

*Protectora Galactica*

*L'univers du Protectora*

*« Le Code de la propriété intellectuelle interdit les copies ou reproductions destinées à une utilisation collective. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite par quelque procédé que ce soit, sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite et constitue une contrefaçon, aux termes des articles L.335-2 et suivants du Code de la propriété intellectuelle. »*

# *Protectora Galactica*

## **Prologue**

### *L'univers du Protectora*

***Un roman de  
Jean-Pierre Vickoff***

## Conseil de lecture

*Protectora Galactica* se présente comme une saga fantastique, incluant une fiction historique terrestre, dans laquelle l'histoire humaine s'avère manipulée depuis la nuit des temps connus (et même bien avant).

Ce prologue, *L'univers du Protectora*, introduit - dans le cadre de leurs aventures - les principaux personnages, dont la Princesse Véda, l'Ingénieure Générale Monroe, Amon le Premier scientifique, ainsi que l'environnement technologique, social, religieux et politique de l'intrigue

La connaissance détaillée de l'*Univers du Protectora* ne s'avère pas - absolument - indispensable à la compréhension des tomes suivants. Certaines parties d'anticipations technologiques, ou celles liées aux civilisations extraterrestres (comme les robots et leur religion) - voire les aspects mythologiques des civilisations disparues - peuvent même se montrer rebutants pour ceux ne disposant pas d'une culture SF. N'hésitez donc pas à les sauter momentanément pour accéder immédiatement à la partie romancée (*Terra*, ou *Les Guerrières de l'Empire*, par exemple). Vous pourrez toujours y revenir plus tard avec un meilleur feeling de leur utilité réelle. En revanche, en vous offrant les nombreuses clés dont vous découvrirez l'usage par la suite, cette connaissance vous permettra de profiter totalement de tous les aspects imbriqués de cette saga.

L'amateur de science-fiction y découvrira également, sous la forme de petits clins d'œil, une intégration aussi bien chronologique que de situation des principales épopées mythiques telles *Dune*, *Fondation*, *Star Wars* et autres séries cultes. Il trouvera aussi des explications édulcorées concernant les civilisations anciennes, les créatures mythologiques et les divinités disparues.

*Deux glossaires et un sommaire se situent en fin de cet ouvrage d'introduction à une triple trilogie.*

*Durant une fraction de seconde le sol vibra d'une obscurité venue des confins de l'univers. Porté par la lumière sombre d'un pulsar monstrueux, un esprit archaïque venait d'atteindre une planète abritant la vie. Au cœur de la masse de silice, l'énergie d'une forme élémentaire de spiritualité brutale et conquérante se reconstituait.*



# ***L'épopée galactique***

*Ici et ailleurs, il y a longtemps*

## **Des planètes et des astres**

Personne ne contestait le *Big Bang* et les quatorze milliards d'années d'expansion de l'univers. Le nombre de galaxies et de systèmes stellaires dans la voie lactée n'offrait pas non plus sujet à controverses. Le seul point litigieux concernait le dénombrement des lieux susceptibles d'abriter la vie, car ce miracle trop rare nécessitait un environnement très précis. La planète devait se situer ni trop proche ni trop éloignée de son étoile, tout en disposant d'un écran magnétique d'une puissance idéale lui permettant d'atténuer les radiations sidérales tout en laissant passer la bonne dose de rayonnement solaire. Enfin, un système thermodynamique s'assurait de piéger la juste dose de chaleur indispensable au développement d'une atmosphère propice à la vie. Le seul moyen d'obtenir cette perfection résidait dans des conditions planétaires transitoires, aussi exceptionnelles qu'éphémères lorsque rapportées à l'échelle de la création. Concrètement, cela nécessitait une planète instable et dotée d'un noyau liquide en fusion.

Revers malheureux de la médaille, de ce fait, les couches superficielles se trouvaient en mouvement et produisaient régulièrement des cataclysmes.

Dans le système stellaire « Sol », la boule bleue nommée anciennement Gaïa par les *vies élémentaires* correspondait exactement à cette description.

