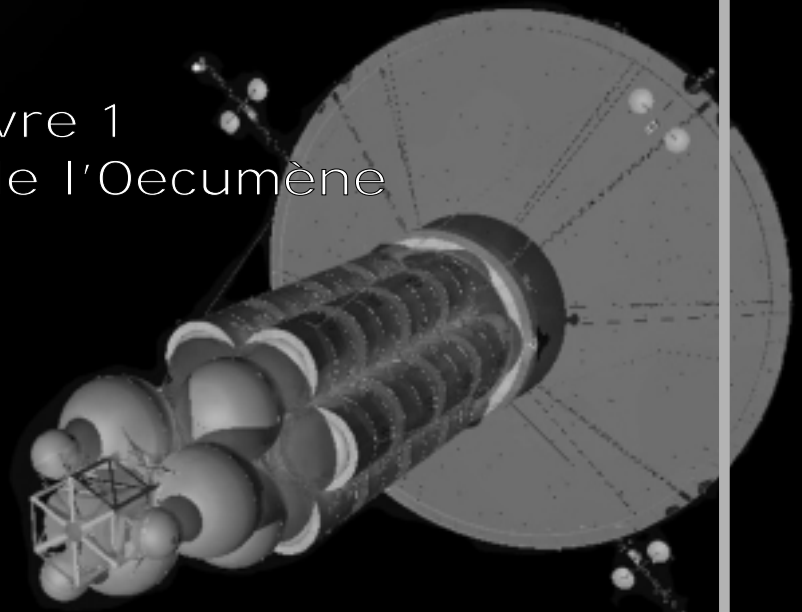
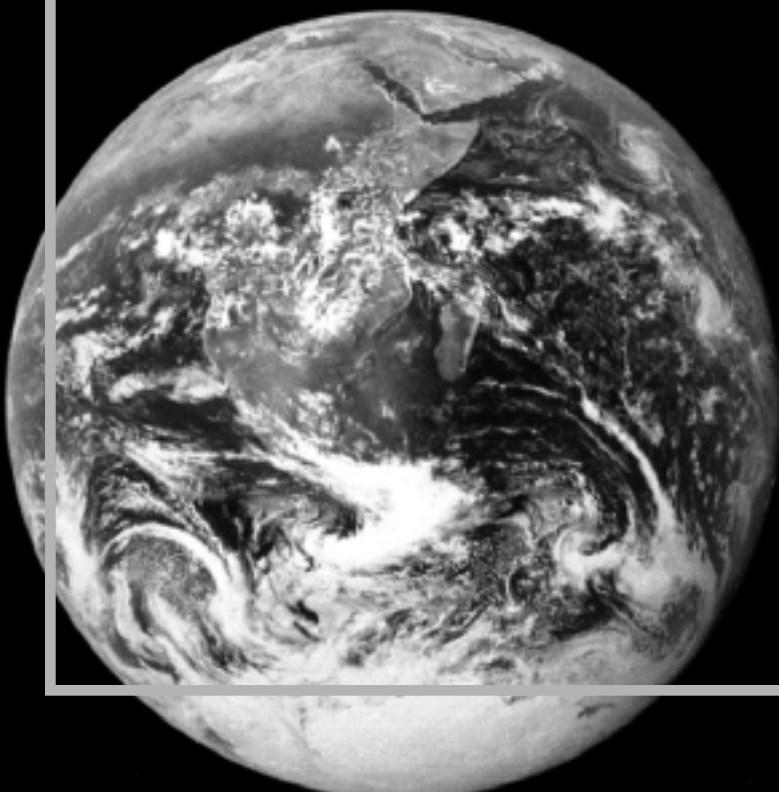




Oecumène

Livre 1
Le Monde de l'Oecumène



A l'aube du 25ème siècle, l'humanité est dispersée.

Deux siècles auparavant, de la Terre minée par la guerre et la surpopulation, des Arches de colons ont fui, partant à l'aveuglette vers des planètes qu'ils espéraient habitables. Nul ne sait ce que sont devenus ces enfants perdus du système solaire, sans doute certains ont-ils trouvé de nouvelles terres. Quelles conditions ont-ils rencontrées, quelles cultures ont-ils développés, comment ont-ils du s'adapter pour survivre ?

Comment rétablir un lien avec des colonies distantes de plusieurs dizaines d'années-lumière ? C'est pour répondre à ce problème qu'est né le projet Hermès, rapidement surnommé Oecumène.

L'oecumène regroupe et forme les quelques individus prêts à monter dans un vaisseau pour quelques décennies de cryogénie, dans l'unique espoir de reprendre contact avec des colonies que l'on espère viables. Ces émissaires du système solaire vivent à l'écart du reste du monde, sautant de siècle en siècle, des antiquités vivantes, et des déracinés permanents.

Voués à recontacter et aider les colonies, comprennent-ils encore le système solaire lorsqu'ils le redécouvrent quelques mois toutes les décennies ? Seront-ils plus chez eux là ou dans des colonies inconnues ? Combien de temps leur mission leur permettra-t-elle de garder la raison, la volonté de continuer ? Leur mission de lien entre les différentes parties de l'humanité aura-t-elle encore un sens alors qu'eux-même vivront en marge de cette même humanité ?

Concept original : Mael' et JLS
Rédaction : JLS et SEb
Règles originales : Mael'
Adaptation des règles : SEb
Edition et mise en page : SEb
Illustrations : Fabrice Fleurot

Le passé

XXIème siècle : Chaos

Montée en puissance des organisations écologistes. Pollution. Surpopulation. Mysticisme. Charlatanisme. Famine.

Les inégalités entre les continents développés et le Tiers Monde s'aggravent.

La première IA fonctionnelle, Vanda, entre en service.

Création d'un Gouvernement Mondial Unifié, mandaté pour régler en priorité les problèmes de famine et de surpopulation. Celui-ci organise et finance la mise en place du projet Prométhée de colonisation permanent de l'orbite terrestre et de la Lune.

Apparition d'une nanotechnologie fonctionnelle. Augmentation de l'espérance de vie à environ 150 ans par manipulation génétique.

XXIIème siècle : Dictature et Diaspora

Coup d'état du Président Bharakatt. Condamnation officielle des humains adaptés, dictature écologiste et interruption de la plupart des recherches scientifiques. Mise en oeuvre du projet Olympe de réhabilitation progressive de l'environnement terrestre.

L'Inde et le Conseil Panafricain tentent de faire sécession du Gouvernement Mondial. Guerres et émeutes catastrophiques.

Les ressources des bases orbitales et du programme Prométhée sont entièrement réquisitionnées pour la création d'arches stellaires permettant l'émigration de colons humains vers des planètes potentiellement viables.

Les stations orbitales et la Lune se déclarent états souverains et font sécession du gouvernement Bharakatt et de la Terre, refusant également tout contact et échange avec celle-ci.

XXIIIème siècle : Renaissance

Résolution progressive des conflits et problèmes de la Terre.

La Lune relance le programme Prométhée en lançant l'opération Prothée de terraformation et colonisation de Mars.

Le projet Olympe, sur Terre, est un succès total. Les gens se fabriquent de nouvelles valeurs : on assiste à un renouveau de cultures inspirées des cultures antiques et médiévales. L'ensemble de la Terre fonctionne sous le strict coup de la "loi du muscle, de l'eau, du vent et du soleil".

Mise en service de Charon : Station orbitale terrestre, en orbite géo-stationnaire. Premier ascenseur orbital de l'histoire.

XXIVème siècle : Recontact

Mars devient un état souverain après une séparation négociée avec le Conseil Sélénite. Les gouvernements de la Lune et de la Terre se réconcilient.

Après une suspension d'un demi-siècle, le parti humaniste revient au pouvoir sur la Lune. Le projet Hermès est lancé, il est également surnommé Oecumène. Il doit être le ciment qui va unifier l'humanité, le trait d'union entre toutes les communautés humaines, et l'instigateur de la reprise de contact avec les Colonies de la Diaspora.

Départ du premier vaisseau oecuménique de recontact avec les colonies extra-solaire, l'ISS Elysée.

XXVème siècle : Aujourd'hui

Olympe

*I love the world
and if I have to sue for custody,
I will sue for custody.*

They Might Be Giants

Survivance

Après plusieurs siècles sombres de famines, de dictatures et de diaspora, la Terre, renommée Olympe, est devenue l'image même du paradis, un paradis immobile et figé mais un paradis néanmoins.

Lancé par le gouvernement Bharakatt, dictature écologiste de sombre mémoire, le projet Olympe a, après plus d'un siècle, gommé toute trace du passé industriel et surpeuplé de la planète. Les paysages ont retrouvé un aspect intouché, artificiels parfois à force d'être paysagés. Seules les traces des anciennes civilisations furent conservées, d'abord comme musée puis comme lieux de vie pour la population de plus en plus réduite de la Terre.

Olympe est aujourd'hui un havre de paix, sa technologie invisible et fortement contrôlée, dont la population mène une vie stable et des plus riches du système solaire.

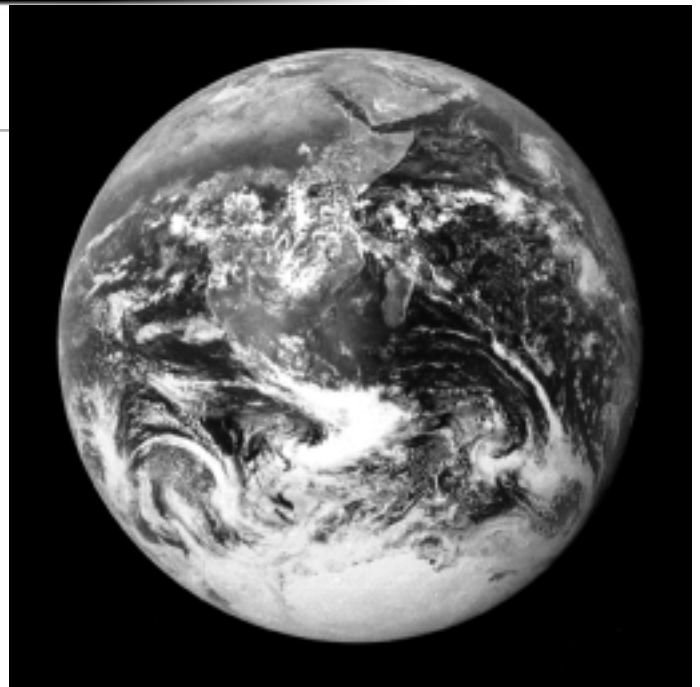
Culture

Les Olympiens ont développé des cultures très diverses et en général inspirées des cultures antiques. Ces cultures variées ont cependant une base commune.

