



LES INSTITUTIONS COLONIALES

Le Conseil

Les Institutions furent soigneusement conçues par les plus grands experts en sciences politique, sociologie, psychologie, et philosophie, toujours vivants et encore disponibles au commencement des *Grandes Ténèbres*. Les législateurs furent confrontés au problème de mettre sur pied une forme de gouvernement rapide et efficace qui ne puisse pas dégénérer en dictature. Ils optèrent pour la solution suivante : fonder un Conseil. Afin d'autoriser une participation populaire, la plupart des membres du Conseil sont élus. Les candidats sont soumis à des tests rigoureux, toute forme d'incompétence étant ainsi éliminée. Pour museler l'influence corruptrice du pouvoir, les membres du Conseil ne reçoivent que peu d'avantages, et leurs pouvoirs sont consciencieusement limités. Les législateurs pensaient sincèrement que ce type de Conseil serait efficace sans être oppressant.

Le Conseil est le plus haut pouvoir politique de la Colonie et il a autorité sur tous les colons, bâtiments, véhicules et équipement. Comme le gouvernement des anciens Etats Unis, le Conseil est divisé en branches législative, exécutive et judiciaire.

- La branche législative du Conseil comprend uniquement des Conseillers dont le rôle est de rédiger les lois et les règlements de la Colonie. Cette branche ne crée de nouvelles lois que lorsque le besoin se présente. En général, les Conseillers prennent leurs décisions au jour le jour (telles que la distribution de nourriture, les ordres de mission...) Les trois quarts des Conseillers appartiennent à cette branche.
- La branche judiciaire du Conseil est également composée de Conseillers qui ont pour tâche l'évaluation des lois ainsi que leur application dans les tribunaux. Il y a peu de lois, simples pour la plupart, et, comme la majorité des colons les respectent, il y a peu de travail d'ordre judiciaire. Si un litige ou une quelconque affaire doit être jugée, il revient à la branche judiciaire de s'en occuper. Un quart des Membres du Conseil appartient à la branche judiciaire.
- La branche exécutive du Conseil est constituée du Président, du Vice-Président, du Général, du Colonel, de l'Ingénieur, du Technicien, et des Conseillers aux Sciences, à la Santé, et à l'Informatique. Les dirigeants de la Colonie Espoir sont les Hauts Dirigeants¹⁰.

Le Bureau du Conseil

Le Conseil compte les 9 Conseillers des colonies Espoir et Bradbury : c'est à dire 1 représentant pour 200 colons. Pour être éligible (ou sélectionné), les candidats doivent passer une série de tests, chaque test étant spécifique à un poste. Pour rester en poste, un Conseiller doit témoigner d'un niveau constant de compétence. La seule exception concerne la SAN. Un minimum est requis au moment de l'élection (ou de la sélection), mais ensuite il suffit de rester sain d'esprit. un Conseiller qui ne possède plus le seuil minimal de compétence requis pour son poste, ou qui développe une folie permanente, sera immédiatement relevé de ses fonctions, puis remplacé si cela est nécessaire. Lorsqu'un élu devenu

10 - Hauts-Dirigeants : Les titres des conseillers de la colonie Espoir sont d'un « rang » supérieurs à ceux de leurs homologues de Bradbury, prééminence sûrement réelle lors du Conseil Public, mais impensable lors des autres instances du Conseil (voir p: 36 - Confidentiel).

fou est soigné avec succès, il peut reprendre son poste après une période de *recouvrement*. Quand personne ne présente les qualités requises pour un poste, celui qui possède les meilleures compétences sera sélectionné. Les différents postes sont décrits ci-dessous.

Les Conseillers

Comme cela est indiqué plus haut, il y a un seul représentant pour 200 colons. Chaque région de la Colonie est divisée en zones et chacune élit un représentant. Chaque Conseiller reste en poste 2 années complètes et peut seulement être réélu 4 fois. Chaque élu est rattaché soit à la branche législative, soit à la branche judiciaire. Les élus conservent leur emploi ordinaire à temps plein. Ils se voient attribuer des droits d'accès informatique plus élevés (prioritaires et moins limités) en relation avec leurs fonctions au sein du Conseil. Il existe des dispositions pour relever des représentants de leurs fonctions, mais ce cas de figure ne s'est encore jamais présenté. Les représentants prennent part à la quasi-totalité des décisions du Conseil, à l'exception des sessions spéciales. Celles-ci ne sont pas rendues publiques afin d'éviter de faire naître des dissensions parmi les colons. Etre élu est un grand honneur, et chaque représentant doit être traité avec déférence. Etre élu augmente la compétence Crédit de 15%. Pour être en mesure de se présenter aux élections, il faut avoir au moins : SAN=40, INT=11, EDU=11. Il faut aussi avoir au moins 18 ans et résider dans la zone que l'on souhaite représenter.

