6).

Dans le domaine de l'armement individuel, diverses technologies permettent de neutraliser l'adversaire d'une multitude de façons : balles, aiguilles ou micro-missiles (propulsés à poudre ou par effet Gauss), faisceaux énergétiques létaux (laser, blaster, fusil à fusion, lance gravitique) ou non-létaux (étourdisseur, paraly-

Passeport

seur), entravement (arachnopistol), chocs nerveux (karratapogne, neurofouet), voire escrime (vibrodague, épée laser ou monofilament).

Les armes de destruction massive sont capables de carboniser la surface entière d'une planète (bombe à antimatière) ou de la réduire en morceaux (Cassemonde), ou encore de transformer une étoile en nova (Déploseur Nova).

En ce qui concerne les véhicules, on utilise principalement la technologie de l'antigravité (ou antigrav). L'engin le plus courant sur les mondes NT6 est la bulle. Généralement de forme sphérique ou ovoïde, ce véhicule sustenté et mû par orientation du vecteur de gravité permet d'évoluer librement à la surface d'un monde et de s'élever jusqu'à l'orbite.

La manipulation de la gravité est courante : répulsion antigrav comme expliqué ci-dessus, mais aussi gravité artificielle à bord des vaisseaux et complexes orbitaux, amortisseurs inertiels permettant de contrer les accélérations foudroyantes des véhicules et vaisseaux spatiaux, ou encore champs de force agissant comme des barrières physiques : armures énergétiques, ouvertures immatérielles dans les coques de navires (baies d'observation, sabords de hangar, panneaux de cales), voire enveloppes externes de certains véhicules.

Les ordinateurs ne sont que des terminaux permettant de consulter les informations disponibles dans les banques de données réunies au sein de la Toile, le réseau télématique couvrant l'ensemble de l'Empire. Ce réseau de communication utilise des hyperondes, qui se propagent à la vitesse de 3000 AL à l'heure. L'Espace impérial est jalonné de balises gigacom, stations robots permettant de retransmettre l'information à longue portée. Chaque citoyen de l'Empire ou presque dispose d'un minicom, une sorte de combiné smartphone/tabelette à hyperondes qui lui permet de communiquer jusqu'à 30 AL.

Les robots sont essentiellement de deux types : d'une part les logimecs (contraction de "logiciels mécanoïdes"), des robots de petite taille servant d'assistants personnels (médecin, réparateur, interprète), et d'autre part les formecs (contraction de "force mécanoïde"), robots anthropoïdes chargés des tâches phy-

siques pénibles. L'un et l'autre type sont dotés de cerveaux positroniques dans lesquels sont gravées les Trois Lois d'Asimov qui les empêchent de porter atteinte aux êtres vivants.

Les neuro-processeurs et les circuits logiques des ordinateurs, des robots et de nombreuses machines leur permettent de comprendre leurs utilisateurs, de parler avec eux, mais ils ne sont pas conscients de leur propre existence.

La médecine est capable de faire des miracles : soigner très rapidement n'importe quelle blessure sans séquelles, faire repousser des membres perdus, modifier l'âge apparent ou le sexe d'un individu, effectuer des modifications cosmétologiques spectaculaires. Une drogue combinée à un traitement médical, le Pérédène, permet de prolonger la vie jusqu'à environ deux siècles.

La cybernétique est extrêmement avancée : prothèses améliorant les capacités physiques, yeux ou oreilles synthétiques, implants divers, soit visiblement artificiels, soit indiscernables, au choix du porteur. Le pilotage de vaisseau spatial se fait d'ailleurs exclusivement par le biais d'un implant cérébral appelé plot vertébral qui permet de "manipuler" les commandes par la pensée. Ce plot permet aussi la connexion directe à d'autres dispositifs (véhicules antigrav, robots de combat, ordinateurs).