Olympe suit scrupuleusement la loi du muscle, de l'eau, du soleil et du vent. Toute autre forme d'énergie est proscrite. La technologie est au mieux considérée comme un outil mais comme un outil vulgaire dont l'invisibilité se doit d'être la première caractéristique.

De la même manière, les Olympiens accordent beaucoup plus de valeur à la philosophie, l'art et les diverses formes de religion ou de pratique spirituelles qu'à la science ou à la conquête de l'espace.

Se basant sur une culture antique ou médiévale, chaque communauté vit autour de débats,



d'événements artistiques ou de rites religieux, indifférente au reste du monde et aux progrès de l'humanité. Les échanges entre ces différents groupes sont assez rares et les voyages plus encore. Malgré un accès facile et immédiat aux réseaux d'information et de communication dont bénéficie toutes les nations civilisées du système solaire, rares sont ceux qui éprouvent le besoin d'en faire usage.

On peut donc trouver sur Terre des groupes ayant adopté des structures sociales et culturelles très variées, ainsi que dans la plupart des cas les religions attenantes, inspirées plus ou moins librement de cultures classiques, mais partageant toutes cette logique de repli et ces intérêts culturels abstraits.

Politique

La vie politique terrienne est particulièrement calme et dépourvue de remous et de débats importants. Chaque communauté vivant dans un isolement important et disposant de ressources importantes, les seules décisions à prendre concernent la gestion des infrastructures technologiques et les relations avec les autres nations du système solaire.

Olympe est gouvernée selon un mode démocratique, un conseil de 10 Archontes prenant de manière collégiale les décisions gouvernementales. Des élections se tiennent tous les dix ans pour renouveler trois des postes d'Archonte. La

participation à ces élections dépasse cependant rarement 20 %, nombre d'olympiens considérant, souvent à raison, que les décisions que peuvent avoir à traiter les archontes n'ont aucune importance dans leur vie quotidienne.

Le gouvernement Olympien fait preuve depuis plusieurs décennies d'un immobilisme à toute épreuve. Mis à part quelques variations dans le nombre de navettes autorisées à atterrir sur les quelques sites le permettant, il est difficile de percevoir une évolution quelconque.

On pourra cependant noter l'apparition épisodique de groupes militants, le plus souvent avec des vues rétrogrades, notamment quant à l'interdiction de certaines technologies ou entreprises d'exploration. A ce jour, aucun de ces groupes n'a réussi à obtenir une voix au conseil, ni d'ailleurs à survivre assez longtemps pour participer à plus d'une élection successive.

Echanges

Les rapports entre la Terre et les autres nations du système solaire sont au mieux réduites. Le gouvernement olympien ayant depuis longtemps interdit l'utilisation de navettes et autres appareils à combustible, seuls quelques sites sont accessibles sur dérogation. Cependant, cela n'empêche pas tout échange puisqu'un ascenseur orbital, nommé Charon existe depuis maintenant plus d'un siècle.

C'est principalement le peu d'intérêt que portent les olympiens aux affaires du reste du monde qui limite les échanges.

Olympe accueille régulièrement des touristes fortunés de toutes les autres nations, leur permettant de découvrir le berceau de l'humanité.

Les artistes olympiens sont également prestigieux auprès des autres nations, souvent autant du fait de leur talent que de l'aura prestigieuse d'Olympe comme véritable fondement de l'humanité.

Les fonds que dégagent ces activités sont gérés par le gouvernement olympien, la majorité étant utilisée pour entretenir et mettre à jour les infrastructures technologiques d'Olympe, dégageant ainsi la population de toute nécessité de contact avec le reste du monde.

Technologie

Olympe ne produit actuellement aucune technologie de pointe et se cantonne dans ces importations à des technologies n'ayant aucune visibilité et aucune chance de modifier le mode de vie des olympiens.

Les découvertes médicales sont les seules à être systématiquement suivies et implémentées, tout au moins celles concernant l'augmentation de la longévité. L'espérance de vie sur Olympe est actuellement proche des 250 ans.

Les technologies informatiques et virtuelles sont par contre très strictement contrôlées et les IAs sont interdites sur la surface de la planète.

Accroches de backgrounds

Rares sont les olympiens susceptibles de rejoindre les écoles de l'Oecumène et de devenir émissaire.

Les olympiens attirés par une carrière d'émissaire sont souvent issus de cultures conquérantes ou ayant un passé important d'exploration et de contacts d'autres civilisations. Les récits épiques de découvertes de nouveaux continents, d'aventures et de voyages dans l'inconnu peut marquer suffisamment certains jeunes olympiens pour les pousser à rejoindre les étoiles et abandonner le berceau de l'humanité.

L'activité de certains groupes extrémistes peut aussi attiser la curiosité de certains, et, qu'ils fassent à l'origine partie de ces groupes ou non, les amener à découvrir le monde des étoiles, ses richesses et ses étrangetés.

L'ambition a également amené un bon nombre d'olympiens à quitter leur planète pour inscrire leur nom dans l'histoire. C'est ainsi qu'on trouve souvent des olympiens dans les hautes arcanes des administrations des organismes spatiaux internationaux et du projet Prométhée.

Enfin, une minorité d'olympiens descendent de couples mixtes ou d'olympiens ayant vécu hors d'Olympe, et peuvent être poussés par leur famille à découvrir le monde avant de profiter de l'existence protégée d'Olympe.

Lune

The important thing now isn't freedom of information, but freedom of form, freedom to mutate and modify your body.

Stelarc.

Survol

La Lune, peuplée de manière permanente depuis la fin du 21^{ème} siècle, est aujourd'hui la puissante dominante du système solaire.

Peuplée à l'origine par des programmes émanant du gouvernement mondial de la Terre, la Lune fit sécession lors de l'accession au pouvoir du président Bharakatt. Elle devint alors un refuge pour tous les exilés fuyant la Terre. La Lune réussit rapidement, principalement grâce à d'importantes ressources scientifiques et techniques, à assurer une indépendance totale.

Depuis, sa population, exclusivement concentrée dans des cités souterraines, s'est fortement développée et les ressources de la Lune étaient déjà suffisante au 23^{ème} siècle pour lancer l'opération Prothée de colonisation humaine de Mars.

Les sélénites font aujourd'hui figure d'exemple et de leaders pour l'ensemble du système solaire, autant en termes de technologie que de culture, tout au moins est-ce ainsi qu'ils aiment être représentés.

Culture

La culture sélénite fait figure d'avant-garde auprès des nations du système solaire. Effectivement, la Lune est actuellement la société dont les loisirs et les évolutions sont les plus importants et les plus recherchés.

Les sélénites sont dans le domaine assez élitistes et considèrent que les cultures ne faisant pas les mêmes efforts que les sélénites pour évoluer sont volontairement rétrogrades. L'axiome de base de la culture sélénite est l'exploration de nouveaux domaines sensoriels et de nouveaux modes de vie. Très tournés vers



de nouvelles technologies ou des utilisations nouvelles des technologies existantes, les sélénites vivent entourés de gadgets nombreux et personnalisés. Après avoir été la première société à accepter des IAs dans leur fonctionnement quotidien, les sélénites se tournent actuellement vers l'automodification.

Des individus asexués existent déjà, tout comme des hermaphrodites (une conséquence inévitable du mode de vie dissolu des sélénites selon certains) et on ne compte déjà plus les modifications physiologiques ou morphologiques à disposition de n'importe quel citoyen.

Les sélénites sont très modérément religieux et, lorsque c'est le cas, tenants de religion d'apparition récente et intégrant dans leurs doctrines la colonisation de l'espace.

Politique

La Lune connaît depuis longtemps une vie politique animée et complexe. Chaque cité souterraine élit tous les trois ans un comité de 30 représentants. Ces représentants sont chargés d'administrer la cité elle-même mais également de siéger au parlement sélénite. C'est ce parlement qui élit le président sélénite. Ce dernier nommera ensuite dix membres du parlement pour constituer son gouvernement : le Conseil Sélénite. Toute décision du Conseil ayant une durée d'application supérieure à trois ans doit cependant être ratifiée par le parlement.

Les factions sont nombreuses, on notera

cependant parmi eux le parti Humaniste, fondateur du projet Hermès et soutien des plus ardents du programme Prométhée; le parti de la Culture, proposant une politique plus centrée sur la Lune elle-même et l'expansion de ses valeurs culturelles; mais aussi le parti souverainiste, qui compte prendre un ascendant bien plus important sur les autres nations du système solaire.

Aujourd'hui, les relations entre la Lune et les autres nations sont de manière générale en faveur de celle-ci, étant la plus riche et la fondatrice de la plupart des autres nations. Les relations avec Olympe sont parfois tendues, le gouvernement sélénite considérant souvent les olympiens comme des sous-développés mais aucun incident grave n'est à déplorer depuis plusieurs décennies.

Echanges

La Lune est la nation la plus exportatrice du système solaire. En effet, elle dispose depuis plusieurs décennies d'une catapulte orbitale nommée Scorpio qui lui permet d'envoyer en orbite des masses très importantes pour un coût minimal. C'est ainsi que la Lune fournit en matériaux de base la plupart des stations orbitales et des chantiers spatiaux. De la même manière, la plupart du matériel technologique est d'origine sélénite. Ces exportations permettent aux sélénites d'étendre les installations au sol mais aussi de financer les diverses branches du programme Prométhée, dont l'oecumène.

La seule exception à ces échanges unilatéraux est Mars. En effet, depuis sa sécession, Mars a très rarement recours aux technologies ou aux matériaux sélénites. Une collaboration importante a cependant été mise en place et des échanges de connaissances scientifiques ont lieu très régulièrement.

Ce sont les relations avec les stations orbitales terrestres (souvent nommées Nation Orbitale) qui sont les plus denses cependant, celles-ci étant souvent considérées, autant au niveau politique qu'économique comme des satellites de la Lune. En retour, ces stations fournissent le plus souvent à la Lune les services de leurs scientifiques et de leurs artistes les plus réputés.

Technologie

Depuis le lancement du programme Prométhée, les sélénites ont considérés le développement technologique comme une étape nécessaire à réaliser ce rêve national de colonisation de l'espace. C'est ainsi que la Lune est devenu le leader scientifique et technologique du système solaire. Les principales avancées ayant permis la mise en place du projet Prothée puis du projet Hermès sont des découvertes sélénites, des modifications génétiques adaptatives à la cryogénéisation humaine en passant par les générations les plus récentes d'IAs.

Cependant, depuis une dizaine d'années, les recherches sélénites se sont orientées de plus en plus vers des applications domestiques, laissant des nations telles que Mars menacer leur avance technique en ce qui concerne les technologies d'IA et de matériel spatial.