Les Hauts Dirigeants de la colonie Espoir

Espoir est la colonie la plus ancienne. C'est aussi la plus grande. Le Conseil entier s'y réunit. Les Hauts Dirigeants d'Espoir sont aussi ceux de la Colonie toute entière¹¹. Ils ont une charge à temps plein, de nature administrative. Malgré le grand pouvoir qu'ils possèdent, les Hauts Dirigeants sont soumis à un certain nombre de restrictions. Les seuls véritables avantages qu'ils reçoivent sont : un accès informatique plus long (généralement monopolisé par leur travail), des appartements plus grands (rapidement envahis par les archives, l'équipement...), de la meilleure nourriture (qu'ils n'ont généralement pas le temps d'apprécier) et du temps *libre*. Etre élu ou sélectionné est un grand honneur et confère une augmentation de 25% en Crédit (si cette compétence est utilisée). Les hauts conseillers doivent travailler de longues heures, prendre des décisions difficiles, et sacrifier les derniers vestiges de leur vie privée pour le bien de la Colonie.

Le Haut-Conseiller dit le Président

Le Haut-Conseiller d'Espoir est élu une fois tous les 4 ans. Pour pouvoir se présenter, il faut être âgé de 35 ans et subir toute une batterie de tests ainsi qu'une profonde évaluation psychologique. Celui qui passe ces tests avec succès devient éligible. En termes de jeu, pour passer (réussir) ces tests il faut avoir au moins : SAN=50, INT=13, EDU=14. Chaque colon adulte doit voter (par ordinateur !) Le Haut-Conseiller détient le pouvoir exécutif, son rôle est de veiller à l'application des décisions du Conseil. Pour cela il exerce un contrôle indirect sur les forces de sécurité. Le bureau du Haut-Conseiller est semblable en de nombreux points au bureau du Président des USA (lorsque ceux-ci existaient encore). Lors des réunions du Conseil, le Haut-Conseiller d'Espoir est appelé le Président.

Le Conseiller aux Sciences

Le rôle du Conseiller aux Sciences est d'assurer la relation entre le Conseil et les différents scientifiques. Le Conseiller aux Sciences est nommé par le Conseil pour une durée de 4 ans. Son mandat peut être reconduit de manière illimitée. Le Conseiller aux Sciences est chargé de tenir le Conseil au courant des différents projets menés par les scientifiques. Il doit aussi vérifier la conformité des décisions scientifiques avec la loi. Enfin, il est responsable des différentes avancées scientifiques et des décisions quoti-

11 - *idem*.9

diennes. Il doit par exemple s'assurer que le personnel requis et le bon matériel sont assignés aux projets les plus importants. Afin de pouvoir être nommé Conseiller aux Sciences, un individu doit avoir au moins : INT=16, EDU=20, SAN=45, ainsi que 90% ou plus dans une compétence scientifique, et au moins 75 dans deux autres. Parallèlement à ses fonctions, le Conseiller aux Sciences conserve en partie son emploi initial (comme la recherche). Il est par conséquent très occupé. Inutile de préciser qu'il doit exercer une profession scientifique.

