

TWILIGHT IMPERIUM®

QUATRIÈME ÉDITION

GUIDE DE L'UNIVERS

La Galaxie s'Éveille

Mecatol Rex est le centre de la galaxie connue et le siège de l'ancien Empire Lazax. Marquée par les stigmates de la trahison, Rex n'est plus qu'un spectre de l'empire déchu et d'un âge oublié depuis longtemps. Pourtant, elle suscite toujours une certaine admiration et un certain désir dans cette galaxie en proie aux conflits et à l'incertitude.

Autrefois, la magnifique cité qui s'étendait à la surface de la planète était le pinacle de la civilisation. Aujourd'hui, Mecatol City n'est plus qu'une coquille vide, l'ombre fuyante de sa gloire passée, au cœur de la toxique Mer de la Désolation qui recouvre la majorité de la planète.

Malgré tout, la parabole qu'est devenue l'histoire de sa décadence et de sa destruction ne suffit pas à décourager ceux qui cherchent à conquérir son pouvoir. Les Gardiens Winnaran qui habitent les ruines de la ville entretiennent ce qu'il reste de l'ancienne capitale, attendant que l'une des Grandes Races se présente et endosse la responsabilité des anciens Empereurs.

Mais parmi les Grandes Races de la galaxie, qui pourrait combler le vide laissé par le dernier Empereur Lazax ? Les aspirants au trône sont nombreux, mais les ombres du passé sont un sinistre avertissement pour quiconque suivrait leurs traces...





La Naissance d'une Légende

Dans les âges passés, lorsque le dernier roi des Mahact fut massacré et la galaxie mise à genoux, un nouvel Empire émergea des cendres et des vicissitudes de la guerre. Les Lazax, peu connus à cette époque, arrivèrent sur le devant de la scène. Ils choisirent Mecatol Rex comme siège de cet empire balbutiant, abandonnant leur foyer ancestral qui se perdit ensuite dans les brumes du temps.

Système après système, les Lazax conquirent la galaxie. Toute civilisation qu'ils rencontraient recevait la même injonction : accepter la souveraineté bienveillante de l'Empire. S'y opposer eût été de la folie.

Il semble que les Lazax aient rencontré peu de résistance. L'oppression tyrannique des Mahact poussa la galaxie à se ranger du côté du jeune Empire, et les généreuses promesses d'équité des Lazax ne tombèrent pas dans l'oreille de sourds. Il ne reste de nos jours aucune trace de ceux qui refusèrent l'autorité des Lazax.

Encouragée par les Lazax et soutenue par la puissance du nouveau régime, la population prit son essor à mesure que s'étendait la grandeur de l'Empire. Les Lazax régnèrent pendant des dizaines de millénaires. Bienveillants et justes, ils partageaient les richesses et les connaissances de l'univers avec leurs sujets.

Guidée d'une main ferme par les Lazax, la galaxie prospéra. L'économie devint florissante, les avancées dans les domaines de la médecine et de l'ingénierie se propagèrent, et les Grandes Races de l'Empire collaborèrent harmonieusement malgré leurs conflits passés et l'agitation qui régnait encore entre elles. La paix instaurée par l'Empire Lazax était admirée à travers tout l'univers.





La Révérence de l'Empire

Même pendant ces années de prospérité, il commençait à se murmurer que des troubles agitaient l'Empire. Malgré sa richesse et sa réussite incontestables, la suffisance de l'Empire Lazax allait le mener à sa perte.

Le temps passa, et les Empereurs Lazax se sentirent de plus en plus à l'aise sur leur trône. L'inquiétude concernant le futur de l'Empire fut peu à peu remplacée par des querelles intestines et des manœuvres politiques. La puissance des Lazax étant toujours indiscutable, les Empereurs n'avaient plus conscience de l'ambition grandissante des autres Grandes Races. Les solides fondations de l'Empire commençaient à s'effriter de l'intérieur.

Vint alors l'étincelle qui allait conduire l'Empire au chaos. Les Letnev, l'une des premières civilisations soutenues par les Lazax, ne supportaient plus les sanctions autoritaires que ces derniers imposaient sur leurs activités commerciales. Ils érigèrent un blocus autour du Trou de ver de Quann. L'obstruction de l'une des routes commerciales principales de la galaxie entraîna des conséquences à long terme pour l'Empire.

Les humains de Sol, la plus jeune des Grandes Races, n'avaient aucune amitié pour les Letnev et s'impatientèrent rapidement face à leur obstination. Ils s'attaquèrent au blocus, faisant ainsi éclater une guerre à grande échelle.

