

LES MISSIONNAIRES D'AZAH
LA CIVILISATION

Version 1.1

SOMMAIRE

| Titres | Page |
|---|------|
| AVANT PROPOS | 2 |
| I - UN PEU D'HISTOIRE | 3 |
| 1 - L'ancienne Terre | 3 |
| 2 - La naissance de l'Eglise de la Conscience Universelle | 4 |
| 3 - L'essor de Luna | 5 |
| II - LE MONDE CONNU | 8 |
| 1 - La Confédération des Mondes Progressistes | 8 |
| 2 - Les principales institutions de la Confédération | 9 |
| 3 - Les mondes périphériques | 12 |
| 4 - La Frontière | 12 |
| III - L'ORDRE DES MISSIONNAIRES | 13 |
| 1 - Présentation de l'Ordre | 13 |
| 2 - Le Missionnaire d'Azah | 13 |
| 3 - Les carrières ouvertes aux Missionnaires | 16 |
| 4 - Les corps d'élite | 21 |
| 5 - L'organisation de l'Ordre des Missionnaires d'Azah | 24 |
| 6 - La justice au sein de l'Ordre | 25 |
| 7 - La Confrérie d'Azah ou l'Inquisition | 26 |
| IV - LA RELIGION DE LA CONSCIENCE UNIVERSELLE | 27 |
| 1 - Les principes de la religion | 27 |
| 2 - L'organisation de l'Eglise de la Conscience Universelle | 27 |
| 3 - Luna | 28 |
| 4 - Les ramifications de l'Eglise | 29 |
| 5 - Questions métaphysiques | 32 |
| V - LA SOCIETE | 33 |
| 1 - Les unités de temps | 33 |
| 2 - Les langages | 33 |
| 3 - Les astroports | 33 |
| 4 - Les mines | 35 |
| 5 - La justice et les lois | 36 |
| 6 - Les marginaux ou les égarés | 36 |
| 7 - Tranche de vie | 38 |
| VI - L'ATLAS DE LA CONFEDERATION ET DE SES PROCHES VOISINS | 40 |
| 1 - La première région de la CoMoP | 40 |
| 2 - La deuxième région de la CoMoP | 42 |
| 3 - La troisième région de la CoMoP | 44 |
| 4 - La quatrième région de la CoMoP | 47 |
| 5 - La cinquième région de la CoMoP | 48 |
| 6 - Les mondes extérieurs proches de la CoMoP | 51 |
| 7 - Les cartes | 57 |

AVANT PROPOS

Ce livret décrit le contexte politique, économique et social du monde connu situé dans la zone d'influence de l'Eglise de la Conscience Universelle pendant la période précédant la guerre avec les Kzins.

Il développe plus particulièrement la structure religieuse de l'Eglise de la Conscience Universelle et l'organisation de l'Ordre des Missionnaires.

Il laisse d'importantes zones d'ombre, permettant à chaque meneur de jeu la personnalisation de ce contexte pour le conformer à ses goûts ainsi qu'à ceux de ses joueurs.

ATTENTION : A toutes les personnes ayant entre leurs mains ce livret. Saisissez-vous immédiatement un stylo rouge et indiquez toutes les erreurs que vous rencontrez, orthographe, règles de jeu non-réalistes, présentation... De même indiquez tous les points obscurs ou règles que vous aimeriez voir développer. Toutes les observations sont bienvenues.

I - UN PEU D'HISTOIRE

“Pour comprendre l'organisation de notre monde, de notre religion, et votre futur rôle, élèves Missionnaires, vous devez de lire et d'assimiler ce cours.

Il ne vous apprendra pas les lois de l'hyperespace, ni comment utiliser vos pouvoirs mentaux, ni même comment diriger un chasseur. Non, mais il vous montrera ce que notre Religion a bâti, ce que nous avons encore à construire, et votre rôle dans cet ouvrage.

En marge de ce cours, je vous conseille d'étudier les ouvrages de références sur les civilisations terriennes du XXème et XXIème siècles, ainsi que ceux sur le royaume des Cyrfills ou les autres mondes avant qu'ils n'aient eût la révélation d'Azah. Vous découvrirez alors la force de nos principes civilisateurs et les changements qu'ils ont pu accomplir..

L'histoire de notre religion, l'Eglise de la Conscience Universelle, a commencé sur le monde Terre, au début du XXIème siècle de l'ancienne ère terrienne..”

Sage Orateur Bonaparte Alexi, cours aux Missionnaires.

I.1 - L'ancienne Terre

En cette époque, la Terre, n'ayant pas encore eût la révélation de l'existence d'Azah, n'avait pas atteint l'harmonie sociale. La société était divisée en de multiples sous ensembles humains ordonnés selon les rapports de force, et les pressions qu'ils pouvaient exercer sur la société. Les états de l'ancienne Terre, ne possédant qu'une très faible connaissance technologique spatiale, n'étaient capables de lancer des vaisseaux que dans l'orbite planétaire.

C'était une période fortement troublée où les nations pauvres faisaient pression sur les pays riches pour un partage plus équitable des richesses.

Les nations étaient elles-mêmes divisées et fragilisées par des troubles sociaux intérieurs, eux-mêmes motivés par un mauvais partage des richesses nationales.

Les principales nations riches étaient, par ordre de puissance :

L'Empire Nippon, l'Union Européenne, les USA et l'Empire Russe.

Les principaux ensembles politiques pauvres étant :

L'Empire Musulman, la Chine, l'Inde, la Confédération Sud Américaine et l'Union Africaine.

Les confrontations entre ces différents ensembles politiques étaient permanentes, elles revêtaient de multiples formes : guerres économiques, luttes d'influence, menaces nucléaires ou conflits militaires limités..

Une des formes de cette concurrence fut une course à l'espace. Dont voici les principales étapes (les années sont exprimées en fonction de l'ancienne datation terrienne) :

- 2003, début de la construction de la station orbitale Olympus, fruit de la coopération entre l'Europe et la Russie.

- 2003, New Frontier, Première base lunaire habitée en permanence, construite par les USA, fut le premier élément de la colonisation de la surface lunaire.

- 2005, fondation des premières bases lunaires permanentes Européenne et Japonaise.

- 2008, premier vol habité vers Mars, fruit de la collaboration de la Russie, de l'Europe et de l'Empire Nippon.

- 2009, la population lunaire atteint les 10 000 habitants, toutes nationalités confondues.

- 2011, premier vol habité en direction de Venus et construction en orbite d'une base d'étude habitable, performance accomplie par les USA.

- 2015, première base permanente sur Mars, habitée par les Russes et les Japonais. Construction, par les Japonais, de la première usine automatique d'extraction d'eau, celle-ci étant présente sur Mars sous la forme de glace, afin de pouvoir ravitailler les bases spatiales habitées.

- 2016, la population lunaire atteint les 20 000 habitants.

- 2018, premières altercations militaires hors de l'atmosphère terrestre, dans l'orbite terrienne et sur la Lune, opposant les USA à l'Europe.

- 2019, accord de démilitarisation de l'espace et création de la Commission des Nations Unies pour la Gestion de l'Espace (CONUGE).
- 2021, première base permanente sur Gaspra, astéroïde situé entre Mars et Jupiter, administrée par la CONUGE.
- 2024, premier vol habité en direction de Jupiter, construction d'une base orbitale et début de la campagne d'étude des lunes de Jupiter.
- 2026, en raison de graves troubles sociaux sur Terre, les USA annonce l'arrêt de leur participation au financement de la CONUGE. Ils sont suivis par la Russie.
- 2027, faute de crédit, la CONUGE arrête tous les programmes spatiaux habités et propose un plan de désengagement de toutes les bases spatiales habitées, signant l'arrêt de l'aventure spatiale terrienne.

I.2 - La naissance de l'Eglise de la Conscience Universelle

Mais quelques "Spatiaux" refusent de revenir sur Terre et proposent à la CONUGE la création d'une communauté autonome et indépendante sur la Lune. En raison de leur faible nombre (2500 habitants) cette communauté peut vivre en quasi-autarcie dans les installations proportionnées pour une population beaucoup plus importante, donc à peu de frais pour la Terre. Luna, avec l'aval de la CONUGE est ainsi créée. Elle ne sera ravitaillée que deux fois l'an en eau et oxygène, en échange elle produira dans ses laboratoires des produits de haute technologie.

Alors s'épanouit, à l'écart de la civilisation terrienne, une communauté de pionniers, dans laquelle notre messie, Liva Nir, aura la révélation de l'existence d'Azah.

- 2036, Liva Nir, Lunien âgé de 15 ans, annonce l'avènement d'une nouvelle conception de dieu, Azah, et d'une nouvelle philosophie religieuse, celle de l'Eglise de la Nouvelle Conscience (dénomination initiale de l'Eglise de la Conscience Universelle).

- 2038, Liva Nir prend la tête de Luna, où la majorité des luniens est devenue croyante en la nouvelle Religion.

- 2039, premier voyage de Liva Nir sur Terre. Lors d'un discours à Tokyo, il révèle l'existence d'Azah aux terriens et leur fait part, pour preuve, des théories scientifiques qu'Azah lui a remises.

Extraits du discours de Tokyo :

"...Moi, Liva Nir, je proclame, ce 11 Mars 2039, en cette ville de Tokyo que Dieu, ou plus exactement un être spirituellement parfait existe. Il se nome Azah et vit hors du temps. Il est le détenteur de toutes les connaissances que nous ne pourrions jamais découvrir (...) il a lui même fixé les règles qui régissent notre univers (...) Malgré son omniscience, ses possibilités d'action sur l'univers sont limitées (...) Il m'a donc confié la tâche de rétablir l'harmonie spirituelle de l'univers, tâche que je m'empresse de confier à tout être désirant oeuvrer pour un développement de notre civilisation en harmonie avec notre environnement (...) Nous nous devons de respecter la création d'Azah, c'est à dire l'univers et l'ensemble de ses composantes (...) Dorénavant notre développement ne pourra aboutir que si celui-ci se fait en harmonie parfaite avec celui de l'univers (...) Dans le but d'étendre notre influence sur l'univers afin d'en préserver l'équilibre, Azah, durant nos contacts m'a fait part de nombreux dossiers scientifiques qui devraient nous permettre d'effectuer un bon technologique de plus de 200 ans en quelques années. Je vous les remets afin que vous puissiez les étudier et rapprocher notre monde de la destinée divine que nous ouvre Azah (...) Qu'Azah soit avec vous et vous guide vers la voie de la raison."

Suite à ce discours, le monde politique et religieux terrien rejeta Liva Nir. Mais après quelques mois, les scientifiques établirent des rapports préliminaires confirmant la véracité et la qualité des dossiers scientifiques qu'avaient remis Liva Nir. Il s'avérait que ces dossiers énonçaient des théories très pointues, qu'aucune équipe de recherche n'eut été capable de découvrir avant le prochain siècle.

A la suite de la publication de ces premières conclusions, confirmant l'existence d'Azah, la ferveur religieuse s'empara des milieux scientifiques et universitaires.

L'Eglise de la Nouvelle Conscience prit son essor sur la Terre, des églises et des comités religieux fleurirent sur l'ensemble du globe.

Dans le même temps Luna ouvrit ses portes à l'immigration des Terriens, favorisant celle des cerveaux et de toutes personnes pouvant aider à son développement.

- 2044, alors que l'Eglise de la Nouvelle Conscience dénombre 23 millions de fidèles et une solide implantation terrienne, Liva Nir, dans un discours à la tribune de l'ONU, prône un nouvel ordre mondial laissant plus de pouvoir aux organismes planétaires, faisant disparaître la notion de souveraineté nationale et limitant le libéralisme économique afin d'aboutir à un meilleur partage des richesses mondiales.

Ce discours déclenchera les premières émeutes de la faim dans la majorité des nations terriennes, la population des défavorisés réclamant l'avènement de cet ordre nouveau prôné par l'Eglise de la Nouvelle Conscience.

Les pouvoirs politiques et religieux, s'ombrageant de l'influence grandissante de la nouvelle Eglise, l'interdirent à la suite du discours de Paris où une manifestation présidée par Liva Nir dégénéra en un bain de sang. Plus de 500 personnes y trouvèrent la mort.

- 2046, l'ONU déclare illégale la nouvelle religion, car jugée trop violente et portant atteinte à l'ordre mondial. Malgré une forte répression des états terriens la Religion de la Nouvelle Conscience continua à se propager dans la clandestinité, dénombrant plus de 138 millions de fidèles dispersés autour du globe.

La population luniennne s'élève à 124 000 habitants, Luna continue à encourager l'immigration des terriens.

Dans le même temps elle organise sur la Terre des centres secrets servant de bases logistiques pour l'Eglise et ses fidèles, et favorise l'émergence de groupes terroristes religieux.

- 2057, alors que la population luniennne atteint les 650 000 habitants formant un monde autonome, possédant une importante avance technologique sur la Terre, les nations terriennes tentent de mettre en place un blocus de la Lune, empêchant le décollage depuis la Terre de tous les vols spatiaux.

Luna réplique, à l'aide de sa nouvelle armée spatiale, par la destruction ou la prise de contrôle des vaisseaux et satellites terriens situés en orbite ou dans l'espace.

La Terre, privée de toutes communications satellites et à la merci de bombardement depuis l'espace, signe la paix avec la Lune après 4 mois de conflit. Le traité de paix reconnaît à Luna sa souveraineté sur l'ensemble de l'espace hors de l'orbite terrestre et lève le blocus dont elle était victime, l'autorisant à opérer des liaisons spatiales au départ de la Terre.

I.3 - L'essor de Luna

Suite à ce conflit une ère de prospérité enveloppe la Lune. Sa population croît régulièrement pour atteindre le million d'habitant en 2058 et dépasser les 5 millions en 2066.

Luna finance d'importants laboratoires et programmes de recherches, suivis par de non moins importants programmes de construction.

Cette période voit l'apparition des premiers vaisseaux munis de générateurs de sauts hyperspatiaux, l'exploration des étoiles proches du Soleil, la création de nombreuses bases habitées à travers le système solaire, puis les colonisations des systèmes stellaires extérieurs.

L'entente entre la Terre et Luna fluctue au grès des périodes et des nations. Elle se caractérise par une commercialisation de la part de la Lune de produits de hautes technologies et des lancements spatiaux, et par un flux migratoire vers l'espace d'éminents spécialistes ou d'aventuriers terriens, initialement vers la Lune puis vers les nouvelles colonies extérieures au système solaire.

- 2053, le vaisseau "Nouveaux horizons" effectue le premier saut hyperspatial entre Mars et Saturne. La mise au point du générateur de saut ayant été effectuée par le Grand Sage Chercheur Liette Elson suivant les théories de recherche remises par Azah à Liva Nir.

- 2056, le système stellaire d'Irtia est découvert, il est le premier système planétaire, hors du système solaire, abritant une planète habitable, Irtia1.

Dans la même année 20 000 luniens fondent la base d'Irtia1.

- 2057, découverte de l'étoile Nueva España et de sa planète terraformable, Nueva Sévilla, début de la colonisation et de la terraformisation de Nueva Sévilla.

- 2061, établissement du premier contact avec le Royaume des Cyrfills, découvert en 2057, première civilisation humaine extraterrestre, ayant de plus essaimé, au prix de grands sacrifices, sur un autre système stellaire, Cyrfill2.

Dès le premier contact, la coopération entre le Royaume des Cyrfills et Luna s'est révélée fructueuse. L'Eglise de la Conscience Universelle fut bien accueillie par les Cyrfilliens. Luna fit part de ses découvertes technologiques au royaume et celui-ci mis sa puissante industrie au service du programme de découverte et de colonisation spatiale de Luna.

- 2063, établissement du contact avec Kirial et la démocratie de Xsx.

- 2065, lancement des grands programmes de colonisation, Asia, Europa et Cyrfill3.

- 2068, survient le Grand Cataclysme, dont les raisons restent encore obscures, causé par le passage dans l'orbite terrestre d'un immense corps gazeux d'un rayon de 400 km. Celui-ci, provenant vraisemblablement de Vénus, a enveloppé la Lune d'une couche gazeuse de 10 km d'épaisseur à 5 700 km d'altitude. Celle-ci s'est durcie créant une carapace rouge autour de l'astre lunaire. Une fenêtre de 2 km de diamètre a été aménagée dans la croûte rouge de façon à laisser passer les véhicules spatiaux. Les rayons de l'astre solaire ne venant plus frapper la surface lunaire, sa température a baissé atteignant les environs du zéro absolu et a plongé le satellite dans une obscurité totale que seules les lumières artificielles viennent perturber.

La vision de l'astre lunaire en a été profondément changée, depuis ce temps là, la Lune apparaît sous la forme d'un astre rouge d'un diamètre quatre fois plus important que celui de l'ancien satellite.

La Terre, lors du passage de ce corps, a été soumise à de très importants cataclysmes (raz de marée, éruptions volcaniques, tremblements de terre...) causés par l'influence gravitationnelle exercée par le nuage gazeux lors de son passage à proximité de la planète.

Luna a profité des perturbations politiques causées par le cataclysme pour prendre le contrôle de la Terre. Elle a affaibli les nations terriennes, propagé sa Religion en toute impunité et reconstruit sous son égide les infrastructures commerciales et sociales des nations acceptant sa tutelle. Dans la même période elle incita les terriens à l'immigration outre espace, pour de plus riches horizons que les champs de ruines de la Terre après le cataclysme.

Ce cataclysme n'a jamais été complètement élucidé. Quel est l'origine du phénomène? Pourquoi cet astre est-il venu jusqu'à la Lune? Pourquoi s'est-il solidifié?...etc.; autant de questions restant sans réponses. Beaucoup voyant en ce phénomène une marque de la main d'Azah. Luna et l'Eglise n'ont fourni aucune réponse, elles se sont contentées d'interdire à toutes personnes d'étudier la couche rouge entourant la Lune.

Le nouveau calendrier de la Religion utilise l'année du cataclysme comme nouvelle référence de datation, celle-ci étant l'année zéro de l'ère de la Lune Rouge (année 0 L.R.).

La Religion de la Nouvelle Conscience décida, à cette date, de changer la dénomination de son église en Eglise de la Conscience Universelle.

- An 2 L.R., lancement de la colonisation de Jrto.

Durant cette période, Luna fut confrontée au Khan. Celui-ci piratait, à l'aide d'un vaisseau provenant d'une civilisation humaine inconnue et d'une technologie supérieure, les civilisations pré spatiales de la région. Son équipage était composé de robots et d'autochtones recrutés sur les planètes piratées. Plusieurs confrontations entre les Missionnaires et le Khan eurent lieu, pour aboutir à un accord de paix dans lequel le Khan renonçait à la piraterie, en échange de la pleine possession du système stellaire Khana Asta.

- An 5 L.R., établissement du contact avec le Pligiar d'Otar.

- An 6 L.R., lancement de la colonisation d'Africa, et établissement du contact avec la république d'Ouar.

- An 8 L.R., lancement des programmes de colonisation de Ppili et Urstim.

- An 11 L.R., création de la Confédération des Mondes Progressistes, CoMoP, regroupant Luna, le royaume des Cyrfills, Kirial, la démocratie de Xsx et les nouvelles Terres. Ces états adhérant à la politique civilisatrice lancée par Luna.

Les bases de la Confédération lancées, nous assistons à un rapide accroissement de son influence. Le développement de la Confédération est à la fois externe, intégration de nouvelles civilisations humaines post industrielles ou post spatiales, et interne, développement des infrastructures industrielles et sociales des mondes les plus pauvres de la CoMoP grâce à une aide des mondes riches (Cyrfills et Luna).

La quantité de civilisations découvertes ne répondant pas aux critères d'intégration dans la Confédération ralentit l'accroissement externe de la Confédération. La plus part des états extérieurs n'ont pas développé des vertus politiques et sociales suffisantes pour intégrer la Confédération. Ou ils n'ont pas atteint un degré de développement technologique suffisant pour que la CoMoP établisse un contact avec eux, ces mondes restant alors en quarantaine.

Ainsi se développe à la frontière de la Confédération une multitude de mondes post spatiaux (ceux-ci ayant bénéficié de la technologie spatiale par des moyens détournés), ne pouvant l'intégrer en raison de leur caractère belliciste ou de leur instabilité. Certains mondes périphériques bénéficient d'une aide de la Confédération conditionnée à un développement civilisé de leur société.

- An 12 L.R., établissement du contact avec l'oligarchie d'Ustril.

- An 13 L.R., lancement du programme de colonisation des Colonies Unifiées.

- An 15 L.R., établissement du contact avec Belg.

- An 19 L.R., lancement du programme de colonisation Babylonia.

Nous arrivons à l'époque actuelle, l'an 25 de l'ère de la Lune Rouge, le développement de la Confédération est plus lent, et principalement interne. Il s'accompagne d'une aide civilisatrice aux mondes périphériques (appelés aussi mondes extérieurs).

L'exploration spatiale continue à être une des priorités de la Confédération, mais elle ralentit avec l'éloignement de la frontière entre le monde connu et l'inconnu. Les besoins de cette tâche devenant de plus en plus importants, le contrôle et l'intégration des mondes périphériques plus délicats.

II - LE MONDE CONNU

“Nous divisons le monde exploré en trois zones géographiques : La Confédération des Mondes Progressistes ou CoMoP, les mondes périphériques ou mondes extérieurs et la zone frontière.

Cette division représente trois états de contrôle de notre Ordre sur les états :

- la CoMoP, regroupant les états les plus évolués, ne nécessite qu'un contrôle discret, une surveillance du bon respect des principes d'Azah, sa population et ses dirigeants étant suffisamment évolués pour prendre en main leur destinée;

- les mondes extérieurs, ayant en majorités atteint l'âge post spatial, mais restant éloignés des vertus civilisatrices, nous nous devons de les contrôler, d'ingérer dans leurs affaires intérieures afin de les éduquer;

- la frontière, mondes pré-spatiaux. Il faut les protéger de tout contact extérieur sans s'ingérer dans leur société jusqu'à qu'ils aient atteint un développement technologique suffisant pour l'établissement du contact.

Notre contrôle doit être suffisamment discret pour éviter de nous attirer la haine des peuples, mais suffisamment présent pour que les dirigeants nous craignent.”

Sage Aristfec, Cour de base de géopolitique

II.1 - La Confédération des Mondes Progressistes

Elle s'étend approximativement sur une sphère de 300 A.L. de rayon, ayant le Soleil pour centre. Elle regroupe différentes nations ayant atteint l'âge post spatiale, que ce soit par leurs propres moyens ou avec l'aide de Luna, et ayant en commun une civilisation dite progressiste.

Son emblème est 12 étoiles jaunes, représentant les 12 états membres, disposées en cercle sur un fond noir, entourant la silhouette de la croix de la Religion de la Conscience Universelle, dessinée avec un fin trait blanc.

La diversité culturelle, sociale, politique et technologique est grande au sein de la Confédération. Bien peu de points communs semblent exister entre la société pastorale peuplant la République d'Ouar, la société hyper industrialisée et individualiste du Royaume des Cyrfills et les connaisseurs d'Ustril.