Le Conseiller à la Sûreté dit le Général

Responsable de la sécurité et de la protection de la Colonie, le Conseiller à la Sûreté est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Comme la Colonie ne possède plus d'unités militaire et policière distinctes (les fonctions de chacune sont combinées), le Conseiller à la Sûreté agit à mi-chemin entre le général d'armée et le commissaire de police. En tant que tel, il est responsable du maintien des lois et de l'ordre dans la Colonie, et il doit la protéger contre tous ses ennemis. En cas d'urgence, le Conseiller à la Sûreté possède de grands pouvoirs : il a par exemple le droit de décréter la loi martiale tant que la situation l'exige ; mais cela est rarissime. Comme les crimes et les ennemis se font rares, certains colons jugent ce bureau inutile. Mais le Conseil demeure inflexible, et affirme qu'une force de sécurité sera nécessaire lors du retour sur Terre (qui sait à quoi s'en tenir quant à ce qui se passe sur Terre ?). Pour être candidat à ce poste, il faut avoir au moins : INT=14, EDU=14, SAN=60, Persuasion=75, 90% ou plus dans une compétence de combat, et au moins 75 dans 2 autres compétences de combat. Inutile de préciser qu'un candidat doit obligatoirement exercer la profession d'officier de sécurité. Lors des réunions du Conseil, le Conseiller à la Sûreté de la colonie Espoir est considéré comme étant le *Grand Conseiller à la Sûreté* ou le *Général* (le grade de Conseiller à la Sûreté équivaut à un demi-rang honoraire de général).

Le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement dit l'Ingénieur

Il assure le lien entre les techniciens coloniaux et le Conseil. Il est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement est en charge de ce qui suit. Il doit tenir le Conseil informé des activités d'ordre technique et des différents problèmes rencontrés. Il doit également transmettre les décisions du Conseil aux techniciens coloniaux, anticiper et superviser les projets *quotidiens*. Il attribue par exemple les projets aux différentes équipes et s'assure qu'elles reçoivent l'équipement nécessaire à leur réalisation. En raison du rôle capital des techniciens dans la survie de la Colonie, le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement est grandement respecté. Il possède un grand pouvoir lors des situations d'urgence technique au cours desquelles sa parole fait loi (survivre peut dépendre de la manière dont on exécute ses ordres). Il doit bien sûr rendre des comptes après la situation de crise.

Pour pouvoir être nommé à ce poste, il faut avoir au moins : INT=16, EDU=16, SAN=60, 90% dans sa compétence technique principale, 80% en Electricité, Electronique, Mécanique, et 50% dans une autre compétence technique. Il doit aussi exercer une profession technique. Lors des réunions du Conseil, le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement est appelé *l'Ingénieur*.

Le Conseiller à la Santé

Il est l'intermédiaire entre le personnel médical de la Colonie et le Conseil. Il doit aussi organiser les interventions médicales au sein de la Colonie y compris celles de type spécial (les évaluations psychiques, par exemple). Le Conseiller à la Santé est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Pour pouvoir avoir des chances d'être sélectionné, il faut avoir au moins : INT=16, EDU=18, SAN=65, 90% en Médecine, 90% en Premiers Soins, 80% en Psychanalyse, 60% en Pharmacie, 60% Psychologie, et 50% en Médecine Spatiale. En raison des hautes

compétences requises, le Conseiller à la Santé est généralement assez âgé. Inutile de préciser qu'il faut être Docteur en médecine pour pouvoir se présenter.

Le Conseiller à l'Informatique

Il est l'intermédiaire entre les informaticiens et le Conseil. Il est aussi responsable de la planification des tâches informatiques. Il doit par exemple répartir les ressources informatiques. Comme les ordinateurs contrôlent tout, des processus vitaux à la production de nourriture, Le Conseiller à l'Informatique détient un grand pouvoir. Il est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Pour pouvoir postuler il faut avoir au moins : INT=16, EDU=18, SAN=60, 90% en Informatique, 80% en Librairie, et 40% en Electronique et en Electricité.

Les fonctionnaires de la colonie Bradbury

Le Haut-Conseiller Adjoint dit le Vice-Président

Il est élu tous les 4 ans par les habitants de la colonie Bradbury. Ces élections ont lieu 2 ans après celles qui désignent le Haut-Conseiller d'Espoir. Pour pouvoir se présenter à l'élection, il faut avoir au moins 35 ans, présenter de grandes qualités, et subir une sévère évaluation psychologique. La personne qui réussit ces tests est éligible. En termes de jeu, elle doit avoir au moins : SAN=45, INT=12, et EDU=12. Chaque colon adulte de Bradbury doit voter par ordinateur.