Les militaires Lazax, qui ne contrôlaient plus la situation, tentèrent en vain d'intervenir dans le conflit. Cette initiative ne fit qu'amplifier la colère des deux camps, qui réagirent avec hostilité à l'interférence des Lazax.

Profitant que deux des Grandes Races étaient en rébellion ouverte, les Hylar (qui s'inquiétaient depuis longtemps de l'ingérence des Lazax) saisirent l'opportunité de faire sécession. En à peine quelques années, l'Empire sombra dans le chaos.

Durant les premières décennies des Guerres du Crépuscule, les Lazax tentèrent de maintenir la paix et la stabilité dans l'Empire. Nombre d'entre eux refusaient de croire que leur Empire, qui existait depuis près de vingt millénaires, puisse un jour s'écrouler. Mais quelques privilégiés se rendirent bien vite à l'évidence.

Le chef de ce groupe de visionnaires, un conseiller Lazax désabusé du nom d'Ibna Vel Syd, comprit que les Lazax ne pourraient pas rester au pouvoir. Il supplia l'Empereur de consolider sa force militaire sur Mecatol Rex, le cœur toujours vibrant de l'Empire. Incapable de concevoir que le droit de naissance de ses ancêtres puisse être remis en question, l'Empereur Lazax rejeta Vel Syd, estimant que ses inquiétudes n'étaient que des propos alarmistes sans fondement. Il ne fit aucun effort pour reprendre les rênes de son Empire à la dérive.

Exaspéré par la suffisance de l'Empereur, Vel Syd décida de constituer un groupe de loyaux partisans et un petit contingent de scientifiques Hylar renégats, qu'il emmena sur une planète située bien au-delà des frontières extérieures. À leur départ de Mecatol City, ils incendièrent le Hall de la Cartographie afin que personne ne découvre jamais leur destination secrète.

L'Empereur, abasourdi par la trahison de l'un des siens et totalement désarmé face à trois rébellions de grande envergure, tomba dans une grave dépression. Incapable de rassembler les ressources nécessaires pour régler ne serait-ce que les problèmes de Mecatol City, il laissa la gestion de l'Empire à ses subordonnés.

Le destin des Lazax se trouva finalement scellé lorsqu'une armada de vaisseaux Sol apparut par surprise dans le ciel de Mecatol Rex. La flotte des Lazax étant stationnée dans un lointain système, Mecatol City était sans défense. Elle fut totalement détruite. Le dernier Empereur Lazax, Salai Sai Corian, périt dans le bombardement Sol et aucun successeur ne fut jamais désigné.

Dans les années qui suivirent la destruction de Mecatol City, les Lazax furent pourchassés et exterminés sans exception ni merci. Seuls les Winnaran, fidèles serviteurs des Lazax, restèrent loyaux envers l'Empire, mais ils furent incapables de mettre fin au massacre. Tous ceux qui avaient essayé de s'y opposer avaient été tués. En tout juste vingt ans, les Lazax ne furent plus qu'un souvenir.





Les Guerres du Crépuscule

Sans la présence des Lazax pour l'unifier, l'Empire sombra rapidement dans le chaos et la guerre. Les Grandes Races, qui n'étaient plus soumises aux sanctions impériales, entrèrent en conflit pour des raisons de territoires, de positions au pouvoir, et parfois même par simple malveillance.

Les Sol, les Hacan et les Jol-Nar, complices dans la trahison envers les Lazax, cherchèrent à s'emparer du pouvoir de l'Empire. Des conflits éclatèrent à travers la galaxie tandis que les diverses factions cherchaient à protéger leur souveraineté tout en revendiquant les territoires de l'Empire déchu.

De grandes flottes de navires de guerre optimisés s'affrontèrent dans d'immenses batailles meurtrières. Des milliers de vaisseaux et de vies furent sacrifiés afin de conquérir des territoires minuscules. Pour chaque bataille gagnée, une autre était perdue, et les guerres se poursuivirent avec la même intensité.



Un Âge Troublé



Même les sanctuaires de certaines Grandes Races ne furent pas épargnés. Pendant les premières années des Guerres du Crépuscule, les Letnev s'emparèrent d'Archon Tau, l'un des mondes d'origine des pacifiques Xxcha. Cet acte allait mener à la militarisation des Xxcha et, au cours la bataille qui leur permit de reprendre leur foyer, à la destruction complète de cette planète luxuriante.

Les scientifiques de la race des Hylar, libérés des réserves morales des Lazax, reprirent à grande échelle leurs activités d'esclavagisme et d'expérimentation. Ayant asservi des années auparavant une race à la peau ardente, les Hylar forcèrent ce peuple appelé Gashlai à construire une arme à la puissance inégalée, qu'ils utilisèrent par surprise contre les N'orr.