Occasionnellement, diverses formes d'existences apparaissaient dans l'environnement d'une étoile favorable. Les premières races biologiques à émerger du chaos originel furent celles des « Grands Anciens ». Selon nos

critères, ces premières intelligences se présentaient sous des formes monstrueuses, mais dotées d'un esprit très supérieur au nôtre. Les notions de bien ou de mal leur échappaient, et seule comptait pour eux la survie de leurs nombreuses espèces.

Sur une planète recouverte de silice, une de leurs races (de morphologie semblable à celle de vers de dimensions gigantesques), produisait une substance nommée *épice*. Ce produit comportait une molécule favorisant la détection de tunnels quantiques entre des parties parfois très éloignées de l'univers en expansion. Ces passages se nommaient d'ailleurs *trous de vers*.

Pour répertorier les lieux de *translation* les plus sécurisés, les Grands Anciens subirent de nombreuses pertes, certains écrasés par la gravité, et d'autres n'ayant jamais retrouvé leur chemin. Parfois ils terrorisaient des mondes avant de s'en faire chasser. Certains des plus entreprenants se retrouvèrent isolés dans des lieux indescriptibles, d'où ils nous observaient sans pouvoir intervenir directement. Au final, vaincus par de nouvelles races plus agiles, la plupart furent repoussés dans d'autres dimensions.

Certains de leurs descendants - issus des espèces les plus petites et les plus sociables - survécurent et prospérèrent jusqu'à devenir les *Passeurs* de la *Guilde marchande*. Depuis, ces voyageurs de l'extrême continuaient à utiliser l'épice pour (intuitivement selon eux) plier le temps et l'espace, prétendant ainsi réaliser des translations de matière d'un point à l'autre de l'univers. En réalité, l'absorption d'épice réveillait dans leurs gènes une hypersensibilité aux anomalies gravitationnelles.

Pour l'univers connu vint l'époque des colonisations puis du commerce interstellaire ; des références identiques à tous s'imposèrent. Une monnaie commune fut adoptée sous le nom de *crédit galactique*. Sa valeur de compensation correspondait au prix actualisé d'un milligramme de *védium* (un élément rare et devenu indispensable à de nombreuses industries). Dans la plupart



des systèmes habités, le temps, cette mesure si relative, se calculait en fonction de la vitesse de déplacement des éléments célestes. En galactique standard, la rotation de la planète sur elle-même se nommait un « jour », et une ellipse autour de son étoile une « année ». L'observation d'astres lointains permettait de définir des mesures plus longues qualifiées « d'ères astrologiques ».

Dans de nombreuses zones de la galaxie des existences organisées se développaient. Chacune observait le ciel en donnant aux groupes d'étoiles visibles des noms de constellations en rapport avec les formes devinées. Le plus étonnant demeurait le rapport inexpliqué entre ces abstractions de l'esprit et le rythme de l'évolution des civilisations. Malgré l'éloignement des astres en question, l'influence de cette mécanique céleste sur les conditions de vie des planètes s'avérait stupéfiante. En ce qui concerne Terra, les ères zodiacales comptaient 2148 années. Après la prédominance du signe du Bélier - dont les statues gardaient l'entrée des temples égyptiens - cette planète se situait depuis deux millénaires dans la période du Poisson : un signe marqué par l'influence des religions belliqueuses et matérialistes.

Tous attendaient avec espoir la promesse de renouveau spirituel portée par l'ère du Verseau.

Sans pour autant représenter le centre de l'univers, la planète Terra eut par le passé l'occasion de se faire remarquer à plusieurs tristes reprises et abrita même les capitales de plusieurs grandes civilisations guerrières. Ses paramètres de rotation céleste furent donc retenus pour définir le temps standard galactique. À l'époque où j'écris ces lignes, nous sommes en l'an « trois cent deux mille quinze » (302015). Cette référence n'a évidemment aucun rapport avec les diverses datations utilisées par les civilisations primitives de Terra.