Le Haut-Conseiller Bradbury est le Vice-Président du pouvoir exécutif de la Colonie, il doit s'assurer que les décisions du Conseil sont bien appliquées en général, et plus particulièrement sur Bradbury. Pour cela il exerce un contrôle indirect sur les instances exécutives de la Colonie, les forces de sécurité, par exemple. A l'instar du Haut-Conseiller, le Haut-Conseiller Adjoint est seulement supposé s'assurer de la bonne application des décisions du Conseil, dont les membres viennent souvent le consulter. Son rôle est semblable en de nombreux points à celui du Vice-Président des USA (il a cependant de réelles tâches à accomplir). Lors des réunions du Conseil, le Haut-Conseiller Adjoint est appelé le *Vice-Président*. Si le Haut-Conseiller meurt, son Adjoint le remplace jusqu'aux nouvelles élections, qui sont organisées dès que possible.

Le Conseiller à L'Ingénierie et à L'Equipement dit le Technicien

Il est responsable des interventions techniques au sein de la Colonie, et il est aussi l'*assistant de l'Ingénieur*. Il est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Pour postuler il faut au moins : INT=15, EDU=15, SAN=50, 80% dans sa compétence technique principale, 70% en Electricité, en Electronique, en Mécanique, et 40% dans une autre compétence technique. Il doit bien entendu exercer une profession technique. Lors des réunions du Conseil on l'appelle le *Technicien*. Si le Haut technicien est dans l'incapacité d'assurer ses fonctions, il le remplace jusqu'à ce qu'un remplaçant soit nommé. Au cours de l'histoire de la Colonie plusieurs haut-techniciens ont été tués en service. En général, leur *assistant* les a remplacé.

Le Conseiller à la Sûreté dit le Colonel

Il occupe la seconde place aux commandes des Forces de Sécurité de la Colonie. Il est nommé par le Conseil pour une période de 4 ans au terme de laquelle ses fonctions peuvent être reconduites indéfiniment. Il s'occupe principalement de la direction des opérations de sécurité dans la Colonie Bradbury et seconde le Haut Conseiller à la Sûreté. Pour se présenter il faut au moins : INT=13, EDU=13, SAN=50, 60% en Persuasion, 80% dans une compétence de combat, et 60% dans deux autres compétences de combat. Il doit aussi avoir choisi la profession d'Officier de Sécurité. Lors des Réunions du Conseil, le Conseiller à la Sûreté de Bradbury a le grade de Premier Officier de Sécurité, et on l'ap-

pelle également le *Colonel* (le Conseiller à la Sûreté occupe un rang semi-honoraire de colonel). Il remplace le *Général*, jusqu'à ce qu'un remplaçant soit nommé, si ce dernier est dans l'incapacité d'assurer ses fonctions.



Confidentiel : informations à l'usage du Gardien

Les législateurs ont été confrontés à une problématique plutôt sérieuse : mettre en place un système efficace de gouvernement. En raison de l'extrême horreur de la situation sur Terre, ils savaient qu'ils ne pouvaient pas laisser le gros des colons connaître la vérité. Cependant, il fallait laisser certaines personnes en savoir assez pour pouvoir agir efficacement. Comme certaines décisions devaient être prises rapidement et imposées pour être efficaces, mais qu'à l'évidence les colons prospères et intelligents n'auraient jamais accepté le joug d'un gouvernement militaire ou d'une tyrannie, les législateurs définirent un gouvernement à niveaux multiples, avec des strates ignorées par la majorité des colons.

Le Conseil de la Colonie est une organisation formée de 3 instances :