Voyages spatiaux

Les voyages interstellaires se font au moyen de deux types de propulseurs plus rapides que la lumière : les moteurs Varlet, pour les petits navires entre 20 et 5000 tonnes qui parcourent 5 à 90 années-lumière par heure, et les moteurs Lehouine, pour les énormes long-courriers à partir d'un million de tonnes, dont la vitesse est invariablement de 3 années-lumière par heure. La technologie de la propulsion Lehouine est détenue exclusivement par la Guilde Navyborg et est l'un des secrets les mieux gardés de l'Empire.

Les moteurs Varlet consomment de l'antimatière et meuvent les navires spatiaux selon des principes non newtoniens. Ils sont capables des évolutions les plus ex-

Passeport

traordinaires dans l'Espace, mais aussi et surtout de dépasser la vitesse de la lumière. Lorsqu'il passe en vol hyperluminique, un vaisseau Varlet ou Lehouine crée puis franchit un point de Vérité, qui lui permet de passer dans une autre dimension de l'Univers.

Cette dimension présente la particularité de rendre tous les systèmes de détection et d'acquisition de données aveugles et sourds. Seuls les Êtres vivants et intelligents ont la possibilité d'appréhender ce milieu étrange, grâce à une extension de leurs sens nommée Psychoperception, que tout le monde possède à un niveau d'acuité plus ou moins élevé. Cet environnement surréaliste où naviguent les vaisseaux hyperluminiques s'appelle officiellement Surdimension Kinestésique Psychoperceptible mais il est surnommé Triche-Lumière dans l'argot navyborg.

Le Triche-Lumière n'est pas vide : outre les Routes qui s'y entrecroisent à perte de "vue" et permettent de le parcourir d'une étoile à une autre sans se perdre dans l'Inconnaissable, il est parsemé de manifestations insolites qui peuvent être des obstacles à la navigation interstellaire, voire de véritables dangers, parfois mortels : Cathédrales, Tempêtes, Reflets, Spires et Follets sont les phénomènes les plus couramment observés et les rencontres les plus fréquentes.

Lorsqu'il navigue dans le Triche-Lumière, un vaisseau est entouré d'une sorte de bulle d'Espace nommée champ de Normalité, dans lequel la Psychoperception coexiste avec l'univers concret du navire perceptible et tangible par les sens habituels, à condition de se concentrer sur celui-ci. Sinon les deux réalités s'interpénètrent et les passagers voient leur environnement immédiat se "diluer" dans les sensations psychédéliques du Triche-Lumière.

Les vaisseaux Varlets combattent entre eux à l'aide de deux types d'armes antinavires : le canaonde (qui tire dans l'axe du navire) et la fleur de la mort (qui tire dans toutes les directions). Ces deux armes puisent l'énergie macrocosmique des moteurs et la projettent vers la cible sous la forme d'un faisceau de portée infinie. Elles sont utilisables dans l'Espace et dans le Triche-Lumière et peuvent être réglées soit pour perturber la propulsion et la maniabilité de l'adversaire, soit pour neutraliser son armement, soit pour lui infliger des dommages physiques.

A cause du secret absolu entourant la propulsion Lehouine, la technologie utilisée pour faire passer ces léviathans du cosmos dans le Triche-Lumière est inconnue du public. On suppose que leur autonomie est infinie et certaines rumeurs prétendent que leurs révisions triannuelles servent essentiellement à remplacer les équipes de mécaniciens, enfermées dans l'immense Salle des Machines sphérique et ne communiquant avec le reste de l'équipage qu'à l'aide de messages audios. Contrairement aux moteurs Varlet qui n'émettent aucune sorte d'échappement d'énergie, les moteurs Lehouine produisent une traînée de noirceur surnommée la Veuve lorsqu'ils se déplacent dans l'Espace.