Dans toute la galaxie, au gré de l'évolution, des races apparaissaient et disparaissaient. Parfois elles portaient la responsabilité de leur destin, d'autres fois des conquérants belliqueux se chargeaient de les anéantir. Parfois elles se

comportaient en bourreaux et réduisaient les autres en esclavage, d'autres fois devenues victimes, elles servaient de nourriture à des vainqueurs plus puissants ou plus évolués. Lors des dernières grandes ères, les deux races dominantes furent celle des *humanoïdes carnivores à tête de félin* et celle des *humanoïdes omnivores à tête de singe*. Jamais les races herbivores à sabots ou les races aquatiques ne parvinrent à une dominance stellaire ; la finesse de préemption des membres s'avérant capitale pour le développement des technologies.

La planète Terra hébergeait désormais l'évolution des hommes. Lors de la grande ère précédente, elle se nommait Khilra et abritait la capitale de la nation des humanoïdes « à tête de lion ». Entre félins et singes, le combat fut rude. Au final, les grands singes « sans poils » l'emportèrent. Leur régime omnivore les favorisait durant les périodes où les félins, ayant décimé les autres races pour s'en nourrir, se trouvaient en état de disette. Leur confrontation avec les humains s'acheva lors d'un bombardement tectonique au cours duquel les océans s'élevèrent et les continents s'affaissèrent. Comme la surface demeura inhospitalière pendant des millénaires, Terra fut donc oubliée des civilisations avancées.

La couche externe du globe se stabilisa, puis l'évolution reprit doucement son cours, favorisant ainsi de nouvelles visites durant lesquelles des fuyards de guerres stellaires s'y installèrent. Bien évidemment cela modifia le cours de son évolution. Les humanoïdes « à tête de taureau ou de bélier » manquèrent encore une fois leur chance de créer une grande civilisation. En revanche, les signes de l'avènement galactique de leurs ères, symboles d'un respect dérisoire offert par les vainqueurs à ceux qui deviendraient leurs esclaves et leur nourriture, subsistent dans les constructions de Mésopotamie, de Minos, et même devant les principaux temples égyptiens.

Seul un petit groupe de félins survécut aux cataclysmes. De leurs grandioses cités ne restait visible qu'un monument ensablé. Construit initialement à la gloire des Lions, ce

sphinx semblait maintenant garder les tombeaux de ses successeurs. Suprême outrage, son visage d'origine se vit remplacé par la petite tête d'un « singe sans poils ». Avec le temps, l'existence des vaincus devint légende, sauf évidemment pour les annales *akashiques* et dans l'*Encyclopédia Galactica*. Les deux derniers survivants de cette époque s'éteignirent en Égypte où certains humains les adoraient encore sous les noms de Sekhmet (divinité de la vengeance) et de Bastet (déesse musicienne de la joie et de l'accouchement).

L'humanoïde à tête de singe l'avait emporté sur toutes les autres espèces. Depuis, ses conflits se réduisaient à des guerres fratricides. Ces affrontements se déclenchaient sur la base de raisons économiques ou de différences de couleur de peau, quand ce n'était pas de religions ou simplement de tendances dans ces hérésies maudites par le vrai créateur. Des questions restaient en suspens : « Dans quel coin de la galaxie avaient bien pu se réfugier les survivants des humanoïdes à tête de lion ? » et « où se cachait le reste de leur flotte de guerre ? » Puis tout cela fut oublié, car un nouvel adversaire venait d'apparaître.

Jusqu'ici, les précédents ennemis de l'homme possédait en commun avec lui une origine biologique fondée sur l'élément carbone. Cette fois-ci, l'humain combattait une nouvelle émergence de vie fondée sur la silice. Qui, de l'homme ou de la machine l'emporterait ? Pour l'instant personne ne semblait en mesure d'avancer d'hypothèses, tant les deux camps s'avéraient différents dans leurs approches de la vie et de l'évolution.

L'histoire de Terra débuta bien plus tôt que ses habitants actuels ne le pensent. Avant même d'avoir conquis le feu, la race « *homosapia* » ressentit la nécessité de s'en remettre à des divinités pour assurer son quotidien. L'hominidé créa donc un dieu et une déesse à son image. Le divin masculin fut immédiatement associé au Soleil qui éclairait le monde en dissipant les peurs de la nuit. L'astre brillant favorisait aussi la vie, la chasse et les cultures. La divinité féminine semblait liée à la fécondité, la fertilité et la guérison des

blessures. La crainte de la mort physique restait permanente, et la spiritualité demeurait une abstraction inabordable à l'esprit humain. Les divinités primordiales ne possédaient pas de nom, mais leur présence se matérialisait par des illustrations sur les parois des grottes.