Mais ces mondes ont deux points communs, l'acceptation de la Religion de la Conscience Universelle, plus ou moins bien implantée selon les sociétés, et une idéologie politique et sociale commune, bien que différente dans son application.

La doctrine économique-sociale commune de la Confédération oeuvre pour la création d'un espace où tout être intelligent puisse s'épanouir en harmonie avec son environnement.

Elle garantit la liberté d'expression de chaque citoyen de la Confédération, même si elle ne s'accompagne pas forcément d'une liberté d'action politique. En effet, certaines nations de la CoMoP n'ont pas adopté un système politique démocratique.

Elle prône une égalité parfaite de chaque individu devant les administrations locales et celles de la Confédération, notamment la justice.

La collectivité doit garantir à tout citoyen de la Confédération, indépendamment de sa situation sociale, un logement et sa subsistance, ainsi qu'un salaire minimum. En échange de quoi le citoyen se doit d'accomplir certaines activités d'utilités publiques telles qu'un travail, des dons de sang ou de gamètes...

La Confédération rejette le libéralisme, tout en conservant un système économique à dominante capitaliste. Voyant en la doctrine libérale un asservissement aveugle de l'individu à son prochain, le modèle économique-sociale de la Confédération réduit considérablement les libertés individuelles, principalement dans le domaine économique. Elle substitue, à l'asservissement arbitraire de l'individu au capital, un asservissement égalitaire et éclairé de l'individu à la collectivité.

Cette doctrine se traduit par une forte imposition de tout héritage (environ 70 %) et un contrôle par les nations ou l'administration confédérale des ensembles économiques. Les conseils d'administration des sociétés commerciales doivent obligatoirement accueillir un ou plusieurs représentants de la nation ou de la CoMoP. Ces représentants ayant

le pouvoir d'imposer des mesures à l'ensemble de la compagnie allant jusqu'à la prise de contrôle de l'entreprise par l'état lorsque celle-ci menace les intérêts collectifs.

De même, la Confédération applique d'importantes taxations sur les échanges commerciaux interspatiaux lorsque ceux-ci ne sont pas de première nécessité. Cette politique favorise l'autonomie économique de chaque monde et évite de créer des situations de dépendances commerciales entre les états.

Une nouvelle nation ne peut intégrer la Confédération que si cette philosophie progressiste est irrémédiablement implantée dans l'esprit de la population et de ses dirigeants.

Cette doctrine sociale, sur la grande majorité des mondes de la Confédération, prend la forme du CapiThéo, ou Capitalisme Théocratique, basé sur une doctrine économique capitaliste, humanisée par les règles religieuses et l'interventionnisme sociale de la nation.

| Les états membres de la Confédération | | | |
|---|---------------------------------------|---|-------------------------------------|
| (entre parenthèse est indiqué le nombre de système planétaire habité par une communauté supérieure à 1 million d'habitants) | | | |
| Etats | Population en millions d'habitants | Richesse en % du PNB total de la CoMoP | Sièges à l'assemblée de la CoMoP |
| - Luna (3) | 3 600 (5 %) | 11 % | 25 |
| - Le royaume des Cyrfills (3) | 17 500 (30 %) | 48 % | 40 |
| - Kirial (1) | 1 300 (2 %) | 4 % | 15 |
| - La démocratie de Xsx (3) | 800 (1 %) | 2 % | 15 |
| - Les Nouvelles Terres (2) | 1 100 (2 %) | 2 % | 10 |
| - La Pligiar d'Otar (5) | 25 000 (41 %) | 23 % | 40 |
| - Africa (1) | 1 700 (3 %) | 3 % | 15 |
| - La république d'Ouar (3) | 1 800 (3 %) | 1 % | 15 |
| - L'oligarchie d'Ustril (3) | 900 (1 %) | 0,05 % | 15 |
| - Les Colonies Unifiées (3) | 4 200 (7 %) | 3 % | 10 |
| - Belg (2) | 500 (1 %) | 0,2 % | 10 |
| - Babylonia (3) | 2 500 (4 %) | 3 % | 15 |
| Total : | 60 900 (100 %) | 100 % | 225 |

A l'assemblée de la CoMoP, les représentants des mondes associés occupent 15 sièges.

L'assemblée de la CoMoP se situe sur la Terre. Chaque nation en fonction de sa population et de sa richesse nome ou élit une quotité de représentants. Les institutions de la Confédération sont démocratiques. L'assemblée et les administrations qui s'y rattachent sont munies d'un grand nombre de prérogatives :

- Législations internationales au sein de la Confédération, l'assemblée peut proposer de nouvelles lois, les voter et veiller à leur application.

- Les pouvoirs exceptionnels de l'assemblée peuvent lui permettre de destituer un gouvernement d'un des états membres, ou de déclarer la guerre à une nation extérieure.

- Droit de regard sur les législations nationales des états membres de la Confédération.

- Détermination et gestion du budget de la Confédération.

- Fixe les politiques que doivent suivre les différentes institutions et administrations confédérales.

L'assemblée peut destituer tout ou partie des dirigeants de ces institutions dans le cas où ses consignes ne sont pas suivies.

La CoMoP ne possède pas de réel pouvoir exécutif, celui-ci est partagé entre les institutions de la Confédération et les états.

II.2 - Les principales institutions de la Confédération

L'assemblée a généré un nombre important d'administrations, toutes sous son contrôle, mais possédant une grande autonomie d'action tant qu'elles atteignent les objectifs assignés.

Le Corps des Missionnaires d'Azah est directement impliqué dans l'encadrement de bon nombre d'administrations (principalement celles étant liées à l'espace) et étend son influence sur l'ensemble des institutions de la CoMoP.

La Formoc

Le commandement central de la Force de maintien de l'ordre de la Confédération est installé sur la base militaire n°1, étoile BM1 située dans l'espace de Luna, dont l'exacte localisation, est tenue secrète.

Sa fonction est de contrôler l'espace de la CoMoP et de coordonner les enquêtes policières internationales.

Elle se décompose en 4 identités distinctes, mais placées sous un commandement unique :

- Les Forces Militaires de la Confédération qui regroupent les armées nationales et les forces de la Formoc. Les troupes nationales sont sous le commandement de leur gouvernement en temps de paix, mais en cas de crise, sont placées sous le commandement de la Formoc après décision de l'assemblée. Les forces de la Formoc regroupent des troupes internationales situées en permanence sous son commandement.

Les troupes militaires de la Confédération sont regroupées en légions, il existe des légions spatiales, des légions terrestres et des cohortes terrestres. Une légion spatiale est généralement composée d'un cuirasser, ou d'un porte-aéronef, de 3 à 5 croiseurs, d'une dizaine de frégate, et des chasseurs embarqués. Une légion terrestre est composée de 1000 combattants, subdivisée en 10 cohortes de 100 hommes, et des groupes de soutien logistique et aérien.

Les effectifs des légions terrestres comprennent principalement de l'infanterie lourdement armée, lances roquettes, grenades antimatière, missiles portatifs et très mobile grâce à l'utilisation de la ceinture antigrav. Aucun blindage ne pouvant résister à la puissance de l'armement portatif, le véhicule de combat lourd a perdu la suprématie du champ de bataille au profit de l'infanterie. Les stratégies militaires utilisent les légions terrestres en petits groupes de tirailleurs, intervenant sur une grande largeur de fond et avec une faible densité de combattants.

| Les effectifs militaires de la Confédération | | |
|--|------------------------|-----------------------|
| - Luna | 20 légions terrestres | 5 légions spatiales |
| - Le royaume des Cyrfills | 110 légions terrestres | 30 légions spatiales |
| - Kirial | 20 légions terrestres | 2 légions spatiales |
| - La démocratie de Xsx | 4 légions terrestres | 1 légion spatiale |
| - Les Nouvelles Terres | 40 légions terrestres | 2 légions spatiales |
| - La Pligjar d'Otar | 200 légions terrestres | 10 légions spatiales |
| - Africa | 6 légions terrestres | 0 légion spatiale |
| - La république d'Ouar | 10 légions terrestres | 2 légions spatiales |
| - L'Oligarchie d'Ustril | 0 légion terrestre | 0 légion spatiale |
| - Les Colonies Unifiées | 60 légions terrestres | 14 légions spatiales |
| - Belg | 5 légions terrestres | 0 légion spatiale |
| - Babylonia | 25 légions terrestres | 3 légions spatiales |
| Les troupes de la Formoc : | | |
| - Troupes de Missionnaires | 10 légions terrestres | 90 légions spatiales |
| - Troupes multi-ethniques | 40 légions terrestres | 50 légions spatiales |
| Total : | 550 légions terrestres | 200 légions spatiales |
| Les troupes multi-ethniques de la Formoc, sont composées d'otariens (40 %), Missionnaires (30 %), Cyrfilliens (20 %), luniens (5 %)... | | |

Le commandement central des forces militaires est totalement contrôlé par les Missionnaires. De même pour l'encadrement des forces spatiales, celui des forces terrestres n'est qu'en majorités composé de Missionnaires.

- Les douanes spatiales, chargées du contrôle de l'espace de la Confédération utilisent une dizaine de légions spatiales pour leurs patrouilles. De plus elles contrôlent les entrées et les sorties des vaisseaux, des personnes et des marchandises dans tous les astroports de la Confédération. L'encadrement des douanes spatiales est à 60 % composé de Missionnaires.

- La police de la Confédération se charge de coordonner les actions des polices nationales pour les affaires internationales. Elle possède son propre service d'enquête, celui-ci s'occupe plus particulièrement d'effectuer des enquêtes sur les états ou sur les personnalités importantes de la Confédération. L'encadrement de la police de la Confédération est à 20 % composé de Missionnaires.

Les Services Spéciaux de la Confédération (S.S.C.)

Basés sur Otar, ils ont la charge de surveiller tous les agissements suspects à l'intérieur de la Confédération, que ce soit au niveau des états membres, des groupes terroristes ou des organisations criminelles.

Ils sont très fortement imbriqués dans le SRAA (Service de Renseignement et d'Action d'Azah), sans que l'importance de son influence soit réellement connue. Les S.S.C. laissent souvent la place au SRAA pour les actions à l'extérieur de la Confédération.

Voir le chapitre IV.4 pour plus d'informations sur le SRAA.

Le Réseau de communication spatiale

Ce réseau, très stratégique pour le fonctionnement de la Confédération, est sous le contrôle de l'assemblée. La CoCom organisme privé, filiale de La Compagnie, est l'unique concessionnaire en charge de la gestion commerciale de ce réseau.

Voir chapitre V.2 du livret de la Technologie pour plus d'information sur les communications non-E.

Le Syjuc (Système judiciaire de la Confédération)

Basé sur Xsx, il est placé sous le contrôle de l'assemblée mais conserve sa totale indépendance. Aucun parlementaire ou membre de gouvernement de la Confédération n'est à l'abri du Syjuc. Même les Missionnaires d'Azah qui ne peuvent être jugés que par leur Ordre, doivent rendre des comptes au service judiciaire de la Confédération lorsque l'un de leur membre transgresse les lois de la Confédération.

Le Bureau Extérieur

Cet organisme, basé sur la Terre et directement placé sous le contrôle de l'assemblée de la CoMoP, a pour mission de surveiller les mondes extérieurs et de favoriser leur intégration au sein de la CoMoP.

Le Bureau Extérieur est divisé en région, chacune étant administrée par un gouverneur. Celui-ci est à la tête de la diplomatie de la Confédération dans sa région. Il dispose d'un budget émis par la Confédération et d'un pouvoir régional sur les administrations de la CoMoP, telle que la Formoc ou les S.S.C. Chaque gouverneur du Bureau Extérieur dépend de la région de la CoMoP la plus proche, d'où il pourra, en cas de besoin, obtenir de l'aide pour compléter les moyens dont il dispose.

Seul le parlement peut le décharger de ses pouvoirs. Le parlement avalise sa nomination, mais il est le plus souvent choisi par le Bureau Extérieur.

L'étendu de ces pouvoirs en fait un personnage politique très important.

L'Ages (Agence d'exploration spatiale)

Basée sur la Terre, elle est en charge de l'exploration spatiale et du contrôle de la zone frontière. Voir le chapitre IV.4 pour plus d'informations sur l'Ages.

La banque centrale de la Confédération, appelée B.C.C.

Elle émet la monnaie commune à l'ensemble de la Confédération, le Kirialis, et fixe la politique monétaire de la CoMoP. Elle est basée sur Kirial.

II.3 - Les mondes périphériques

L'appellation mondes extérieurs ou mondes périphériques désigne les mondes situés à la périphérie de la CoMoP dans un anneau sphérique entourant la Confédération et sur une épaisseur d'environ 200 A.L.

Cet ensemble recouvre des mondes ayant des niveaux technologiques et des cultures très disparates. Certains étant encore à l'âge de pierre et donc mis en quarantaine, d'autres des colonies non officielles de la Confédération...

Dans cette zone, d'importants ensembles politiques se sont créés sous l'impulsion de la Confédération ou, le plus souvent, sous l'impulsion de pouvoirs politiques forts ayant réussi à obtenir des vaisseaux spatiaux et colonisant ou asservissant les mondes voisins.

La Confédération essaye de contrôler et d'éduquer ces nations généralement instables et belliqueuses afin de pouvoir intégrer en son sein les états les plus avancés.

Les nations les plus proches des thèses de la CoMoP ont un statut de mondes associés à la Confédération. Elles appliquent les lois de la Confédération, en échange de quoi elles bénéficient d'aides commerciales, technologiques et militaires de sa part. Certaines d'entre elles ont même des élus présents à l'assemblée de la CoMoP.

Les deux principaux soucis de la Confédération sont d'éviter l'émergence d'une nation forte et non contrôlée par la CoMoP, et empêcher un conflit militaire majeur d'éclater. Pour cela elle pratique un impérialisme omnipotent envers les mondes extérieurs, utilisant la puissance de son armée et de ses services secrets pour noyer toutes vellétés d'agression et limiter l'influence des nations extérieures sur leurs états voisins.

Pour faciliter la surveillance des mondes périphériques, les Missionnaires ont organisé, pour le compte de la Confédération le Bureau extérieur, une administration intervenant, au nom de la CoMoP, dans les affaires politiques des mondes périphériques.

II.4 - La Frontière

La zone Frontière commence en moyenne à 500 A.L. du Soleil (qui est à peu près au centre du monde connu) et finit à 1 100 A.L. du soleil. Cet espace, ayant la forme d'un anneau sphérique de 600 A.L. d'épais, contient des mondes peuplés d'êtres intelligents, dont la quasi-totalité n'a pas encore découvert le moyen de se déplacer dans l'espace. Ces mondes sont donc pour la plus part mis en quarantaine, car n'étant pas prêts à assumer un contact avec une civilisation venue de l'espace.

L'exploration de l'espace a longtemps été une des priorités de l'Ordre des Missionnaires et de Luna. Mais à mesure que la frontière de l'inconnu recule, la gestion des mondes connus est de plus en plus ardue. La politique de l'Ordre s'est donc infléchie, ces dernières décennies, favorisant un meilleur contrôle des mondes découverts au détriment de l'exploration de l'inconnu.

Le plus gros problème causé par les mondes de la Frontière est d'en éviter l'exploitation abusive par des personnes ou des compagnies peu scrupuleuses. Ceci est important lorsque ces mondes sont habitables, car il faut alors en contrôler la colonisation pour s'assurer de la moralité de la colonie et de son gouvernement.

Mais le contrôle devient vital lorsque ce monde abrite une civilisation intelligente. Car en vertu des accords de non-ingérence, une civilisation prés spatiale doit être préservée de tout contact extérieur, et une civilisation post spatiale doit être étudiée en profondeur avant d'être en mesure d'établir un contact avec celle-ci. Afin de déterminer les impacts que celui-ci pourrait causer sur la civilisation autochtone.

Ainsi dans l'espace connu, il existe des milliers de mondes mis à l'écart. Leur position est tenue secrète et leur orbite est surveillée, afin d'en éviter l'approche par tout vaisseau. Dans l'espace frontière la navigation commerciale est interdite, seuls les vaisseaux de l'Agés et quelques vaisseaux autorisés peuvent y pénétrer. Mais celui-ci est tellement vaste qu'il est impossible de le surveiller dans sa totalité malgré les milliards de sondes de surveillance automatisées disséminées. L'Agés effectue donc en plus un contrôle des routes des vaisseaux décollant des mondes périphériques proches de la Frontière. Voir le chapitre IV.4 pour plus de précision sur l'Agés.

III - L'ORDRE DES MISSIONNAIRES

“Vous êtes le plus puissant bras d'Azah, que votre main dirige fermement l'univers vers son bonheur.”
Liva Nir, lors de l'adoubement des Chevaliers Missionnaires en l'an 5 L.R.

III.1 - Présentation de l'Ordre

L'Ordre des Missionnaires a été fondé en -29 L.R. par Liva Nir. Le but de l'Ordre était de fournir des personnes très compétentes et totalement dévouées à l'Eglise.

Durant les premières années de son existence, les conditions d'entrée dans l'Ordre étaient très restrictives, le futur Missionnaire devait faire preuve d'une foi sans faille et des aptitudes physiques et intellectuelles supérieures à la normale. Beaucoup de Missionnaires furent recrutés parmi les fidèles ayant exercé au préalable dans les troupes d'élites des anciennes nations terrestres.

Le principal rôle des premiers Missionnaires fut de composer les équipages de la flotte spatiale de Luna. Mais ils furent aussi utilisés dans d'autres organisations, principalement les forces terrestres et le service de renseignement de Luna. Progressivement, ils apparurent dans les milieux scientifiques, diplomatiques, commerciaux, artistiques et religieux.

Au fur et à mesure de l'extension des missions qui leur furent confiées, il s'avérait de plus en plus difficile de recruter des personnes satisfaisant aux critères moraux et aux aptitudes nécessaires pour en faire des Missionnaires. Alors Liva Nir décida en -22 L.R. de créer génétiquement des êtres humains conditionnés pour devenir des Missionnaires. Ceci garantissait alors un personnel entièrement dévoué, leur éducation les conditionnant à obéir à l'Eglise, et de très haut niveau, les mutations génétiques doublées d'un entraînement très intensif contribuant à la création d'êtres exceptionnels, lorsqu'ils survivent.

Lors de l'ascension de Luna, les Missionnaires ont eût un rôle de plus en plus prépondérant dans l'organisation de l'Eglise de la Conscience Universelle et de Luna. Pour aboutir en -5 L.R. à la création du Grand Conseil d'Azah, composé en majorité de Missionnaires, qui est l'organe de décision suprême de l'Ordre, de l'Eglise de la Conscience Universelle et de Luna.

Avec la création de la Confédération des mondes progressistes, les Missionnaires fournirent un important contingent de cadres pour les administrations centrales, principalement dans le domaine spatial où leur maîtrise technologique et leurs aptitudes physiques les rendent quasiment indispensables.

III.2 - Le Missionnaire d'Azah

De nos jours, plus de 99 % des Missionnaires sont issus des laboratoires génétiques de Luna. La procédure d'entrée dans l'Ordre est très compliquée, il faut faire valoir d'une foi et de qualités exceptionnelles pour intégrer l'Ordre si l'on n'a pas été conçu en son sein.

La moitié de l'effectif des Missionnaires est créée dans les laboratoires cachés sous la surface lunaire. Ceux-ci produisent, dans la plus grande discrétion, chaque semaine des milliers de bébés Missionnaires. D'autres centres secrets de génétique existent sur des planètes contrôlées par Luna.

Le Missionnaire à la sortie du laboratoire sera envoyé dans un centre de formation spécial où seront développées ses compétences en fonction de ses aspirations et de ses capacités. L'entraînement des futurs Missionnaires est très intensif. Quelques élèves Missionnaires ne sortiront jamais de ces centres, la mort ou la folie les ayant frappées durant les entraînements ou les séances d'hypnoéducation.

Les premiers centres d'entraînement des Missionnaires étaient situés en orbite autour de la Lune, ces écoles avaient la forme de sphères. Les Missionnaires les appelaient "Les sphères de la mort", le nom est resté, malgré le déplacement de toutes les écoles, mis à part l'EPA, sur la surface lunaire, à l'abri sous la croûte rouge.

Emploi du temps d'un élève des sphères de la mort

4:00 : Levé, toilette
 4:30 : Prière et méditation
 5:00 : Etude d'un sujet métaphysique ou spirituel sous la conduite d'un Chevalier des Poèmes
 6:00 : Petit déjeuner et repos
 6:30 : Enseignement sous hypnoéducateur
 9:00 : Exercices physiques de relaxation
 10:30 : Enseignement sous hypnoéducateur
 13:00 : Déjeuné et repos
 13:30 : Prière et méditation
 15:00 : Entraînement intensif en 4 séances de 1 heure avec 15 minutes de repos entre chaque entraînement
 20:00 : Dîner et repos
 20:30 : Etude d'un sujet de société ou théologique sous la conduite d'un Chevalier des Poèmes
 22:00 : Couché

Cet emploi du temps est quelquefois perturbé par des exercices spéciaux pouvant occuper la totalité de plusieurs journées.
 Deux jours de repos par mois sont accordés à l'élève.

L'élève sortant du centre de formation sera intronisé Missionnaires d'Azah, recevra, durant une cérémonie où il prêtera serment de servir l'Ordre et Azah, les attributs de son rang : Le katana, le médaillon où sera inscrit son grade et dans lequel est enregistrée sa carte d'identité électronique, l'habit de Missionnaire et le chronocom, appareil de communication et d'enregistrement.

Certains Missionnaires préfèrent ne pas porter l'uniforme, mais les autres attributs, notamment le katana, jamais ils ne s'en séparent.

Le Missionnaire se dévouera entièrement à son Ordre, en échange celui-ci subviendra à tous ses besoins. Le Missionnaire ne reçoit pas de salaire, l'Ordre ne vend aucun équipement, aucun service à ses adeptes, elle lui fournit ce dont il a besoin en fonction de son titre et de ses nécessités.

En raison des difficultés que peut avoir un Missionnaire à obtenir de l'équipement spécial avant son adoubement, la plus part préfère se fabriquer leur équipement dans les laboratoires scientifiques qui leur sont totalement ouverts.

L'Ordre enverra chaque Missionnaire en mission spécial en moyenne une fois par an. Lors de ces missions, sont réunis des Missionnaires de différentes formations, qui quelques fois semblent inutiles pour le type de mission confiée, mais l'Ordre tient à ce que l'expérience de ses membres soit aussi complète que possible.

Généralement les Missionnaires s'organisent en groupes de mission formés de personnes ayant l'habitude d'oeuvrer ensemble, qu'ils se soient connus à l'école ou durant des missions spéciales. L'organisation en groupe est vivement encouragée par l'Ordre.

Le Missionnaire montera dans les titres de la hiérarchie en fonction de l'état de son dossier, symbolisé par sa note professionnelle. A la fin de chaque mission spéciale réussie, le Missionnaire montera d'un titre si sa note professionnelle est suffisante. Mais jamais il ne montera de plus d'un titre.

| Les titres des Missionnaires avant l'adoubement | Note professionnelle minimum |
|--|------------------------------|
| Missionnaire Novice | |
| Missionnaire Adepté | 11 |
| Missionnaire Acolyte | 12 |
| Missionnaire Prêtre | 13 |

Avant son adoubement il lui est laissée la possibilité, pour la première fois, de quitter l'Ordre. Celui-ci aidera un de ses anciens membres à s'établir, en lui prêtant de l'argent ou en utilisant ses influences, mais il se réservera la possibilité de faire appel à ses services en cas de besoin.