- ◆ La première est le Conseil Public, qui est la seule instance connue de la majorité des colons. Constitué du Conseil de la Colonie dans son ensemble, le Conseil Public est responsable des décisions quotidiennes et a tout pouvoir en ce domaine. Le Conseil public n'est donc pas une illusion de démocratie. Grâce à cette instance la population participe aux prises de décisions et cela épanche sa soif de démocratie.
- ◆ La seconde instance est représentée par les Hauts-Dirigeants de la colonie Espoir, et leurs Conseillers respectifs. On la connaît sous le nom de Commission de Crise. L'existence de cette instance est impliquée par dans la Constitution coloniale : comme beaucoup de Conseillers possèdent des pouvoirs spéciaux en cas d'urgence, une crise plus générale autoriserait la passation du pouvoir à tous les Conseillers. Cette instance n'intervient qu'en cas d'urgence.
- ◆ Très peu de colons connaissent la troisième instance. Elle rassemble les Conseillers de la Colonie Bradbury. Une fois élus, ces Conseillers sont mis au parfum par leurs prédécesseurs (ou bien par un enregistrement informatique). Le briefing leur présente leurs charges spéciales. Ils apprennent ce qu'il s'est réellement passé sur Terre et ce qu'il se produit réellement sur Mars. Ces révélations coûtent 1D8 points de SAN et confèrent un gain de 8 % en mythe de Cthulhu. Cette instance secrète œuvre pour la survie des colons, et éventuellement le retour de l'humanité sur la Terre. Pour atteindre ce but, le Conseil Secret a le droit d'employer tous les moyens nécessaires. Par exemple, comme la plupart des colons ignorent la vérité au sujet de la Terre, le Conseil Secret peut ordonner l'élimination d'une personne qui vient à en savoir trop. Cela doit être fait froidement, de manière subtile. Le Conseil Secret exerce un contrôle direct sur les systèmes informatiques de la Colonie, des forces de sécurité, etc. Il y a donc très peu de choses qui se trouvent hors du cadre de son pouvoir dans la Colonie.

La mission principale du Conseil Secret est de protéger l'humanité afin d'assurer, dans la mesure du possible, son retour sur Terre. Pour leur bien, le Conseil Secret doit s'assurer que la majorité des colons ignore la vérité au sujet de la Terre (car autrement, tout espoir pourrait être virtuellement perdu). Dans cette optique, le Conseil Secret a entrepris un programme de désinformation et de répression. Les colons apprennent une *histoire* tronquée et toutes les recherches non autorisées dans ce domaine sont traitées selon le risque qu'elles engendrent. Le Conseil Secret préférerait n'avoir à éliminer personne, mais il n'hésite pas à prendre les me-

sures appropriées lorsque cela est nécessaire. Le Conseil Secret connaît les opérations effectuées par les Mi-Go sur Mars. Il soupçonne l'existence d'autres races extraterrestres sur Mars : l'exploration de certaines régions ou de certaines ruines est donc prudemment restreinte. Rencontrer de telles créatures, pourrait ruiner l'équilibre de la Colonie.

Pour faciliter le retour sur la Terre, le Conseil Secret a lancé plusieurs projets. Certains sont connus du public (reconstruction de navettes spatiales), tandis que d'autres sont tenus secrets (tentatives de modification de l'être humain). Par de nombreux aspects, le retour sur la Terre semble une mission quasi-religieuse qui obsède les membres du Conseil Secret. C'est pourquoi certains de ses membres ont fait, font, et feront des choses terribles (expérimentation sur les colons, ententes secrètes avec les Mi-Go).

Comme les membres du Conseil Secret côtoient des informations terrifiantes, leur SAN s'émousse au fil de leurs mandats (cela justifie le haut score de SAN requis pour pouvoir postuler). Quand un individu est devenu trop instable, il revient au Conseiller à la Santé de s'en charger. C'est pour cela que le Conseiller à la Santé est généralement tenu à l'écart de manière à pouvoir rester suffisamment sain d'esprit pour se charger des autres.

Les rares colons qui en viennent à suspecter l'existence d'un Conseil Secret sont en général associés à la conspiration (ou neutralisés). Souvent, les membres du Conseil Secret recherchent délibérément à recruter ce type d'individu qui, bien entendu, ne sauront jamais pour qui ils travaillent réellement.



Les divisions opérationnelles

La Colonie possède 6 services : Sûreté, Informatique, Médecine, Technique, Scientifique et Généraux. Chacun correspond à un aspect important de la vie de la Colonie. Ces services assurent des fonctions autrefois assurées par les secteurs public et privé (sur Terre). Chaque service, exception faite de celle vouée à l'entretien, est dirigé par un membre du Conseil et possède sa propre hiérarchie interne. En raison de la situation propre à Mars, la hiérarchie est minimale et les plus hauts fonctionnaires sont sensés travailler autant que leurs subalternes.

Sûreté

Les Forces de Sécurité de la Colonie cumulent les fonctions des forces de police et celles de l'armée. Leur structure hiérarchique est extrêmement rigide. Les grades sont basés sur les grades classiques (NdT : américains) du XXI^{ème} siècle : détective, détective de première classe, caporal, sergent, second lieutenant, lieutenant, capitaine, major, lieutenant colonel, colonel, et général. En raison du faible taux de criminalité et de la situation coloniale, les forces de sécurité comptent, à l'inverse de celles du XXI^{ème} siècle, peu d'éléments. Chaque colon peut être amené à venir prêter main forte aux forces de sécurité en tant que milicien pour des opérations de support, de prise de témoignage, et toutes celles qui n'impliquent pas un danger.

