

# LA CIVILISATION DES ABYSSES

*“ Quand je vois nos majestueux navires croiser au-dessus des étendues de coraux immaculés, les bancs de dauphins jouer parmi les structures d’Azuria et toutes les merveilles que nous offre l’océan, je ne regrette pas le monde de la surface. Qu’il brûle, cela m’est égal. Oh! Certes, il y a les guerres, mais elles ont au moins le mérite d’être silencieuses. ”*

*- Mélia Tarcis, habitante d’Azuria, République du Corail.*

Le vaste royaume sous-marin qui abrite aujourd’hui ce qui reste de l’humanité est constitué par une multitude d’états, la plupart très modestes. Ils tentent d’y proposer leur vision de la civilisation et de participer, à leur niveau, à la reconquête d’un monde plongé dans le chaos. Il existe d’énormes différences entre les communautés. Les plus puissantes ont accès à de vastes usines de production et à une technologie de pointe. Les plus modestes, 99% d’entre elles, se contentent de bricolages et de troc pour survivre. Alors que l’Hégémonie peut produire des navires gigantesques comme l’Atlantis, les petits états usent de toutes les ruses pour maintenir en état de marche deux ou trois croiseurs à moitié rouillés et assurer l’entretien de leurs microbases sous-marines. C’est donc un univers tout en contraste, où s’opposent la haute technologie, maîtrisée par certains, et l’art du bricolage et du rafistolage, imposé à la grande majorité.

Mais, dans ce monde, que considère-t-on comme un état souverain ? Le droit de souveraineté a été établi par le Culte du Trident. Toute société ne peut se constituer que si elle est capable de produire. Sans la production d’une quelconque denrée exploitable par le reste de l’humanité, il ne peut y avoir d’état. Ainsi, la plupart des nouvelles communautés naissent autour d’une exploitation minière ou agricole.

Pour être reconnu, il faut tout d’abord obtenir une concession. Elles sont attribuées et certifiées sur la station Équinox où siège l’Organisation des États Sous-Marins (O.E.S.M.). Après une rapide étude du dossier, la concession pourra être soit validée, soit rejetée. Pour qu’elle soit validée, il faut qu’elle réponde à un certain nombre de conditions :

1 : La communauté s’engage à produire une quelconque denrée utile à l’humanité, au plus tard un an après la certification de la concession. Si ce n’est pas le cas, tous les biens de cette communauté seront confisqués par l’état ayant soutenu son installation. La denrée produite peut être de n’importe quel ordre tant qu’elle sert les intérêts de l’humanité. Au bout d’un an, c’est l’O.E.S.M. qui déterminera la validité du produit. Une nation de mercenaires, par exemple, est tout à fait acceptable.

2 : La nouvelle communauté doit être parrainée par un état déjà établi, qui s’engage à lui fournir un minimum d’aide et de protection. C’est cet état “ parrain ” qui pourra réclamer l’ensemble de l’installation si, au bout d’une année, elle est déclarée non productive.

3 : La communauté doit être composée d’au moins cent personnes et doit compter un minimum de dix couples reproducteurs. Ces couples peuvent être fournis par l’état parrain.

4 : La communauté doit assurer la bonne exploitation de son potentiel reproducteur et maintenir un niveau correct de naissances (au moins 10 naissances par an pour une communauté de 100 personnes).

5 : La communauté s’engage à remettre au Culte du Trident tout individu sensible à la Force Polaris.

6 : La communauté s’engage à remettre au Culte du Trident un couple reproducteur par mois, quand sa population féconde aura atteint un niveau satisfaisant (20% de la population totale).

7 : Toute découverte sur le site de la communauté reste la propriété inaliénable de la nouvelle communauté sauf si cette découverte concerne la génétique et surtout le problème de la stérilité. Dans ces derniers cas, le nouvel état doit immédiatement communiquer ces informations au Grand Conseil Génétique.

8 : Si toutes ces conditions sont remplies et respectées, la communauté sera déclarée indépendante au bout d'un an. Elle sera considérée comme un état à part entière au bout de dix ans ou avant si l'on estime que son importance, grâce à la découverte d'un dépôt généticien par exemple, lui permet cette classification.

9 : Un état peut maintenir une force armée indépendante, peut établir des ambassades dans les autres états et peut dépêcher un de ses membres au Grand Conseil Génétique et à l'O.E.S.M.

10 : Un état doit contribuer à la conquête spatiale et à l'entretien des sites de production terrestres. Il doit déléguer certains de ses citoyens pour grossir les rangs des Veilleurs.

Ces règles ont permis la création de nombreux petits états qui rêvent de s'imposer en tant que grande puissance ou tout simplement de survivre tant bien que mal.