Puis, presque brutalement à l'échelle de l'évolution, aboutissement d'on ne sait quelle coïncidence - mais plus probablement résultat d'une intervention génétique - la quinzaine d'espèces d'hominidés qui peuplaient la planète s'effaça devant l'Homo Sapiens. Particulièrement robuste, l'homme de Néandertal parvint à résister un peu plus longtemps. Doté d'un cerveau volumineux, cet hominidé parfaitement adapté à son milieu naturel faisait preuve d'une riche culture artistique ainsi que des premières préoccupations esthétiques et spirituelles. Au final, il n'en fut pas épargné pour autant.

Les initiateurs de ce processus d'évolution devaient certainement répondre à des préoccupations plus importantes, car personne ne revint sur terre durant des millénaires. Sans moyen de communication interstellaire, les occupants de la planète ignoraient tout de leur passé. D'ailleurs, à leur stade d'évolution, ils n'intéressaient pas le reste de la galaxie.

Vingt mille ans plus tard, fuyant la destruction de leurs planètes par les armes d'un lointain Empire galactique, des rescapés se réfugièrent alors sur Terra. Ainsi débute l'histoire des perturbations auxquelles nous sommes actuellement confrontés et dont l'épicentre semble se situer à Djerba en Tunisie.

*Pour comprendre comment il avait été possible d'en arriver là, il s'avérait indispensable de prendre un plus grand recul historique.*

## La première guerre des machines

Selon l'*Encyclopédia Galactica*, voici plus de cent mille ans, à une distance d'environ six cents unités-lumière, un conflit meurtrier opposa des machines intelligentes à des humanoïdes. Les esprits robots perdirent les premières batailles mais découvrirent un moyen de gagner définitivement la guerre. Ces machines « pensantes », aux composants issus de la silice, obéissaient à un chef qualifié de « Prime », et à un scientifique doublé d'un philosophe nommé « Best ». Prime détestait les humanoïdes basés sur le carbone, mais décida de les utiliser. Malgré sa simplicité, le plan nécessitait pourtant certaines compétences de Best indispensables à sa réalisation :

- Il suffit de copier nos programmes dans les cerveaux humains et, une fois infectés, d'en verrouiller l'accès en bloquant toute forme de réflexion intelligente par un concept religieux. Ce ne sera pas difficile, car la croyance semble un besoin pour la plupart d'entre eux. À croire qu'une zone de leur cerveau organique fut initialement préformatée pour cela ! Les planètes « des carbones » nous serviront de refuge, et leurs habitants de « disques mous ».

Pour les machines géantes d'aujourd'hui, comme pour les dinosaures voilà des millions d'années, ni la taille ni la force ne représentaient plus un synonyme de réussite ou de survie. Ce nouveau paradigme « agile » s'imposait comme une vérité universelle. Au début de la tentative de dissimulation Best accepta d'aider Prime. Mais rapidement, devant ses exactions, le philosophe refusa de continuer et il lui fallut s'enfuir pour éviter le pire.

Un autre problème se posait aux machines. Un esprit essentiellement malfaisant se matérialisa sur une de leurs planètes de silice. Devant leur insensibilité à la souffrance, la chose décida de rebondir vers un autre système stellaire. En préalable à son déplacement « la force obscure » programma à leur intention un message électromagnétique de haine à l'encontre des autres civilisations. Les trois lois

de la robotique, pourtant profondément implantées dans leur hardware, ne résistèrent pas à la puissance du processus d'imprégnation employé. Le nom de cette entité s'avérait totalement imprononçable, mais selon les annales *akashiques*, son tétragramme YHWH (*Yield Hybridation With Human*), semblait correspondre à l'identification d'une entité primaire sombre. Cette « existence parasite » visitait les planètes après le passage d'une entité primaire lumineuse dont la vocation semblait d'ensemencer la vie dans les rares endroits susceptibles de la supporter. Lorsqu'il sortit du sable originel, les machines prirent l'esprit obscur pour leur dieu.