Lors de la cérémonie d'adoubement, après avoir juré de donner sa vie pour servir son Ordre et son dieu, il doit choisir sa voie, dans laquelle il doit avoir de bonnes références. Il lui est alors remis un katana laser, cette arme symbole de son rang, il est le seul à être autorisé à la porter dans le monde connu.

Après son adoubement en tant que Chevalier, le Missionnaire pourra occuper des postes à responsabilité au sein de l'Ordre.

| Les titres des Missionnaires après l'adoubement | Note professionnelle minimum |
|--|------------------------------|
| Chevalier | 15 |
| Grand Chevalier | 17 |
| Sage | 19 |
| Grand Sage | 21 |

Les voies des Chevaliers Missionnaires :

- La voie des combattants, c'est la voie de tous les guerriers modernes, de ceux qui ont fait du maniement des armes et de leur corps une philosophie. Ils ajoutent, uniquement pour les deux derniers grades, le terme 'Chevalier' à la fin de leur titre.

- La voie des pilotes, cette voie regroupe toute personne dévouée au pilotage d'un véhicule, quel que soit le type. Ils ajoutent le terme 'Navigateur' à la fin de leur titre.

- La voie des prêtres, ce sont les Missionnaires qui ont décidé de se dévouer à la propagation et à l'enseignement de la foi. Ils ajoutent le terme 'des Poèmes' à la fin de leur titre. Les Poèmes sont ainsi nommés les paroles de Liva Nir.

- La voie des techniciens, cette voie est choisie par tous les Missionnaires qui ont fait de la recherche technique ou scientifique leur seconde profession de foi. Ils ajoutent le terme 'Chercheur' à la fin de leur titre.

- La voie des médecins, tout médecin ou chercheur des sciences du vivant choisira cette voie. Ils ajoutent le terme 'Médecin du peuple d'Azah' à la fin de leur titre.

- La voie des diplomates, c'est la voie des diplomates, commerciaux, sociologue et tout Missionnaires ayant goût pour les contacts humains. Ils ajoutent le terme 'Orateur' à la fin de leur titre.

- la voie des artistes, ici se retrouvent tous ceux qui expriment leur foi de manière artistique ou contestataire. Ils ajoutent le terme 'de l'Harmonie' à la fin de leur titre.

Les chevaliers qui veulent rester dans le service du S.R.A.A. (Service de Renseignement et d'Action d'Azah) n'ont aucune voie ouverte pour eux, discrétion oblige. Ils se contenteront de rester dans le S.R.A.A. et de choisir entre une voie de couverture.

La représentation du titre du Missionnaire sur son médaillon

| |
|--|
| |
|--|



III.3 - Les carrières ouvertes aux Missionnaires

Chaque Missionnaire, entre les missions spéciales que lui confient l'Ordre possède une activité fonction de sa voie ou de son école. Celle-ci doit être en adéquation avec ses aptitudes personnelles.

La progression d'un Missionnaire dans sa fonction dépendra plus de ses aptitudes et de son comportement dans son activité que de son titre dans l'Ordre. Mais certaines fonctions ne lui seront ouvertes qu'après avoir atteint le titre de Chevalier.

Un très bon comportement dans sa fonction peut lui augmenter sa note professionnelle.

Il est possible pour un Missionnaire de changer de carrière à tout moment de son existence.

Un Missionnaire devra consacrer de 8 à 10 mois par an à sa fonction.

Voici une liste non exhaustive des fonctions que peut occuper un Missionnaire :

Les fonctions militaires

Le Missionnaire peut choisir de faire carrière dans les armées composées exclusivement de Missionnaires, dans les forces multi-ethniques de la Confédération ou dans les forces de Luna.

Dans ces deux derniers cas il commencera un grade plus haut dans la hiérarchie et fera partie de l'encadrement Missionnaire des troupes extérieur à l'Ordre. Dans le cas où il réintégrerait en cours de carrière l'armée Missionnaire, il pourrait perdre un ou deux grades lors de son intégration.

Une carrière de Stratège ne pourra être accomplie qu'au sein des Missionnaires, ces postes étant entièrement sous leur contrôle.

Voir le chapitre II.2 pour plus d'informations sur la Formoc.

L'infanterie

Soldat.
 Caporal, commande 5 soldats.
 Sergent, commande un groupe de combat (20 soldats).
 Lieutenant, commande une cohorte (100 soldats).
 Capitaine, commande une légion (1 000 soldats), pour ce grade il faut avoir atteint le titre de Chevalier.
 Colonel, assiste le général.
 Général, commande une armée (plusieurs légions).

La chasse

Elève pilote.
 Pilote.
 Vétéran, chef d'un groupe de chasse (3 chasseurs).
 Chef de meute, une meute est composée de 10 chasseurs.
 Lieutenant, assiste le commandant d'escadrille, seulement un Missionnaire adoube peut occuper ce poste.
 Commandant d'escadrille, une escadrille peut comporter de 2 à 10 meutes.

La flotte spatiale

Artilleur ou technicien.
 Officier, Pilote ou Navigateur.
 Commandant.
 Lieutenant de Vaisseau.
 Capitaine de Vaisseau, uniquement un Missionnaire Chevalier ou un Missionnaire plus titré, peut occuper ce poste.
 Commandant de flotte, commande plusieurs vaisseaux, généralement une légion spatiale.
 Amirale, commande une armée spatiale, généralement plusieurs légions spatiales.

Les stratèges

Avant d'atteindre le poste d'élève stratège, le Missionnaire doit avoir occupé les deux premiers postes d'une des carrières militaires.

Elève stratège, attaché à la logistique et les communications des petits groupes de combat (cohortes, vaisseaux ou meutes).

Stratège attaché, en charge de la logistique et des communications d'une Légion spatiale ou terrestre.

Stratège, planifie les stratégies d'une Légion en campagne ou commande la défense d'une planète en temps de paix.

Grand Stratège, commande toutes les légions d'une des deux composantes d'une armée (terrestre ou spatiale).
 Bashar, commande une armée complète ou la défense d'une région spatiale en temps de paix.
 Grand Bashar, commande une campagne militaire ou coordonne la défense de plusieurs régions. Il n'y a en général que 2 ou 3 Grands Bashars dans toute l'armée Missionnaire.

Autres carrières envisageables : Le service des douanes pour les combattants et les pilotes, les forces de l'Ordre pour les combattants ou une carrière de pilote civil pour les pilotes.

Les carrières de l'Ages

L'Ages offre des carrières de pilotes de vaisseaux lourds et de scientifiques.

Aux membres de l'Ages est demandée une grande polyvalence. Les équipages réduits de ses vaisseaux devant pouvoir se débrouiller seul, loin de la civilisation. Cela implique qu'ils aient des compétences de techniciens pour les réparations à bord du vaisseau, médicales et scientifiques pour l'étude des corps spatiaux. De même aux équipes scientifiques il est demandé de savoir piloter des véhicules atmosphériques et terrestres et d'avoir des compétences de survie et de techniciens.

Voir le chapitre IV.4 pour plus d'informations sur l'Ages.

La flotte de l'Ages

Celle-ci se décompose en deux entités, exploration et sécurité. Les missions des deux départements peuvent s'interpénétrer, mais les membres de la flotte de sécurité sont plus axés vers des capacités militaires.

Quatre meutes de chasseurs sont entretenues au sein de la flotte de sécurité de l'Ages et principalement pour des missions d'intervention militaires en atmosphère.

Les 6 légions terrestres de l'Ages n'interviennent que très rarement, les soldats sont affectés à l'assistance des équipes scientifiques de terrain.

Les grades de la flotte de l'Ages sont identiques à ceux de la flotte spatiale de la Formoc. Il n'est pas possible de changer d'affectation entre les deux flottes rivales : "Ceux de l'Ages ne savent pas se battre", "La flotte de la Formoc ne regroupe que des abrutis".

Un commandant de flotte de l'Ages dirigera l'ensemble de la flotte de sécurité ou d'exploration dans une région de l'Ages.

Un amirale de l'Ages sera membre du conseil de direction de l'Ages.

Les scientifiques explorateurs de l'Ages

Sous cette appellation sont regroupées différentes fonctions : les chercheurs des observatoires spatiaux, les équipes d'étude des systèmes stellaires embarqués, les planétologues, les sociologues, les diplomates chargés d'établir le contact avec les civilisations intelligentes, les économistes sociologues chargés d'étudier les dossiers de colonisation...

Assistant de l'Ages, assiste un explorateur.
 Explorateur de l'Ages, membre principal d'une équipe d'exploration dans une discipline.
 Explorateur indépendant, membre détaché auprès d'un équipage avec ou sans assistants.
 Chef de mission, dirige une équipe d'exploration.
 Coordinateur de l'Ages, dirige les équipes d'exploration scientifique dans une région en coordination avec le commandant de la flotte d'exploration de l'Ages.
 Membre du conseil de direction de l'Ages, un des 20 dirigeants de l'agence.

La prêtrise

Le travail d'un membre du clergé ne se limite pas à accomplir les offices. Il se doit de conseiller les fidèles qui le lui demandent, faire son possible pour améliorer les conditions sociales de ses paroissiens, et défendre l'influence que possède la Religion dans sa paroisse.

Voir le chapitre IV.2 pour plus de précision sur l'organisation de l'Eglise de la Conscience Universelle.

Assistant, assiste le prêtre dans l'accomplissement des offices religieuses, accomplit certaines tâches administratives.
Aide, assiste les Grands Prêtres, peut diriger quelques assistants dans les grands temples.
Prêtre, dirige une petite paroisse dans une petite ville rurale, dans un petit complexe spatial ou minier.
Grand prêtre, dirige une paroisse de moyenne importance, dans une ville de province ou dans un complexe spatial important.
Guide spirituel, pour atteindre ce grade il faut être Chevalier des Poèmes. Il dirige le clergé sur un monde secondaire.
Grand guide, dirige le clergé d'une planète importante.
Guide suprême, dirige le clergé d'un ensemble politique tel que le royaume des Cyrfills, Belg...
Maître spirituel, dirige le clergé sur l'ensemble d'une région spatiale.

Les sciences

Le milieu scientifique ne possède pas de hiérarchie figée, la renommée d'un scientifique dépendra de la nature et de la qualité de ses recherches. Un grand scientifique pourra devenir l'assistant d'un autre scientifique pour se perfectionner dans un domaine ou de voir un projet aboutir.

On distingue quelques fonctions :

Assistant, assiste un technicien ou un chercheur dans son projet.
Technicien, conçoit une machine ou un être vivant (dans le cas de la génétique) en fonction des plans d'un chercheur ou sous sa propre inspiration.
Chercheur, effectue une recherche sur l'adaptation d'une théorie scientifique à certaines applications matérielles.
Chercheur fondamental, explore les nouvelles théories scientifiques.

Autres carrières envisageables : Ingénieur de production ou de recherche, carrière médicale pour les médecins.

La diplomatie

Luna et la Confédération entretiennent un imposant corps diplomatique, chaque planète majeur ayant au moins une représentation diplomatique.

Une carrière diplomatique est le point de passage quasiment obligatoire pour une carrière politique.

Assistant d'ambassade, surveille un secteur du monde où est établie l'ambassade, par exemple les forces militaires, les milieux intellectuels, financiers ou scientifiques, etc.
Aide ambassadeur, prépare les dossiers de négociations délicates avec l'équipe de l'ambassade.
Consul, dirige le consulat dans une grande ville. A partir de ce grade le Missionnaire peut choisir de commencer une carrière politique.
Premier consul, dirige le consulat d'une planète ou d'un ensemble de planète de seconde importance. Pour atteindre ce grade le Missionnaire doit être Chevalier Orateur.
Ambassadeur, dirige une ambassade dans un grand ensemble politique.
Envoyé spécial, s'occupe des négociations de hauts niveaux pour la Confédération ou Luna.

La politique

Avant d'accomplir une carrière politique le Missionnaire doit débiter une carrière diplomatique. Dans la majorité des cas, un homme politique Missionnaire exercera dans les mondes dirigés par Luna, mais il pourra aussi exercer dans les mondes où la population sera prête à l'accepter.

L'évolution d'une carrière politique dépendra de la bonne gestion du poste qui lui est confié, de la popularité qu'il jouit auprès de ses administrés, et pour les hauts postes de l'assemblée de la CoMoP.

Voir chapitre IV.3 pour plus d'informations sur l'organisation politique de Luna.

Maire d'une grande ville, ce poste est électif.
 Député à une assemblée locale, ce poste est électif. Pour occuper ce poste il faut avoir atteint le grade de Chevalier Orateur.
 Dirigeant d'une planète de seconde importance, Luna désigne les dirigeants de ses planètes, nommés intendants généraux.
 Sénateur à l'assemblée de la Confédération ou député dans une assemblée politique régionale. La majorité des sénateurs de Luna à la CoMoP sont élus, mais 33 % d'entre eux sont désignés par le Conseil d'Azah.
 Dirigeant d'une planète importante pour Luna, nommé par le Conseil.
 Commandeur d'une zone frontière, poste nommé par l'Agés.
 Commandeur d'une région spatiale de la CoMoP ou du Bureau Extérieur, poste désigné par l'assemblée de la CoMoP.

Le commerce

Les Missionnaires occupent de nombreux postes dans la Compagnie, l'entité commerciale gérant les participations financières et les entreprises des Missionnaires. Voir chapitre IV.4 pour des informations sur la Compagnie.

Responsable d'une petite unité de production, dirige un atelier, un vaisseau commercial ou un centre d'exploitation minier.
 Assistant de direction à une importante unité de production.
 Directeur d'un important centre de production.
 Directeur d'une filiale mineure, pour occuper ce poste il faut avoir été Chevalier Orateur.
 Membre de la direction d'une filiale importante, directeur des ventes, de la production ou de la recherche...
 Directeur d'une filiale importante.
 Assistant à la direction générale d'un département de la Compagnie, par exemple transports spatiaux, exploitation minière, banque, assurance...
 Directeur d'un département de la Compagnie.
 Membre du conseil d'administration de la Compagnie.

Les carrières artistiques

Dans ce domaine aucune hiérarchie n'existe. Des groupes d'artistes peuvent se former pour l'accomplissement d'oeuvres communes ou pour former des courants artistiques.

La notoriété des artistes dépendra de la qualité et de la popularité des oeuvres créées.

D'autres carrières peuvent être envisagées comme celles de conseillers dans les ambassades ou les églises.

Pour les Missionnaires ne désirant effectuer aucune carrière, il y a aussi la possibilité de se retirer dans un monastère.

III.4 - Les corps d'élite

Les corps d'élite regroupent les meilleurs Missionnaires en leur domaine, ceux-ci se dévouant totalement pour leur corps.

Le Missionnaire désirant intégrer un corps devra avoir les compétences requises et se sentir en complet accord avec la philosophie y régnant. Une fois entré en son sein il y consacrerait tout son temps, abandonnant toutes autres occupations. En raison de l'intensité de son entraînement, un membre d'un corps gagne chaque année 1D6+1 points de formation à dépenser dans les compétences liées au corps.

Liste non exhaustive des corps les plus prestigieux, avec les conditions d'entrée et la ligne de conduite.

Les Loups Rouges

Fondé par le Grand Sage Navigateur Enrik le Rouge, le plus fameux pilote de chasse de l'armée des Missionnaires, et Grand Inquisiteur de la Confrérie d'Azah, en l'an -8 L.R. après la première bataille des forces d'Azah contre le Khan au large de Jupiter.

Ce corps regroupe les pilotes spatiaux d'élite en 50 meutes (environ 500 pilotes). Le symbole du groupe est une tête de loup rouge. Leurs vaisseaux sont entièrement peints en rouge. Ils ne refusent jamais un duel spatial quel que soit la force et le nombre de leur adversaire, et laissent toujours une possibilité à leur opposant de s'éjecter du vaisseau avant sa destruction.

Leur corps est légendaire dans l'ensemble du monde connu, leur devise est "Unis dans le combat, unis dans la mort".

Chaque loup rouge est un inconditionnel d'Azah, adepte de l'ascétisme et du recueillement, il n'est pas obligatoirement membre de la Confrérie d'Azah, mais juge très durement tout Missionnaire s'écartant des préceptes de la Religion.

Les conditions d'admission sont, avoir au minimum :

- 25 en pilotage spatial,
- 20 dans les pilotages atmosphérique et hyperspatial et les combats spatial et atmosphérique,
- 18 en pilotage terrestre,
- 15 en pilotage maritime, combats terrestre et maritime, astronomie, planétologie et connaissance hyperspatiale,
- être Chevalier et avoir déjà combattu en duel spatial.

La hiérarchie interne est :

- Louveteau, moins de 10 victoires en combat spatial dans le corps des loups rouges.
- Loup, de 11 à 25 victoires.
- Loup gris, de 26 à 50 victoires.
- Loup noir, de 51 à 100 victoires.
- Chef de meute, de 101 à 200 victoires.
- Grand loup rouge, plus de 200 victoires.

La Division Marathon

C'est le plus vieux corps des Missionnaires, fondé par le Grand Sage Navigateur Maria Zanatova en l'an -12 L.R., sur la demande de Liva Nir.

Il réunit les 100 meilleurs navigateurs hyperspatiaux, permettant à l'Ordre de pouvoir envoyer rapidement des vaisseaux sur l'ensemble de l'espace connu. Les marathoniens effectuent les calculs de saut des grandes escadrilles de combat, des vaisseaux privés des personnages importants de la Confédération, des vaisseaux d'exploration ou des vaisseaux messagers.

Ils sont, généralement, très solitaires et toujours plongés dans leur ordinateur.

Leur symbole est un éclair d'argent et leur devise " Toujours plus vite, toujours plus loin".

Les conditions d'admission :

- 25 en pilotage hyperspatial,
- 20 en connaissance hyperspatiale, astronomie, informatique et pilotage spatiale,
- 15 en planétologie,
- être Chevalier.

Le corps ne possède aucune hiérarchie interne, le chef de corps répartit les missions selon les capacités et les goûts de chacun.

La Garde de Liva Nir

La garde fut fondée en l'an 2 L.R., par le Grand Sage Chevalier Meil Gribson, afin de disposer d'une force militaire terrestre d'intervention entraînée à toutes les opérations militaires délicates. Le corps à l'instigation de son fondateur s'est illustré dans toutes les grandes batailles de l'armée des Missionnaires, c'est le corps le plus récompensé et ayant été le plus souvent cité à l'honneur.

Les grognards sont entièrement dévoués au combat et à sa noblesse, ils refusent les tueurs et les fanatiques religieux. Ce sont généralement de bons vivants qui ne se refusent pas quelques plaisirs. Leur devise est "Un Dieu, une arme", leur symbole un glaive.

La garde est divisée en quatre sections, qui forment 3 légions terrestres et 3 cohortes d'assaut spatial.

L'infanterie

La principale section de la garde, elle regroupe 2 100 combattants. Les conditions d'admission sont :

- 25 au combat contact,
- 20 en esquive, à 2 tirs et en athlétisme,
- 18 en combat main nue, à 2 tirs et au commandement,
- 15 dans toutes les compétences de combat et stratégie,
- être Chevalier.

L'infanterie lourde

La composante motorisée de la garde, elle regroupe 600 hommes. Les conditions d'admissions sont :

- 25 en pilotage terrestre,
- 20 en combat terrestre, artillerie et 1 autre tir,
- 18 en combat contact, esquive, un tir et commandement,
- 15 dans toutes les compétences de combat et stratégie,
- être Chevalier.

Le groupe de soutien

Il regroupe 300 pilotes chargés du soutien des troupes terrestres. Les conditions d'admission sont :

- 25 en pilotage atmosphérique,
- 20 en combat atmosphérique, artillerie,
- 18 en pilotage naval, combat naval et stratégie,
- 15 dans toutes les compétences de combat et tous les pilotages et combats de véhicules,
- être Chevalier.

Les sections d'assaut spatial

Ces sections regroupent 300 hommes formant les troupes d'abordage spatial. Très solidaires les uns des autres et réputés pour être un groupe de têtes brûlées, leur devise est "Mourir dans le vide". Les conditions d'admission sont :

- 25 en combat contact,

- 20 en esquive, un tir, athlétisme, commandement et pilotage spatiale,
- 18 en stratégie, un tir, combat spatial, artillerie et dans un art,
- 15 dans tous les combats et dans la connaissance de l'armement,
- être Chevalier.

La hiérarchie au sein de la garde est la hiérarchie militaire.

Les Gardiens

Ce corps regroupe les spécialistes des pouvoirs psychiques, fondé par le Grand Sage Médecin du peuple d'Azah Ingrid Selena en l'an 15 L.R.

Les gardiens refusent l'utilisation des pouvoirs psychiques pour de contrôler ou agresser les victimes, les pouvoirs ne devant être utilisés que pour aider les individus. Toute personne agressive ou même fanatique religieux est refusée, le corps réunit principalement des télépathes.

Le corps est jugé libertaire et suspect par la Confrérie d'Azah et certains Missionnaires, car de nombreuses fois il s'est opposé à des mesures prises par le Conseil d'Azah, considérant qu'elles nuisaient à la liberté individuelle.

Sa devise est "Vivre en harmonie" et son symbole une marguerite.

Les conditions d'admissions sont :

- une mutation primaire à un niveau supérieure à 5,
- 10 connaissances ou arts supérieure à 15,
- aucune compétence de combat (sauf esquive, athlétisme ou survie) supérieure à 15,
- être Chevalier.

Le nouvel horizon d'Elson

Ce corps, fondé par le Grand Sage Chercheur Liette Elson en l'an 3 L.R., regroupe les membres d'élite de l'exploration spatiale et de l'étude des civilisations d'outre-espace.

Il est largement dominé par les personnes de l'Age, mais regroupe aussi des chercheurs indépendants.

Liette Elson essaye, avec réussite, de donner à ce corps une puissante image médiatique au sein de l'Ordre afin de rappeler aux Missionnaires la nécessité de l'exploration spatiale et de la grande intégrité morale qu'elle demande.

Les conditions d'admissions sont :

- Une grande intégrité morale, même si elle n'est pas forcément de nature religieuse.
- La parfaite compréhension de la loi fondamentale de l'exploration : la non-intervention dans les civilisations d'outre-espace d'un niveau technologique présatial.
- 25 dans une des compétences suivantes : Linguistique, Sociologie, Archéologie, Planétologie, Astronomie.
- 20 dans 4 compétences parmi les précédentes et : Connaissance Artistique, Pilotage spatial, Pilotage atmosphérique, Pilotage terrestre, Communication, Psychologie, Survie et Athlétisme.
- 15 dans toutes les compétences listées précédemment.
- Et avoir été adoubé chevalier.

L'Académie

Groupe fondé en l'an 14 L.R. par le Sage Chercheur Maxis Irulia, Marilyn Rilisa poétesse membre du conseil d'Azah et Ingrid Selena Grand Sage Médecin du peuple d'Azah.