Les forces de sécurité de la Colonie possèdent un nombre de services moins important que les forces policières et militaires du XXI^{ème} siècle (la petite taille de la Colonie le justifie). Les forces de sécurité comportent tout de même plusieurs branches. La plus étendue est la Force de Sécurité. Elle est composée de fonctionnaires chargés des opérations de sécurité au quotidien : investigations policières, garde de zones restreintes ou dangereuses, recherches, opérations de secours, etc. Ces opérations n'étant pas trop contraignantes, la plupart des agents de sécurité vaquent à une seconde occupation. Par exemple, les fonctionnaires affectés à la sécurité technique seront aussi chargés d'assister les techniciens. Le maintien d'une telle force suscite de nombreuses objections, mais la Constitution de la Colonie l'exige et elle a toujours été honorée.

La branche qui occupe la seconde place (environ la moitié de la Force de Sécurité) est la Force de Combat. Composée d'individus ayant voué une grande part de leur temps à l'entraînement au combat, cette force comprend des experts en armes lourdes et en véhicules de combat, vaisseaux spatiaux inclus. Ce type de matériel n'est pas courant, cependant certaines personnes y sont entraînées (grâce à des techniques de simulation). Comme il n'existe pas de traité militaire clairement défini sur Mars, certains colons sont interpellés par les dépenses et les effectifs dédiés à la Force de Combat. Mais la Constitution de la Colonie le requiert et jusqu'à présent le Conseil de la Colonie ne l'a jamais remise en question. Ces objections n'ont pas de fondement, en particulier parce que la majorité des agents de la force de Combat vaquent à d'autres occupations (la plupart sont des mécaniciens ou des électriciens confirmés).

La troisième et plus petite branche est la Force Spéciale. Tous les membres de cette force sont recrutés parmi les vétérans d'élite des 2 autres branches mais ils viennent en majorité de la force de Combat. Ils n'occupent aucune autre fonction. Les colons connaissent l'existence de la Force Spéciale, certains pensent qu'elle effectue des recherches spéciales dans les ruines extraterrestres, d'autres la suspectent de pouvoir servir de réserve en cas de rébellion... Dans tous les cas, ses activités réelles restent secrètes, sauf évidemment pour ceux qui en sont membres, qui sont soumis à un devoir de réserve. Mieux vaut qu'aucun investigateur ne commence le jeu en tant que membre de la Force Spéciale.

Service informatique

Le personnel du service Informatique est responsable du matériel informatique de toute la Colonie (de l'assistant personnel aux infrastructures principales). Le service informatique se divise en 3 secteurs principaux. Le premier est chargé de la Maintenance, elle assure l'entretien quotidien : petites réparations, assistance et formation technique. Le personnel de ce secteur possède en général les compétences suivantes : Electronique, Electricité, et Bibliothèque (à un niveau au moins équivalent à sa compétence en Informatique). Le second secteur qui s'occupe de la Programmation est aussi bien responsable d'opérations de programmation avancée que de l'enseignement de pointe en informatique. Ses membres sont d'un haut niveau en Informatique. Le troisième secteur est chargé de la Recherche et du Développement et travaille en collaboration avec les secteurs similaires des services scientifique et technique. Ses membres travaillent sur le développement de nouveaux matériels et logiciels de pointe. Tous témoignent d'une spécialisation personnelle nécessitant certaines compétences scientifiques ou techniques spécifiques. Le secteur R&D engage régulièrement des recherches dont l'objet et les résultats sont confidentiels (la population ordinaire en est tenue à l'écart).