Accroches

La plupart des sélénites rejoignant l'oecumène sont des fervents soutiens du parti humaniste et des objectifs idéalistes du programme Prométhée.

Cependant, la proximité de l'oecumène à la politique sélénite amène souvent des partisans d'autres mouvements politiques à s'impliquer dans l'oecumène afin d'éviter que celui-ci ne devienne qu'une émanation du parti Humaniste. Il est donc courant de trouver des émissaires sélénites entrés dans l'oecumène pour poursuivre des objectifs de politique sélénite, dans un camp ou dans l'autre.

D'autre part, un certain nombre d'émissaires sélénites ont rejoint l'oecumène par choix personnel, en effet l'entrée dans l'oecumène représente pour les sélénites impliqués dans les bases spatiales lunaires (dont Scorpio) un aboutissement inégalable. C'est en effet dans ces groupes sélénites que les émissaires sont le plus souvent entourés d'une aura quasi-divine, et ce bien avant que l'oecumène ne commence à produire des séries glorifiant les émissaires.

Mars

Far more marvelous is the truth than any artist of the past imagined. Why do poets of the present not speak of it?

Richard Feynman

Survol

Pression atmosphérique 0.15 atm

Gravité 0,4 g

Température moyenne -40 degrés celsius

Mars n'est pas une planète accueillante pour l'homme mais elle peut devenir vivable si l'on possède la détermination et la patience des martiens du 25ème siècle.

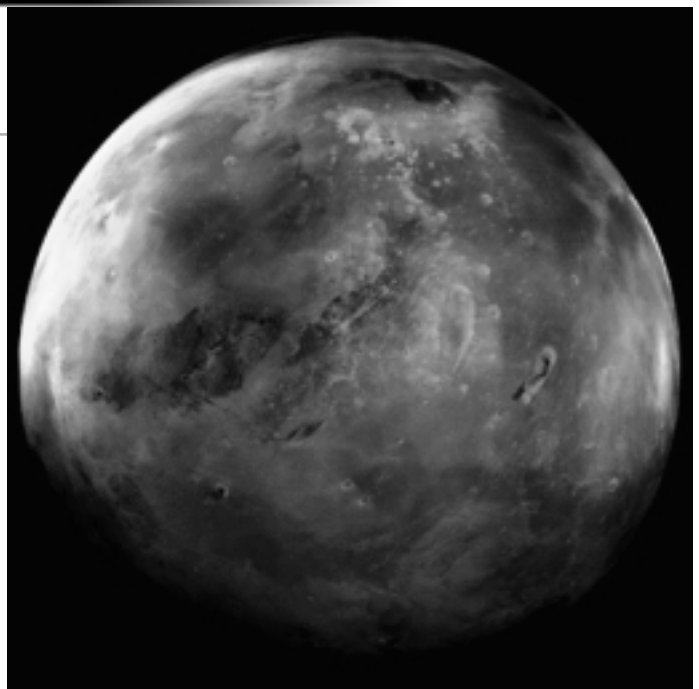
C'est au tout début du 24ème siècle, lorsque le programme Prométhée fut relancé par le Conseil Sélénite que fut décidée la colonisation humaine de Mars. Les moyens nécessaires étaient colossaux : modification génétique massive de toute la population de colons, envoi à travers le système solaire de matériel lourd destiné à la terraformation, installation de bases permanentes et d'infrastructures industrielles nécessaires à une installation permanente.

Depuis, les martiens se sont consacrés avec une détermination sans faille à la détermination et à l'adaptation de leur société à la vie sur la planète rouge.

Une plante terrestre modifiée ressemblant à un nénuphar géant peuple aujourd'hui un quart de la surface de Mars. Cette planète correspond à la deuxième phase de la terraformation et remplace progressivement les algues modifiées de la première génération. Aujourd'hui, Mars possède une atmosphère ténue mais presque respirable pour des humains fortement modifiés. L'âge où les martiens pourront quitter les domes s'approchent lentement, et les martiens sont prêts à attendre encore quelques décennies.

Culture

Les martiens, bien que d'origine majoritairement



sélénite, ont développé une culture très différente et très liée à leurs conditions de vie. Les Martiens vivent dans une logique extrêmement communautaire, non seulement physiquement (la quasi-totalité des martiens vit dans des terriers ou des domes comptant au moins 5000 habitants) mais aussi psychologiquement.

En effet, il est extrêmement difficile d'agir seul sur Mars, toute expédition en extérieur se fait nécessairement en groupe et la majorité des grands travaux de terraformation sont gérés en équipes soudées.

Les martiens ont depuis peu développé des IAs natives qui sont intégrées à la société comme tout autre citoyen. La différence entre IAs et humains est pour eux sans grande importance, une opinion provenant sans doute de leurs origines fortement modifiées.

Les disciplines artistiques sont assez peu développées sur Mars, c'est tout au moins ce qui semble au premier abord. Cependant, une tradition de contes et de chants, rarement exportée occupe une part importante des temps sociaux de la vie martienne.

Politique

De manière surprenante au vu de ses origines, la société martienne n'est pas une démocratie mais une nation féodale. On ne peut cependant pas considérer que la noblesse martienne soit en quoi que ce soit comparable à la noblesse

terrestre médiévale.

Chaque dôme est dirigé par les femmes d'une ou plusieurs familles nobles, descendant des responsables d'opération. Ce système a été mis en place par esprit pratique, la population martienne n'ayant pas à l'origine le temps ou les moyens d'entretenir un système politique. Ce mode de fonctionnement s'est cependant maintenu, la confiance qu'accordent les martiens aux matriarches des familles nobles ne s'étant jamais dégradée. D'autre part, les familles nobles ne disposent que de peu d'avantages matériels sur les autres martiens et n'ont à ce jour pas profité de leur position de dirigeant pour en acquérir, ce qui n'a donc donné aucunes raisons aux martiens de remettre en cause ce mode de fonctionnement.

Mars est donc un matriarcat nobiliaire. Cet état de fait n'est pas sans irriter quelque peu les factions les plus idéalistes des autres nations mais le consensus est tel dans la population martienne qu'aucune action n'a jamais été envisagée.

Technologie

L'évolution technologique de Mars est largement freiné par le fait qu'il faille créer toutes les industries lourdes en sous sol, et par le fait que la mince couche d'oxygène dont ils disposent interdise toute industrie polluante. Cependant, malgré ces limitations, la dévotion des martiens au programme de terraformation leur a permis de développer des technologies particulièrement efficaces et novatrices.

Les grandes infrastructures technologiques sont aujourd'hui en place, un ascenseur spatial est en fin de construction. Les premiers vaisseaux stellaires martiens sont en train de sortir des chaînes de montage. Les vaisseaux interstellaires martiens sont pour demain.

Les martiens sont également en train de lancer un programme important de développement d'IAs locales. Enfin, les martiens sont connus pour leur compétence en génétique humaine, les générations successives sont de mieux en mieux adaptées à leur environnement et on attend maintenant des modifications plus fondamentales destinées à des postes et des fonctions spécifiques au sein des dômes et des bases spatiales de la planète rouge.

Echanges

Mars, après de nombreuses décennies à dépendre des moyens et des technologies sélénites, a atteint une autosuffisance pour toutes les technologies et productions vitales.

Cependant, le projet de terraformation et l'attachement des martiens à la technologie les pousse à relancer des échanges importants avec les nations du système solaire. Mars commence donc à vendre des technologies natives et des productions culturelles afin de continuer à importer des technologies de pointe des autres planètes et colonies du système solaire.

De plus, les martiens restent très attachés au programme Prométhée et à ses divers aspects. La participation de la planète rouge à Prométhée et à l'oecumène reste donc très importante et de nombreux martiens quittent leur planète pour les rejoindre.

Accroches

Les martiens désireux de rejoindre l'oecumène sont nombreux et proviennent d'à peu près toutes les couches de la population.

En premier lieu, les martiens travaillant à l'ascenseur spatial et aux chantiers spatiaux martiens sont en général les premiers candidats du fait de leur dévotion à la conquête de l'espace.

D'autre part, il arrive souvent que de jeunes nobles, notamment des familles de Grand Canal, la capitale, choisissent de prendre une position d'administrateur ou d'émissaire afin d'assurer que le mode de vie martien soit représenté au sein de l'oecumène et que les martiens aient voix au chapitre quant à la politique d'ensemble du programme Prométhée.

Enfin, ce que les martiens appellent la Frontière sauvage (c'est-à-dire les frontières extérieures de la zone terraformée) est un des réservoirs d'individus très compétents en termes de survie et d'exploration en milieux hostiles, et nombre de martiens y sont recrutés pour suivre une formation menant à l'oecumène.

Astéroïdes

*Nothing interesting ever happens at the center.
Everything interesting is out at the edges*

Richard Kadrey

Survol

Entre les orbites de Mars et de Jupiter se trouve une bande dense d'astéroïdes à forte densité métallique, réservoir de minerai idéal et convoité depuis bien longtemps par la Lune et la Terre. C'est dès la mise en place de la dictature Bharakatt que de petits groupes ont fui vers la ceinture d'astéroïdes pour s'y établir et devenir mineurs d'astéroïdes. Depuis, cette colonisation sporadique a continué de manière régulière mais sans qu'il y ait jamais eu d'efforts concertés ou de vagues de colonisation massive.

Les astéroïdiens sont donc une multitude de petits groupes, fédérés autour de bases semi-permanentes ou de vaisseaux importants, parsemés dans les astéroïdes. Leur mode de vie tient plus d'un nomadisme spatial que d'une véritable colonisation.

Les astéroïdiens sont sans doute la portion la moins considérée du système solaire mais c'est également la plus indépendante et celle qui fascie le plus les autres nations, quand elles ne les méprise pas.

Culture

Les astéroïdiens vivent de manière extrêmement dispersée, ce qui n'est pas surprenant quand on considère l'étendue de leur domaine. En fait, les distances sont telles qu'il n'existe pas de rencontres fortuites entre astéroïdiens, toute rencontre est volontaire et prévue de longue date. Les astéroïdiens vivent donc la plus grande partie de leur existence en petites communautés très soudées et principalement dévouées à l'extraction de minerais.

Ceci étant, les astéroïdiens ont développé une base de valeurs et de comportements commu-



ne. En premier lieu, la colonisation des astéroïdes est le seul projet de colonisation humaine indépendant de la Lune. Les astéroïdiens en tirent une grande fierté et ont développé une mystique de l'indépendance et de la réussite individuelle assez marquée.