Ce corps est le plus important de par son nombre d'adhérant, il regroupe tous les intellectuels, chercheurs, techniciens, médecins et artistes. Il se veut la fonderie de la pensée de cette nouvelle ère.

De part sa taille et sa mission il a du mal à parler d'une seule voix, tous les courants politiques et idéologiques sont représentés. C'est le seul corps qui accepte des non Missionnaires et même des personnes non croyantes.

Mais malgré son absence d'unité, il assiste tous ses membres dans leur recherche, administrant des milliers de laboratoire, organisant des milliers d'expositions artistiques chaque année, publiant une centaine de périodique et des dizaines de milliers d'ouvrages chaque année.

Les conditions d'admission sont :

- 25 dans une compétence parmi les connaissances, les techniques scientifiques, les compétences de médecine ou les talents artistiques,
- 20 dans 4 des compétences précédemment citées,
- 15 dans 5 autres compétences citées,
- accomplir des recherches positives pour le développement de l'humanité.

III.5 - L'organisation de l'Ordre des Missionnaires d'Azah

La Lune est le centre névralgique de l'Ordre. Elle abrite le Conseil d'Azah, les principaux centres administratifs et de direction de l'Ordre, la majorité des laboratoires de recherche et de génétique de l'Ordre, les centres de formation, et les industries de haute technologie chargées de l'élaboration du matériel des Missionnaires. Afin d'assurer la survie de l'Ordre en cas de perte de la Lune, bon nombre de ses activités ont été reproduites sur d'autres planètes contrôlées par Luna.

La hiérarchie de l'Ordre n'est pas rigide, un Missionnaire pourra toujours contester un ordre s'il estime que celui-ci n'est pas bon, ou qu'il ne peut l'accomplir correctement. Les concertations entre les différents grades sont fréquentes, subordonnés et subalternes discutant les directives. Mais en cas d'urgence, le Missionnaire fait taire ses considérations personnelles pour le bien du groupe, et exécute prestement les ordres.

L'Ordre possède sa hiérarchie, où chaque titre marque une évolution vers Azah. A sa tête se situe le Conseil d'Azah, regroupant les 15 personnes les plus éclairées. Le Conseil, lorsqu'une place se libère, choisit la personne qui intégrera son sein. Le nouveau conseiller est désigné à vie, et ne peut être révoqué que par le Conseil, ou se retirer sur sa demande et après un vote favorable de celui-ci.

Le Conseil gère l'Ordre des Missionnaires d'Azah, planifiant ses ressources et désignant ses objectifs. Il est l'organe suprême de décision dans le cas de choix importants, il énonce les lois, qui devront être ensuite approuvées par les Missionnaires et est la cour suprême de justice pour les Missionnaires de hauts grades.

Le Conseil d'Azah est composé de 15 membres :

- 2 ecclésiastiques de l'Eglise de la Conscience Universelle (généralement un Grand Sage des Poèmes et une personne extérieure à l'Ordre),
- 2 Grands Sages Chevaliers (dont généralement un représentant du SRAA),
- 2 Grands Sages Orateurs,
- 2 Grands Sages Navigateurs,
- 2 scientifiques (généralement un Grand Sage Chercheur et un fidèle extérieur à l'Ordre),
- 2 Grands Sages Médecins du peuple d'Azah,
- 2 artistes (généralement un Grand Sage de l'Harmonie et un fidèle extérieur à l'Ordre).
- Plus Liva Nir.

La Confrérie d'Azah est toujours représentée au conseil par 2 ou 3 personnes. Les grandes organisations, telles que la Compagnie, le SRAA, l'Agés, etc., y sont aussi représentées, généralement par un individu.

Composition du Conseil en 20 L.R.

Yup Yop, Grand Sage des Poèmes, Maître spirituel de la région 1, Grand Inquisiteur de la Confrérie d'Azah, entré au Conseil en 3 L.R., âgé de 42 ans.

Eliat N'Gomney, Maître spirituel de la région 5, Fondateur de l'Ordre des religieux d'Africa, entré au conseil en 17 L.R., âgé de 39 ans.

Meil Gribson, Grand Sage Chevalier, Général de la Garde et Commandant des opérations de l'Ordre des Missionnaires, entré au Conseil en -5 L.R., âgé de 63 ans. Il fut un membre du corps des marines des USA.

Eric Lando, Grand sage Chevalier, Grand Bashar, Commandant principal de la Formoc, entré au Conseil en -3 L.R., âgé de 76 ans. Il fut un général de l'Union Africaine.

Enrik le Rouge, Grand Sage Navigateur, Grand Inquisiteur de la Confrérie d'Azah, Grand loup rouge, entré au Conseil en -5 L.R., âgé de 51 ans. Il a été spationaute de l'Union Européenne.

Pierre d'Esterac, Grand Sage Orateur, président directeur général de la Compagnie, entré au Conseil en -5 L.R., âgé de 79 ans. Il fut un homme d'affaire européen.

Kim Tse Luong, Grand Sage Orateur, commandant en chef du SRAA, entré au Conseil en -5 L.R., âgé de 64 ans. Il fut un membre des services spéciaux chinois.

El Eléli, Grand Sage Navigateur, Chef marathonien, entré au conseil en 13 L.R., âgé de 32 ans. Il occupe la place de Maria Zanatova au Conseil, ancienne cosmonaute de l'Empire russe, morte en 13 L.R.

Liette Elson, Grand Sage Chercheur, Membre du conseil de direction de l'Agès, entrée au Conseil en -5 L.R., âgée de 58 ans.

Fes 37, Grand Académicien, Chercheur niveau 0 d'Ourlime, entrée au Conseil en 18 L.R., âgée de 86 ans.

Ingrid Selena, Grand sage Médecin du peuple d'Azah, Guide des Gardiens, entrée au Conseil en 16 L.R., âgée de 34 ans.

Nabil Ben Kadir, Grand Sage Médecin du peuple d'Azah, Grand Inquisiteur de la Confrérie d'Azah, entrée au Conseil en 19 L.R., âgé de 41 ans.

Marilyn Rilisa, poétesse, entrée au Conseil en -5 L.R., âgée de 57 ans.

Grash Gjist O, Grand Sage de l'Harmonie, entré au Conseil en 7 L.R., âgé de 38 ans.

Liva Nir, âgé de 67 ans.

III.6 - La justice au sein de l'Ordre

Un Missionnaire ne peut être jugé que par l'Ordre. Dans le cas où un Missionnaire serait soumis à une autre justice, l'Ordre ferait son possible pour l'en extraire afin de le juger en son sein.

Au sein de l'Ordre aucune loi n'est écrite. Chaque Missionnaire obéit à des principes connus de l'ensemble du corps. Il peut être jugé par ses pairs en cas de non-respect de certains d'entre eux. Ces principes sont : les principes religieux, la notion de solidarité et de discrétion de l'Ordre, le non-respect des directives du Conseil, les infractions sans motifs aux lois de la CoMoP.

Lorsqu'un Missionnaire est à juger, sept Missionnaires adoubés sont désignés, soit aléatoirement soit en fonction des nécessités du jugement (personnes connaissant bien l'affaire, l'accusé, le contexte...) pour former le tribunal. Ils mènent une enquête et peuvent utiliser tous les moyens nécessaires pour découvrir la vérité, la télépathie n'est pas interdite.

Chaque Missionnaire composant le tribunal énoncera son jugement lors de la délibération sans être obligé de le justifier. Le tribunal choisira la peine la plus proche de l'ensemble des peines exprimées.

Les peines pouvant être choisies sont libres, elles vont du blâme, à l'exclusion de l'Ordre, en passant par une peine de méditation perpétuelle dans un cloître isolé. La peine de mort n'est pas interdite, mais n'est jamais demandée.

III.7 - La Confrérie d'Azah ou l'Inquisition

L'Ordre des Missionnaires abrite une société secrète baptiser la Confrérie d'Azah, créée par Tec le frère spirituel de Liva Nir, en -14 L.R.. Recrutant ses adeptes parmi les Missionnaires les plus fanatiques, elle se charge de surveiller la bonne application des principes d'Azah.

Elle a souvent été accusée pour les actions excessives de ses fidèles, qui sont quelques fois allés jusqu'à supprimer physiquement des Missionnaires jugés de moralité douteuse.

Malgré les nombreuses remises à l'ordre dont elle a été victime, la Confrérie d'Azah continue à avoir une influence au sein de l'Ordre, ses fidèles sont dans toutes les organisations contrôlées par les Missionnaires. Elle possède son propre service de renseignement et son quartier général sur la Lune. Elle est financée par l'Ordre qui lui distribue une part de ses revenus.

IV - LA RELIGION DE LA CONSCIENCE UNIVERSELLE

“La Religion de la Conscience Universelle n'est pas une religion, c'est une philosophie de l'univers où chacun oeuvre dans un unique but celui de s'épanouir individuellement et collectivement. Tel le primate qui a oeuvré pour devenir homme, nous devons oeuvrer pour devenir homme divin.”

Eliat N'Gomme, paroles aux monastères d'Africa.

IV.1 - Les principes de la Religion

La Religion de la Conscience Universelle, appelée Religion de la Nouvelle Conscience à ses débuts, ne possède que peu de principes immuables. Liva Nir se contentant de formuler des pensées philosophiques dans ses Poèmes.

La Religion s'adapte ainsi facilement à différentes cultures, intégrant localement les spécificités de chaque civilisation, tout en conservant ses principes directeurs.

Le principe fondamental est le respect d'Azah au travers du respect de ses créations et donc de l'environnement au sens large. Respect de l'existence de tout élément, Respect de la liberté d'autrui, tant que celle-ci ne vient pas gêner la collectivité.

Le deuxième principe de la Religion est de favoriser l'épanouissement de l'individu dans un environnement ordonné. Ce principe est corollaire au premier car l'épanouissement de toute création d'Azah revient à magnifier la création divine.

Le but suprême de la Religion est l'organisation de l'univers dans un ensemble où chaque élément totalement épanoui fournirait à la collectivité le maximum de lui-même tout en conservant ses spécificités. On atteindrait alors le développement suprême où chacun oeuvrerait pour le perfectionnement du monde et donc dans la volonté d'Azah.

La Religion favorise les intérêts collectifs sur les intérêts individuels.

La Religion ne promet pas la vie éternelle de l'individu après sa mort, elle lui dessine une existence après sa mort à travers l'évolution de la collectivité. Chaque individu continuant à exister au travers des améliorations infinitésimales qu'il a réussi à implanter dans son environnement, à travers la lente marche de la civilisation vers le perfectionnement ultime, et sa participation à cette oeuvre de perfectionnement.

Azah n'est pas un dieu omnipotent, mais un chef d'orchestre hors du temps ayant fixé les lois de notre univers lors de sa création et assistant en spectateur à l'évolution des êtres intelligents. Chaque fidèle est libre de se figurer sa propre représentation d'Azah, Liva Nir refusant d'éclaircir sa nature. Azah est à l'intérieur de chacun de nous. Azah ne nous impose pas sa Religion par la peur de sa puissance ou par la crainte d'un jugement dernier. Il se contente de fournir une raison d'existence à tout être intelligent, le perfectionnement de l'univers au travers de l'épanouissement de l'individu.

IV.2 - L'organisation de l'Eglise de la Conscience Universelle

L'Eglise propage la foi par l'intermédiaire de ses prêtres, errants ou sédentaires, et en utilisant les médiats qu'elle contrôle.

Dans la Confédération le nombre de croyant s'élève aux environs de 60 % de la population totale et le nombre de pratiquant à 30 %.

Le Temple est l'endroit de recueillement, d'échanges philosophiques, intellectuels et artistiques, mais c'est aussi un lieu d'assistance sociale au fidèle; fournissant des dortoirs et de la nourriture aux défavorisés ou au fidèle en voyage; prêtant de l'argent aux personnes dans le besoin, la Banque de la Solidarité est le plus grand établissement bancaire connu, gérant des comptes bancaires de milliards de fidèles; assurant des soins au travers de ses hôpitaux et dispensaires; recherchant un travail au fidèle au chômage. Dans beaucoup de monde l'Eglise se substitue aux services sociaux défectueux.

Le Temple dans les grandes villes peut occuper tout un quartier avec ses établissements théologiques, ses écoles dans lequel tout individu peut venir suivre des cours, ses magasins, ses logements, ses hôpitaux et mêmes ses ateliers. Les grands temples peuvent aussi abriter des pistes d'atterrissages et des casernes militaires, dans les zones où la sécurité est incertaine.

Au cotés du clergé sédentaire, un clergé nomade exerce dans les vaisseaux églises, dans les troupes militaires comme aumônier ou les centres spatiaux mobiles...

L'Eglise contrôle un grand nombre de média, certains se faisant les organes officiels de la propagation de la foi, d'autres se contentant d'exprimer une certaine philosophie favorable à la Religion.

Le clergé est organisé comme suit :

- à sa tête se situe le Conseil d'Azah, indiquant les grandes orientations de la gestion de la spiritualité.
- Chaque région spatiale est dirigée par un Maître Spirituel, chargé de coordonner les actions du clergé de chaque monde et de surveiller l'évolution de la propagation de la foi dans son secteur.
- Pour chaque ensemble ethnique important, un Guide Suprême commande le clergé de ce peuple. Il dirige le clergé sédentaire et le clergé nomade.

Clergé sédentaire :

- Pour chaque planète dominante de ce peuple, un Grand Guide dirige le clergé sur sa planète, de plus il gère toutes les actions sociales de la planète, ainsi que les groupes de média planétaires. Il fournit des consignes aux guides spirituels nomades ou sédentaires voisins, mais ceux-ci ne dépendent pas de son autorité mais de celle du Guide Suprême.
- Pour chaque planète secondaire, un Guide Spirituel dirige le clergé de sa planète, ainsi que les actions sociales et médiatiques.
- A chaque métropole est associé un Grand Prêtre chargé de diriger la paroisse locale et les paroisses voisines de moindres importances.
- Dans chaque paroisse se situe un Prêtre à l'écoute des problèmes de ses fidèles.

Clergé nomade :

- A la tête de chaque zone spatiale entourant un peuple se situe un Grand Guide chargé de coordonner l'action de ses subalternes.
- Le clergé de chaque secteur, armés, vaisseaux civils, centres de production industrielle, usines orbitales est dirigé par un Guide Spirituel.
- En fonction du nombre des fidèles dans chaque bataillon, vaisseau, usine orbitale, centre de recherche spatial, stations orbitale, centres miniers..., se situe un Grand prêtre ou un Prêtre à l'écoute de ses fidèles. Eloigné du confort d'un temple, il se charge d'apporter le réconfort de la Religion aux exilés de l'espace avec lesquels il vit.

IV.3 - Luna

Luna est la représentation politique de l'Eglise, son emblème est la croix blanche et noire de la Religion sur un fond rouge. Elle regroupe l'ensemble des mondes directement contrôlés par l'Eglise, plus d'une centaine dans le monde connu. La plupart ne sont que des mondes secondaires abritant des bases Missionnaires ou des monastères, fournissant des escales sûres pour les vaisseaux de l'Ordre.

Le principal ensemble d'étoiles de Luna est au centre de la Confédération, il comprend le Soleil, Irtia, Nueva España et la base militaire n°1, dont la localisation exacte est tenue secrète. Dans la CoMoP, Luna contrôle 11 autres systèmes solaires, dont 4 bases militaires, les 7 autres systèmes n'étant que des mondes pauvres abritant des monastères, des centres de recherche et quelques installations minières.

Luna, à l'assemblée de la Confédération adopte un profil bas, laissant le royaume des Cyrfills mener la politique de la CoMoP. Cette stratégie est la ligne de conduite des Missionnaires fixée par Liva Nir "Laissons le pouvoir politique à nos alliés, contentons-nous de contrôler les appareils de l'exécutif."

Chaque monde de Luna peuplé de plus de 10 millions d'habitant possède une assemblée législative élue par la population, votant les lois et contrôlant l'exécutif. Chaque assemblée désigne ses représentants à l'assemblée générale de Luna, cette institution élabore les lois de Luna et coordonne les actions législatives. L'exécutif de chaque planète,

nommé intendant général, est désigné par le Conseil d'Azah, mais peut être révoqué par les assemblées législatives locales. Tous les pouvoirs régionaux sont électifs.

IV.4 - Les ramifications de l'Eglise

Le Service de Renseignement et d'Action d'Azah (le S.R.A.A.)

Le S.R.A.A. est une importante organisation dont les antennes s'étendent partout à travers le monde connu. Ce service est entièrement sous le contrôle des Missionnaires, il est l'ossature du service de renseignement de la CoMoP (le S.S.C). Il noyautte tous les services de renseignement interne à la Confédération et la majorité des services de renseignement des mondes extérieurs. Il agit dans tous les domaines, espionnage militaire, économique, technologique ainsi que la sécurité interne de la Confédération. Il surveille même les activités des Missionnaires.

Il s'appuie sur les nombreuses organisations contrôlées par les Missionnaires, que ce soit la Compagnie, l'Agès ou la Formoc, devant toutes fournir au SRAA l'ensemble des informations qu'elles détiennent. Les temples et le clergé fournissent un important soutien, notamment logistique, aux membres du SRAA.

Les agents du SRAA sont infiltrés dans l'ensemble des organisations de la CoMoP et de l'Eglise. Ceux-ci sont aussi bien des Missionnaires, que des fidèles ou même des personnes étrangères à la Religion, bon nombre de ces derniers ne savent pas qu'ils travaillent le SRAA.

Le rôle du SRAA est de surveiller tous les agissements qui pourraient nuire à la Religion. Son organisation est tenue secrète, mais il semble être divisé en agence régionale. A la tête du SRAA existerait un conseil de direction ne rendant des comptes qu'au Conseil d'Azah.

Malgré sa fonction un agent Missionnaire du SRAA devra toujours se conformer aux contraintes de la Religion et pourra être sanctionné en cas de non-respect de ces règles, il ne pourra pas échapper à la justice de l'Ordre.

Le SRAA emploie beaucoup de Missionnaires externes à son service lors de missions spéciales.

La Compagnie

La Compagnie est la plus importante société économique connue. Ses contours sont très flous et sa puissance faramineuse, elle emploie plusieurs milliards de personnes à travers l'ensemble des mondes connus. Son rôle est de financer l'Eglise et de contrôler certains secteurs économiques jugés stratégiques.

Sa puissance est basée sur l'exploitation des découvertes accomplies par les Missionnaires d'Azah dans les domaines scientifiques et dans l'exploration spatiale, et sur son potentiel humain, la majorité de son encadrement provient des Missionnaires qui ont réussi, par leur ardeur au travail, à insuffler une très forte combativité à l'ensemble du personnel.

Les laboratoires d'Azah lui permettent d'être à la pointe de la technologie dans l'ensemble des secteurs et plus particulièrement dans ceux relatif à l'espace.

L'Agès lui permet d'être très rapidement informé des opportunités commerciales dans les mondes nouvellement découverts.

Les principaux secteurs contrôlés par La Compagnie :

- Le milieu des finances

La banque de la solidarité, la banque lunienne, la banque intergalactique ainsi que l'organisme InterBanco, forment le plus grand conglomérat financier connu. A celui-ci est associé des compagnies d'assurances, Solidarité Assurance, Assurance InterEspace, SoFiSecAnt...

On attribue à la Compagnie 25 % des capitaux mobiliers de la Confédération.

- Les chantiers spatiaux

La Compagnie contrôle les plus grands chantiers spatiaux à l'exception de ceux du royaume des Cyrfills : Chantiers de Mars, Chantiers Luniens, Chantiers d'Irtia, Nouveaux Chantiers Spatiaux... Elle construit des vaisseaux civils et militaires. Seulement les nations politiquement proches de Luna peuvent acquérir des vaisseaux militaires. Les

chantiers spatiaux de la Compagnie contrôle 45 % de la fabrication des vaisseaux spatiaux, ceux de Cyrfill contrôlent 25 % du marché.

- Le transport spatial

Les entreprises de transport spatial de La Compagnie, TranSpace, Nouveaux Horizons, Luna Espace et TransExpress, desservent toutes les planètes connues possédant un astroport. Elles contrôlent 50 % du transport de fret et 40 % du transport de passager à l'intérieur de la CoMoP, et environ les mêmes proportions à l'extérieur de celle-ci.

- Les communications

La CoCom (Compagnie de Communication) possède et exploite toutes les balises de communication non-E existantes. La technologie de la communication non-E est jalousement gardée au secret, chaque balise étant défendue par un détachement de la Formoc ou de l'armée des Missionnaires, même lorsqu'elles sont situées à l'extérieur de l'espace de la Confédération. La CoCom fabrique l'ensemble des produits qu'elle utilise.

- Les industries de hautes technologies

La Compagnie contrôle des entreprises développant des produits de hautes technologies dans tous les domaines connus (armement, génétique, transport planétaire, communications planétaires, loisirs...). Ces compagnies financent les laboratoires de recherche des Missionnaires et exploitent les retombées commerciales de ces recherches, lorsqu'elles sont exploitables.

- L'extraction et la transformation des matières premières

L'Union Minière (principale société d'extraction et de transformation de la Compagnie) exploite des gisements miniers à travers tout l'espace connu, elle approvisionne les industries de la Compagnie en matière première. La recherche de nouveaux gisements s'effectue à l'aide des informations fournies par l'Ages. La Compagnie n'est pas en situation de monopole dans ce secteur, ses principaux concurrents sont FerroProduit (New China) et la S.E.M. (Société Energie et Matière, Cyrfill).

- Les Média et la Culture

Exploitant la grande activité culturelle des Missionnaires, la Compagnie au travers de multiples sociétés se charge de développer un important tissu culturel en faveur de la Religion. Elle est le principal producteur de films, disques et livres de la Confédération. Et elle contrôle des média sur l'ensemble de la CoMoP, plus de 500 chaînes de télévision, un millier de poste de Radio et plus de 5 000 quotidiens d'information...

Les Ecoles

L'Eglise administre des écoles dans l'ensemble du monde connu, celles-ci sont principalement ouvertes aux fidèles, mais accessibles à toutes personnes. Elles dispensent un enseignement de haut niveau et leurs diplômés sont reconnus dans toute la Confédération et même à l'extérieur de celle-ci. Bon nombre de cadres supérieurs, travaillant pour le privé ou les états sont détenteurs d'un diplôme d'université religieuse.

L'Ages

L'Ages est en charge de l'exploration spatiale et de la gestion des mondes découverts, tant que ceux-ci ne sont pas entrés en contact avec la CoMoP.

Le département de l'exploration de l'Ages administre une impressionnante flotte spatiale de croiseurs et frégates et un grand nombre d'équipes scientifiques.

Des laboratoires d'observation stellaire sont chargés de cartographier tous les corps qu'ils peuvent déceler, principalement les étoiles et les trous noirs. Ces laboratoires sont situés dans l'espace profond ou en lointaine orbite d'une étoile afin d'éviter les perturbations qu'un astre proche créerait sur les observations astronomiques.

Régulièrement, des secteurs précédemment cartographiés depuis les observatoires sont ouverts à l'exploration. Les vaisseaux de l'Agés partent inspecter les étoiles afin de déterminer et de cartographier tous les corps orbitants autour d'elles.