Services Médicaux

Le personnel de santé de la Colonie est réparti dans les services médicaux. Ceux-ci se divisent en trois secteurs principaux et ont en charge : la dispense de soins médicaux, la recherche médicale, ainsi que diverses tâches paramédicales. Il y a tout d'abord la Médecine Physique qui comprend les docteurs, les infirmières, les personnels paramédicaux, les techniciens médicaux, etc. Elle veille à la santé physique des colons. Les membres de ce secteur possèdent les compétences suivantes : Premiers soins, Médecine, Pharmacie et Médecine Spatiale. En raison de la petite taille de la Colonie, l'hyper spécialisation est rarissime. Vient ensuite la Médecine Psychiatrique qui comprend aussi des docteurs, des infirmières, etc... et veille sur la Santé mentale des colons. Les personnes travaillant dans ce secteur possèdent en général des compétences en : Pharmacie, Psychanalyse et Psychologie. On suppose aussi qu'ils sont assez compétents en médecine physique pour intervenir en cas d'urgence. Le troisième secteur est chargé de la Recherche et du Développement. Ses membres sont tous soit des médecins soit des techniciens et possèdent au moins quelques compétences scientifiques extérieures au champs ordinaire des professions médicales. Ils élaborent de nouvelles drogues, de nouvelles techniques médicales, etc. On prétend aussi qu'ils mènent des recherches secrètes, et, bien que

les rumeurs abondent (création d'un Surhomme, transformation de l'être humain en créature martienne), rien de concret n'arrive aux oreilles du colon ordinaire.

Services techniques

Les services techniques s'occupent de la construction et de la maintenance des équipements de la Colonie. Ils comptent trois secteurs. Le plus grand, la Section technique planétaire, est chargé des opérations de construction et de maintenance à la surface de Mars. Ses membres sont spécialisés dans un domaine particulier. Certains, par exemple, sont des mineurs-experts, d'autres s'intéressent à l'architecture de surface. Ces techniciens sont, bien sûr, sensés avoir un grand champ de compétences. En seconde lieu, les services techniques spatiaux sont responsables des opérations de construction et de maintenance dans l'espace. Le personnel occupe différents postes de la maintenance intérieure de navettes spatiales aux Opérations Extra-Véhiculaire¹². Enfin, le service R&D qui est aussi le plus petit secteur de ces services est composé de techniciens chargés de développer de nouveaux équipements, de nouvelles techniques, etc... Ces techniciens sont généralement qualifiés en Sciences Physiques. La majorité des projets de ce secteur sont connus du grand public, mais certains sont tenus secrets.

Service scientifique

Le service scientifique est chargé de la recherche sur Mars. Il comporte deux secteurs principaux.

Le *Terrain*, chargé des différentes opérations scientifiques sur le terrain : la fouille des ruines, l'observation de la terre, l'expérimentation d'organismes de *terraformation*, etc... est également chargé de l'enseignement des Sciences... Les scientifiques du Terrain forment eux-mêmes plusieurs sous-groupes relatifs à leurs intérêts de recherche, mais la communauté scientifique est trop restreinte pour qu'il existe de véritables départements.

Le second secteur est chargé de la Recherche et du Développement. Les Spécialistes de la Génétique produisent différents organismes utilisés pour *terraformer* la surface de Mars. Si de nombreux projets sont connus publiquement, certains sont confidentiels. Malgré les nombreuses spéculations personne n'en connaît réellement la nature.

Services Généraux

Quiconque ne travaille pas pour les services décrits plus haut appartient aux Services Généraux : fermiers, préparateurs de nourriture, concierges... Ces services comptent plusieurs secteurs : la Production et préparation de la nourriture, l'entretien et le Gardiennage des bâtiments, la puériculture, l'éducation... Il existe aussi plusieurs secteurs non-officiels chargés du Divertissement, ou encore de la Vie Religieuse, destinés à occuper les colons en dehors de leurs activités routinières.



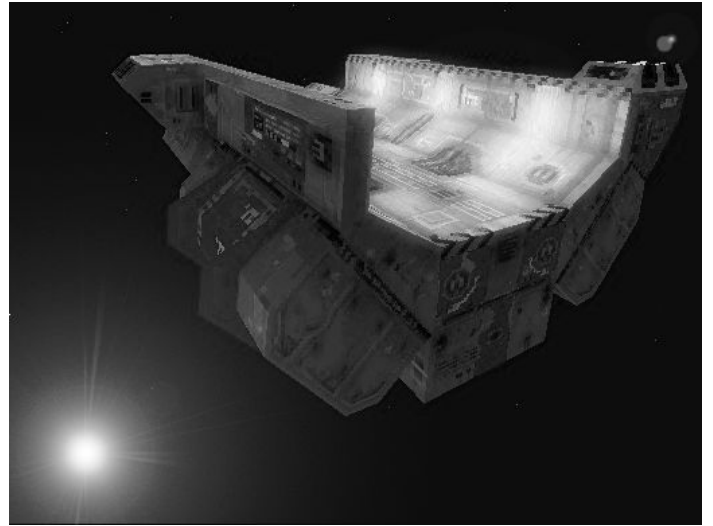
Confidentiel : informations à l'usage du Gardien