Ensuite, les astéroïdiens ont un sens communautaire très marqué. Chaque groupe a ses valeurs et ses origines (souvent des origines ethniques et géographiques marquées etc communes) et tout visiteur doit se conformer au mode fonctionnement de ses hôtes.

Ceci donne donc une société très fragmentée et diverse mais partageant un même sentiment d'identité vis-à-vis du reste du système solaire et un attachement aux traditions et origines de chacun.

Politique

Depuis le début de l'installation de bases permanentes dans les astéroïdes, on peut dénombrer près d'une vingtaine de tentatives d'unification politique mais aucune d'entre elles n'a jusqu'à aujourd'hui eu de succès. De manière générale, les astéroïdiens ne voient pas l'intérêt de mettre en place une structure politique unifiée. En effet, tous les problèmes qui peuvent se poser se résolvent de personne à personne ou de communauté à communauté mais rares sont les cas où il est besoin d'une autorité plus importante.

D'autre part, chaque communauté ayant des traditions et de modes de fonctionnement spéci-

fiques, ainsi qu'une ferme volonté d'indépendance, toute proposition d'unification rencontre des résistances très déterminées.

Le seul facteur qui pourrait pousser les astéroïdiens à s'unifier serait une ingérence de la part des autres nations du système solaire, ce qui semble peu probable pour le moment.

Technologie

Les astéroïdiens disposent de peu de moyens pour des recherches fondamentales ou le développement de technologies lourdes. Cependant, ils sont également la seule communauté humaine dont l'existence actuelle repose entièrement sur son environnement technologique. Les astéroïdiens ont ainsi développé jusqu'à leurs limites les technologies simples qui leur servent au quotidien sans forcément intégrer les développements les plus récents et les plus complexes.

Les astéroïdiens sont réputés pour leur capacité à maintenir en état de fonctionnement les matériels les plus vétustes et les plus abimés avec des bouts de ficelles. De la même manière, ils ont développé un nombre impressionnant d'applications imprévues à partir des technologies de base de leurs vaisseaux et stations. Certaines de ces idées et adaptations ont même fait leur chemin jusqu'à la lune et à l'oecumène et ont été intégré aux missions de contact, elles ont en effet l'avantage d'utiliser des technologies robustes et modulables.

Enfin, les astéroïdiens ont développé bien plus que tout autre nation des techniques de pilotage et des vaisseaux uniques. Chaque prospecteur a en effet tendance à développer des systèmes de propulsion et de navigation spécifiques. Même si la plupart de ces systèmes sont inutilisables par tout autre que leur possesseur, certaines sont actuellement étudiées par les pilotes et tacticiens de l'oecumène afin de tenter d'améliorer les systèmes standards utilisés depuis toujours dans le système solaire.

Echanges

Les astéroïdiens sont en grande partie dépendants de leurs échanges avec les autres nations

du système solaire. Certaines familles se sont donc spécialisées dans la liaison avec Mars ou la Lune et font le commerce de minerais. Il s'agit des seuls astéroïdiens à maintenir un contact entre les diverses familles astéroïdiennes et les autres nations.

Malgré l'intérêt prononcé de certains médias de la Lune au sujet de la vie dans les astéroïdes, la grande majorité des familles à jusqu'à ce jour refusé d'échanger ses productions culturelles où de donner accès à son mode de vie, tenant de manière quasiment malade à conserver une identité distincte de ce qu'ils nomment l'uniculture sélénite.

Accroches

Les astéroïdiens représentent paradoxalement un contingent important des membres de l'oecumène. Contrairement à certaines autres nations, les émissaires astéroïdiens sont très rarement recrutés pour des raisons politiques.

Les émissaires astéroïdiens sont très souvent tech, en effet leur capacité à improviser et à entretenir du matériel sans attendre de soutien logistique est très prisée. De la même manière, ils sont souvent sollicités pour mettre au point et tester le matériel embarqué lors des diverses missions de l'oecumène et il sont déjà prouvé plus d'une fois que l'expérience quotidienne pouvait surpasser n'importe quelle planification théorique.

Il arrive aussi régulièrement que des émissaires astéroïdiens soient recrutés en fonction de leur origine ethnique et de leur culture, celle-ci étant bien souvent plus proche de celle des colons que toutes les autres cultures du système solaire. En effet, on trouve parmi les familles astéroïdiennes des groupes ethniques ayant conservé de manière assez stable grâce à leur isolement des modes de vie et des cultures héritées du vingtième et du vingt et unième siècle.

Nation orbitale

"We are surrounded by insurmountable opportunities."

Pogo

Survol

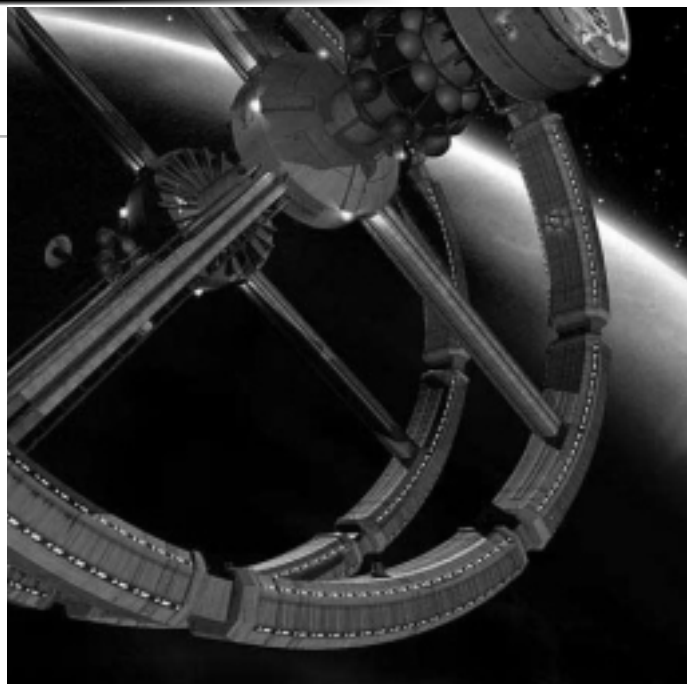
La Nation Orbitale est une entité hétéroclite composée des stations orbitales permanentes de la Lune et de la Terre. Celles-ci sont nombreuses mais on trouve parmi elles quelques célébrités.

Lagrange 5 : encore appelée L5 (Située au point de Lagrange entre la Terre et la Lune). La première station permanente de l'histoire. Station de Tourisme (Jardins, Vacances, Loisirs, Hôtels de luxe, Magnifiques vues sur la Terre et sur la Lune).

Ecoles de l'Oecumène: accueillent tous les équipages des vaisseaux interstellaires, et tout le personnel administratif de l'Oecumène est formé dans ces écoles. Les étudiants qui passent ici devront ensuite un certain temps d'activité professionnelle au service à l'Oecumène.

Prométhée : Station d'assemblage des vaisseaux interstellaires, en orbite circum-lunaire. Cette station est équipée pour l'assemblage, le chargement et les essais en vol des vaisseaux interstellaires. C'est l'unique point de départ et d'arrivée de tous les vaisseaux interstellaires qui quittent le système solaire ou qui y reviennent).

Charon : Station orbitale terrestre, en orbite géo-stationnaire. Premier ascenseur orbital de l'histoire. Charon est reliée au sol (Nouvelle-Athènes) par un câble en boucle. On peut ainsi monter une nacelle en orbite, pendant que l'on en descend une autre pour un coût énergétique quasiment nul. Le voyage Athènes-Orbite prend environ 4 jours, à la vitesse de 400 km/h. C'est un des "must" touristiques du 25ème siècle: on a tout le loisir d'admirer la Terre à différentes altitudes. Les restaurants et hôtels de luxe dans ces immenses nacelles sont parmi les plus confortables de l'univers.



Néo-Las Vegas : Station en orbite terrestre. C'est une station touristique avec une ambiance très rétro (21ème siècle). Les nostalgiques du jeu, de la drogue, de l'illégalité et de la mafia peuvent y trouver les derniers représentants de ces espèces en voie de disparition.

Politique

La Nation Orbitale doit son existence en tant qu'entité politique à deux facteurs : les différents de la Lune et d'Olympe quant aux allégeances des stations orbitales et la volonté de la Lune d'établir le programme Prométhée en terrain neutre afin de lui assurer un soutien international. Le résultat est un conglomerat de stations élitistes chargées de gérer les zones orbitales. Au final, la Nation Orbitale prend une position de neutralité bienveillante, notamment vis-à-vis de la Lune dont elle est encore largement dépendante.

Echanges et Culture

Les stations de la Nation Orbitale vivent en quasi-totalité du tourisme et de l'enseignement. Elles accueillent des populations particulièrement privilégiées et élitistes, ce qui lui permet de maintenir un niveau de vie égal et parfois supérieur à celui de la Lune.

Ganymède

*What the caterpillar calls the end of the world,
the master calls a butterfly.*

Richard Bach

Survol

Pression atmosphérique 0.08 atm

Gravité 0.06 g

Température moyenne -102°C

Rares sont ceux qui imaginaient que Ganymède serait un jour colonisée par la race humaine. Et pourtant, depuis quelques décennies, une équipe du programme Prométhée a entrepris d'adapter des humaines à la vie sur ganymède.

Les Ganymédiens sont les êtres humains les plus modifiés de l'histoire: squelette de glace allotropique (forme 4), sang fonctionnant grâce à des dérivés fluorés, Système énergétique basé sur l'ouverture et la fermeture d'une double liaison souffre.

Ils vivent par -100 degrés, avec un métabolisme qui n'a plus rien d'humain, dans une pression de 0.08 atmosphère. Leur écosystème est totalement synthétique et ne rappelle plus du tout la Terre (dont il est pourtant un lointain dérivé).

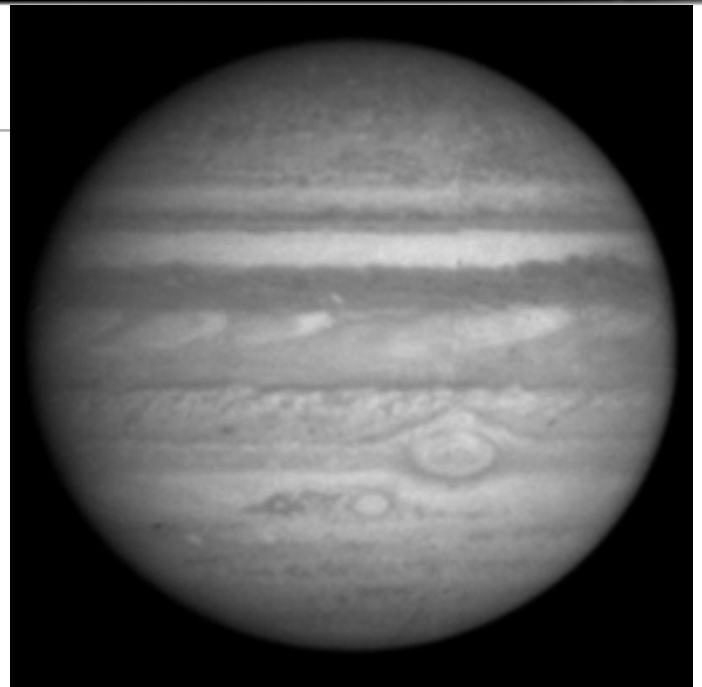
Ils sont obligés d'hiberner chaque fois que Ganymède passe dans l'ombre de Jupiter.