## **Les grandes Nations**

### **HÉGÉMONIE**

#### Géographie

Le territoire de l'Hégémonie est situé le long de l'ancienne côte Est de l'Amérique du Nord. Il s'étend au nord jusqu'au secteur des Grands Bancs, à l'est jusqu'au Pic Milne, au sud jusqu'au Fossé de Porto-Rico. À l'Ouest, Il contrôle toutes les zones sous-marines jusqu'aux terres émergées. Son influence s'étend bien au-delà de ses frontières géographiques. C'est une nation riche en ressources minières et agricoles. L'ensemble du secteur hégémonien est largement couvert par des stations de communication. Ses frontières sont surveillées par des forteresses fluctuantes et des postes de détection fixes.

#### Bref historique

L'Hégémonie est née d'une grande exploitation minière créée par un certain Yvan Paramar. Cette exploitation, alors connue sous le nom de communauté d'Hatteras, devint rapidement l'une des plus importantes des fonds marins par sa population et sa richesse. Elle comprenait aussi plusieurs bases et villes de l'Empire des Généticiens dont certaines existent encore aujourd'hui. La famille Paramar connut ses heures de gloire au sein de l'Alliance Azure. C'est en effet Karl Paramar, l'arrière-petit-fils d'Yvan, qui dirigea l'attaque finale contre la flotte généticienne et qui devint un des plus hauts responsables du nouvel ordre.

Après la chute de l'Alliance, la communauté se referme sur elle-même. La famille Paramar, frappée de stérilité, s'éteint progressivement. À la mort du dernier de ses représentants, la communauté est au bord de la guerre civile. Les prétendants à la succession sont légions. Devant la menace d'une désintégration de leur société, les amiraux d'Hatteras se réunissent et décident de s'emparer du pouvoir. Le coup d'état sera sanglant mais restaurera l'ordre. Pendant plus de vingt ans, l'Amiral Trenton impose sa loi et développe un ambitieux programme militaire. Il subventionne également des programmes de

recherche importants pour localiser les dépôts de l'Empire des Généticiens. On le dit obsédé par un terrible secret qui le conduit au suicide en l'an 301. Son successeur, le Grand Amiral Keryss, lance une grande politique de conquête. C'est l'Âge de la Guerre. Les croiseurs d'Hatteras sillonnent les mers et asservissent un grand nombre de communautés. Au sud du royaume, des centaines de petits états reprennent alors à leur compte le drapeau de l'Alliance Azure pour lutter contre l'énorme machine de guerre hatterienne. Ils s'unissent et forment la Ligue Rouge, rouge du sang des soldats du Grand Amiral Keryss. L'expansion d'Hatteras est enfin endiguée.

Pendant plus de trente années, les mers seront rougies du sang des innombrables victimes de ce conflit mais sans qu'aucun des protagonistes ne parvienne à supplanter l'autre.

Il faut attendre l'année 339 pour que, épuisés et exsangues, les états rivaux rappellent leurs flottes. Le Grand Amiral Keryss meurt en 346. Son fils, Olmon, prend sa succession. Il est considéré par tous comme un incapable et un déviant génétique. Pourtant, les révoltes qui menaçaient s'apaisent rapidement et la politique suivie par Olmon semble porter ses fruits, au grand étonnement de tous. Il est probable qu'Olmon Keryss n'ait été qu'une marionnette entre les mains de gens plus puissants. Sous son règne, les villes sont reconstruites, les exploitations développées et la société profondément réformée. Déjà, la population non stérile est considérée avec plus de respect que le reste des citoyens. Les mutants sont affectés aux tâches ingrates ou enrôlés dans les forces armées. L'élite est constituée des familles aristocratiques, des scientifiques et des officiers. S'inspirant de quelques fragments de l'histoire passée, Olmon tente de redonner à son royaume un cachet impérial. Les uniformes et costumes deviennent fastueux, les titres de noblesse font leur réapparition. La somptueuse cité sous dôme de Keryss, qui veut recréer les conditions d'existence de la surface avant le cataclysme, est édifiée. Olmon se proclame alors empereur. Il est assassiné deux jours plus tard, le 6 avril 357. Quelqu'un aura sans doute jugé qu'il allait un peu trop loin !

En 358, le Conseil de l'Élite, soutenu par les forces navales, s'empare du pouvoir. Il nomme à la tête d'Hatteras, le Conseil des Patriarches. Cette entité politique mystérieuse dirige l'état depuis bientôt deux siècles. Elle est composée de douze individus n'apparaissant au peuple qu'au travers du média holographique public, leurs visages toujours masqués par les capuchons de leurs robes de bure. Ce conseil est aujourd'hui le seul pouvoir reconnu. Il règne sur toute la société et dirige directement les forces armées par l'intermédiaire de leur représentant, le Haut-Amiral. En 361, les équipes d'exploration d'Hatteras découvrent plusieurs dépôts de l'Empire des Généticiens. Il faut plusieurs mois pour y avoir accès et de durs combats pour détruire leurs défenses et surtout neutraliser les drones protégeant leurs secrets. Les chercheurs y découvrent de véritables merveilles.