La plupart des secteurs comportent du personnel chargé de différentes opérations secrètes ou spéciales. Comme il est difficile de garder complètement un secret dans une population aussi restreinte, le Conseil laisse filtrer suffisamment d'informations pour écartier toute suspicion de la part des colons, mais pas assez pour leur faire savoir ce qui se passe réellement. Dans tous les cas, le Conseil met en place une série de projets, l'un cachant l'autre. Ainsi, si la curiosité s'emballe, on peut toujours révéler un projet tout en préservant les autres (en général la curiosité s'estompe une fois le secret rendu public).

12 - En anglais, EVA : Extra Vehicular Activity - (NdT)

Les Forces de Sécurité possèdent plusieurs équipes spéciales mises sur pied et démantelées en fonction des besoins. L'équipe qui possède la plus grande longévité est une sorte de police secrète chargée de faire respecter les aspects les plus sombres de la Constitution de la Colonie. Ceux qui y travaillent sont en général des fanatiques choisis en raison de leur totale loyauté envers le Conseil (cette loyauté résulte bien sûr de raisons variées). L'existence de ce type de groupe est soupçonnée par certains colons, lesquels y font allusion en termes de : *SS*, *Police Secrète*, *Ombres*. Pour la majorité des colons, les *Ombres* sont, avec le *Croque-Mitaine* (*Boogey-Man*), une sorte de mythe qu'on a coutume d'évoquer pour faire peur aux enfants. Ce groupe est chargé de faire respecter la Constitution de la Colonie coûte que coûte. Une seconde équipe mise en place depuis longtemps est l'Equipe d'Intervention Psychiatrique (connue sous l'abréviation les *Psy*). Ses membres sont spécialement entraînés pour faire face à la folie, et éventuellement celle résultant du Mythe de Cthulhu. Une autre équipe est connue sous le nom de l'Equipe de Contrôle Xénomorphique (les « chasseurs d'insectes »). Cette équipe est une force spéciale de combat chargée de l'exploration des ruines extraterrestres de Mars. Il y a aussi l'équipe chargée de la Protection des Projets Spéciaux et la « Garde Royale » chargée de la protection des personnalités importantes de la Colonie. Il existe encore plusieurs autres équipes spéciales.

Les services Scientifique, Techniques et Médicaux mènent tous différents projets spéciaux. Dans certains cas, le personnel des différents secteurs sont amenés à travailler ensemble. Dans d'autres cas, chacun travaillera seul et les résultats seront synthétisés par des experts du Conseil. Certains projets, parmi les plus intéressants, se déroulent ainsi : les services Informatique, Scientifique et Techniques, chargés du R&D travaillent sur le projet *Descartes* afin de créer une véritable Intelligence Artificielle. On espère que cette IA ne sera pas sujette à la folie et pourra être rattachée à un corps robotique ou bien un système d'armement quelconque. Bien que le projet ait permis plusieurs avancées dans les technologies informatiques et robotiques, il reste encore à produire une IA viable. Les services Médicaux et Scientifique travaillent sur le projet *Carter* (d'après *Jon Carter*, Grand Soldat de Mars). Le but de ce projet est de produire un humain pouvant survivre à la surface de Mars sans aide mécanique. Ce projet est soigneusement caché car si les colons venaient à l'apprendre ceux-ci soupçonneraient le Conseil de vouloir les garder indéfiniment sur Mars. Le service scientifique travaille sur le projet *Voix Stellaire*. Le but de ce projet est de déterminer la nature et l'origine des signaux provenant d'au-delà du système solaire. Le secteur Scientifique travaille aussi sur le projet *Labyrinthe*, qui est une fouille approfondie des ruines martiennes souterraines. Il existe bien d'autres projets spéciaux, chacun pouvant servir de base à une aventure ou une campagne.



L'arche