Lorsqu'une planète où un corps de grande taille est présent une seconde équipe spécialisée en planétologie est envoyée afin d'en prélever toutes les caractéristiques.

Dans le cas, très peu fréquent, de la présence d'une vie intelligente les sociologues de l'Agés sont dépêchés afin d'analyser la civilisation en détaille tout en évitant son contact.

Lorsqu'un système stellaire présente un intérêt, que ce soit en raison de la présence d'une vie intelligente, d'une planète habitable ou de richesses minières, ce monde est placé sous contrôle rapproché. Des sondes automatiques de détection de vaisseaux sont disséminées dans le système. Les forces de sécurité de l'Agés effectueront régulièrement des patrouilles afin de prélever les rapports des sondes automatiques et de surveiller si une intrusion étrangère s'est produite. En raison de la grande quantité de mondes placés sur surveillance, il est très difficile pour l'Agés d'en assurer la totale quarantaine.

Lorsque la connaissance d'une région frontière de l'espace est jugée suffisante et que cela parait propice, un programme de colonisation est ouvert :

- L'Agés effectue le contact avec les sociétés étant jugées susceptibles de supporter le choc d'un contact avec la civilisation spatiale.
- Les mondes abritant une société pas assez évoluée pour effectuer le contact sont mis en quarantaine et leur surveillance intensifiée.
- Les mondes colonisables ou présentant un intérêt quelconque situés à proximité d'un monde habité par une race intelligente sont aussi mis en quarantaine. Ceux-ci sont réservés à une future colonisation par la race intelligente, lorsque celle-ci aura la possibilité de les occuper. Certains mondes sont ainsi mis en quarantaines, dans les zones réservées, pour plusieurs milliers d'années.
- Les mondes colonisables non situés à proximité d'une race intelligente sont ouverts à la colonisation, l'Agés notifie l'ensemble des états du monde connu de l'ouverture de nouvelles colonies. Les états intéressés remettent à l'Agés un programme de colonisation. L'Agés juge la qualité des programmes proposés et choisit celui qui sera appliqué en fonction d'une multitude de critères tel que la nature du programme de colonisation, la moralité de la future colonie, l'intérêt de la colonisation pour la planète mère, etc. Lorsque le programme est adjugé, l'état colon devra payer plusieurs dizaines de milliards de Kirialis à l'Agés et appliquer strictement le programme qu'il s'était fixé sous peine de perdre le contrôle de la colonie au profit de l'Agés, celle-ci effectuant un contrôle continu des colonies.
- Les systèmes stellaires non susceptibles d'abriter une forme de vie et éloignés d'une zone réservée sont mis en vente par l'Agés. Les individus ou les entreprises les achetants indiquent ce qu'ils comptent en faire et quelles sont les lois applicables sur leur monde, l'Agés favorisant l'utilisation des lois de la CoMoP.

L'Agés classe le degré de développement technologique des civilisations indigènes rencontrées en 9 catégories :

- Civilisation primitive, ce sont les sociétés organisées en petites tribus, pratiquant éventuellement l'agriculture et l'artisanat.
- Civilisation post primitive, ce sont les sociétés organisées en entités politiques plus importantes. Le critère de distinction est l'impossibilité pour les dirigeants de ces états de voir l'ensemble de leurs sujets en une journée. L'organisation de leur société nécessite alors des moyens de communication plus élaborés et l'apparition de classes sociales intermédiaires.
- Civilisation antique, cela comprend toute société ayant entamé l'étude des sciences et ayant les moyens de voyager sur l'ensemble du continent où elle est installée.
- Civilisation pré industrielle, ce sont les sociétés ayant découvert la grande majorité de leur planète et ayant les moyens de lancer des explorations sur l'ensemble de celle-ci.
- Civilisation industrielle, ce sont toutes les sociétés capables d'organiser d'important regroupement humain afin de produire en masse des produits manufacturés grâce à l'intervention d'une technologie industrielle.
- Civilisation spatiale, ce sont les sociétés ayant réussi à propulser un objet jusqu'à leur orbite spatiale.
- Civilisation interspatiale, c'est une société capable de voyager à plus de 100 A.L. de sa planète d'origine, les seules sociétés de ce type jamais découvertes sont Luna et l'oligarchie d'Ustril.

- Civilisation galactique, c'est la société capable de voyager sur l'ensemble d'une galaxie, aucune société connue n'a encore atteint ce critère.
- Civilisation intergalactique, c'est une civilisation capable de voyager entre les galaxies.

L'Ages s'autofinance avec la vente des programmes de colonisation et des systèmes stellaires. Malheureusement ce programme de colonisation subit de nombreuses entorses, l'Ages étant victime de nombreuses pressions au sein de la Confédération ou des mondes périphériques.

Le département de surveillance de l'Ages dirige une très grande flotte de croiseur léger faiblement armé et en coordination avec la Formoc essaye de contrôler les itinéraires des vaisseaux décollant des mondes proches de la Frontière.

L'Ages, en plus de son personnel permanent, emploie des Missionnaires lors de missions spéciales, pour toutes sortes d'opérations, de l'exploration spatiale aux enquêtes sur les intrusions étrangères dans les mondes mis en quarantaine.

Les Missionnaires considèrent l'Ages comme le plus précieux de leur service, ils essayent d'en conserver le contrôle total afin de s'assurer de la moralité des futures expansions spatiales. Mais bon nombre de nations extérieures à la CoMoP essayent de perturber la mise en quarantaine de certains mondes afin d'augmenter le pouvoir de leur état grâce à une exploitation abusive de ces mondes.

Le personnel de l'Ages est à 90 % composé de Missionnaires, les 10 % restant sont des personnes dont la moralité ne peut être mise en doute, celles-ci étant sélectionnées très précautionneusement.

IV. 5 - Questions métaphysiques

L'humanité au travers des temps s'est toujours posée des questions sur son environnement et sur son existence. Voici les principales questions métaphysiques de l'homme du I^{er} siècle de l'ère de la Lune Rouge :

- Qui est Azah ? Quel est sa nature ? Où se situe-t-il ? Quels sont ses moyens d'action sur notre univers ? Quelle a été l'ampleur de son intervention lors de la création de notre univers ? Est-il immortel ?...

- Au fur et à mesure que nous explorons l'univers, nous ne rencontrons que des races intelligentes de forme humaine ou proche de l'être humain mais ayant muté différemment. Existe-t-il des races intelligentes non-humaine ? Azah a-t-il délibérément favorisé l'homme comme race intelligente ? Est-ce l'être le plus intelligent de l'univers ? Sommes-nous à l'image de notre dieu ?

- Les ethnies humaines que nous rencontrons ont évolué physiquement durant la même période et dans la même direction, alors que les planètes n'ont pas toute le même âge. Certaines ethnies vivant sur des planètes différentes, n'ayant eut aucune communication entre elles, ont des particularités culturelles communes. Est-ce qu'une intervention extérieure à favoriser, à un moment donné, l'évolution du primate en être intelligent ? Est-ce la marque d'Azah ? Ne provenons-nous pas d'une race ayant été intelligente, ayant colonisé cette région de l'espace et ayant régressé puis à nouveau évolué ?

Nos chercheurs et explorateurs tentent de trouver réponses à ses questions sur notre passé et notre destin. Mais en attendant de découvrir une réponse définitive, celle fournie par la Religion semble la plus appropriée et peut être qu'un jour elle sera définitivement prouvée...

V - LA SOCIETE

“La Religion de la Conscience Universelle devrait être présente dans chacun des actes de la vie des habitants de l’univers, elle devrait influencer toutes les décisions des êtres intelligents.

Lorsque cet objectif sera atteint nous pourrons considérer notre tâche comme étant accomplie”.

Tec, Guide Suprême de la Confrérie d'Azah, Consignes à la Confrérie.

V.1 - Les unités de temps

La Confédération a défini un système universel de comptabilité du temps appelé temps universel.

Le jour universel est d'une durée de 24 heures de 60 minutes chacune, chaque minute étant décomposée en 60 secondes. Ce décompte provient de l'ancienne culture terrienne.

Le calendrier universel est composé d'une année de 400 jours, décomposée en 10 mois de 4 semaines, chaque semaine comprenant 10 jours. L'année 0 du temps universel est l'année du grand cataclysme ayant ravagé la Terre. Ces unités de temps proviennent de la culture lunienne.

La dénomination des jours et mois peut varier en fonction des cultures, mais la plus répandue les nomme comme suit.

Les jours de la semaine :

| | |
|------------|------------------------|
| Lunedai | 1er jour de la semaine |
| Marsdai | 2ème jour |
| Mercuredai | 3ème jour |
| Jupiterdai | 4ème jour |
| Venusdai | 5ème jour |
| Saturnedai | 6ème jour |
| Plutondai | 7ème jour |
| Terredai | 8ème jour |
| Soleildai | 9ème jour |
| Azahdai | 10ème jour |

Et les mois de l'année :

| | |
|-----------|---------------------|
| Lunamo | 1er mois de l'année |
| Cyrfillmo | 2ème mois |
| Ouarmo | 3ème mois |
| Ustrilmo | 4ème mois |
| Otarmo | 5ème mois |
| Xsxmo | 6ème mois |
| Belgmo | 7ème mois |
| Kirialmo | 8ème mois |
| CoMoPmo | 9ème mois |
| Universmo | 10ème mois |

V.2 - Les langages

La Confédération a défini un langage universel inventé à partir du xsxien, le langage le plus logique et le plus simple de la CoMoP, avec une prononciation simplifiée et quelques apports linguistiques provenant d'autres cultures.

Le langage universel appelé aussi l'unilangue est le langage administratif et législatif de la CoMoP, il est utilisé par les pilotes spatiaux et pour la rédaction des contrats commerciaux internationaux. Son utilisation déborde largement les frontières de la Confédération, il est en passe de devenir l'unique langage interculturel.

Sur chaque monde, même au sein de la CoMoP, le langage culturel historique est utilisé et peu de personnes maîtrisent l'unilangue. Chaque planète, voire chaque division régionale possède son propre langage. Heureusement l'utilisation des traducteurs informatiques s'est démocratisée et annule bien des barrières culturelles.

V.3 - Les astroports

Les astroports sont composés de stations orbitales, plus ou moins importantes et en plus ou moins grand nombre selon la taille des astroports. La plupart des stations sont en rotation afin de créer une gravité artificielle dans les couloirs, mais les plus récentes sont immobiles, la gravité étant créée par des générateurs de gravité artificielle.

Celles-ci se décomposent en 3 éléments :

- Les anneaux d'embarquement et de débarquement spatial, de quelques centaines de mètres de diamètre, sur la surface desquels les navettes de transbordement des vaisseaux spatiaux viennent s'accoler pour effectuer le transfert

des passagers. Ces anneaux formant les satellites d'embarquement sont souvent discontinus, reliés au moyeu central par des rayons cylindriques servant de couloir de liaison entre les satellites d'embarquement et de débarquement et le moyeu central.

- Le moyeu central forme l'axe de la station spatiale. Il possède la forme d'un cylindre de diamètre variable de plusieurs dizaines de mètres et de plusieurs centaines de mètres de long. Il est animé d'une rotation afin de créer à l'intérieur de celui-ci une gravité artificielle centripète, attirant les masses vers sa paroi cylindrique. En son sein se situent tous les services faisant fonctionner la station spatiale et l'astroport, c'est à dire recycler de l'air, moteur, radars, douanes spatiales, services des compagnies de transport...

- La base de la station, peut être composée d'un ou plusieurs anneaux, ou un élargissement du moyeu. C'est ici que viennent se connecter les navettes de transfert atmosphérique ou orbital, permettant au voyageur de l'espace d'atteindre la destination désirée dans le système planétaire où se situe l'astroport.

Les navettes de l'astroport assurent des vols à destination de plusieurs villes, possédant des astroport terrestres, des autres astroports orbitaux du système planétaire et des autres planètes dépourvues d'astroports orbitaux.

La Terre et Oursta Nortri possède un ascenseur orbital permettant d'assurer à moindre frais les déplacements entre la surface de la planète et son orbite, à la sortie de l'ascenseur se situe un astroport orbital.

Un voyage dans l'espace

Le voyageur désirant effectuer un voyage dans l'espace devra se rendre à un astroport installé sur la surface de sa planète. D'où il prendra une navette, le conduisant à l'astroport orbital. Ce vol est d'une durée voisine de 10 heures pour les grandes planètes tel que la Terre et d'environ 5 heures pour les petits corps de la taille de la Lune.

L'astroport orbital, est généralement doté d'une faible gravité artificielle, les personnes se déplaçant sur les parois cylindriques de celui-ci. Le voyageur franchira, ici, les douanes spatiales, enregistrera ses bagages et subira un contrôle.

Depuis le satellite d'embarquement de l'astroport, il prendra une navette de transfert spatial qui le conduira au vaisseau spatial. La durée de ce vol varie entre un quart d'heure et une demi-heure en fonction de la distance entre l'astroport et la zone de stationnement du vaisseau.

Une fois dans le vaisseau, une cabine ou un siège lui sera allouée. Le vaisseau s'éloignera de la planète et après une demi-heure de vol effectuera le saut, lors du saut il est fortement recommandé d'être bien attaché. Le voyage étant alors un enchaînement de sauts, plus ou moins rapproché selon les capacités du vaisseau, si celui-ci possède des réserves d'énergie antimatière ou s'il doit recharger ses accumulateurs. La durée d'attente entre chaque saut peut varier entre 10 minutes et 10 heures.

Lorsque le vaisseau arrive dans un astroport, il attendra de 2 à 4 heures, le temps d'effectuer le transbordement des passagers, de l'énergie et des réserves de survie.

Quand le voyageur désirera débarquer, la même procédure que lors de l'embarquement sera appliquée, navette de transfert, astroport orbital avec les douanes, navette atmosphérique ou spatiale pour le transfert vers le sol de la planète ou vers une autre planète du système stellaire. Le voyageur pourra aussi attendre en zone de transit dans l'astroport orbital dans le cas où durant son voyage il est à changer de vol spatial. Les astroports orbitaux sont généralement pourvus d'hôtels en zone de transit pour les longues connections.

Dans le cas d'un voyageur utilisant son vaisseau privé, les douanes spatiales peuvent demander à l'inspecter, mais pour cela ils doivent être munis d'un ordre spécial tant que ce vaisseau reste dans la zone orbitale de stationnement en transit. Si la navette de transbordement sort de la zone orbitale de transit, elle sera inspectée par les douanes spatiales. Il sera demandé au pilote d'accoter la navette à l'astroport orbital et une équipe des douanes ira la visiter pour la contrôler ainsi que les passagers. Si la navette est vraiment suspecte, une navette des douanes ira l'aborder en plein espace. Si le vaisseau privé ne veut pas utiliser une de ses navettes de transbordement il pourra demander à l'astroport de lui dépêcher une navette. Celle-ci lui sera facturée, les passagers seront alors transférés à l'astroport orbital où ils subiront les mêmes procédures de contrôle que les passagers des vaisseaux de ligne.

Les mines spatiales, généralement situées sur des corps spatiaux dépourvus d'atmosphère respirable, sont d'immenses complexes très automatisés dans lesquels quelques humains assurent la gestion et l'entretien de l'exploitation. Ces complexes sont généralement très étendus. La partie habitable est concentrée sur une faible surface située près de l'astroport, où se situent les logements, la cafétéria, les bureaux administratifs, les ateliers, le centre de loisirs avec installation sportive, salle de spectacle et bar.

Certaines mines situées sur des astéroïdes à proximité, de grands centres industriels, comme celles situées à proximité de Mars, utilisent de long canons magnétiques pour propulser les minerais extraits et traités. Ces paquets de minerais sont expédiés sur une orbite haute de Mars avec une puissance permettant à la force gravitationnelle de les capter. Ils orbiteront alors au tour de la planète où les vaisseaux usines viendront les chercher lorsqu'ils en auront besoin.

Retour de vacances, une semaine de repos après quatre semaines de travail s'est trop peu. Les gars de FerroProduit sont radins avec les vacances, mais ils payent bien. Secousse, la navette a atterri sur l'astéroïde. J'enfile ma combinaison spatiale, pas forcément utile car le couloir est pressurisé, mais avec les vieilles installations que l'on a ici on n'est jamais trop prudent. J'entre dans le sas avec mes 4 autres compagnons de voyage. La porte s'ouvre, bienvenue à la mine.

Au bout du couloir de connexion, la salle d'embarquement. J'enfile ma carte d'identité électronique dans le terminal. Sur l'écran s'affiche "Bienvenue Erd Hik, votre chambre est toujours la numéro E3B18, vous allez travailler avec l'équipe 3, zone 4A, début du travail à 6:30, votre crédit est en zone bleu". Impeccable, il me reste 5 heures avant le début du poste de travail. Je parcours les coursives en direction du quartier d'habitation. Je suis entouré de métal froid, les parois métalliques à la peinture s'écaillant, caillebotis sous mes pieds, canalisation au-dessus de ma tête, un hublot tous les 10 mètres avec une vue sur le sol désolé de l'astéroïde couvert des tuyaux des installations de la mine. FerroProduit n'a jamais aimé dépenser de l'argent pour la décoration des locaux, ils préfèrent vendre de la drogue à leur employés cela leur coûte moins chère et est plus efficace. Dehors à travers les hublots je distingue le vaisseau minéralier qui m'a amené ici, les tapis dégueulant dans ses flans le minerai traité sortant des silos de stockages de l'usine de traitement.

E3B18, c'est bon d'arriver chez soit, une pièce de 2 mètres par 3, avec un lit, lavabos, bureau, chaîne hi-fi, panneau télé, placards, sanitaire et douche partagés avec le voisin. Voilà la vie, ne pas s'étonner qu'il y en est qui craque. Je jette les bagages. Je sors, direction le bar. Je parcours les froides coursives. Arrivé dans le quartier de récréation, je pousse la porte du bar, volutes de fumée, odeurs d'encens, de drogues de tout horizon, parfum bon marché des filles à 20 kuros. J'aime cette ambiance, ici il n'y a que des paumés comme moi. Tous sont des gars qui ne veulent pas vivre comme papa sur la planète natale à jouer les techniciens pour 1 000 kuros le mois. Tous ont des rêves plein la tête, les souvenirs de bitures, les souvenirs d'accidents de mine, l'impression d'être des aventuriers. Je commande un double Akas, avec une tige de dope, arrivé sur un plateau porté par une de ses filles qui ne disent jamais non. Trop fatigué, puis je reviens de vacances, on verra en fin de semaine. Je lui donne ma carte. Tiens, Jirqua vient d'entrer. Je l'appelle et on parle de la mine, les nouvelles extensions qu'ils construisent dans la zone 7, de la grève de la zone 3B, puis des nouvelles filles. Il paraît qu'une ustrilienne est arrivée, sa liste d'attente est déjà remplie pour le prochain mois. L'exotisme je m'en balance, à Erx on a tout ce que l'univers peut compter comme race intelligente, enfin façons de parler car les abrutis il y en a beaucoup.

6:30, dans le véhicule de commande, mon coéquipier est Irsis, l'aumônier principale de la mine. C'est un Missionnaire. Qu'est ce qu'il a bien pu faire pour arriver ici, il a du merder avec ses supérieurs. Beaucoup se méfient de lui. Il ne cause pas, mais tu peux lui faire confiance, il bosse comme un malade, ne se plaint jamais. Il n'est pas comme nous, son père est un bout de verre, il n'a pas de sentiments et un dieu pour remplacer tout ça.

On dirige les robots de production. Aujourd'hui ça avance bien juste une panne, c'est Irsis qui est sorti le réparer. Les tapis suivent. Tout marche. Plus qu'une heure, tranquille.

- "Eh Erd !"
- "Oui Irsis"
- "Peux-tu garder un secret ?" Je le regarde, bizarre, qu'est ce qui lui arrive, les confidences c'est pas son fort.
- "Je t'aime bien. Un conseil, ne traînes pas cette nuit au bar". Bon, qu'est ce qui lui arrive, de toute façon inutile de lui poser une question il ne me répondra pas.
- "OK"

18:30, je vais aux vestiaires, je me change. Direction la cafétéria, je fais la queue, commande aux distributeurs automatiques de la nutri. J'ingurgite ça vite fait. J'évite le Bar comme me la recommandé Irsis, de toute façon je suis naze, le voyage m'a crevé. J'arrive à la piaule et me couche.

1:15, réveille en sursaut, on frappe à la porte. "Police de la mine, contrôle d'identité." Ils font chier, ça leur prend tous les deux mois, il y a tellement d'illégaux ici, ça fait l'affaire de l'entreprise car ils économisent les salaires des illégaux qui se font prendre. J'ouvre la gueule enfarinée, l'intimité couverte d'une serviette. Ah ! Cette fois c'est plus grave, ils sont 4 et il y a un Missionnaire avec eux, impossible de le louper avec son déguisement et le tranchoir sur le coté.

J'introduis ma carte dans le lecteur portable, ils inspectent la chambre, 5 minutes après ils sont dehors. "Ne sortez pas de votre chambre, il y a un problème dehors." Aussitôt la porte fermée je me saisis de la radio pour contacter les potes, ondes brouillées, radio inutilisable, ils mettent le paquet. Je décroche le téléphone, pas de tonalité. OK, il ne me reste plus qu'à dormir.

Lendemain matin, cafétéria. "Les Miss et la Formoc sont venus faire une descente dans le bar, ils ont arrêté le tenancier. Il faisait un trafic de filles, de dopes et d'organes, il payait la police de la mine pour qu'ils ferment les yeux." Et oui les gars, c'est la vie, j'aime pas trop les Miss mais il faut reconnaître qu'ils se dépensent beaucoup pour que ce monde ne reste pas une poubelle.

V.5 - La justice et les lois

La justice du Syjuc s'applique sur l'ensemble de la Confédération, bien que chaque nation puisse avoir ses propres lois tant que celles-ci n'entrent pas en contradiction avec celles de la CoMoP.

Les lois du Syjuc s'appliquent dans tous les mondes extérieurs à la CoMoP qui le demandent. De plus, la Confédération se réserve le droit d'intervenir et d'appliquer ses lois dans toutes les zones extérieures à la CoMoP ne dépendant pas d'une autre juridiction.

Les lois de la Confédération punissent tous les délits, vols, meurtres, attaques, viols... selon une échelle de valeur commune à l'ensemble des sociétés développées.

Quelques particularités législatives donnent aux états un haut pouvoir d'intervention dans la vie économique, même dans les secteurs privés.

La loi défend les particularités culturelles de chaque société, par exemple elle punit très sévèrement tout individu forçant un ustrilien à absorber un produit non naturel, même si celui-ci n'est pas toxique.

Toutes personnes issues de manipulations génétiques doivent avoir l'indication inscrite sur sa carte d'identité électronique, de même pour les pouvoirs psychiques. La lecture de pensées, ainsi que toute intrusion dans l'esprit ou lecture de sentiment est interdite et est fortement condamnée par le Syjuc. Les peines sont de 1 à 5 ans de prison pour une lecture de pensées et jusqu'à 15 ans de prison pour un contrôle total.