Comme l'autonomie des vaisseaux Lehouine est infinie, des expéditions extra-galactiques ont pu être organisées en direction de plusieurs galaxies voisines de la Voie Lactée : deux sont parties vers les Nuages de Magellan en 11421 AD. Celle du Grand Nuage, *Marcheur Céleste*, est rentrée en 11498 AD, celle du Petit Nuage, *Randonnée Cosmique*, doit revenir en 11510 AD. Le plus gros Lehouine jamais construit, un monstre de 100 millions de tonnes baptisé *Divine Endurance*, a été spécialement conçu pour l'expédition envoyée vers la galaxie d'Andromède en 11490 AD. Elle devrait arriver sur place aux alentours de 11575 AD et revenir dans l'Espace impérial vers 11760 AD.

Pouvoirs PSI

Les pouvoirs PSI sont largement répandus au sein de l'ensemble de l'humanité et des espèces Exotiques. Allant de la simple télépathie à la projection astrale en passant par la télékinésie, les niveaux de maîtrise les plus élevés sont réservés aux individus exerçant le sacerdoce de Prêtre dans l'une des six Eglises impériales.

En effet, seuls ces derniers, en raison de leur entraînement et de leur obéissance à la Grande Charte Oecuménique sont susceptibles de maîtriser ces pouvoirs.

La Grande Charte est un garde-fou qui préserve le reste de la population galactique des abus mentaux de toute sorte, instaurant des règles de bonne conduite et les peines encourues en cas de manquement.

Passeport

Puissants, variés, les pouvoirs PSI sont néanmoins tempérés par les limites qu'impose la Charte et par l'oeil vigilant de l'Ordre des Prêtres-Marchands et de la Psi-Pol, qui veillent à son application.

Brève histoire galactique

Née de la mythique et perdue Terra, que certains historiens impériaux identifient à la capitale pré-impériale, Sol III, l'espèce humaine s'est répandue dans la Galaxie en étapes successives, lentement au début, puis de plus en plus rapidement grâce à la propulsion Varlet.

22-28ème siècle : L'exploration interstellaire

Coincée dans le puits de gravité de son monde natal, l'humanité emprunta des vaisseaux à générations dont certains mirent plus de 500 ans à atteindre leur monde de destination - quand ils l'atteignaient. Isolées, certaines de ces fragiles colonies retombèrent dans la barbarie, alors que d'autres tentaient de maintenir un fragile contact hertzien avec leur monde natal.

28-70ème siècle : La colonisation

La mise au point au 28ème siècle des mange-poussières, navires capables de se propulser à des vitesses relativistes entre les mondes habités permit de recréer un lien et de redécouvrir les colonies humaines jusqu'alors isolées les unes des autres. Les équipages de ces navires, les Long-Coureurs Gris, vivaient dans un temps ralenti, isolés de leurs contemporains par les paradoxes de dilatation temporelle dûs aux célérités atteintes par leurs navires. C'est à cette époque que naquit la première Confédération Interstellaire et que l'humanité fit la première rencontre avec une race Exotique : les Malachites.

70-80ème siècle : L'expansion

En 7017, la découverte des hyperondes, des vibrations se propageant à 3000 AL/heure, permit de créer un réseau d'échanges scientifiques et techniques entre les mondes. De ce réseau informel naquit la Loge Tekno.

A la fin du 74ème siècle, Jonas Varlet conçut le premier moteur hyperluminique, capable en théorie de dépasser la vitesse de la lumière, mais il fallut attendre l'année 7494 pour que Rosalia Goutte-de-Pluie pilote avec succès un modèle expérimental. Les Long-Coureurs Gris, anciens pilotes de mange-poussières se ruèrent dans la brèche, se regroupant au sein d'une organisation puissante qui allait devenir la Guilde Navyborg dont la bientôt légendaire Rosalia, disparue peu après son vol d'essai, deviendrait la sainte patronne païenne.

Des échanges commerciaux entre les mondes, naquit naturellement une organisation puissante regroupant les marchands aventuriers qui parcouraient les étoiles : la Hanse des Marchands, chargée de moraliser et de fixer des règles aux échanges.