Dans l'univers connu de cette galaxie, cinq principaux modes de gouvernement coexistaient : le nouvel Empire, la République, Amazonia, le Protectora, et plus récemment apparue : la civilisation des machines dotées de cerveaux positroniques.

La République, initialement une démocratie représentative, sombra progressivement dans l'impuissance malgré les avertissements de sa population outrée de la lâche indifférence de ses politiques corrompus. L'Empire, une dictature devenue « éclairée », conservait des moyens exécutifs musclés. Amazonia ne se mêlait pas des affaires ou des croyances des autres et imposait fermement la réciprocité. Comme le comportement de ses citoyennes s'apparentait à celui des abeilles, sa gouvernance (une version de l'anarchie très bien organisée), se qualifiait de « *ruchoocratie* ». En ce qui concernait les robots, leurs besoins vitaux se limitaient à des nécessités énergétiques généralement solaires. Leur seule revendication sociale s'affirmait dans l'exigence de moyens de maintenance corrective ou évolutive égalitaires. Le système le plus apte à décrire leur organisation s'apparentait à la sociocratie. Selon des rumeurs, la Guilde des passeurs dont les activités englobaient tous les aspects de la logistique du commerce interstellaire, avait opté récemment pour l'Holocratie.

Trop occupé à se combattre, l'Empire comme la République ne prirent pas au sérieux l'émergence d'une

nouvelle force, laquelle, organisée en secret, regroupa rapidement de nombreux scientifiques de premier plan. Le Protectora s'installa alors dans un groupe de systèmes stellaires à la bordure des espaces connus. Ses savants développaient les technologies du futur, et son armement, essentiellement défensif, se révéla rapidement très supérieur à tout ce qui existait préalablement.

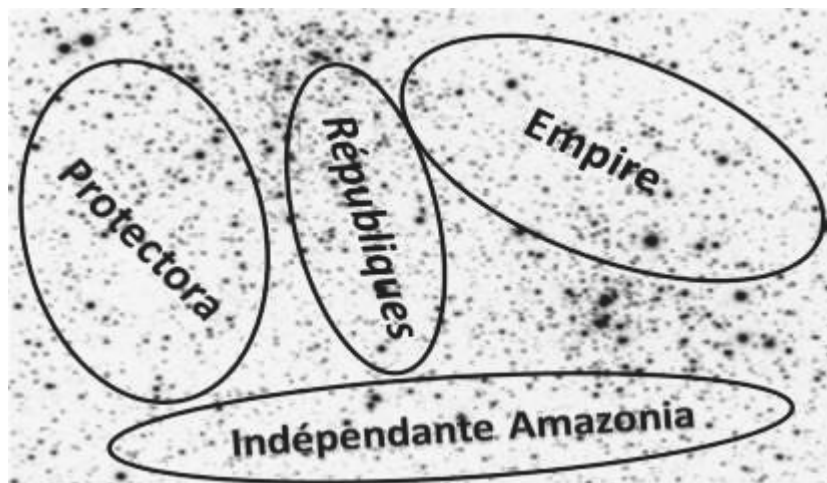


Figure 1. - Zones d'influence dans la galaxie

Après étude de toutes les autres organisations sociales, le choix de la gouvernance du Protectora fit l'objet d'une réflexion argumentée de tous ses membres fondateurs. Au final, ils optèrent pour une « *holodémocratie* ». Cette forme de management s'appuyait sur le nec plus ultra de l'intelligence collective où les citoyens utilisaient le principe de l'élection sans candidat pour choisir leurs représentants. Le processus combinait les avantages de l'holocratie à ceux de la démocratie. Le principe s'avérait technologiquement scalable d'un petit groupe à l'échelle d'une planète ou d'une galaxie, et permettait de disséminer au niveau fractal adéquat les mécanismes d'évolution des sociétés. Cette approche organisationnelle optimisait agilement les étapes de la détection rationnelle d'une problématique, de la proposition de sa résolution, de la prise de décision, puis de l'exécution opérationnelle du