Pendant des centaines d'années, les Guerres du Crépuscule réduisirent à néant les progrès et la sagesse que les vingt derniers millénaires avaient lentement fait naître. Enfin, leurs civilisations réduites en cendres, les Grandes Races se retirèrent calmement vers leurs systèmes natals respectifs, incapables de supporter de nouvelles pertes. La galaxie était au bord du précipice, mais au moins l'Âge de l'Obscurité touchait à sa fin.

Soleils Distants

Des millénaires ont passé depuis les dernières batailles des Guerres du Crépuscule. Les sujets de l'ancien Conseil Galactique ont désormais oublié les horreurs de la guerre. En l'absence de conflit, la galaxie semble calme et, au fil du temps, les Grandes Races ont retrouvé une partie de leur puissance passée. Bien qu'elle ait pris des années, la reconstruction a vu de nombreux systèmes natals des Grandes Races retrouver leur état d'avant les guerres.

Néanmoins, derrière ce calme apparent, la galaxie s'agite. Ne se contentant plus de rester derrière leurs frontières, certains ont commencé à se tourner vers les étoiles d'autres systèmes. L'étincelle de l'ambition les conduit à vouloir élargir leurs frontières.

À la périphérie de la galaxie, de prudents explorateurs en quête de biens de valeur tracent de nouvelles routes dans des systèmes qui n'avaient jamais été confrontés à la civilisation. De nouveaux mondes luxuriants ont été découverts, débordant de ressources naturelles et de minéraux rares qui alimentent l'économie des chanceux qui les ont mis au jour. Ces découvertes ont ouvert la voie d'une ère de prospérité et de dynamisme commercial.







Les Échos du Passé

Alors que les événements récents laissent présager un avenir éclatant, le passé semble également refaire surface. De retour sur des planètes autrefois peuplées par des citoyens de l'Empire, les races de la galaxie rétablissent leurs anciennes colonies.

Dans certains cas, des avant-postes abandonnés depuis longtemps se sont révélés habités et prospères depuis la fin des guerres et ont été réintégrés dans la civilisation. Dans d'autres cas, des planètes entières, autrefois des centres commerciaux, culturels ou d'enseignement, ont été retrouvées sans la moindre trace de vie. Les carcasses d'anciens vaisseaux de guerre qui les parsèment rappellent les conflits du passé.



Des Menaces Extérieures

Avec la résurgence des Grandes Races (et la promesse de la renaissance de l'Empire) vient l'âge de tous les dangers. Dans la galaxie, tous ne souhaitent pas voir l'Empire ressusciter et les péchés du passé entacher à nouveau Mecatol Rex.

Au cours des premières années des Guerres du Crépuscule, lorsque le conseiller Lazax Ibna Vel Syd et ses compatriotes trahirent l'Empereur et s'enfuirent de Mecatol Rex, aucun indice ne permit de les retrouver. L'Empereur ne sut jamais ce qui était arrivé à Vel Syd et, pendant des milliers d'années, on pensa qu'il avait péri.

Mais l'histoire des Lazax était loin d'être terminée. Leur longévité accrue par la technologie Hylar, Vel Syd et son peuple échappèrent au génocide de leurs frères sur un nouveau monde. Les Lazax avaient peut-être vécu une ère bien sombre, mais ils s'apprêtaient à renaître.

Sur leur nouveau monde austère, les survivants découvrirent que leur survie nécessitait de remplacer beaucoup de leurs organes par des machines. Leurs corps étaient devenus presque entièrement mécaniques, et ils n'étaient plus que l'ombre de leur ancienne race. Ils devinrent ainsi les L1Z1X.

À mesure que les siècles passaient et que les L1Z1X consolidaient leur pouvoir, Ibna Vel Syd ruminait sa vengeance et affirmait que les L1Z1X reprendraient un jour l'Empire. Pourtant, son peuple commença à se diviser à son insu.

Mordai, membre du groupe originel de Vel Syd et Améliorateur en chef des L1Z1X, avait de plus grandes aspirations. Il devint obsédé par l'idée de débarrasser son propre corps et ceux de ses disciples de toute matière organique.

Pendant l'une de ses expériences, Mordai s'injecta par erreur un virus récursif qui lui était inconnu et qui le rendit lentement fou. Le germe détruisit la santé mentale de Mordai et de ses adeptes, qui changèrent de personnalité.

Se donnant désormais le nom de Nekro, ils se retournèrent contre leurs anciens frères, interprétant leur refus d'abandonner leur forme organique comme une faiblesse qui devait être purgée.