Aujourd'hui, la colonisation de Ganymède n'est encore qu'un rêve absurde développé par quelques illuminés mais Prométhée a dégagé les fonds nécessaires à un premier établissement.

Les plus optimistes pensent que d'ici quelques décennies, les ganymédiens seront capables de survivre sans infrastructure médicale ou technologique. Un écosystème est en train de se mettre en place qui permettra l'indépendance des ganymédiens.

Politique

Bien qu'ils ne soient pas encore établis, les ganymédiens posent déjà un nombre de problèmes et de questions politiques conséquentes.



Le point central des débats concernant les ganymédiens est leur définition ou non comme faisant encore partie de l'humanité. En effet, ils sont voués à développer des technologies et une culture entièrement différentes de toutes les cultures connues actuellement au sein de l'humanité. D'autre part, leur incompatibilité génétique totale avec le reste de l'humanité les isole définitivement de celle-ci.

Si de nombreux détracteurs critiquent la faisabilité du projet, ce n'est rien par rapport aux questions éthiques et philosophiques qu'il soulève. Nombreux d'ailleurs sont ceux qui soupçonnent certains dirigeants de Prométhée de n'avoir soutenu ce projet que dans le but de relancer de tels débats et de faire avancer certaines idées politiques, éventuellement d'ailleurs liées au statut des IAs et des éventuelles populations modifiées qui pourraient être recontactées.

Culture et échanges

Nul ne sait à ce jour quelle culture vont développer les ganymédiens mais il est certain qu'il s'agit du projet de colonisation le plus suivi médiatiquement qui ait jamais eu lieu. Ganymède devrait accéder à son indépendance d'ici quelques décennies si la colonie est effectivement viable mais nul ne sait si elle choisira alors de rester aussi visible et médiatisée, ni même d'ailleurs si elle gardera un quelconque contact avec le reste de l'humanité.

Autres groupes

Everyone has an agenda. The sin comes in pretending that you don't.

Jennifer Boeth Donovan

Il existe au sein du système solaire un certain nombre d'organisation non étatiques ayant une influence importante et participant à la vie politique et sociale de l'humanité. Qu'il s'agisse de groupements industriels, de groupes religieux ou de fondations artistiques et scientifiques, leur influence est parfois équivalente à celle d'une nation.

National Geographic Society

Survivante du vingtième siècle, la NGS est aujourd'hui un des groupes de média les plus en vue. Disposant de moyens importants, il lui arrive de financer des opérations d'exploration du système solaire à seul but d'en tirer des images et données pour ses programmes de Réalités Virtuelles.

Fortement impliquée dans la culture sélénite, la NGS a les moyens d'exercer une certaine pression sur la politique de l'oecumène. Elle est un des grands financeurs privés des missions de l'oecumène et le premier acheteur des images et données des missions de recontact.

Société de Jésus

Seule émanation du Vatican dont la présence est plus importante dans l'espace que sur Olympe, la société de Jésus a toujours gardé une implication importante dans les questions d'exploration et de colonisation spatiale.

La société de Jésus est une des grandes forces derrière les réformes du concile de Marseille qui amenèrent l'Eglise à intégrer la colonisation des planètes du système solaire et de la Réalité Virtuelle à ses enseignements.

La société de Jésus est également l'une des forces politiques ayant présidé à la genèse du projet Hermès et lui ayant valu son surnom d'oecumène. La société de Jésus continue aujourd'hui ses activités dans et en marge de l'oecumène et



compte inclure un de ses membres dans un des prochaines missions de recontact à venir.

Eglise des Etoiles

De son nom complet Eglise de la Gnose stellai-re, elle prône une recherche ésotérique par le détachement des valeurs terrestres et l'adaptation totale de l'homme à l'environnement spatial. La doctrine de l'église des étoiles mêlent de nombreuses traditions ésotériques traditionnelles et met l'accent sur l'empathie et une vie en harmonie détachée des contingences des sociétés traditionnelles, dans une pureté absolue, autant physique que culturelle. Bien que souvent caricaturée, l'église des étoiles, du fait de sa simplicité et de son détachement, rencontre un succès important sur la Lune et dans la Nation Orbitale.

Transhumanistes

Plus qu'un groupe organisé, le transhumanisme est un courant de pensée en train de prendre une ampleur importante dans la société sélénite. Ses tenants cherchent à développer les moyens technologiques par lesquels un individu pourrait dépasser les limites biologiques de la conscience et de l'existence humaine.

Bien que peu concerté et organisé, ce courant de pensée est derrière une grande partie du soutien au projet Prométhée ainsi que du développement des technologies de connexion neurales directes et de réalités virtuelles les plus étranges.

Evil geniuses for a better tomorrow

Sous ce titre amusant se cache un groupe par-

tiellement clandestin dérivé du courant de pensée transhumaniste. Les génies du mal pour des lendemains meilleurs regroupe scientifiques, artistes et révolutionnaires qui visent à développer malgré les lois en vigueur dans le système solaire les technologies qu'ils estiment nécessaire à l'avancée de la race humaine. Peu de gens savent exactement quelles recherches ils poursuivent, ce qui est en soit un indicateur des ressources dont ils disposent, mais il est certain qu'il poursuivent avec assiduité des recherches dans le domaine de la nanotechnologie et de l'Intelligence artificielle.

Universal Wildlife Fund

Nouvelle forme du WWF, l'UWF, mouvement né et soutenu par Olympe, promeut la défense des formes de vie indigènes de toutes les planètes. En celà, et étant donné le soutien politique d'Olympe, il est un des freins au lancement de nouveaux projets de colonisation. D'autre part, cette organisation attend avec impatience tout retour de mission de l'oecumène à l'affut de tout écocide ou xénocide possible.

Katsuda Systems

Seule corporation majeure à avoir émigré intégralement vers Mars lors de la mise en route du projet Prothée, Katsuda, après avoir consacré toutes ses ressources à la mise en place d'une infrastructure martienne, est en train d'exporter à nouveau ses productions vers tout le système solaire. Spécialisée dans la production de systèmes informatiques, aussi bien industriels que domestiques, cette corporation est depuis peu en train de développer une nouvelle génération d'IA. Dans le même temps, les directeurs de Katsuda se sont prononcés en faveur d'un statut de citoyen pour les IAs, à la grande surprise des autres nations. Il est fort possible que, suivant cet opinion, Mars soit la première nation du système solaire à reconnaître les IAs comme citoyens à part entière.

Chantiers Varanasi

La corporation Varanasi est un des groupes privés les plus puissants du système solaire.

Principal contractant de l'oecumène et du gouvernement sélénite, Varanasi a un quasi monopole sur la construction de véhicules spatiaux de grande taille. Ses autres activités incluent la maintenance de stations orbitales, la production de matériel informatique et de systèmes de recyclage environnementaux.

On sait paradoxalement peu de choses sur la direction et les objectifs de Varanasi. Dirigée depuis sa fondation par la famille Singh, elle a développé une présence importante à la surface de la Lune mais semble mettre en chantier le captage et l'aménagement de plusieurs météorites.

Neotek

Corporation actuellement dominante dans le domaine très contrôlé de la nanotechnologie, Neotek est connue pour ses méthodes dures et souvent discutables. Le maintien des lois concernant la nanotechnologie et le peu de fuites à ce sujet sont principalement dus aux équipes de contre-espionnage industriel de Neotek, équipes incorporant d'ailleurs deux IA spécialisées dans la sécurité informatique.

Consciente du danger de baser ses activités sur un seul domaine, Neotek tente depuis longtemps d'établir une position de force dans d'autres champs d'activité, sans jusqu'à aujourd'hui rencontrer de succès flagrant.

WorldBuilders Inc.

Première compagnie de design et de production de mondes virtuels, WBI a pris une importante inattendue dans la vie sélénite. En effet, chaque nouveau créé l'évènement et influence de manière grandissante les modes et la culture sélénite. WBI semble être le héraut d'une ère maintenant proche où la réalité virtuelle prendrait le pas sur la vie réelle, tout au moins en ce qui concerne les cités sélénites.

Outre un pouvoir économique important, WBI en tire également un poids politique et médiatique majeur puisque la présence d'une opinion ou d'un produit dans un de leurs mondes lui assurent une diffusion sans égal.

L'Oecumène

It is impossible to make significant change by force.

The only way to make significant change is to make the thing you want to change obsolete.

R. Buckminster Fuller

Histoire

Après une suspension d'un demi-siècle, le parti humaniste revient au pouvoir sur la Lune. Le projet Hermès est lancé, il est également surnommé Oecumène. Il doit être le ciment qui va unifier l'humanité, le trait d'union entre toutes les communautés humaines, et l'instigateur de la reprise de contact avec les Colonies de la Diaspora.

Pourquoi l'oecumène

L'Oecumène représente l'ensemble de toutes les colonies. L'union de toute l'humanité (incluant les humains purs et les humains modifiés). C'est avant tout une notion philosophique qui est aussi la raison d'être des Emissaires et du Parti Humaniste.

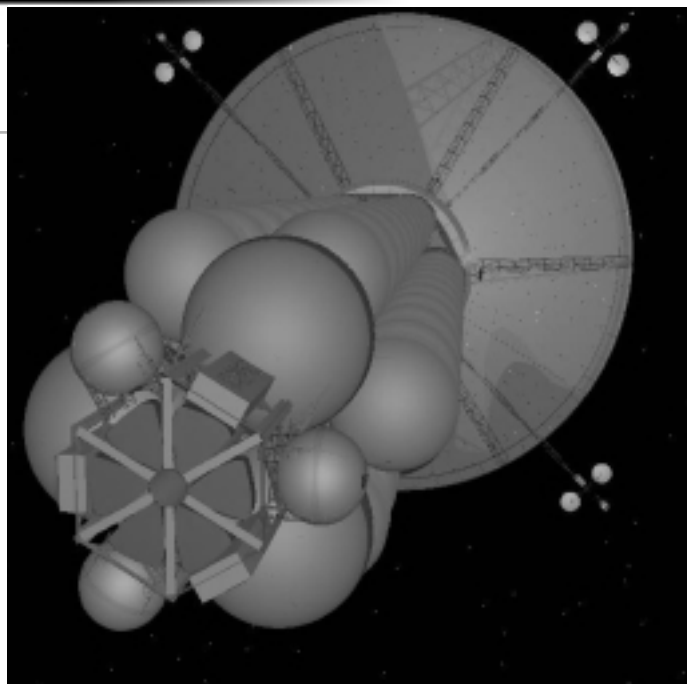
Bilan à l'aube du 24ème siècle

missions

Financements

A l'origine, l'oecumène est financé par les états et nations ayant participé à sa mise en place, c'est-à-dire pour la majeure partie les cités sélénites et les différentes parties du projet Prométhée.