Le développement de la piraterie spatiale à partir de 7800, des équipages d'aventuriers sans foi ni loi, avides des richesses qui circulaient devant leur nez, rendit nécessaire la création d'une flotte militaire spécialisé dans les combats spatiaux. C'est de là qu'est née la Division Nova, aujourd'hui encore un des piliers de l'Armée Impériale.

Mais la Confédération Interstellaire vivait ses dernières heures : à ses frontières, maintenant fort éloignées de la capitale excentrée qu'était devenue Sol III, des troubles éclatèrent, des mondes réclamaient leur indépendance et voulaient rompre avec une administration centrale trop lourde et contraignante.

Naissance de l'Empire

La chute de la vieille Confédération fut consommée suite à la bataille de Leporello qui vit l'affrontement en 8052 de la flotte confédérée et de celle d'une coalition menée par un certain Zarouh Khan, aventurier colonial. La défaite de la Confédération et la désintégration de sa fragile structure politique permit à Zarouh Khan de s'autoproclamer Empereur. Dans les années qui suivirent, par pression, force, tractation, il parvint à rallier à lui les mondes séparatistes et à organiser une véritable

Passeport

Armée Impériale. Les empereurs et impératrices se succéderent, dessinant petit à petit l'organisation des guildes modernes et de leur subdivisions.

C'est à cette époque que l'Empereur s'installa sur Prima, monde artificiel construit de toute pièce par la Loge Tekno au centre de la galaxie. Dans cette forteresse protégée par plusieurs flottes spatiales et des légions de Scorpionauts, soldats d'élite et gardes prétoiriens, s'installa aussi l'administration centrale, l'Admin-tek ainsi que les différentes Chambres du parlement impérial.

En 9084, Ursula Lehouine, une femme haute en couleur, mit au point le mode de propulsion auquel son nom fut donné. Jusqu'alors, les vaisseaux Varlet, bien que rapides et fiables, ne pouvaient dépasser 5000 tonnes de masse, limitant les échanges et la capacité de transport. L'invention d'Ursula permettait de s'affranchir de cette limite, rendant possible la construction de monstres sans limite théorique de tonnage, capables d'écouler des mondes hostiles ou de transporter des armées entières. Mais les détails de cette technologie restèrent secrets, confiés exclusivement à la Guilde Navyborg qui veille encore jalousement sur celle-ci.

L'âge d'or et la décadence

Les cinq siècles qui suivirent furent une période de richesse et de paix au sein de l'Empire, période qui donna ses œuvres les plus prestigieuses à l'art ou à l'artisanat. Mais le développement de sectes, la révolte de certaines espèces Exo-Tique comme les Karias et une forme de néo-féodalité marquaient déjà le début de la décadence.

L'Empereur finit par ne plus avoir qu'un rôle symbolique, laissant le pouvoir à des potentats locaux souvent brutaux et toujours dictatoriaux. Les programmes de colonisation ambitieux mais entachés de corruption n'y changèrent rien : l'Empire s'enfonçait dans l'arbitraire et la négation de l'individu.

Les Grandes Révoltes

Le sursaut vint de là où on ne l'attendait pas. Les Eglises et les artistes firent entendre leur voix, réclamant plus de justice et le respect de l'individu, quelque soit son espèce.

C'est en 9520 que l'Eglise de la Conscience Universelle, prêchant l'égalité et le dialogue entre les Êtres, commença à répandre son message à travers l'Empire. Ce ne fut pas simple, ni sans dangers. Toutes les Eglises furent réprimées par le pouvoir politique qui y voyait, avec justesse, une menace pour eux.