Après de longues années et au prix de grands sacrifices, les L1Z1X finirent par vaincre les Nekro, qui avaient entièrement succombé à la folie mécanique. Mais au plus profond de l'espace, un satellite infecté échappa à la surveillance des L1Z1X. Les Nekro survécurent, et de récentes rumeurs évoquent des disparitions de vaisseaux et des colonies entières ne donnant plus aucun signe de vie. Les prophéties de mauvais augure se répandent comme une traînée de poudre.

Néanmoins, le sombre héritage des Lazax n'est pas la seule menace à laquelle les anciennes civilisations de la galaxie vont être confrontées.

Des navires marchands ont disparu sans explication près du Passage de Shaleri. Des vaisseaux extraterrestres inconnus ont été repérés par des patrouilles, pour disparaître quelques secondes plus tard sans laisser de traces. Ces étranges manifestations auraient pu être imputées à des pirates ou aux anomalies gravitationnelles présentes dans l'espace de Shaleri, mais il s'agissait d'autre chose : l'émergence des Creuss.

Depuis une zone bien au-delà du Passage de Shaleri, les Creuss n'ont toujours pas fait connaître leurs intentions. Bien qu'ils affirment être une race pacifique, certains sont convaincus de leur implication dans les tragédies qui frappent fréquemment ces régions stellaires.

Et il existe encore plus étrange que les Creuss : les Arborec. Cette race d'harmonieux organismes semblables à des plantes fonctionne comme un tout : la Symphonie, à laquelle chaque individu participe. Incapables de communiquer oralement avec les autres races, les Arborec utilisent des ouvriers peu conventionnels : ils raniment les tissus des cadavres d'autres êtres conscients pour les asservir.

Naturellement, les méthodes de communication inhabituelles des Arborec sont souvent accueillies par de l'appréhension (et parfois du dégoût) de la part des autres races. Il est bien possible que les Arborec soient bien plus ambitieux qu'ils n'en ont l'air.

Ces sinistres forces agissent en toute impunité au-delà des limites de l'espace civilisé, et les Lazax eux-mêmes auraient eu bien des difficultés à se défendre contre elles. Une nouvelle aube semble éclairer le ciel de la galaxie alors que les ténèbres n'ont jamais été aussi proches. La prochaine menace pourrait bien être un nouvel âge d'obscurité.



L'Ombre de la Guerre

Alors qu'une menace constante pèse sur la galaxie, les anciennes alliances sont remises au goût du jour – tout comme les vieilles rivalités. Au-delà du Plateau de Mahact, des envoyés de peuples étranges encore inconnus dans la galaxie se rendent prudemment à Mecatol Rex. Ils espèrent évaluer ce que renferme la planète dévastée : les vestiges d'un puissant Empire, d'anciennes technologies…

La plupart des technologies perdues des Lazax ont été redécouvertes. Néanmoins, certains anciens membres de l'Empire ont commencé à développer en secret des armes d'une puissance incommensurable et les dissimulent dans l'ombre de leurs mondes d'origine.

L'une de ces armes, appelée le « Soleil de Guerre », est le terrifiant résultat de la recherche militaire Hylar au début des Guerres du Crépuscule. Malgré les inquiétudes en termes d'éthique autour de l'utilisation d'une puissance aussi brute et aveugle, certains se disent prêts à courir le risque d'affronter une arme aussi dévastatrice pour se faire une place dans l'ordre galactique.



Un Trône Vide



L'angoisse de la guerre dans laquelle vivaient les générations du passé n'est plus. Même les races qui ont joué des rôles vitaux dans la chute de l'Empire Lazax sont aujourd'hui pleines d'une vigueur et d'une fierté renouvelées.

Mecatol City, sur laquelle veillent les Winnaran à la foi éternelle, est un phare étincelant au cœur d'une planète en ruine. Son trône inoccupé attend celui qui s'en emparera, bien que personne n'ait encore le pouvoir de le faire.

Les Grandes Races s'aventurent désormais hors de leurs systèmes natals, espérant devenir les dignes successeurs des Lazax. Les escarmouches frontalières entre des systèmes voisins menacent de briser la paix fragile qui règne dans la galaxie, mais les armées des Grandes Races ne reculeront devant rien pour retrouver leur gloire passée.



L'Aube d'un Nouvel Âge

Tandis que la galaxie bouillonne et approche inexorablement de son funeste avenir, les Grandes Races commencent à attiser les flammes qui alimentent leurs machines de guerre. Chacune souhaite devenir la reine incontestée des étoiles.

Une époque de grand conflit menace de submerger une nouvelle fois la galaxie. Il est temps de forger des alliances solides et de préparer des trahisons sanglantes. Par les mots et les armes. Pour l'honneur et la gloire.

L'aube d'un nouvel âge émerge.

Pax Magnifica Bellum Gloriosum !