Cependant, étant donné les moyens colossaux nécessaires à la construction des vaisseaux de contact, l'oecumène a très vite dû se poser la question de moyens de financement indépendants.



Actuellement, les revenus de la société œcuménique sont principalement :

- Vente de technologies, notamment IA et technologies spatiales, ainsi que de certains vaisseaux construits sur les bases de l'oecumène.
- Location à long terme de cryogénie
- Impôts importants sur les résidents des stations de l'oecumène.
- Formation des élites dirigeantes dans les écoles de l'oecumène.
- Dons et participations volontaires de nations ou d'individus.

Après la première mission, tout a été fait pour rentabiliser les données et connaissances acquises de la première colonie. La diffusion des images et compte-rendus de la première mission, les connaissances acquises, la création de réalités virtuelles, mais aussi la médiation des émissaires et leur participation à de nombreuses activités a permis une rentrée de fonds importantes.

Cependant, le conseil a bon espoir que d'autres missions permettent la découverte de technologies nouvelles, qui, elles, permettraient de financer de manière beaucoup plus facile les missions suivantes.

Il est évident, cependant, qu'étant donné les missions de l'oecumène, ainsi que les différentes parties impliquées, toutes les données doivent être mises à disposition du système solaire un jour ou l'autre. Les tarifs et délais de cette mise à disposition sont cependant sujet à

controverse, alors même qu'aucune découverte majeure n'a encore été découverte par les émissaires.

Place dans le système solaire

relations avec les nations
ambitions

Objectifs

Le conseil Œcuménique a lors de sa création, défini les grandes missions des émissaires en fonction des missions qui lui furent confiées par ses créateurs. Cependant, il a de manière volontaire laissé une certaine autonomie de décision à chaque équipage. En effet, comprenant que chaque situation de contact serait unique et que des directives trop strictes pourrait amener à la catastrophe dans certains cas, il préférerait attendre d'avoir une certaine expérience pour établir des modes de fonctionnement plus adapté.

De manière moins officielle, il est souvent dit que les personnalités très opposées et les intérêts divergents des fondateurs de l'Ordre rendaient de toute façon impossible l'établissement d'une charte plus stricte. Une grande latitude est donc de fait laissée aux membres des équipages, ce qui donne d'autant plus d'importance à la sélection et à la formation des émissaires, point clé du fonctionnement de l'Ordre.

Charte

L'objectif premier de l'Ordre des émissaires est le re-contact des colonies humaines établies hors du système solaire. Les moyens, notamment financiers dont dispose le conseil œcuménique devront en premier lieu être consacrés à cette tâche.

Le recontact des colonies se fera par le biais de vaisseaux emportant un équipage dont la composition devra être validée par le conseil œcuménique. La constitution de ces équipages devra représenter la diversité culturelle des groupes constituant la société œcuménique.

Le recontact se fera dans un esprit humaniste et aura pour but premier de rétablir un lien entre le système solaire et les colonies. Chaque mission

essaiera pour cela de regrouper autant d'informations que possible sur les colonies et leur fonctionnement. Si possible, un échange de connaissances et de données exhaustif sera entrepris.

Les données et connaissances fournies aux colonies devront cependant être limitées si l'accès à celle-ci met en danger les colons ou risque de modifier leur société de manière dommageable. Les données fournies seront également restreintes si la colonie semble pouvoir se révéler être un danger d'une manière ou d'une autre pour le système solaire ou d'autres colonies. La technologie des champs de stase ne sera fournie qu'aux colonies dont il est avéré qu'elles ne représentent aucun danger potentiel pour le système solaire.

Les données et connaissances collectées par les émissaires sont propriété pleine et entière de la société œcuménique et ne pourront être utilisées ou diffusées sans accord préalable du Conseil Œcuménique.

Les émissaires recevront un traitement annuel mis à jour selon les barèmes de l'œcumène correspondant. Les émissaires devront être résidents permanents de l'œcumène. Chaque émissaire aura droit à une période repos minimal hors-mission égale au temps relatif passé en mission.

Question éthiques

Doit on aider une colonie à tous prix? Même malgré elle? Peut on aider des gens contre leurs volonté? Est ce une ingérence intolérable? Si on pense que leur hostilité provient de leur méconnaissance de ce qu'est devenu le système solaire depuis leur départ, peut-on forcer le contact envers des gens qui veulent l'éviter?

Jusqu'où peut-on aller pour forcer ce contact? Est-ce que le choix et la libre détermination de la colonie lui permet de refuser l'aide qu'on peut lui apporter?

Peut on faire usage de son armement pour faire pression sur une colonie hostile? Ou alors est-ce de l'ingérence, voire de l'impérialisme?

Un émissaire a t'il seulement le droit d'utiliser son armement pour se défendre contre un colon? Ou alors la seule arme autorisée d'un émissaire pacifique arrivant sur une colonie hostile est elle la fuite?

Un dictateur développe sa colonie efficacement. Il lutte avec succès contre les dangers (mortels) qui menacent sa colonie. D'un autre côté, ce pouvoir totalitaire fait des choses moralement inacceptables et accumule les crimes.

Faut-il éviter de se compromettre en aidant un tyran? Faut-il aider cette tyrannie si ca peut faciliter la vie à l'ensemble de la population? Meme si ca va permettre au tyran de renforcer son pouvoir?

Faut-il aider l'opposition? Quitte à déclencher une guerre civile sanglante? Meme si cette guerre civile risque de provoquer la destruction de la colonie face aux dangers mortels de cette planète?

Confréries

Organisation interne

Le Conseil Oecuménique

Organisation ayant son centre administratif sur Lagrange 5, et vouée à maintenir le contact avec toute la Diaspora. Le conseil oecuménique est constitué d'un grand nombre de courants de pensées (au moins un par Confrérie); c'est une assemblée consultative qui sert surtout de forum, et qui tente de coordonner les différentes initiatives, et de donner une unité à la guilde.

Le conseil œcuménique est actuellement constitué de représentants de différentes origines (les nations et colonies ayant participé au financement et à la mise en place de l'oecumène) mais aussi de quelques-uns des premiers émissaires qui ont choisi de participer à l'administration et à la politique de l'oecumène plutôt que de repartir en mission.

Giacomo Di Caligari (Emissaire)

Enki Messan (Conseil Sélénite)

Kassandra Pang Fei (Matriarcat martien)

Sarisha Coulibaly (Olympe)

Etienne St Fons (Emissaire)

Baltazar Miyamoto (Membre fondateur)

Natalia Merevitch (Membre fondateur)

Vanda (Secrétaire IA du Conseil)

Vie des émissaires

Chaque mission dure 2 à 12 mois de temps subjectif, et 20 à 600 ans de temps réel (avec le voyage aller-retour à 98% de la vitesse de la lumière).

A chaque voyage, les connaissances et compétences de l'équipage se trouvent donc totalement antiques et obsolètes. C'est pourquoi, après chaque voyage, les émissaires retournent à l'école pour une remise à niveau (une réactualisation des connaissances) qui prend de 2 à 6 mois.

Après quoi, on les met en vacances pour 2 à 6 mois sur un satellite de vacances, jusqu'à ce qu'ils veuillent repartir pour la prochaine mission.

En fait, de nombreuses missions sont en attente, et le Conseil manque cruellement de gens. Si bien que dès qu'un équipage est prêt à partir, on peut lui trouver tout de suite une destination.

Les émissaires vus par les Terriens

A cette époque, les émissaires sont considérés comme des agités, des têtes brûlées qui sacrifient tout pour voyager, pour une vie de danger, de stress, alors qu'ils pourraient vivre dans un monde confortable et sans surprise, ou tout se passe toujours pour le mieux (tel que la Lune, ou, mieux encore, la Terre).

Ils quittent une planète parfaite et belle pour partir en un lieu dangereux, inconfortable et souvent laid.

Ce sont les derniers à savoir se battre, à savoir faire face au danger, à ressentir de l'agressivité, alors que le reste de la population terrienne est totalement pacifiste et vit une existence pondérée et réglée.

Ils savent souvent se battre, ils sont parfois armés, et ont dit même que certains sont capables de tuer. Les Terriens pacifistes de cette époque les considèrent comme des êtres violents, marginaux, bestiaux, pleins de pulsions dangereuses. S'ils n'étaient pas si utiles, de l'avis général, il faudrait soigner leur maladie men-

tale.

Organisation interne des missions

Les postes suivants sont les postes minimaux requis pour constituer un équipage. Il est cependant usuel d'inclure également un technicien et un diplomate, voire un psychologue au sein de tout équipage.

Capitaine

Rôle : Coordination de l'ensemble des fonctions et missions de l'équipage.

Le Capitaine doit s'assurer que chacun des membres de l'équipage soit capable de remplir les missions qui lui sont attribuées, autant en termes de répartition des tâches que de matériel et temps mis à sa disposition. Le Capitaine est chargé de recevoir les synthèses et rapports des différents membres de l'équipage et d'agir en fonction des conclusions que l'on peut en tirer. Le capitaine organisera les équipes d'exploration et de contact et donnera à chacun ses missions spécifiques. En dernier lieu, le Capitaine est responsable du bon déroulement de la mission et du fait que celle-ci ne mette pas en danger les populations et cultures rencontrées, ni qu'elle n'aille à l'encontre des objectifs et de l'éthique de l'œcumène.

Prérogatives : Le Capitaine doit être tenu au courant de toutes les découvertes importantes faites par les différents membres de la mission, il pourra alors ordonner la poursuite ou l'arrêt de certaines recherches.

Le Capitaine peut mettre aux arrêts un membre de l'équipage sur charges d'insubordination.

Second (Cumulable avec un autre poste)

Rôle : Le second est chargé d'aider le capitaine dans ses missions. Il est nommé par le Capitaine et peut être remplacé à tout moment.