Le désordre, les révoltes, trouvèrent leur point d'orgue en 10050 lors du règne du 50ème empereur, Padisha XIV. Ce dernier lança toutes ses forces contre son neveu Paul "l'Immuable" qui, appuyé par l'Eglise de la Conscience Universelle, défiait son pouvoir. Lors de la bataille de Kisarra, l'Empereur fut vaincu. Mais le rêve de Paul "l'Immuable" de faire du message de paix et de tolérance de l'Eglise de la Conscience Universelle la base d'une nouvelle organisation politique se heurta au refus des potentats locaux jaloux de leur pouvoir. Il dut lancer une véritable croisade, réduisant les mondes rebelles un par un pour qu'au bout de cinq siècles d'alliances, de trahisons, de complots, de victoires, la paix et l'ordre puissent enfin régner dans un Empire rénové.

Un Empire qui règne aujourd'hui sur les 25.000 mondes connus qui le composent, laissant libre de se développer et d'éclorer les modes de pensées et d'expression, favorisant les arts, les sciences, les échanges, s'enrichissant de la différence et des idées nouvelles.

Passeport

Bibliographie

Romans

Agent de l'Empire terrien (Poul Anderson)
Tau Zero (Poul Anderson)
Le Temps des grandes chasses (Jean-Pierre Andrevon)
Le cycle de Fondation (Isaac Asimov)
Le cycle de la Culture (Iain M. Banks)
Marée Stellaire (David Brin)
Elévation (David Brin)
Ceux de nulle part (Francis Carsac)
Le cycle de Chanur (C.J. Cherryh)
Chants de la Terre lointaine (Arthur C. Clarke)
Nova (Samuel Delany)
Les Galaxiales (Michel Demuth)
Dorsai (Gordon Dickson)
Le cycle de la Panstructure (Laurent Genefort)
Le Monde-Forteresse (James E. Gunn)
Le cycle des Loups des étoiles (Edmond Hamilton)
Le cycle de l'Aube de la Nuit (Peter F. Hamilton)
Les Trois Solutions (Harry Harrisson)
Citoyen de la Galaxie (Robert Heinlein)
Le cycle de Dune (Frank Herbert)
Le Gambit des étoiles (Gérard Klein)
Chants de l'espace (R.A. Lafferty)
L'Anneau-Monde (Larry Niven)
Les Ingénieurs de l'Anneau-Monde (Larry Niven)
Guêpe (E.F. Russel)
Le cycle des Berserkers (Fred Saberhagen)
Oméga (Robert Sheckley)
Les cantos d'Hyperion (Dan Simmons)
Les voyages d'Endymion (Dan Simmons)
Le cycle des Seigneurs de l'Instrumentalité (Cordwainer Smith)
Tschaï, le cycle des Princes-Démons et le cycle d'Alastor (Jack Vance)
L'orphelin de Perdide (Stefan Wul)
L'île des morts (Roger Zelazny)
Et d'innombrables romans de la collection Fleuve Noir
Anticipation...

Sillage (Buchet-Morvan)
Storm (Lawrence)
Valérian et Laureline (Christin-Mézières)

Cinéma

Alien
AlienS
Avatar
Battle Beyond the Stars
Dune
Enemy Mine
Jupiter : le Destin de l'Univers
Outland
Passengers
Planète Interdite
Starship Troopers
Star Trek
Star Wars
The Last Starfighter
Titan AE

Télévision

Babylon V
Dune (mini-série SyFy)
Il était une fois... l'espace
Star Trek

Jeux vidéos

EVE On-line
Mass Effect

NB : Cette bibliographie n'est bien sûr pas exhaustive, et chaque MJ peut recycler ses propres lectures, visionnages, etc... L'Empire Galactique est vaste, et les 25.000 mondes habités de la Galaxie Connue sont susceptibles d'abriter toutes sortes de civilisations plus surprenantes les unes que les autres !

Bandes dessinées

Aldébaran, Bételgeuse et Antarès (Leo)
Aquablue (Cailleteau-Vatine)
L'Incal (Jodorowski-Moebius)
Les Naufragés du temps (Forest-Gillon)