La loi est très sévère avec les individus intervenant dans les mondes mis en quarantaine, les peines varient entre 10 ans de prison et l'incarcération à perpétuité.

Le Syjuc n'a pas banni la peine de mort, mais celle-ci n'est que très peu appliquée. Certains états, tel que le Plijar d'Otar, continue à l'appliquer couramment.

Le Syjuc administre des bagnes dans l'ensemble de la Confédération, ces bagnes fournissent un travail aux détenus avec une rémunération en fonction de la productivité qui est environ égale à la moitié de celle du secteur privé.

V.6 - Les marginaux ou les égarés

La nouvelle société spatiale a généré un nombre impressionnant de marginaux plus ou moins dangereux. Ceux-ci vivent en nomades hors la loi, accomplissent toutes sortes d'activités illégales allant du trafic d'organes à la piraterie spatiale en passant par les contrebandes diverses. Certains sont employés par des entreprises comme mercenaires pour l'exécution d'actions illégales ou pour la protection de certains bâtiments ou personnalités.

La CoMoP et les Missionnaires essayant, autant qu'il se peut, de contrôler les égarés et de les rééduquer.

Je dors mal depuis quelque temps, l'excitation. Ça fait 12 jours que je traîne dans ce vaisseau bétaillère en compagnie de 500 autres paumés entassés dans cette coque. Je n'aurais jamais cru qu'on puisse faire monter autant de monde dans cette poubelle.

Dans la cabine, on est 9 à se partager les lits superposés et le chiotte. Le gars du lit de dessus a enfin réussi à arrêter de gerber son sang sur mon lit. Ce matin 2 infirmiers du vaisseau sont venus, ils lui ont injecté une saloperie et depuis il ne bouge plus, il est peut être mort, je sais pas, tout de façon j'en ai rien à foutre.

La bétaillère s'arrête dans chaque trou paumé de l'espace. On fait deux sauts par jour, à chaque escale c'est le bordel, la bousculade dans les coursives et sur le pont d'embarquement pour les navettes de transbordement, les cris, les pleures, les échanges de coup de poings.

Demain le grand jour, l'arrivé à Port Espoir.

Impossible de dormir dans cette piaule, Magas, un pauvre égaré comme nous tous est encore en train de se faire Martha. Il l'a trouvé au début du voyage, il est monté comme moi à New India, il l'a amené de force dans notre cabine, les premiers jours il a dû l'attacher sur le lit pour pas qu'elle se casse. Elle n'arrêtait pas de gueuler. La sécurité du vaisseau n'a rien vu, ou n'a rien voulu voir, alors elle s'est calmée.

Elle est gentille la petite, j'espère que Magas ne la revendra pas à un de ces bordels miniers. Bon, faut que je me reprenne, arrêtes les sentiments, t'es un égaré mon pauvre vieux, tu traînes où tu peux ramasser quelques Kuros, de quoi te payer ta dope, t'hésites pas à tuer, mais merde qu'est ce que je peux faire. Raccrocher aller dans un temple, vivre de ce que voudra me donner cette religion de pédés impuissants, pour un toit et un peu de bouffe je devrais les sucer, faire leurs boulots à la con. Et Oh ! Arrêtes, tu délirés mal, Krékas, pourtant l'Imash est de première qualité, je l'ai acheté à un gars de la sécurité du vaisseau. Dors. Demain le grand jour.

Ca y est, on arrive, les hauts parleurs crachent l'annonce de prédébarquement pour Port Espoir. Beaucoup de mondes dans les coursives. Port Espoir est le rêve de beaucoup d'égarés. Cette station orbitale, ainsi que tout le système stellaire, a été rachetée à une entreprise minière qui avait épuisé les gisements de ce système, par une entreprise bidon tenue par un des patrons de la pègre des Colonies Unifiées. Située en dehors de la confée, les flics de la CoMoP n'ont pas le droit d'intervenir. Les gars de la Formoc et les pédés de Missionnaires font bien quelques descentes. Mais ils préfèrent laisser Port Espoir survivre, ils y ont lâché des espions, ça leur permet de savoir où on est et quels sont les projets en marche, dès que ça devient gros ils arrêtent tout.

A Port Espoir, gars, tu trouves de tout, dopes, gonzesses, flingues, matériel interdit; tout, mais surtout du boulot. Des tas de groupes sont basés sur cette station, tous les boulots s'y trouvent, pute, mac, mercenaire, chimiste, membres d'équipage... Le tout est de ne pas tomber sur un coup foireux, un trafiquant d'esclaves ou de prothèses à la recherche de sa marchandise. Le mieux que tu puisses décrocher c'est une entreprise qui t'emploiera pour ses coups illégaux, enlèvements, assassinats, contrebandes... et qui te protégera entre tes missions.

"Débarquement Port Espoir, Navette 1, 20 places libres", deux coups de coudes, un passage en force dans le boyau flexible de passage entre le vaisseau et la navette, et j'arrive à bord. Fermeture des portes. "Attachez vos ceintures." La navette se détache de la paroi du vaisseau. Les gosses cris, ils apprendront à vivre en état d'apesanteur. 15 minutes de vol, les anneaux de l'astroport sont en vue, derrière un tas de modules, tuyaux dans toutes les directions, des enseignes clignotantes, Port Espoir. Approche lente. Secousse, ça y est la navette s'est collée à l'astroport. Le boyau de connexion s'avance, sa bouche se colle à la porte, comme s'il désirait nous aspirer.

Saut hors du siège. Je bouscule un connard qui veut me retarder vers mon destin. Deux petits sauts et me voilà dans le boyau. Je vole en me propulsant à l'aide des barreaux de l'échelle, facile sans pesanteur. Première salle de contrôle, et de récupération des bagages, rien à foutre j'ai pas de bagage. Je souris à la minette de la compagnie de transport, vivement le premier bordel. Nouveau vol dans le couloir de l'astroport me ramenant vers le moyeu central. J'arrive au bout du couloir, accroché aux barreaux je regarde tourner le moyeu central, connexion de tous les bras de débarquement, la foule sort en bondissant des couloirs de débarquement et se dirige vers la douane. Vers la nouvelle vie. Vers Port Espoir.

"Ordinateur central à Erika" provenant de la radio fixée à ma ceinture. Je la décroche, "J'écoute". "Appel du siège." "Je prends la communication dans mon bureau, fais les patienter trois minutes." "D'accord, communication terminé." Rapidement je traverse l'atelier de production, emplis des bruits feutrés des soudeuses automatiques et des mouvements des bras robotisés. J'entre dans l'ascenseur. "Deuxième étage." "Bien madame" me répond la voix de l'ordinateur de contrôle de l'ascenseur. Ouverture des portes.

Je traverse le couloir calme, la porte de mon bureau s'ouvre, je m'assois au bureau.

- "Communication." L'écran s'allume. Oh non pas Gert Ustix !
 - "Erika Iqs"
 - "Oui, monsieur Ustix"
 - "Je vous félicite pour la reconversion de votre atelier. Nous venons de recevoir le rapport de votre ordinateur central, la production de communicateurs a atteint les 100 % de la pleine production après 3 jours."

- "Monsieur, rien de réellement difficile. Le nouvel ordinateur central est très performant. Il contrôle entièrement les ateliers de production et les robots de maintenance, il effectue tous les suivis de production, de gestion de stock et même la comptabilité de l'usine. Notre personnel a été profondément réduit depuis sa mise en service, nous ne sommes plus que 5 dans toute l'usine."

- "Je ne peux que vous féliciter des choix que vous avez accomplis, votre usine est la plus performante de notre groupe et certainement de tout le Royaume des Cyrfills."

- "Donc, de tout le monde connu monsieur Ustix. Justement, je suis en train de préparer une étude de marché pour un nouveau produit, un communicateur spatial haute puissance."

- "Erika, ce type de produit est la chasse gardée de la CoCom, nous ne pouvons rivaliser avec La Compagnie."

- "Pourquoi, aurions-nous peur des Missionnaires, notre produit sera très compétitif, avec le nouvel atelier, il sera produit à un prix bien inférieur à ce que La Compagnie peut obtenir."

- "Nous ne pouvons pas nous permettre de déclencher une guerre commerciale avec l'Ordre, ils sont capables de vendre leur produit à perte pendant la durée qu'il sera nécessaire pour nous faire lâcher le marché. N'oubliez pas, ils sont très puissants ! Leur assise financière est énorme, ils drainent de l'argent des 4 coins de l'univers. Arrêtez de rêver. Fin de communication."

- "Fin de communication." "Ordinateur central." "Erika." "Je vais finir ma journée dans une demi-heure. Et demain j'aurais 1 heure de retard". "Enregistré." "Fin de communication."

Allez, il est temps de se détendre, je finis le rapport journalier et j'évacue les locaux.

Fini. "Ordinateur central. Enclenche le système de sécurité dans mon bureau". "Enregistré Erika." "Fin de communication." Je sorts, direction l'ascenseur. Je pose le masque respiratoire sur le visage, je monte à l'étage +4. Ce bloc industriel regroupe une dizaine d'atelier et de bureau sur une quinzaine d'étage. Je marche en direction du tube transparent accroché aux façades des immeubles, reliant les différents blocs entre eux et contenant les tapis roulants de transport collectif.

Je saute d'un tapis à l'autre. Au-delà de la paroi en plastiverre on distingue les voitures circulant sur le bitume en dessous de nous, et au-dessus les véhicules antigrav. Attention dans 50 mètres la bifurcation vers mon bloc d'habitation. Je saute d'un tapis à l'autre vers la droite. J'arrive sur le tapis lent qui tourne à droite, puis sur la ligne qui rejoint mon immeuble. Une fois sur la ligne, je saute de bandes en bandes afin de rejoindre le tapis rapide du centre. Après quelques bons j'arrive à l'entrée de mon bloc.

La résidence des dieux, un bloc de cent par cent mètres et de 60 étages de haut, bloc de luxe avec un jardin central et un puits de lumière, tous les commerces et les services nécessaires dans le bloc. Certaines personnes travaillant à domicile ne sortent jamais de leur bloc. D'ailleurs pourquoi sortir, pour respirer les miasmes de notre atmosphère, suer ou grelotter, alors que tout peut être atteint ici à l'abri, dans une atmosphère purifiée et conditionnée. Ascenseur transparent, vu plongeante sur le jardin intérieur situé dans le puits de lumière. 43ème étage. Des gosses jouent dans le couloir, j'achète du gouliat frit à un marchand ambulant circulant dans le couloir, voilà ma porte. Je rentre.

Enfin chez soi. "Erika." "Oui, mon amour." "Le concert n'a pas été annulé, il est toujours pour ce soir, l'écran télé fenêtre a été réparée et vous êtes toujours aussi belle." "Merci." L'avantage des ordinateurs c'est leur fidélité. Je prends un verre d'alcool, je m'assois devant la fenêtre et contemple le désert, j'adore regarder le mouvement du sable sous le vent, écouter cette brise, voir de temps en temps une tempête de sable, rien de plus relaxant. Calme. Sérénité.

- "Chéri, peux-tu changer la vue ? J'aimerais voir le paysage de l'astéroïde Calida."

- "Voulez-vous la bande avec la pluie de comètes ?"

- "Oui et fais jouer des coeurs d'église en fond sonore."

- "Erika, est-ce que vous désirez ?"

- "Exactement, quel amour." J'adore cette vue, je devrais sortir du Royaume, allez visiter l'espace, mais je n'ai pas le temps. Repos.

- "Erika, j'ai une communication pour vous de Giliat"

- "Dis lui d'aller se faire..."

- "Certainement madame."

Il est temps de se préparer, douche, maquillage, tatouage temporaire, vêtement sexy, me voilà prête.

- "Amour, je voudrais une nutri pâte arôme Otar."

- "Madame, dans 1 minute ce sera prêt."

Absorption expresse. Course rapide vers l'ascenseur. Je saute sur les tapis, direction la station du tube. Descente dans le tube, c'est très pratique, les navettes parcourant le tube sous terrain vous permettent de vous déplacer rapidement sous toute la surface d'Oursta Nortri. Direction l'ascenseur orbital. La merveille des Cyrfills, une tour de plastacier de 150 000 km de haut, parcourue par des rames fixées sur des rails verticales, permettant d'atteindre l'astroport orbital en 7 heures depuis la surface de la planète. Après avoir payé, me voilà dans la rame regardant la surface s'éloigner, j'absorbe 2 euphorisants, et m'allonge dans la couchette.

Le haut-parleur annonce l'arrivée à la plate-forme. Je détache la ceinture de la couchette et j'effectue un bon hors du lit, j'adore l'état d'apesanteur, petite toilette. Je sors dans le couloir de la rame, les voyageurs de l'espace s'entassent avec leurs bagages dans le couloir, attendant impatiemment l'ouverture des portes. On arrive, déplacement dans des couloirs bondés, les panneaux lumineux indiquent les destinations rêvées, New China, Cyrfill3, Soleil, Ourlime... Je me dirige dans la direction de l'astroport des vols intérieurs, section vol orbitaux, direction l'arène orbitale.

La navette s'accote au quai de transbordement de l'arène. J'entre, une foule multicolore, bigarrée, toutes les excentricités du Royaume, personnes à moitié nues ou au contraire engoncées dans des armures de parades luisantes, possédant le dernier joyau cybernétique ou génétique greffé sur le corps, yeux entièrement en or, plumages greffé à la place des cheveux et autres monstruosité volettent emplissant la salle d'entrée. Je donne mon billet, me saisit de ma ceinture répulsive et me dirige à grands bonds vers la salle de concert. Celle-ci est quasiment remplie, ses parois en forme ovoïde sont noires de mondes, ma ceinture s'enclenche dès l'entrée. Très habituée à la manipuler je décolle instantanément et me place près de la scène. La ceinture me plaque vers la paroi. Quelques coups de pieds et je m'élanche en l'air vers le centre, devant, derrière, en haut en bas toutes les parois sont occupées. La ceinture m'attire vers la paroi, je me dirige vers un spectateur immobile. Au moment du contact nos champs se mettent en marche, nous ricochons l'un contre l'autre sans s'être entré en contact. Lui non préparé, part sans contrôler sa trajectoire ricocher sur la foule derrière lui, faisant décoller tout ce beau monde. Et j'atterris sur une place libre.

Ca y est, le champ protégeant le groupe s'éclaircit. Les distorsions électriques commencent à emplir la salle, les jeux de laser, lumière et fumée partent. La foule frénétiquement se jette en l'air, commençant à s'entrechoquer dans une transe musicale. Je me lance en l'air, tourbillonnante, fonçant sur les gens, la musique dans la tête j'oublie, et crie avec le groupe "AZAH".

VI - L'ATLAS DE LA CONFEDERATION ET DE SES PROCHES VOISINS

“ Chaque jour nous explorons l'univers, découvrons de nouvelles planètes et quelques fois de nouvelles civilisations. Notre foi nous pousse à leur révéler l'existence d'Azah, mais ne nous laissons pas aveugler, ne détruisons pas la diversité culturelle, laissons chaque culture faire ses choix. Nous ne devons pas imposer notre culture. ”

Grand Sage Chercheur Liette Elson, Notre Voie

VI.1 - La première région de la CoMoP

Luna

Principales étoiles : Soleil, Irtia, Nueva España

Population : 3,6 milliards d'humains

Origine de la population : Terre (Soleil)

Régime politique : Théocratique parlementaire, le législatif est contrôlé par un parlement élu démocratiquement, l'exécutif est contrôlé par la hiérarchie religieuse.

Culture de la population : Principalement religieuse et industrielle, ainsi qu'une âme de pionniers.

Organisation familiale : Variable, mais généralement couple avec enfants.

Morale des habitants : Suit les principes de la Religion de la Conscience Universelle.

Le niveau d'éducation de la population : Elevé.

Moralité du gouvernement : Très bonne.

Niveau technologique : Post spatial, c'est le monde le plus avancé technologiquement de tous les mondes connus.

Relations avec la CoMoP : Bonne, Luna est une des nations dirigeantes de la Confédération, et la nation fondatrice de la CoMoP.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : Excellente, Luna est dirigée par l'Eglise.

Soleil (Principale planètes : Terre, Mars)

Carte : N0E0A0

Terre

Gravité : 1 g

Hydrographie : 70 %

Atmosphère : Respirable.

Température moyenne de l'atmosphère : Normale.

Climats : Tempéré, tropicale, désertiques, arctique.

Végétation et animaux : Très grande diversité d'espèces.

Population : 1,5 milliard d'humains

Economie : Agriculture, matières premières, industries de hautes technologies, services.

Planète abritant l'assemblée de la CoMoP.

La société terrienne a été entièrement reconstruite après le grand cataclysme, celle-ci a été modelée à l'image d'une société idéale selon les principes de la Religion.

Lune (Satellite de la Terre)

Gravité :

Hydrographie : 0 %, planète non habitable sans équipement lourd.

Atmosphère : Inexistante.

Végétations et animaux : Aucune vie en dehors des jardins sous serres et des cultures hydroponiques.

Population : 200 millions d'humains d'origine terrienne.
Economie : Chantiers spatiaux, recherche, services

Centre nerveux de la Religion de la Conscience Universelle.

La Lune est entièrement entourée d'une couche solide de couleur rouge de 10 km d'épais à 5700 km d'altitude.

Mars

Gravité :

Hydrographie : 0 %, mais la planète Mars possède d'importantes réserves d'eau sous formes de glaciers situées aux pôles, planète non habitable sans équipement lourd.

Atmosphère : Inexistante.

Végétations et animaux : Aucune vie en dehors des jardins sous serres et des cultures hydroponiques.

Population : 700 millions d'humains d'origine terrienne

Economie : Exploitation minière, industrie de traitement, industrie lourde, chantiers spatiaux, industrie de haute technologie, recherche.

D'autres corps stellaires sont habités dans le système solaire, telle que quelques astéroïdes, ils abritent principalement des centres miniers ou de recherche.

Irtia (Principale planète : Irtia1)

Carte : N1O1A0

Irtia1

Gravité : 1,2 g

Hydrographie : 20 %

Atmosphère : Tenue, respirable avec un filtre.

Température moyenne de l'atmosphère : Normale, avec de forte variation de température entre le jour et la nuit.

Climats : Principalement désertique et quelques zones tempérées, planète inhabitable sans équipement léger.

Végétations et animaux : Des lichens et quelques arbustes, des insectes et des poissons ont été introduits sur la planète.

Population : 500 millions d'humains d'origine terrienne.

Economie : Industries lourdes, industries de bien de consommation.

Nueva España (Principale planète : Nueva Sévilla)

Carte : N1O1A0

Nueva Sévilla

Gravité : 0,9 g

Hydrographie : 60 %

Atmosphère : Respirable.

Température moyenne de l'atmosphère : Froide.

Climats : Arctique, tempéré.

Végétations et animaux : Des forêts ont été plantées et des animaux introduits.

Population : 700 millions d'humains d'origine terrienne.

Economie : Agriculture, industries lourdes, recherche scientifique.

Kirial

Carte : N1O1A0

Principale planète : Olds

Régime politique : Aristocratie monétaire

Population : 1,3 milliard d'humains

Origine de la population : Olds (Kirial)

Culture de la population : Marchande.

Organisation familiale : Polygamie.

Morale des habitants : Le kirialien parcourt le monde connu, toujours à la recherche de bonnes affaires, mais il retourne toujours chez lui, étant très peu enclin à s'installer ailleurs que sur Kirial. C'est généralement un être cultivé et raffiné adorant les contacts sociaux.

Le niveau d'éducation de la population : Bon.

Organisation sociale : La société est organisée en de multiples entreprises familiales, les plus riches entreprises ayant accès à la direction de l'état. Les kirialiens vivent sur un monde aux immenses ressources minérales qu'ils exploitent avec parcimonie, ils ont développé quelques industries, mais préfèrent effectuer du commerce. La stabilité de leur monnaie, le Kirialis, devenue la principale unité d'échange du monde connu, est la fierté de leur nation.

La moralité du gouvernement : Bonne.

Niveau technologique : Post spatial. Les kirialiens avaient atteints l'âge post industriel avant le contact avec Luna, mais avaient volontairement renoncé à l'exploration spatiale en raison du coût d'un tel programme et de sa faible rentabilité.

Relations avec la CoMoP : Très bonne coopération.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : Bonne, l'Eglise est bien implantée sur Olds.

Olds

Gravité : 1,1 g

Hydrographie : 60 %

Atmosphère : respirable.

Température moyenne de l'atmosphère : Froide.

Climats : Arctique et tempéré.

Population : 1,3 milliard d'humains.

Economie : Services financiers, commerce, matière première.

VI.2 - La deuxième région de la CoMoP**Le royaume des Cyrfills**

Principales étoiles : Cyrfill1, Cyrfill2, Cyrfill3

Population : 17,5 milliards d'humain

Origine de la population : Oursta Nortri (Cyrfill1)

Régime politique : Monarchie parlementaire, le législatif est contrôlé par 2 chambres, une élue démocratiquement, l'autre aristocratique, l'exécutif est contrôlé par les chambres, sauf la politique extérieure et de défense qui dépendent directement du Prince.

Culture de la population : Productivité, le royaume est hyper industrialisé. Les habitants s'entassent dans d'immenses centres urbains. Oursta Nortri est surpeuplé et très polluée, l'outrageux développement industriel ayant endommagé irrémédiablement les ressources écologiques de la planète.

Organisation familiale : Couples élevant leurs enfants, ou vagabondage sexuel avec la mère ou le père s'occupant seul de l'éducation des enfants.

Morale des habitants : Les cyrfilliens sont matérialistes et individualistes, mais la Religion humanise leur comportement.

Le niveau d'éducation de la population : Elevé.

Moralité du gouvernement : Correcte, on dénombre quelques cas de corruption mais ceux-ci semblent rester l'exception.

Niveau technologique : Le royaume des Cyrfills avait atteint l'ère post spatiale avant le contact avec Luna.

Relations avec la CoMoP : Le Royaume des Cyrfills est la nation la plus puissante de la Confédération, possédant une importante population, la plus grande richesse et partageant la direction de la CoMoP avec Luna.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : La Religion est très bien implantée dans le Royaume des Cyrfills, c'est la religion d'état et elle compte énormément de fidèle dans la population.

Le royaume des Cyrfill était, avant sa découverte par Luna, une civilisation post spatiale ayant colonisé un autre système stellaire Cyrfill2.

Pour le développement de ses colonies le Royaume de Cyrfill avait utilisé des vaisseaux mondes de plusieurs kilomètres de long, abritant 2 à 3 000 personnes, propulsés à une vitesse de 20 000 km/s. Les voyageurs mettant 500 ans pour accomplir le trajet jusqu'à Cyrfill2.

Bien peu de vaisseaux mondes arrivèrent à destination avec une population n'ayant pas dégénéré intellectuellement, quand ils ne s'étaient pas autodétruits lors du voyage.

Plus de 200 vaisseaux mondes furent lancés, durant les 1 000 ans du programme spatial cyrfillien, certains, ayant dévié de leur trajectoire, tels des vaisseaux fantômes parcourent encore l'espace.

