



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Fading suns > Aides de jeu > Factions et groupuscules > Guildiens et indépendants > **Le réseau Imperium**

Le réseau Imperium

mercredi 28 avril 2010, par [Solaris](#)

Le projet initial

Parallèlement à la création de l'Ordre du Phénix, Alexius mit en rapport des Ingénieurs, des Auriges et des membres de l'Œil Impérial fidèles à sa cause. L'objectif était de constituer un groupe scientifique pour la création d'un réseau de communication numérique à l'échelle du réseau stellaire.

En 4999, sous le nom de code « Imperium », ce groupe s'installa sur Téthys et ses travaux purent commencer. En 5002, les premiers résultats furent dévoilés à sa majesté impériale et un test grandeur nature fut réalisé avec succès entre Téthys et Byzantium Secundus. L'embryon du réseau Imperium était né. Depuis, les recherches ont progressé et la fiabilité et la confidentialité de ce réseau sont au point.

Désormais, le projet est en phase de développement et depuis 5002, différents systèmes sont successivement équipés pour bénéficier de ce réseau numérique stellaire.

Le développement

Bien sûr, certaines Maisons et l'Église auraient vu le projet d'un très mauvais œil. C'est pourquoi son développement est demeuré confidentiel.

Toutefois, une rencontre secrète entre Alexius et le Liguemestre fut organisée le 25 juillet 5002. Il s'agissait de trouver un accord pour le financement et surtout la viabilité technologique du réseau numérique. Les instances dirigeantes de la Ligue sont depuis parties prenantes de ce projet. **La guilde mineure Imperium est donc**

officiellement créée le 30 juillet 5002.

Le réseau Imperium est alors présenté aux différentes autorités des Mondes Connus durant le deuxième semestre de l'an 5002. Plusieurs factions, même si elles ne peuvent s'opposer au projet, refusent malgré tout de le voir s'étendre sur leurs propres mondes, à savoir : les Maisons royales Décados, Hazat et Li Halan, sans oublier l'Église Universelle.

Cependant, en août 5004, la Maison Li Halan contacte finalement la guilde Impérium pour étendre le réseau sur ses propres systèmes. Mais elle veut l'assurance que le projet ne soit pas utilisé à des fins militaires ou d'espionnage. C'est donc indirectement que les Li Halan favoriseront l'essor du réseau Imperium. En effet, pour répondre aux inquiétudes de la Maison royale, la guilde Imperium est chargée de transformer le projet initial qui était confidentiel en un service civil et commercial.

Le 1er septembre 5004, le réseau Imperium devient un service accessible à tous. Toutefois, un large consensus semble se dégager pour que ce réseau reste un privilège exclusif aux factions qui disposent des fonds nécessaires à son extension.

Toutefois, l'empereur souhaite « libéraliser » son accès et permettre à tous de l'utiliser. C'est donc le Trésor impérial, avec le soutien de la Ligue par l'intermédiaire de la guilde Imperium, qui finance le réseau numérique.

L'année 5004 voit donc le réseau Imperium s'étendre à tous les Mondes Connus et son accès ouvert pour tous les sujets de sa majesté impériale : les nobles, les guildiens et les prêtres (l'Église et certains seigneurs s'y opposant, les serfs n'ont bien



sûr pas toujours accès au réseau numérique stellaire).

Historique du réseau Imperium

15 octobre 4099 - Constitution du groupe de recherches « Imperium » sur Téthys.

2 février 5002 - Première connexion expérimentale entre Téthys et Byzantium Secundus.

12 juin 5002 - Version finale du projet.

25 juillet 5002 - Entretien entre Alexius I et le Liguemestre.

30 juillet 5002 - Création officielle de la guildes Imperium.

2ème semestre 5004 - Présentation officielle du réseau aux différentes autorités des Mondes Connus.

10 septembre 5004 - Contrat avec la Maison Hawkwood et ouverture du réseau sur Delphes, Ravenne et Velisimil.

18 novembre 5004 - Contrat avec la Maison al-Malik et expansion du réseau à Bannockburn, Criticorum, Gwynneth, Leminkainen et Stigmat.

11 janvier 5004 - Extension du réseau vers Aylon, Istakhr, Kordeth, Ligueheim, Madoc, Nulpart et Shaprut.

2 septembre 5004 - Contrat avec la Maison Li Halan et la Maison mineure Keddah.

30 septembre 5004 - Contrat avec les Laisons Hazat, Décados et l'Église.

15 octobre 5004 - Imperium devient le réseau numérique officiel de tout l'Empire.