Prérogatives : Le second remplace le capitaine si celui-ci est de quelque manière que ce soit incapable de tenir son poste. Il devient alors capitaine et en assume toutes les fonctions, dont celle de nommer à son tour un second.

Médecin de bord

Rôle : Le médecin de bord est chargé de la bonne santé de l'équipage.

Prérogatives : Le médecin de bord a accès aux dossiers médicaux complets de tous les membres de l'équipage. Il est tenu de garder les informations des dits dossiers pour lui seul et éventuellement le Capitaine si

le besoin s'en fait sentir. Il peut suspendre n'importe quel membre de l'équipage de ses fonctions pour raisons médicales, avec l'accord d'au moins un des autres officiers.

Officier de Sécurité

Rôle : L'Officier de sécurité est responsable de la sécurité de l'équipage face à toute menace physique. Il est chargé d'établir un rapport quand aux capacités et velléités militaires des civilisations contactées.

Prérogatives : L'Officier de sécurité peut interdire tout débarquement ou contact si la zone en question lui semble présenter un danger inévitable. Il est également le seul à posséder les codes de l'armurerie et de tous les armements plus importants que le polygun. Enfin, il peut avec l'autorisation du Capitaine faire usage des charges nucléaires du vaisseau.

Conseillers Scientifiques (Trois postes)

Rôle : Les conseillers scientifiques sont chargés de constituer un rapport évaluant les conditions de vie sur la planète rencontrée, ses dangers et ressources éventuelles ainsi que les progrès effectués par les colons.

Prérogatives : Les trois conseillers scientifiques, à l'unanimité, peuvent contrevenir à une décision du capitaine si celle-ci handicape de manière majeure l'étude de la colonie. Ils ont également chacun un droit de veto relatif aux connaissances de leur domaine pouvant être fournies aux civilisations rencontrées.

Pilote

Rôle : Le pilote est chargé de mener l'ensemble de l'équipage à bon port et de superviser ensuite tous les mouvements de véhicule.

Prérogatives : Le pilote est dépositaire des codes d'utilisation des divers véhicules. Il peut transmettre ses codes à qui il le désire.

IA

Rôle : L'IA contrôle l'ensemble des systèmes automatisés du vaisseau et veille sur l'équipage pendant les voyages interstellaires. Elle sert également de lien permanent entre tous les membres de l'équipage.

Prérogatives : Aucune, l'IA n'est actuellement pas considérée comme un citoyen, voire pas comme un individu pour certaines nations du système solaire.

Les puissants

"To those that ask me why I want to live forever, I ask why they want to die..."

Etant donné le mode de vie des émissaires et les échelles de temps sur lesquelles se déroulent leurs existences, seuls des quasi-immortels peuvent interagir avec eux à long terme. Ils ne sont cependant pas seuls dans ce cas et un petit nombre de dirigeants, de puissants ou d'individus fortunés partagent leur mode de vie.

Enki Messan

Membre charismatique et récurrent du Conseil Sélénite, Enki Messan est né en 2240 et en paraît une petite quarantaine. Il est dévoué à la cause sélénite et son objectif premier est de maintenir la Lune en position dominante au sein du système solaire. Enki estime que la culture sélénite devrait être prise comme exemple par le reste de l'humanité.

Enki est un "voyageur", tout comme les émissaires, même s'il ne voyage que dans le temps. Depuis un siècle, il passe plus de la moitié de son temps en cryogénie, estimant qu'il peut se permettre ce sacrifice pour pouvoir voir évoluer la culture sélénite.

Etant passé régulièrement de la politique aux médias, Enki a un statut de superstar sur la Lune. Il est actuellement membre du Conseil Sélénite, ayant mené une campagne particulièrement remarquée lors des dernières élections.

Rouge	2		
Orange	5	Pilote	2
Jaune	2		
Vert	0		
Bleu	5		
Indigo	8	Politologue	4
Violet	12	Média	8
Adaptabilité	5		
Identité	9	Elitiste	
Image média	[A.]	Aura personnelle	10

Natalia Merevitch

Née en 2300, Natalia Merevitch est un des membres fondateurs de l'oecumène et bénéficie à ce titre d'un siège permanent au conseil oecuménique, poste qui constitue d'ailleurs la totalité de son activité.

Héritière d'une fortune importante, Natalia passa la première partie de sa vie à développer les activités familiales, principalement liées aux technologies de la communication. C'est la mise en place du projet Hermès qui la fit changer complètement de voie. Transhumaniste convaincue, elle y vit un moyen de découvrir les nouvelles adaptations de l'humanité et voyager à travers les siècles à venir. Elle investit donc l'intégralité des affaires de sa famille dans le projet Hermès, ce qui lui valut le statut de membre fondateur. Depuis, Natalia saute de décennie en décennie, focalisée sur les découvertes des missions de recontacts et les mutations des cultures et des technologies. Elle est une des voies les plus enthousiastes du Conseil Oecuménique et le soutien premier de tous les émissaires idéalistes.

Rouge	0		
Orange	4		
Jaune	9	Commtek	10
Vert	6	Physicienne	3
Bleu	2		
Indigo	7	Ethnologue	6
Violet	5	Administrateur	2
Adaptabilité	8	Idéaliste	
Identité	3		
Biomods	[A.]	Aura personnelle	2

Baltazar Miyamoto

Né en 2287, Baltazar Miyamoto est le deuxième membre fondateur de l'oecumène encore en activité. Baltazar a passé sa vie entière dans les arcanes politiques du Conseil Sélénite avant de rejoindre l'oecumène en tant que premier représentant de la Lune. Ayant déjà assumé les plus hautes fonctions au sein du Conseil Sélénite, il considérait alors que ce poste au sein de l'oecumène serait pour lui une retraite. Cependant, au fil des années, il a pris conscience de l'import-

tance politique majeure que l'oecumène pourrait prendre. Il a depuis décidé de vivre les trois quarts de son existence en stase afin de pouvoir surveiller de loin l'évolution de l'oecumène. Il est en train de développer progressivement un complexe de supériorité quasi-messianique.

Rouge	6	Tacticien	4
Orange	2		
Jaune	2		
Vert	2		
Bleu	2		
Indigo	4	Psy	6
Violet	10	Leader	6
Adaptabilité	5	Supériorité	
Identité	8	Enseignant	
Gourou	[A.]	Aura personnelle	6

Léopold Singh

Rares sont ceux qui ont eu l'occasion de rencontrer Léopold Singh. Léopold est un clone et il est également à la tête des chantiers Varanasi.

Lors de son accession à la direction de Varanasi, Léopold Singh, l'original, fut enfin en position de mettre en place sa Vision. Jaïn convaincu, Léopold rêvait d'un monde en harmonie, sans agressivité et dont tous les individus serait capables de se comprendre parfaitement. Conscient de la quasi-impossibilité du projet, il choisit une voie qui permettrait à ses plans de se développer à long-terme. Malgré les interdictions légales, il se fit cloner en plusieurs exemplaires et éduqua ces clones afin de lui succéder et de fonctionner en collaboration parfaite.

Depuis, tous les dirigeants de Varanasi sont des clones de la même lignée. Ils ont mis en place progressivement des moyens de se comprendre parfaitement et de transmettre autant que possible de leurs objectifs et de leurs connaissances à leurs successeurs.

Toujours commis à la vision du premier Léopold, les Singh vivent en secret et financent régulièrement des projets culturels ou des recherches qui permettront à leur vision du futur de s'imposer dans les siècles à venir.

Rouge	0		
Orange	6		
Jaune	4		
Vert	0		
Bleu	8	Généticien	6
Indigo	5	Politologue	3
Violet	6	Administrateur	14
Adaptabilité	8	Holiste	
Identité	2	Clone	
Collectif	[A.]	Aura personnelle	0

Hermione Filipandré

Star des médias dès son plus jeune âge, Hermione connut un succès phénoménal. Elle accumula une fortune colossale dont elle a déjà investi une partie dans ses cryogénisations à venir. En effet, sous des dehors naïfs et superficiels, elle a des idées assez arrêtées sur les années à venir et le rôle qu'elle aura à y jouer. Hermione est une olympienne de pure souche. Très marquée par une éducation des plus strictes, elle est très attachée à l'idée d'une humanité pure. D'autre part, quelques contacts traumatisants avec des IAs l'ont convaincue de la nature nocive de celles-ci. Ces opinions très traditionalistes voire fascisantes ne sont apparentes que lors de discussions privées, Hermione étant très attentive à son image publique. C'est cependant sur ces idées là qu'elle construit son rôle pour les années à venir.

Hermione compte en effet user de sa célébrité et de sa fortune pour impulser un retour à une culture épurée et débarrassée des humains modifiés et des IAs. Reste à savoir dans quelle mesure elle aura les moyens de ses ambitions.

Rouge	3		
Orange	0		
Jaune	4	Commtek	3
Vert	1		
Bleu	5		
Indigo	0		
Violet	10	Média	8
Adaptabilité	3	Humaine pure	
Identité	10	Traditionaliste	
Charme	[A.]	Aura personnelle	7

Les émissaires

"You live and learn. Or you don't live long."

Heinlein

Grégor Mc Philip

Capitaine du premier vaisseau oecuménique, Grégor Mc Philip est l'émissaire par exemple. Dévoué de manière exemplaire aux idéaux humanistes de l'oecumène, charismatique et consensuel, il est et sera sans doute pour longtemps la figure de proue de l'oecumène.

Parfois accusé d'une certaine naïveté, il a déjà fait preuve d'une compréhension des phénomènes et intrigues politiques tout à fait aiguisée. Capable de prendre eun envergure politique importante et d'imposer son mode de fonctionnement, il a fait pour des raisons éthiques le choix de n'être qu'un capitaine de vaisseau et de ne pas prendre part à la direction de l'oecumène. Pour l'instant.

Rouge	5	Scout	2
Orange	5	Pilote	3
Jaune	4		
Vert	0		
Bleu	3		
Indigo	5	Ethnologue	3
Violet	9	Leader	8
Adaptabilité	7		
Identité	7	Humaniste	
Amabilité	[A.]	Aura personnelle	7

Hélène Lienov

Second de Grégor Mc Philip lors de la première mission de recontact, Hélène est son opposée en bien des choses. Omniprésente là où il est discret, impliquée en politique dès qu'elle en a eu les moyens, volontiers polémique, Hélène occupe le terrain des médias en quasi permanence lorsqu'elle est présente dans le système solaire.

Charmante et passionnée par l'évolution des modes et des médias, elle se consacre en pre-

mier lieu à la communication de l'oecumène, que d'aucun appellerait propagande.