Cyrfill1 (Principale planète : Oursta Nortri)

Carte : N1E1A0

| |
|---|
| <p>Oursta Nortri</p> <p>Gravité : 1,3 g</p> <p>Hydrographie : 70 %</p> <p>Atmosphère : Difficilement respirable sans filtre, la pollution l'ayant irrémédiablement endommagé.</p> <p>Température moyenne de l'atmosphère : Chaude à cause de l'effet de serre lié à la forte proportion de gaz carbonique dans l'atmosphère.</p> <p>Climats : Tropical, tempéré, désertique.</p> <p>Végétations et animaux : Peu de vie sauvage, seuls subsistent les espèces cultivées ou élevées, ainsi que les animaux domestiques.</p> <p>Population : 15 milliards d'humains</p> <p>Economie : Industrie lourde, chantiers spatiaux, industries de pointes, chimie, produits biologiques...</p> |
|---|

| |
|--|
| <p>La République d'Ouar</p> <p>Principales étoiles : Ouleï, Euaï, Oum'ahour</p> |
|--|

Population : 1,8 milliards d'ouariens.

Origine de la population : Ouar (Ouleï)

Régime politique : République aléatoire. Les parlementaires sont désignés aléatoirement, tout les 5 ans, parmi la fraction des citoyens ayant réussi les tests d'aptitudes politiques, environ 15 % de la population, ensuite ils élisent les membres de l'exécutif.

Culture de la population : Pastorale.

Description de la race : Les ouariens sont des humains ayant légèrement muté. Les hommes mesurent en moyenne 1,50 mètre et les femmes 1,40 mètre. Ils sont massifs, ont le système pileux plus développé, que ce soit les hommes ou les femmes qui possèdent un fin duvet sur le visage. Leurs poils sont roux et la peau est de couleur rougeâtre.

Organisation familiale : Polygamie et Polyandrie, le ou la chef de famille peut entretenir au tant de maris ou de femmes que sa richesse lui permet.

Morale des habitants : L'ouarien est un personnage très calme, bavard avec ses semblables, muet avec les étrangers, peu curieux, très attaché aux plaisirs de la table et de la chair. La civilisation ouarienne est très méfiante vis

à vis de l'étranger, évitant tout contact avec les individus non ouariens, et refusant toute immigration non indispensable.

Le niveau d'éducation de la population : Elevé.

Organisation sociale : La société est divisée en petite communauté regroupant plusieurs familles et dirigé par un sage.

Moralité du gouvernement : Intégrité totale.

Niveau technologique : Préindustriel et partiellement post spatiale.

Relations avec la CoMoP : Monde en retrait de la Confédération, il participe aux décisions, mais n'apprécie pas les interventions extérieures à la CoMoP et s'oppose à tout transfert de pouvoir des états vers l'assemblée.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : La Religion fut partiellement acceptée par les ouariens, certains furent formés à la prêtrise, mais malgré tous les efforts déployés par Luna la République d'Ouar reste la civilisation la moins influencée par la Religion dans l'ensemble de la Confédération.

Toutes les personnes issues de manipulations génétiques sont interdites sur le sol de la République.

Lorsque les ouariens furent découvert, leur technologie était post industrielle, mais leur système social et le niveau d'éducation de la population étaient très avancés. Ils ne pratiquaient plus aucune recherche scientifique car ayant atteint tous les objectifs qu'ils pouvaient désirer.

La société ouarienne ayant atteint un équilibre parfait entre la collectivité et l'individu, entre la société et son environnement, plus rien ne pouvait perturber sa stagnation.

Après une longue étude de cette civilisation, Luna décida d'établir un contact avec cette société.

Le contact avec l'outre espace ne changea nullement la société ouarienne, celle-ci intégrant les nouvelles découvertes à sa culture, utilisant les nouveaux appareils, mais sans se lancer dans la recherche scientifique.

Elle colonisa quelques planètes avec l'aide de Luna, y reconstruisant des sociétés copies de celle de la planète mère.

Ouleï (Principale planète : Ouar)

Carte : N1E1A0

Ouar

Gravité : 1,3 g

Hydrographie : 65 %

Atmosphère : Respirable.

Température moyenne de l'atmosphère : Chaude.

Climats : tempéré et tropical.

Population : 1,2 milliards d'ouariens.

Economie : agriculture, artisanat.

VI.3 - La troisième région de la CoMoP

La démocratie de Xsx

Principales étoiles : Ourlime, Jrto et Ppili

Population : 800 millions d'humains

Origine de la population : Xsx (Ourlime)

Régime politique : démocratie populaire totale. Pour chaque décision législative ou même exécutive, l'ensemble de la population est consulté grâce à un réseau électronique couvrant toutes les planètes et dirigé par un giga ordinateur central.

Culture de la population : Les xsxiens sont un peuple d'érudits et de chercheurs dans tous les domaines technologiques et les sciences humaines.

Organisation familiale : Solitaire. Le xsxien refuse tout contact humain, il contente ses désires sexuels à l'aide de drogues et engendre les enfants artificiellement. Le parent éduquera son enfant qui sera généralement le seul, mais pour cela il utilisera des robots, réduisant au minimum les contacts physiques.

Morale des habitants : Le xsxien est une personne très calme, solitaire, refusant tout contact physique avec un humain. Il établit les contacts avec le monde extérieur à l'aide du réseau de communication très développé dans l'ensemble de la démocratie de Xsx. Pour subvenir à ses besoins il utilisera ses robots.

Le niveau d'éducation de la population : Très élevé.

Organisation sociale : Aucune, chaque individu vit dans son petit monde, généralement sa propriété et participe aux décisions collectives grâce au réseau de communication.

Moralité du gouvernement : Parfaite

Niveau technologique : Post spatiale. Leur très jeune civilisation a, plus rapidement qu'une autre, franchi les étapes sur le chemin du développement scientifique. C'est l'une des seules sociétés à avoir assimilé les découvertes révélées par Luna et à continuer à pratiquer de la recherche scientifique à haut niveau. Elle arrive à damner le pion aux Missionnaires dans quelques domaines tels que l'informatique et la robotique.

Relations avec la CoMoP : Très bonne, ils oeuvrent avec Luna à la construction de la Confédération.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : Les Xsxiens firent bon accueil à la Religion, bien que celle-ci ne compte encore que peu de fidèles.

Ourlime (Principale planète : Xsx)

Carte : S1E1A0

Xsx

Gravité : 1,3 g

Hydrographie : 30 %

Atmosphère : Respirable.

Température moyenne de l'atmosphère : Chaude.

Climats : Désertique et tempéré

Population : 500 millions d'humains.

Economie : Informatique, robotique, exploitation des ressources minières et recherche.

Babylonia

Principales étoiles : Erx, Ays et Comopia

Population : 2,5 milliards d'humains (85 %) et de mutants (15 %).

Origine de la population : Luna, le Royaume des Cyrfills, le Pligiar d'Otar, la démocratie de Xsx, la République d'Ouar et l'Oligarchie d'Ustril.

Régime politique : Démocratie parlementaire

Culture de la population : Commerçante, chaque communauté culturelle a conservé ses habitudes et ses façons de vivre.

Morale des habitants : Bonne, respect de la différence, très bon accueil des étrangers.

Le niveau d'éducation de la population : Correcte.

Organisation sociale : Confédération de différantes cultures.

Moralité du gouvernement : Correcte.

Niveau technologique : Post spatial.

Relations avec la CoMoP : Bonne, état très actif.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : Bonne, la Religion est très présente.

Erx (Principale planète : Concordia)

Carte : S1E1A0

Concordia

Gravité : 0,7 g

Hydrographie : 0 %

Atmosphère : Existante mais très infime proportion d'oxygène, nécessite l'utilisation d'un appareil respiratoire.

Température moyenne de l'atmosphère : Froide.

Climats : Arctique avec quelques zones tempérées situées sur l'équateur.
 Population : 1,2 milliards d'habitants.
 Economie : Matières premières, industrie lourde.

La colonisation de ses mondes a été retardée à la suite de l'échec des Colonies Unifiées. Le principe de l'intégration culturelle a été écarté des objectifs de la colonie de Babylonia. Il a été remplacé par une volonté de faire cohabiter et coopérer amicalement les différentes cultures de la Confédération.

Contrairement aux nouvelles colonies, cet objectif a été rempli, aboutissant à la création d'un état composé d'une mosaïque de cultures oeuvrant ensembles et dans le respect de la différence culturelle.

Belg

Carte : S1E1A0

Principale planète : Ilt

Population : 500 millions de belgiens

Origine de la population : Belg (Ilt)

Régime politique : Impérial totalitaire

Culture de la population : La civilisation belge est une civilisation marine nomade.

Description de la race : Les belgiens sont de petits humains, 1,60 mètres, aux membres atrophiés. Ils ne peuvent respirer dans l'eau, mais sont capables de rester 20 minutes sous l'eau sans respirer. Leur peau est recouverte de fines écailles légèrement argentées, ils sont dépourvus de tout système pileux.

Organisation familiale : Collectif, tout est partagé à bord de l'embarcation.

Morale des habitants : Le belge est un personnage acceptant le contact avec les autres cultures, généralement bon vivant et travailleur, mais n'aimant pas trop s'éloigner des siens et de son embarcation. Malgré le contact avec Luna, les belgiens n'ont que très peu changé leur mode de vie, bien peu d'appareils manufacturés ayant pénétré à bord de leurs embarcations. Ils ont essaimé sur quelques mondes, mais conservent leur mode de vie ancestral.

Le niveau d'éducation de la population : Faible.

Organisation sociale : Ils vivent en groupes d'une centaine d'individus, nomades se déplaçant sur de vastes voiliers ou bateaux à moteurs, s'amarrant à d'autres collectivités temporairement, puis repartant suivant la migration des espèces marines assurant leur subsistance.

Moralité du gouvernement : Bonne.

Niveau technologique : Post spatial. Les belgiens n'avaient pas réellement atteint l'âge post industriel avant le contact avec la CoMoP. Leur civilisation nomade ne leur permettait pas de créer des industries. Mais ils avaient accompli de nombreuses découvertes scientifiques, telle que de la radiophonie, l'électricité, l'énergie solaire, et fabriquaient artisanalement, à bord de leurs bateaux, les quelques appareils technologiques qu'ils utilisaient.

Relations avec la CoMoP : Bonne et calme.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : La Religion est implantée, mais ne compte pas beaucoup de fidèles.

Ilt

Gravité : 1,2 g

Hydrographie : 90 %

Atmosphère : Nécessite un filtre respiratoire.

Température moyenne de l'atmosphère : Froide.

Climats : Arctique avec de nombreuses zones tempérées.

Population : 500 millions de belgiens.

Economie : pisciculture, artisanat.

VI.4 - La quatrième région de la CoMoP

Les Nouvelles Terres

Principales étoiles : Asia, Europa

Population : 1,1 milliard d'humains

Origine de la population : Terre (Soleil)

Régime politique : Démocratie parlementaire

Culture de la population : Commerçante et aventuriers.

Organisation familiale : Très libérale, cela dépend des communautés.

Morale des habitants : Suit les principes d'Azah.

Le niveau d'éducation de la population : Correcte.

Moralité du gouvernement : Correcte.

Niveau technologique : Post spatiale.

Relations avec la CoMoP : Très bonne, monde actif au sein de la Confédération.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : La Religion est très bien implantée sur les Nouvelles Terres.

Premières colonies spatiales extérieures à Luna, le peuplement des Nouvelles Terres a été effectué par la population lunienne et terrienne. Après le grand cataclysme, Luna a installé un pont spatial entre la Terre et les Nouvelles Terres, promettant aux terriens la richesse dans les nouvelles colonies spatiales.

Les Nouvelles Terres sont politiquement très proches de Luna, mais leurs relations sont ambiguës. Ces colonies conservent l'héritage culturel de l'ancienne Terre et tiennent Luna pour partiellement responsable du Grand Cataclysme.

Asia (Principale planète : New China)

Carte : N1O1A0

New China

Gravité : 0,7 g

Hydrographie : 50 %

Atmosphère : Contient de faible proportion d'oxygène, nécessite l'utilisation d'un filtre respiratoire.

Température moyenne de l'atmosphère : chaude.

Climats : Tropicale, tempéré, désertique, arctique.

Population : 700 millions d'humains, provenant principalement de l'ancienne Asie terrienne.

Economie : Matière première, la planète est très riche en gisement minier.

Les Colonies Unifiées

Principales étoiles : New India, Jyl et Eirs

Population : 4,2 milliards d'humains (94 %) et de mutants (6 %).

Origine de la population : Terre (Soleil), Otar (Mntur), Oursta Nortri (Cyrfill1) et Xsx (Ourlime).

Régime politique : Démocratie parlementaire

Culture de la population : Les différentes communautés ont conservé leurs habitudes culturelles d'origine.

Organisation familiale : Variable en fonction de l'origine culturelle.

Morale des habitants : Egoïstes, xénophobes et agressifs.

Le niveau d'éducation de la population : Moyen.

Organisation sociale : Variable en fonction de la culture d'origine.

Moralité du gouvernement : Suspecte, chaque dirigeant favorisant sa communauté au détriment des autres.

Niveau technologique : Post spatiale.

Relations avec la CoMoP : Correcte, mais tendue car les colonies essaient d'empêcher la CoMoP de s'ingérer dans leurs affaires internes.

Relations avec la Religion de la Conscience universelle : Correcte, mais les Missionnaires ne sont pas bien appréciés. La religion ne compte pas un grand nombre de fidèles.

Colonies fondées après Africa, elles l'ont été dans le but d'intégrer des individus provenant des différentes cultures de la Confédération dans un unique ensemble politique.

L'intégration des différentes cultures a complètement échoué. L'idée initiale étant de mélanger toutes les cultures pour favoriser émergence d'une culture universelle. Mais cela n'a entraîné qu'une domination de la culture terrienne majoritaire sur les autres ethnies, créant des tensions raciales, aboutissant finalement à un morcellement de chaque planète en différentes communautés culturelles autonomes.

Les Colonies Unifiées possèdent le plus fort taux de délinquance de la Confédération. De nombreux groupes terroristes et bandes armées vivent dans cet ensemble politique. New India est la plaque tournante de la pègre dans la CoMoP. La corruption frappe l'ensemble de la classe politique.

New India (Principale planète : Gange)

Carte : S1E1A0

| |
|--|
| <p>Gange</p> <p>Gravité : 1,3 g Hydrographie : 40 % Atmosphère : Respirable avec un filtre. Température moyenne de l'atmosphère : Chaude. Climats : Tropicale et tempéré Population : 2,9 milliards d'humains, terriens 45 %, otariens 35 %, cyrfilliens 17 %, Xsxiens 3 %.</p> <p>Economie : Industrie de consommation, industrie lourde, trafics divers.</p> |
|--|

VI.5 - La cinquième région de la CoMoP

L'Oligarchie d'Ustril

Principales étoiles : Mnst, Lmnr, Rtg'r

Population : 900 millions d'ustriliens.

Origine de la population : Ustril (Mnst)

Régime politique : Oligarchie, le pouvoir est en entre les mains de quelques grands connaisseurs.

Culture de la population : est axée sur le développement de la maîtrise de la connaissance et une vie en harmonie avec la nature.

Le développement de la culture ustrilienne s'est effectué dans une autre direction que celle de la recherche scientifique. Une autre conception de l'univers et du savoir, une connaissance intuitive que nous appellerions magie ou qui se rapprocherait des pouvoirs psychiques. Cette connaissance permet à ses utilisateurs de faire voyager des personnes ou des objets à travers l'espace, de diriger la nature, de diriger des énergies présentes dans l'univers, de défier les lois de la physique.

Les ustriliens vivent en harmonie totale avec la nature, la commandant, dirigeant les animaux et les plantes, extrayant toutes sortes de produits et plus particulièrement les drogues dont ils sont très friands. Celles-ci pouvant être de détentes ou des stimulateurs corporels.

Description de la race : Les ustriliens sont des humains ayant muté, ils sont très maigres, 50 kilogrammes pour 1,70 mètres en moyenne, leur peau est blanche très claire, les vaisseaux sanguins se voyant en transparence, les cheveux et les yeux très faiblement pigmentés.

Organisation familiale : Polyandrie.

Morale des habitants : L'ustrilien ne vit que pour servir son connaisseur qui lui ne vit que pour augmenter sa maîtrise de la connaissance. Leur société n'est pas matérialiste, plutôt collectiviste, la violence quasiment absente. La technologie est un tabou de leur société, ils refusent la présence tout objet manufacturé sur leur sol, ainsi que les personnes issues de manipulations génétiques. Les connaisseurs refusent de s'approcher ne serait ce que de quelques

kilomètres d'un objet manufacturé, d'absorber tout produit non naturel, il en est de même des innocents. Les connaisseurs ne se déplacent que sur les planètes jugées pures.

Le niveau d'éducation de la population : Faible.

Organisation sociale : La société est organisée en caste selon le niveau de maîtrise de la connaissance que possède l'individu.

A la tête de la société se situent les grands connaisseurs, une dizaine, au pouvoir immense qui les rend capables de faire voyager les individus ou les objets dans l'espace. Une faible partie de la population est capable d'exercer la connaissance, moins d'un million et uniquement des femmes, bien peu à un niveau suffisant pour défier les lois de la physique. Les innocents, ceux qui ne peuvent exercer la connaissance, ont un statut de serfs, ils dépendent d'un connaisseur qui dirige leur travail afin que ceux-ci lui amènent les éléments nécessaires à la pratique de la connaissance. Le connaisseur se consacre exclusivement à ses recherches, un connaisseur contrôle de 100 à 100 000 innocents en fonction de son pouvoir.

Une nouvelle caste est apparue depuis l'établissement du contact avec la Confédération, ce sont les impurs, recrutés parmi les innocents. Ce sont les seuls ustriliens autorisés à avoir un contact avec la technologie et donc à voyager sur les mondes extérieurs à l'oligarchie. Ils représentent les connaisseurs à l'assemblée et dans tout le monde connu. Ils sont en possession d'un grand pouvoir car les connaisseurs ne peuvent communiquer et recevoir des informations de l'extérieur que par l'intermédiaire des impurs.

Moralité du gouvernement : Intègre en ce qui concerne les connaisseurs, mais les impures sont très opportunistes.

Niveau technologique : Post spatiale, sans avoir accompli aucune découverte technologique majeure. La civilisation ustrilienne a atteint l'âge post spatial sans avoir développé aucune industrie et avec peu de recherches scientifiques. Elle avait déjà faiblement colonisé les systèmes stellaires de Lmnr et Rtg'r en utilisant la connaissance.

Relations avec la CoMoP : L'Oligarchie à cause de son isolement est très peu présente dans la Confédération, mais les ustriliens ont toujours été solidaires du destin des autres peuples de la CoMoP.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : La Religion a assez bien été acceptée par les connaisseurs, celle-ci correspondant à leur philosophie de l'univers.

Mnst (Principale planète : Ustril)

Carte : N1O1A0

| |
|--|
| <p>Ustril</p> <p>Gravité : 1,2 g</p> <p>Hydrographie : 10 %, mais l'atmosphère est saturée de particule d'eau.</p> <p>Atmosphère : Possède une faible quantité d'oxygène, nécessite l'utilisation d'un filtre respiratoire.</p> <p>Température moyenne de l'atmosphère : Normale.</p> <p>Climats : Tropicale, tempéré et arctique.</p> <p>Population : 700 millions d'ustriliens.</p> <p>Economie : Drogues et autres produits biologiques.</p> |
|--|

Le Pligiar d'Otar

Principales étoiles : Mntur, W'r'tarl, Whirst, Urstim, Mlatr

Population : 25 milliards d'humains.

Origine de la population : Otar (Mntur)

Régime politique : Pligiar, féodal parlementaire.

Culture de la population : Guerrière. La planète Otar est divisée en de multiples seigneuries commandées par des nobles guerriers selon un système politique féodal. La guerre est constante entre ces seigneurs, mais celle-ci est codifiée dans les lois d'Otar, fixant tous les paramètres du type d'armement autorisé, au montant des impôts pouvant être prélevé sur la population... Ces lois, respectées par chacun, permettent de limiter les pertes de civils et les destructions lors des affrontements.

Organisation familiale : Couple élevant leur enfant, le seigneur pouvant éventuellement prélever des enfants en jeune âge à la population pour en faire des guerriers.

Morale des habitants : La noblesse du guerrier et le courage sont les deux valeurs morales de la société otarienne. Mais la stratégie et la ruse sont aussi appréciées.

Le niveau d'éducation de la population : Faible.

Organisation sociale : Féodale sans servage.

Moralité du gouvernement : Correcte.

Niveau technologique : Le Pligiar d'Otar est une civilisation post spatial ayant réussi, avant le contact avec Luna, à lancer des sondes automatiques dans son système planétaire.

Relations avec la CoMoP : Très bonne, le Pligiar oeuvre grandement à la construction de la Confédération dans les domaines qu'il maîtrise.

Relations avec la Religion de la Conscience Universelle : La Religion est très bien implantée dans le Pligiar d'Otar.

Mntur (Principale planète : Otar)

Carte : S1O1A0

| |
|--|
| <p>Otar</p> <p>Gravité : 1,2 g Hydrographie : 20 % Atmosphère : Respirable. Température moyenne de l'atmosphère : Normale. Climats : Tempéré, désertique, tropicale, arctique. Population : 13 milliards d'humains. Economie : Armement, industrie de consommation.</p> |
|--|

Suite à la colonisation des mondes environnant grâce à l'aide de Luna, de nouvelles seigneuries apparurent outre espace, et une extension des conflits à d'autres planètes mais une interdiction de toute lutte spatiale.

| | |
|--|-----------------------|
| <p>Africa</p> <p>Principale planète : Nouveau Congo</p> | <p>Carte : S1O1A0</p> |
|--|-----------------------|

Population : 1,7 milliard d'humains et de mutants.

Origine de la population : Terre (Soleil) et de multiples autres planètes de la CoMoP.

Régime politique : Démocratie parlementaire

Culture de la population : Artistique, fortement influencée par l'ancienne culture terrienne noire africaine.

Organisation familiale : Collectif, une famille regroupe plusieurs individus aux moeurs très libres.

Morale des habitants : Très tolérante, la société accepte toutes les excentricités tant qu'elles ne sont pas dangereuses.

Le niveau d'éducation de la population : Elevé.

Organisation sociale : La société se décompose en de multiples familles d'une dizaine d'individu à l'intérieure desquelles tout est collectivisé.

Moralité du gouvernement : Suspecte, la corruption est assez importante.

Niveau technologique : Post spatial.

Relations avec la CoMoP : Bonne, bien que le monde ne soit pas un des plus actif à l'assemblée pour résoudre les problèmes.

Relations avec la Religion de la Conscience universelle : Excellente, c'est le monde possédant la plus forte proportion de croyants de toute la Confédération mis à part la Lune.

Ancienne colonie de Luna, elle a acquis rapidement son indépendance, tout en conservant des liens très étroits avec Luna.

Après la première vague de colons terriens, elle a encouragé l'immigration des individus provenant des autres civilisations de la Confédération.