La Guilde Imperium

Son capital est réparti en trois parts, moitié pour l'Empire, un quart pour les Auriges et le dernier

quart pour les Ingénieurs. Ainsi, les deux guildes sont assurées de leurs investissements et participent à la prise de bénéfice.

L'autorité au sein de la guilde est assurée par un administrateur nommé par Alexius en personne. Il est secondé par deux adjoints, chacun désignés respectivement par les guildes des Auriges et des Ingénieurs.

Les dirigeants actuels, présents depuis le début de la conception du projet et nommés dès la création de la guilde sont :

- **Joshua DONINGTON**, administrateur et coordonnateur du projet.
- **Le capitaine Armand LEROY**, responsable administratif, représentant de la guilde des Auriges
- **L'artisan Serena KIRSH**, responsable technique, représentante de la guilde des Ingénieurs

La guilde emploie plusieurs centaines de salariés, surtout dévoués à l'innovation technologique et la maintenance des sites.

Enfin, la guilde Imperium a la responsabilité du réseau et doit veiller à ce que son usage respecte la morale religieuse, tout en assurant un service de haute technologie.

La technologie employée

Le réseau est sous responsabilité de la guilde Imperium, et donc directement sous autorité impériale ; héritier de réseaux plus « perfectionnés » de la Seconde république, il fonctionne par un système de « balises » disposées dans l'espace, qui relaie les données de planète à portail.

La balise, qui se situe au niveau du portail, va envoyer ses données par « signal lumineux », dès que celui-ci s'ouvre pour laisser passer un vaisseau : les messages seront ainsi relayés à une autre balise de l'autre côté du portail qui servira de relais jusqu'à la planète du système destinataire. Bien entendu, les données ainsi transmises le sont sur des fréquences ultra-protégées et codées.

Avantages : une donnée circule à la vitesse de la



lumière, elle mettra donc approximativement 12 heures pour parvenir d'une planète à une autre !

Inconvénients : ces balises peuvent être endommagées, sabotées ou même détruites. De plus, elles nécessitent une maintenance importante et donc des coûts de fonctionnement encore élevés, d'où sa « confidentialité ».

Ce sont des machines pensantes fixées sur les portails qui gèrent les communications reçues par flux de lumière (les ondes radio étant bien trop lentes mais surtout bien trop sujettes à perturbations sur de telles distances), les stockant dans une mémoire interne et les transmettant automatiquement lorsque le portail est activé (vers le bon système évidemment).

Mais cette technologie présente encore des lacunes :

- Elle nécessite un système de synchronisation performant car même à la vitesse de la lumière, il faut plusieurs minutes pour atteindre les portes. Il faut donc prévoir le déplacement dans l'espace, l'orientation de la planète des autres corps célestes existant entre le portail et la planète. Il n'y a donc rien d'instantané, tout au contraire puisque des heures peuvent passer avant que le message n'atteigne le portail.
- Pour que le message passe ce portail, il faut que ce dernier soit activé. Par ailleurs, il ne faut pas oublier que la fréquence d'activation des portes est ponctuelle étant donné la phase de réinitialisation qui s'en suit, pouvant aller d'une minute à une semaine.

Le fait que les sauts soient groupés (à comprendre par groupe de vaisseaux) autant que possible et que les activations de portes se font rarement plus d'une fois par semaine (sauf cas exceptionnel, pour raison de sécurité) implique qu'un message, même par cette méthode, peut-être transmis dans un délai compris entre une demi-heure à plusieurs semaines. Cela reste évidemment l'apanage des grosses bourses.. mais ceci est beaucoup plus rapide qu'un messenger puisqu'on économise au pire le temps de trajet de la porte jusqu'à la planète qu'on veut contacter (soit plusieurs jours, voire semaines).

Niveau sécurité, le processus est fiable. En effet, pour le parasiter, il faut soit pirater le flux de lumière soit la machine pensante pour avoir accès au message ; ce qui est bien plus difficile que de s'occuper d'un messenger, ne serait-ce que par le niveau technologique nécessaire pour entreprendre une telle tâche.

NB : certaines factions disposent de leur propre réseau : Maisons royales, Ligue, Église et surtout l'Œil impérial. Et le réseau Imperium n'a pas la vocation de se substituer aux réseaux existants (encore que...) mais de permettre avant tout leur interopérabilité quand cela est possible.

Tarification des services

- Connexion planétaire : 5 fénix.
- Connexion intra système solaire : 10 fénix.
- Connexion par saut : 15 fénix.
- Avec support holographique : + 20 fénix.