La réaction des autres états ne se fait pas attendre. L'Hégémonie est attaquée de toutes parts. Une guerre sans merci se déclare sur toutes les frontières du royaume qui, au bout d'un an, semble sur le point d'être vaincu. Mais le 30 juin 362, la plus importante des flottes de la Ligue Rouge est attaquée par une formation de vingt-huit navires de combat naviguant à une profondeur jamais atteinte par des appareils de cette taille. La bataille tourne court. Les torpilles de la Ligue n'entament qu'à peine les blindages de ces croiseurs qui éperonnent les navires ennemis les uns après les autres grâce à leurs énormes proues perforantes. Simultanément, des bombardiers hatteriens pilonnent les capitales des plus grands états ennemis. Ils sont assistés par un nouveau type d'infanterie, les techno-hybrides. Ces êtres, atrocement déformés par des implants leur permettant de respirer sous l'eau sans combinaison, sèment la terreur dans les cités agressées. En moins de six mois, Hatteras reconquiert l'ensemble de son territoire et annexe des centaines d'états mineurs. Un cessez-le-feu est déclaré à la fin de l'année.

Pendant plusieurs années, les différents protagonistes vont camper sur leurs positions. Hatteras réforme sa structure politique et, en 370, la communauté n'existe plus. C'est l'aube de l'Hégémonie. Celle-ci va imposer sa loi en déclenchant un vaste programme de colonisation et instaurer sa terrible politique de repeuplement. Pendant cinq ans, personne ne semble pouvoir rivaliser avec l'Hégémonie. Seule la Ligue Rouge arrive encore à lui opposer une certaine résistance grâce à ses alliances avec les royaumes pirates. Les troupes hégémoniennes remportent victoire sur victoire, détruisant aveuglément les cités ennemies et s'emparant des individus féconds. Mais l'intervention de la République du Corail, aux côtés de la Ligue Rouge, mettra un terme à cette expansion.

Le Concile des Amiraux et la découverte de l'Effet Polaris bloquent définitivement l'armada hégémonienne. Le Conseil des Patriarches devra même accepter de restituer une partie des terres conquises. Pendant plus d'un siècle, l'Hégémonie va consolider sa position, devenir une des sociétés les plus modernes du globe. Elle semble cependant renoncer à ses rêves de conquête militaire, préférant des méthodes plus subtiles pour arriver à ses fins et acceptant l'arbitrage du Culte du Trident. En 548, le seigneur Viramis est nommé haut amiral de l'Hégémonie. Son premier décret est d'ordonner la construction du plus gigantesque croiseur de combat jamais créé, l'Atlantis. Il réforme l'armée, en constituant notamment des groupes spécialisés dans la recherche des sites généticiens, des légions de commandos sous-marins et des groupes d'explorateurs en surface ou dans les souterrains hantés par les Foreurs.

L'armée hégémonienne va, jusqu'en 566, développer la plus grande flotte des états sous-marins. Leurs deux navires de classe Atlantis, l'Atlantis et l'Artémis, en sont le symbole, la preuve de sa toute puissance et de son avance technologique.

## La société

C'est une société moderne qui a accès à la plus haute des technologies. Sa population est estimée à plus de quarante-huit millions d'habitants, ce qui en fait le second état après la République du Corail. Elle est dominée par le Conseil des Patriarches dont les membres sont véritablement vénérés par la population. Ils sont considérés comme les gardiens de la sagesse ancestrale et comme des êtres génétiquement purs que leurs capacités intellectuelles placent au-dessus du commun des mortels. Officiellement, ils désignent leurs successeurs parmi les êtres les plus parfaits issus des centres de repeuplement. Personne ne pense à remettre leur pouvoir en question. Leur parole est loi.

Cette loi s'exprime par l'intermédiaire de leur porte-parole, le Haut Amiral. Le seigneur Viramis détient entre ses mains la totalité du pouvoir confié par les Patriarches. Il est leur exécutif et sa marge de manœuvre est considérable. Son armure sous-marine de combat blanche est une véritable légende au fond des mers. Viramis est un personnage autoritaire, exigeant un ordre parfait dans sa société. Il est réputé pour sa vision expansionniste et sa soif de pouvoir, ce qui peut laisser craindre le pire pour l'avenir.