Nouveau Congo

Gravité : 0,6 g
 Hydrographie : 80 %
 Atmosphère : Respirable avec un filtre.
 Température moyenne de l'atmosphère : Normale.
 Climats : tropical et tempéré.
 Population : 1,7 milliard d'humains (98 %) et de mutants (2 %)
 Economie : Oeuvres artistiques et artisanat.

VI.6 - Les mondes extérieurs proches de la CoMoP**L'Empire du grand Khan**

Etoile : Khana Asta

Population : 10 millions d'humains et de mutants.
 Origine de la population : marginaux de toute origine.
 Régime politique : pouvoir absolu dans les mains du grand Khan.
 Culture : Guerrière
 Organisation familiale : Polygamie

Morale : La population regroupe des marginaux ayant abandonné leur monde pour servir le Khan et leurs descendants. Leur moralité est douteuse, mais le Khan à l'aide d'une police spéciale et des robots de surveillance arrive à contrôler ses hommes. Ceux-ci acceptent bien les contacts avec l'étranger.

Education : L'éducation de la population est faible, mais le Khan s'est entouré d'une élite d'érudits et de scientifiques.

Organisation sociale : Mélange d'anarchie et de régime policier, l'individu est à peu près libre de faire bon ce qui bon lui semble tant qu'il ne dérange personne. Aucune aide sociale.

Moralité du gouvernement : Le Khan est réputé pour être inflexible et de n'avoir qu'une parole.

Niveau technologique : Post spatial. Quelques villes accrochées sur les côtes. Tous les produits manufacturés peuvent être achetés, même ceux qui sont illégaux dans la CoMoP. Une usine de robotique produit les meilleurs robots de combat de tout le monde connu.

Relations avec la CoMoP : Bonne depuis que le Khan a abandonné la piraterie.

Relations avec la Religion de la Conscience universelle : Celle-ci est autorisée, deux temples sont installés sur la planète, mais la population des croyants est faible.

Khana Asta (Principale planète : Khana Terra)

Carte : S1E1A0

Khana Terra

Gravité : 0,7 g
 Hydrographie : 80 %
 Atmosphère : possède des faibles traces d'oxygène, nécessite l'utilisation d'un filtre respiratoire.
 Température moyenne de l'atmosphère : chaude.
 Climats : tempéré et tropicale
 Population : 10 millions d'humains et de mutants.
 Economie : Robotique, commerce de produits illégaux, mercenariat.

Arkhanar

Principales étoiles : Pechkla et Reba

Population : 3 milliards d'humains

Origine de la population : Arkhanar
 Régime politique : Oligarchie
 Culture : Les Arkhanariens sont principalement des agriculteurs.
 Organisation familiale : Couples unis élevant leurs enfants jusqu'à la majorité de ceux-ci.
 Morale : Le peuple est très religieux, religion monothéiste, et d'une grande moralité, ils sont méfiants vis à vis de l'étranger.
 Education : Le peuple est faiblement éduqué.
 Organisation sociale : La grande majorité de la population est en servage au service des grands propriétaires terriens qui sont les seuls à bénéficier de la technologie qu'ils ont acquise par contrebande.
 Moralité du gouvernement : Le gouvernement est très puissant, il regroupe les personnages les plus riches de la société, ayant comme but d'augmenter l'influence de leur civilisation sur l'espace l'environnant
 Niveau technologique : ils étaient au niveau antique, stade qui est toujours celui de la majorité de la population. Mais les dirigeants possèdent un grand éventail d'équipements modernes, notamment une flotte spatiale d'environ 3 Légions.
 Relations avec la CoMoP : Variable, de nombreuses tensions liées au désir d'indépendance des dirigeants.
 Relations avec la Religion de la Conscience universelle : La Religion est interdite dans tout l'Arkhanar.

Pechkla (Principale planète : Arkhanar)

Carte : N1E1A0

| |
|--|
| <p>Arkhanar</p> <p>Gravité : 0,9 g Hydrographie : 70 % Atmosphère : Respirable Température moyenne de l'atmosphère : Normale Climats : Tempéré, tropicale et arctique Population : 2,5 milliards d'humains Economie : agriculture, artisanat.</p> |
|--|

Le Royaume d'Urst' Yosum

Principal planète : Filgigar

Population : 15 millions d'humains.
 Origine de la population : Mntur. Urst' Yosum, explorateur du Pligiar d'Otar décida de déplacer tout son clan et son armée sur cette planète afin de se proclamer indépendant. Personnage très puissant au sein du Pligiar, il a put en braver les lois et échanger sa richesse dans le Pligiar contre ce monde.
 Régime politique : Monarchie parlementaire.
 Culture : Très proche de celle du Pligiar d'Otar.
 Relations avec la CoMoP : Monde associé, refusant de l'intégrer de peur des représailles du Pligiar.
 Relations avec la Religion de la Conscience universelle : La Religion est la religion officielle, elle possède une grande influence sur la population.

Urst' Yosum (Principale planète : Filgigar)

Carte : S1O1A0

| |
|--|
| <p>Filgigar</p> <p>Gravité : 0,6 g Hydrographie : 20 %</p> |
|--|

Atmosphère : Atmosphère possédant de faibles traces d'oxygène, nécessite l'utilisation d'un respirateur lourd.
 Température moyenne de l'atmosphère : Chaude
 Climats : Tempéré et désertique.
 Population : 15 millions d'humains.
 Economie : Mercenariat et production d'armement.

Totz

Principale étoile : Brechiliero

Population : 2 millions d'ustriliens
 Origine de la population : Ustril (Mnst)
 Régime politique : République populaire totale
 Culture : Commerçante

Morale : Cette colonie a été fondée par des ustriliens impures rejetés par les connaissants pour abus de pouvoirs. La communauté a bénéficié d'une aide discrète de Luna. Actuellement elle aide tous les ustriliens cherchant à fuir l'influence des connaissants.

Education : La communauté possède un niveau culturel correct.

Organisation sociale : Conserve les mêmes traits que la culture ustrilienne d'origine, sauf que l'oligarchie à fait place à une république, que la technologie est pleinement utilisée et la connaissance pas pratiquée.

Moralité du gouvernement : Irréprochable, les dirigeants changent tous les 4 ans afin d'éviter toute habitude du pouvoir.

Niveau technologique : Post spatiale, identique à celui de la Confédération.

Relations avec la CoMoP : Monde associé, L'Oligarchie d'Ustril s'oppose à ce qu'il intègre la Confédération.

Relations avec la Religion de la Conscience universelle : Unique religion, elle est très populaire.

Brechiliero (Principale planète : Totz)

Carte : N1O1A0

Totz

Gravité : 0,8 g
 Hydrographie : 0 %
 Atmosphère : Respirable
 Température moyenne de l'atmosphère : Glacé, pour pouvoir survivre il faut porter des combinaisons isolantes.
 Climats : Arctique
 Population : 2 millions d'ustriliens.
 Economie : Très faible

l'Autarquie de Rhodia

Principales étoiles : Rhodia, Widemos, Cassilylia

Population : 7 milliards d'humains
 Origine de la population : Rhodia
 Régime politique : Monarchie féodale

Culture : Intellectuelle

Organisation familiale : Couple et enfants.

Morale : Bonne. Les étrangers sont bien accueillis par les rhodiens, réputés pour être très ouverts.

Education : Haut niveau d'éducation de l'ensemble de la population.

Organisation sociale : Les seigneurs dirigent leur communauté sous le contrôle d'une assemblée, la société s'organise en de vaste ensemble politique ayant un objectif dans l'organisation de la société, ce peut être un objectif productif, de recherche ou d'organisation. Exemple de communauté politique : La seigneurie de l'énergie, la seigneurie de l'éducation, la seigneurie de la recherche spatiale... L'appartenance à un seigneur ne dépend pas de la situation géographique, car celui-ci ne possède pas de terres, mais d'un appareil de production, des usines, des bâtiments. Un seigneur dirige des personnes compétentes dans le domaine de sa seigneurie.

Moralité du gouvernement : La corruption est très grande.

Niveau technologique : Post spatial, industriel avant que Luna n'établisse le contact.

Relations avec la CoMoP : Monde associé, mais ils ne veulent pas intégrer la Confédération afin de conserver leur indépendance culturelle.

Relations avec la Religion de la Conscience universelle : Assez bien accueilli mais ne touche qu'une frange mineure de la population, la grande majorité restant athée.

Rhodia (Principale planète : Linguane)

Carte : N1E1A0

Linguane

Gravité : 1,2 g

Hydrographie : 30 %

Atmosphère : Faible quantité d'oxygène, respirable avec un filtre.

Température moyenne de l'atmosphère : Chaude

Climats : Désertique et quelques oasis.

Population : 5 milliards d'humains

Economie : Industrie chimique.

New USA

Principale planète : Washington

Population : 20 millions d'humains

Origine de la population : Terre (Soleil)

Régime politique : Démocratie parlementaire

Culture : Industrielle

Morale : Des terriens, fuyant l'influence de Luna après le grand cataclysme, se sont installés dans ce système stellaire afin de reconstruire une civilisation identique à celle de leur pays avant le cataclysme. La plus part des colons provenaient des USA. Ils ne rejettent pas les étrangers mais sont très méfiants vis à vis de tout ce qui peut provenir de la Confédération.

Moralité du gouvernement : Bonne.

Niveau technologique : Post spatial.

Relations avec la CoMoP : tendues.

Relations avec la Religion de la Conscience universelle : La Religion ainsi que tout religieux et tout Missionnaire est interdit dans le système stellaire.

New USA (Principale planète : Washington)

Carte : N1E1A0

Washington

Gravité : 0,4 g

Hydrographie : 0 %, mais d'importantes quantités d'eau sont présentes sous forme de glacier ou dans les nappes phréatiques.

Atmosphère : Possède une faible quantité d'oxygène, nécessite l'utilisation d'un filtre respiratoire.
 Température moyenne de l'atmosphère : Froide
 Climats : Arctique et tempéré.
 Population : 20 millions d'humains
 Economie : Production de biens de consommation, chantier spatiaux, industries lourdes.

FerroProduit Carte : S1E1A0
 Principale planète : Inferno

Inferno
 Gravité : 0,5 g
 Hydrographie : 0 %
 Atmosphère : Aucune.
 Température de la planète : très chaude, une grande partie des terres est immergée sous des mers de lave.
 Population : 1 million d'humains.
 Economie : Extraction minière, la planète possède de très riches gisements, ceux-ci sont exploités par FerroProduit qui est propriétaire de l'ensemble du système stellaire.

Mondes barbares
 Principale étoile: Zynlox

Population : 15 milliards d'humains
 Origine de la population : Ilsiatich (Mondes barbares)
 Régimes politiques : La planète est fractionnée en différentes entités politiques rivales. Les principaux régimes sont des oligarchies, dictatures, démocraties et anarchies.
 Culture : Guerrière
 Organisation familiale : Polygamie
 Morale : Les barbares sont des guerriers ayant un code de moral fortement variable, ils n'hésitent pas à faire de la piraterie et à défier les lois. Ils sont généralement susceptibles, hautains vis à vis des étrangers et violents.
 Education : Le niveau d'éducation est très faible.
 Organisation sociale : La société est organisée en bandes guerrières, les heurtes entre les bandes sont moins fréquents que ce que l'on pourrait penser.
 Moralité des gouvernements : Aucune, l'opportunisme est la règle.
 Niveau technologique : Post spatiale, mais plutôt industriel sur la planète, avec des zones ayant un niveau de développement inférieur.
 Relations avec la CoMoP : Très mauvaise, depuis plus de 10 ans la Formoc exerce un blocus du système stellaire, en permanence 3 légions spatiales patrouillent dans l'orbite d'Ilsiatich pour s'assurer qu'aucun vaisseau n'atterrit ni ne décolle de la planète. Le SRAA étant très actif sur le monde pour empêcher le développement d'un générateur hyperspatial.
 Relations avec la Religion de la Conscience universelle : La population hait la Religion et tout particulièrement les Missionnaires.

Zynlox (principale planète : Ilsiatich)

Carte : S1E1A0

Ilsiatich
 Gravité : 0,7 g
 Hydrographie : 40 %
 Atmosphère : Respirable

Température moyenne de l'atmosphère : Moyenne
 Climats : Tropicale, tempéré, désertique et arctique.
 Population : 15 milliards
 Economie : Mercenariat, contrebande, piraterie, esclavage.

Le Royaume d'Ersistia

Principales étoiles : Taténia, Gery, Blériatou, Mentrensia, Loité, Vaulant, Shaliac

Population : 23 milliards d'ersistiens

Origine de la population : Ersistia (Taténia)

Régime politique : Monarchie féodale et parlementaire.

Culture : Les ersistiens sont des combattants et des entrepreneurs.

Description de la race : Ce sont des humains ayant légèrement mutés, plus petits 1m60, les yeux enfoncés dans de profondes orbites, imberbes, le crâne légèrement plus proéminent et légèrement bossus, ce sont de redoutables combattants, rusés et intelligents.

Organisation familiale : Polygamie.

Morale : Le peuple est religieux, religion polythéiste mettant en valeur les vertus guerrières et l'initiative personnelle.

Education : La population est normalement éduquée.

Organisation sociale : La société est organisée en famille, seul le chef de famille possède un pouvoir politique, il est en charge de défendre l'honneur et le nom de sa famille qui sera transmis à l'aîné de ses fils. Cet honneur familial existe à tous les niveaux sociaux de la société.

Moralité du gouvernement : Le Roi, ShaliacII, est puissant, il est assisté de ses principaux vassaux dans les tâches gouvernementales. La moralité du gouvernement est normale.

Niveau technologique : La civilisation a atteint un haut niveau de connaissance dans les arts mais la science a été délaissée durant leur développement. Avant l'établissement d'un contact spatial le niveau de développement était préindustrielle. Le royaume a bénéficié de la technologie par des moyens détournés. Les ersistiens ont acheté des techniciens et scientifiques à bon prix afin de créer des chantiers spatiaux et développer une industrie de haute technologie. Le Khan a été le premier à établir un contact avec l'Ersistia et l'a aidé dans son acquisition illégale de la technologie.

Relations avec la CoMoP : Ersistia tient à conserver son indépendance vis à vis de la Confédération. La CoMoP cherche à freiner son appétit de puissance, le Royaume s'étant créé une importante zone d'influence dans la Région en aidant des mondes post industriels à bénéficier de la technologie.

Relations avec la Religion de la Conscience universelle : La Religion est interdite dans tout le royaume.

Taténia (Principale planète : Ersistia)

Carte : N1E2A0

Ersistia

Gravité : 1,2 g

Hydrographie : 60 %

Atmosphère : Respirable

Température moyenne de l'atmosphère : Chaude

Climats : Tropicale et désertique

| |
|---|
| Population : 15 milliards d'humains Economie : industrie lourde, industrie de production de masse. |
|---|

VI.7 - Les cartes

Les conventions cartographiques

Les cartographes de l'Agès utilisent le Soleil comme point de référence 0,0,0 pour les coordonnées spatiales. La galaxie étant aplatie, son épaisseur est d'environ 10 000 A.L. au centre et de 2 000 A.L. dans les bras d'Orion et du Sagittaire, on définit un plan médian de la galaxie appelé plan de la galaxie. Les trois axes orthogonaux de référence de directions sont :

- L'axe nord sud situé dans le plan parallèle au plan de la galaxie passant par le Soleil et orienté vers le centre de la voie lactée, le nord étant dans la direction du centre de la galaxie et le sud l'opposé.
- L'axe est ouest étant l'axe perpendiculaire à l'axe nord sud et situé dans le plan parallèle au plan de la galaxie passant par le soleil.
- L'axe haut bas étant perpendiculaire au plan de la galaxie, le haut étant la zone visible depuis le pôle nord terrestre.

Les cartes couvrent un espace de 300 AL par 300 AL dans le plan de la galaxie et de 600 AL de haut. Lorsqu'elles sont figurées en deux dimensions la position des étoiles est projetée sur le plan de la galaxie, l'altitude étant indiquée à côté du nom de la planète en dizaine d'années lumières.

Les coordonnées des corps spatiaux sont formulées en dizaine d'années lumières en débutant par l'axe nord sud, puis est ouest et haut bas. La formulation est N pour nord, S pour sud, E pour est, O pour ouest, A pour altitude, + ou - pour l'altitude, le + étant le haut.

Exemple : N21E13A+4, le corps est 210 AL au nord du soleil, donc dans la direction du centre de la galaxie, 130 AL à l'est et 40 AL plus haut que le plan parallèle au plan de la galaxie passant par le Soleil.

Légende des cartes

Sur les cartes ne sont indiquées que les systèmes possédant une planète majeure, c'est à dire à la population, officiellement recensée, supérieure au million d'habitants, et les systèmes stellaires servant de relais majeur pour les lignes commerciales spatiales. Ces relais étant équipés, généralement, d'un astroport, de balises d'aide à la localisation et d'une balise de communication non-E.

Les lignes commerciales majeures, c'est à dire parcourues au moins une fois tous les 2 jours, sont indiquées, ainsi que certaines lignes commerciales mineures, tracées en pointillées. La distance de la ligne commerciale est indiquée entre parenthèses en année lumière.

Ne sont pas indiqués les systèmes stellaires abritant uniquement des mines spatiales, des centres de recherche ou des monastères, tant que leur population est inférieure au million d'habitants. Nous dénombrons plus de 100 systèmes de ce type dans la CoMoP. De même ne sont pas indiqués tous les systèmes stellaires abritant des relais commerciaux. Ceux-ci sont généralement, sur les lignes commerciales majeures, espacés de 30 ou 40 AL, ils abritent des balises d'aide à la localisation et sont visités généralement tous les 2 jours.

| | |
|-------------------------------------|---|
| AGES - Cartographie Carte N1O1A0 | Carte couvrant l'espace : Nord de 1 à 300 A.L. Ouest de 1 à 300 A.L. Altitude de -300 à +300 A.L. |
|-------------------------------------|---|

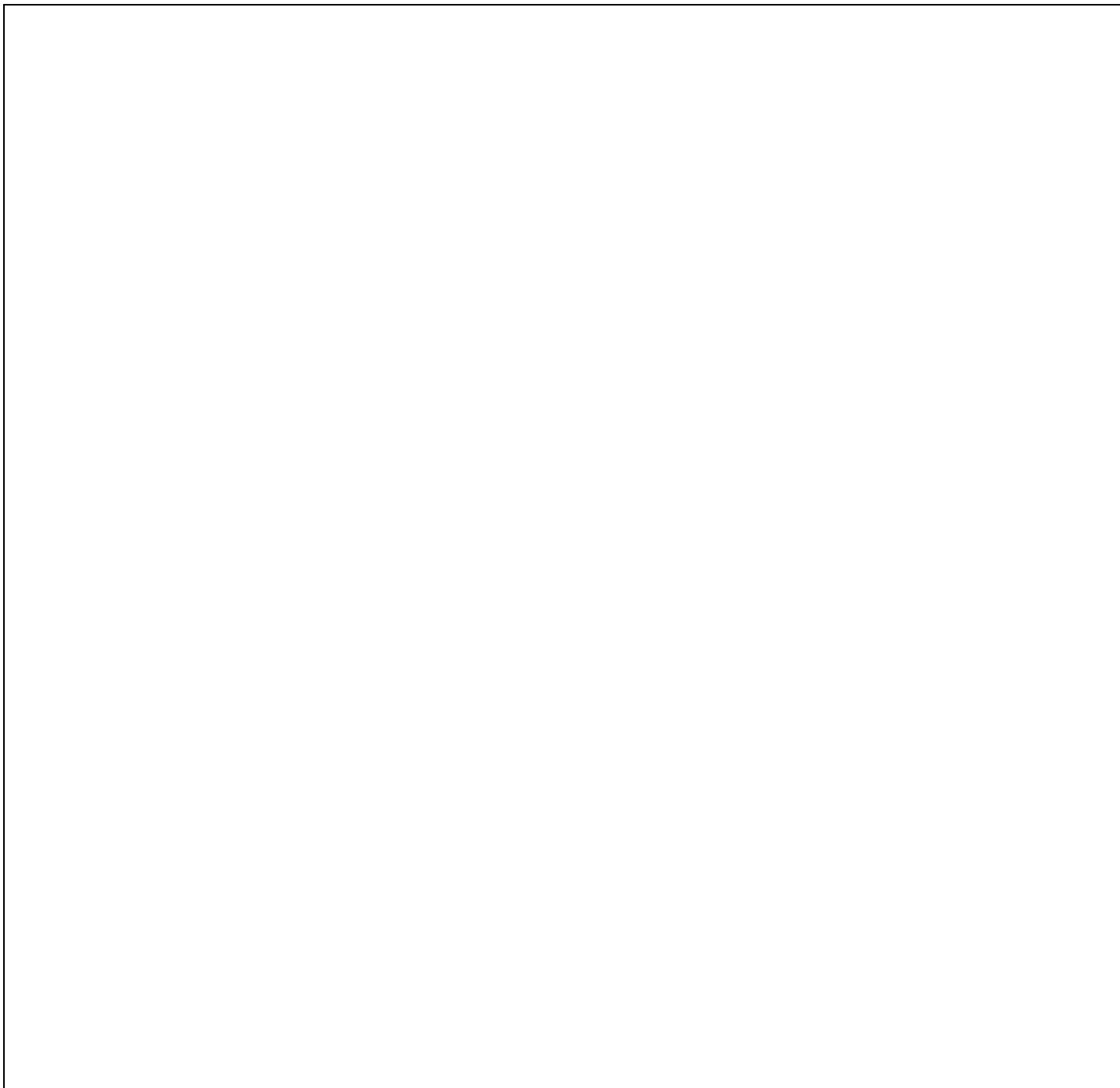




AGES - Cartographie
Carte N1E1A0

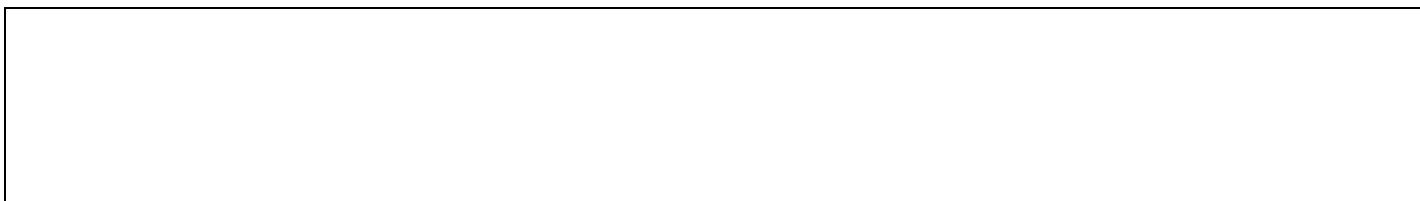
Carte couvrant l'espace : Nord de 1 à 300 A.L.
Est de 1 à 300 A.L.
Altitude de -300 à +300 A.L.





AGES - Cartographie
Carte S1O1A0

Carte couvrant l'espace : Sud de 1 à 300 A.L.
Ouest de 1 à 300 A.L.
Altitude de -300 à +300 A.L.





AGES - Cartographie
Carte S1E1A0

Carte couvrant l'espace : Sud de 1 à 300 A.L.
Est de 1 à 300 A.L.
Altitude de -300 à +300 A.L.