Hélène participe aussi autant qu'elle le peut aux débats et décisions concernant la politique d'ensemble de l'oecumène, insistant souvent sur le fait que la culture solaire doit être amenée et distribuée aux colons afin de leur permettre de rejoindre le reste de l'humanité et de s'épanouir dans le progrès.

Rouge	4		
Orange	4	Chauffeur	3
Jaune	1		
Vert	3		
Bleu	2		
Indigo	6	Psy	4
Violet	8	Diplomate	7
Adaptabilité	5	Colon	
Identité	9	Humaniste	
Charme	[A.]	Aura personnelle	7

Etienne St Fons

Responsable de la sécurité à bord de l'élysée, Etienne St Fons était déjà célèbre auparavant pour ses coups d'éclat lors de plusieurs affrontements internes dans certaines cités sélénites. Surnommé "Monsieur St Fons", c'est un homme froid et réservé en public, très maître de lui-même et toujours attentif à son environnement. Malgré son apparence caricaturale et parfois paranoïaque, St Fons est un homme calme et réfléchi, voire sociable en petit comité.

Même si beaucoup ignore ses raisons, St Fons a voué sa vie à la protection de l'oecumène. Il consacre la grande majorité de ses ressources au développement de systèmes appropriés et à la formation des personnes capables de les utiliser et de les maintenir en état.

Rouge	12	Bodyguard	8
Orange	8	Pilote	4
Jaune	6		
Vert	3		
Bleu	3		
Indigo	1		
Violet	4	Leader	2
Adaptabilité	6		
Identité	8	Indépendant	
Vitesse	[A.]	Aura personnelle	5

Giacomo Di Caligari

Membre le plus âgé de la première mission, Giacomo est un homme difficile à cerner et qui entretient volontiers une réputation sulfureuse. Médecin de vocation, dans une ambiance plutôt borgnesque, il a également un très fort penchant pour la spiritualité et la prophétie.

Rapidement surnommé le prophète, il semble s'être donné pour mission de pousser ses collaborateurs à questionner leurs motivations et leur propre humanité. Sous ces dehors inquiétants et manipulateurs, Giacomo est en train de mettre en place un groupe, fondé autour de sa personne, destiné à assurer l'indépendance de l'oecumène vis-à-vis des nations du système solaire. En effet, très désabusé de la politique, il est prêt à beaucoup de compromis pour que l'oecumène acquière une véritable autonomie. Capable et bien entouré, il est certain qu'il obtiendra des résultats, reste à savoir le nombre d'ennemis qu'il risque de se faire en cours de route.

Rouge	0		
Orange	3		
Jaune	4		
Vert	3		
Bleu	11	Microbiologie	6
Indigo	6	Politologue	5
Violet	5	Leader	3
Adaptabilité	9	Famille	
Identité	6	Supériorité	
Manipulation	[A.]	Aura personnelle	5

Lu Pang Fei

Concepteur martien célèbre de nombreux systèmes d'ingénierie et de terraformation, Lu Pang Fei a rejoint l'oecumène par défi, par volonté de repousser ses propres limites. Technicien dans l'âme, il comprend assez mal les intrigues politiques et le fonctionnement interne de la société oecuménique.

Lu est un pur scientifique, dans son monde idéal, les hommes seraient prévisibles et analysables et aucune considération externe n'entraverait l'avancée de ses travaux scientifiques ni la colonisation de nouvelles planètes.

Son ambition personnelle est de concevoir de nouvelles méthodes de terraformation et de les appliquer dès qu'un nouveau programme de colonisation sera mis en place, ce dont il ne doute pas.

Rouge	2		
Orange	4	Pégase	2
Jaune	12	Mécanique	8
Vert	7	Géologie	3
Bleu	5	Ecologie	2
Indigo	2		
Violet	0		
Adaptabilité	10	Solidaire	
Identité	2	Colon	
Conception	[A.]	Aura personnelle	6

Séline Atrakian

Née sur Olympe, dans une culture arménienne très traditionnaliste, Séline fut passionnée dès son plus jeune par le fonctionnement de l'esprit humain et les IAs. Malheureusement, de tels centres d'intérêts étaient relativement mal vus dans son milieu d'origine et elle fut vite isolée, et parfois même menacée.

C'est en désespoir de cause qu'elle rejoint l'oecumène, seule issue qui lui semblait possible. S'adaptant difficilement à son nouvel environnement, elle reste assez timide et isolée.

Ses travaux récents visent à explorer de nouvelles structures d'émergence de la conscience, projet qui, parsemé d'éléments visionnaires, lui a valu bien malgré elle d'être remarquée par plusieurs groupes, dont certaines IAs, la famille Singh et Giacomo Di Caligari.

Rouge	0		
Orange	0		
Jaune	0		
Vert	4		
Bleu	8	Médecine	6
Indigo	8	Psy	5
Violet	4		
Adaptabilité	5	Solidaire	
Identité	5	Infériorité	
Analyse	[A.]	Aura personnelle	1

Les IAs

Don't think of it as being outnumbered, think of it as a wide target selection...

Du aux restrictions imposées à leur création, le nombre d'IAs présentes actuellement dans le système solaire reste relativement limité. Cependant, leurs capacités et leur durée de vie (limitée quasi exclusivement par des troubles psychologiques) en font des acteurs à long terme de l'oecumène.

Vanda

Première IA fonctionnelle jamais créée, Vanda est avant tout un symbole.

Iris

Némésis

Nemrod

Rouge	10	Tacticien	4
Orange	0		
Jaune	0		
Vert	9	Physicien	6
Bleu	0		
Indigo	0		
Violet	0		
Adaptabilité	5	Configurable	
Identité	6	Supériorité	
Champs électro.	[+4]	Anticipation	[A.]

Sciences

And the LORD said, "Behold, they are one people, and they all have one language; and this is only the beginning of what they will do; and nothing that they propose to do will now be impossible for them.

Genesis 11:6-7

Depuis le 21ème siècle, les progrès des sciences et de la technologie sont restés constants mais inférieurs aux prévisions optimistes.

En effet, les conditions n'ont que rarement permis des recherches aussi aisées et nombreuses. La Terre ayant connu des périodes particulièrement troublées et peu propices à la majorité des recherches scientifiques, elle n'a que peu contribué aux avancées technologiques. Et si la Lune et les stations orbitales ont permis de disposer de conditions bien meilleures, les ressources étaient plus limitées et pendant longtemps assignées en priorité à la mise en place d'infrastructures et au développement des habitats et conditions de vie.

Malgré tout, un certain nombre de progrès et de nouvelles technologies sont disponibles au sein du système solaire, et plus particulièrement à des milieux privilégiés tels que l'oecumène.

Médecine

La médecine et la connaissance du corps humain de manière générale a fait de grands progrès et on considère actuellement que le fonctionnement normal d'un individu n'a plus de secrets pour la science. Malgré tout, certains domaines, tels que la neurologie et une partie de l'embryogénèse restent encore en partie incompris. De la même manière, certaines pathologies posent encore parfois problème. Mais de manière générale, tout est traitable voire modifiable.

Génétique

Le génome humain est depuis longtemps

déchiffré et compris, tout comme une grande partie des génomes animaux et végétaux natifs de la Terre. De fait, les manipulations génétiques prénatales sont courantes et peuvent être assez radicales. C'est aujourd'hui plus la volonté que les moyens qui empêchent d'avoir des humains d'apparences les plus variées et les plus inhumaines. La preuve en est du projet de colonisation de Ganymède, des modifications totales d'un individu sont possibles. Le fait cependant que des modifications trop radicales impliqueraient une stérilité est pour l'instant un obstacle dans l'esprit de la plupart des habitants du système solaire.

Longévité

De nombreux progrès ont été fait, notamment grâce à l'avancée de la génétique, quand à la durée de vie et au vieillissement. On considère aujourd'hui que l'espérance de vie au sein des nations civilisées dépasse les 200 ans. D'autre part, l'apparence d'un individu est en grande partie contrôlable et, sauf cas extrêmes, chacun semble l'âge qu'il désire. Les techniques les plus abouties permettent de vivre jusqu'à 300 ans, mais supposent un suivi médical assez lourd et, dans l'état actuel des choses, la grande majorité préfère mourir après 200 ans bien remplis que de prolonger avec un suivi aussi lourd.

Pharma
Cosmétique
Cyber

Cryogénie

Longtemps impossible pour des êtres vivants, a fortiori des mammifères, la cryogénie est devenue possible il y a près d'un siècle grâce à la nanotechnologie médicale. Le corps envahi de nanomachines contrôlant la vitesse et les conditions de refroidissement des différents organes, il est en effet possible d'être congelé sans dégâts et d'être ensuite réanimé. Le procédé est malgré tout assez long, impliquant une inconscience totale pendant tout le processus et les quelques heures suivant le réveil restent en général assez floues et désagréables.

Informatique

IAs

Pseudo-IAs

DNI

Réalités Virtuelles

Sécurité

Militaire

Les technologies militaires ont connu peu de développements étant donné la paix relativement stable que connaît le système solaire depuis maintenant presque deux siècles. La génétique permet aujourd'hui de développer des armes virales spécifiques et ciblées sur des populations restreintes mais leur production est strictement interdites. Les armes nucléaires sont conservées dans les soutes de Némésis et aucune production n'est autorisée. Les vaisseaux sont très rarement armés et il s'agit alors le plus souvent de missiles ou d'armes autoguidées.

L'armement individuel est très rare hors des astéroïdes et des forces de sécurité. Dans ces deux cas, les armes non-léthales (soniques, chimiques ou électriques) sont préférées même si d'autres modèles existent (cinétique, à mutions auto-propulsées, XRASER, MASER).

Nanotechnologie

Grand espoir de nombre de scientifiques, la nanotechnologie fait partie des technologies actuellement encore en cours de développement. Mise au point par petites touches depuis plus d'un siècle, la nanotechnologie est actuellement limitée par des questions légales. En effet, après quelques expériences désastreuses, il est illégal de créer des nanoreproducteurs capables de fonctionner hors d'un milieu artificiel et contrôlé. En pratique, la plupart des nanoreproducteurs ne peuvent donc fonctionner que dans des gels nutritifs ou dans des cuves spécifiques. Ils sont cependant capables, dans le cadre de telles contraintes, de fabriquer à peu près n'importe quoi. C'est notamment grâce aux nanoreproducteurs que sont fabriqués une grande partie des composants de bases de l'informatique actuelle.

Outre les nanoreproducteurs, domaine problématique, des nanobots sont couramment utili-

sés, notamment en médecine et leur utilité tout comme leur sécurité est maintenant avérée.

Energies

Recherche fondamentale

JLS