Viramis fonde les bases de sa puissance sur les hommes du Prisme. Cœur des services d'espionnage et de contre-espionnage de l'Hégémonie, le Prisme est entièrement soumis à la volonté du Haut Amiral (bien que récemment certains événements aient prouvé le contraire). Ses domaines d'action sont variés : rechercher toute dissidence, surveiller les amiraux de la flotte et appréhender tout citoyen fécond qui refuserait de rejoindre les centres de repeuplement. Chaque dignitaire important est souvent accompagné d'un "conseiller politique" du Prisme.

Les services spéciaux de l'Hégémonie sont nombreux. Chacun est spécialisé dans un domaine particulier, comme l'espionnage des petites communautés, le contrôle des citoyens, la recherche des dépôts généticiens, etc.

La sécurité civile de l'Hégémonie est assurée par la Division F.A.S.S. (Forces Action Sécurité Surveillance). Cette police est toute puissante sur le territoire. Elle dispose d'une importante force qui maintient le calme dans les villes de l'état et de plusieurs groupes d'intervention spécialisés.

Deuxième pilier de la puissance de Viramis, son armée personnelle. La Cohorte Pandore est constituée de troupes fanatiques. Techno-hybrides, commandos sous-marins, infanterie, saboteurs et espions en tous genres, toute division régulière comprend au moins une des unités Pandore. Ce sont des soldats surentraînés et la plupart sont soumis à des drogues qui inhibent leurs émotions.

La société est très hiérarchisée. Au sommet de la pyramide, les officiers forment la classe la plus respectée et la plus puissante. Viennent ensuite les mâles reproducteurs et les scientifiques qui sont très protégés et bénéficient de toutes les faveurs en échange d'une liberté plutôt restreinte. Enfin, les ordres religieux et l'aristocratie représentent la part la plus importante de cette élite. Ces cinq catégories se partagent la domination politique et économique de la nation. Leurs membres sont des citoyens de première classe.

La citoyenneté de seconde classe est attribuée à la grande majorité de la population qui se compose, par ordre d'importance, des forces de sécurité, des sous-officiers et des économiquement actifs.

La troisième classe englobe tous les non productifs : délinquants, malades, infirmes, vieillards, intellectuels et esclaves (généralement des prisonniers). Il est à remarquer que les déviants génétiques ou mutants, ne sont pas rejetés par la population. Cette condition n'influe donc pas sur le statut d'un citoyen.

Toute la population bénéficie de la technologie hégémonienne. Ce qui implique qu'en règle générale, on vit bien dans les cités de cette nation si on ne remet pas en question le pouvoir établi et que l'on travaille pour l'ensemble de la communauté. Les non productifs ne sont pas persécutés mais contrôlés. En effet, ils servent de réserve pour l'infanterie en cas de guerre ou de sujets d'expérimentation en cas de découverte médicale ou génétique (certains dissidents murmurent même, bien que cela ne soit pas public, qu'ils sont utilisés comme éléments organiques garantissant la survie des classes dominantes). Pour les pires assassins ou les individus réellement dangereux, la sanction est l'exil à la surface ou les travaux forcés dans les pénitenciers de l'empire.

Le cas des femmes fécondes est particulier. Tout enfant non atteint par le virus stérilisant est placé dans un centre de repeuplement. Les mâles pourront, à leur majorité, en partir s'ils continuent d'alimenter régulièrement les banques de fécondation. Les femmes, par contre, ne serviront qu'à engendrer les enfants manipulés par la science génétique de l'Hégémonie. Dans cette société, on ne parle plus d'une naissance mais d'une " portée ". En effet, les scientifiques ont développé des techniques de clonage des embryons qui permettent à une mère de porter plusieurs enfants à la fois. Une femme féconde sera gardée jusqu'à l'âge de quarante ans dans l'institut. Puis elle sera libérée, dotée d'une modeste rente à vie et d'un appartement. Elle est libre d'avoir d'autres enfants si elle le désire, une prime lui sera même attribuée dans ce cas. Les enfants contaminés sont placés dans des instituts d'adoption pour être élevés par des couples stériles.

L'Hégémonie possède un bon taux de natalité. Même si celui-ci n'est que très légèrement supérieur au taux de mortalité, il suffit à assurer un renouvellement constant de sa population.

Technologiquement, l'Hégémonie domine largement la science militaire (bien que, depuis quelques années, l'Union Méditerranéenne concurrence fortement la nation des Patriarches dans ce domaine). Drones, armures moléculaires, armements, techno-hybrides et navires de combats sont les secteurs de recherche privilégiés de cette nation. En matière civile, on leur doit la création de la première cité sous dôme recréant les conditions de l'extérieur. Cette œuvre magistrale est aujourd'hui la capitale de cette grande puissance. L'industrie spatiale et l'exploitation des usines de la surface sont également deux points forts dont toutes les nations sous-marines ont bénéficié.

## Le territoire

Le vaste domaine contrôlé par l'Hégémonie est largement exploité. Les sites d'extraction sont nombreux et l'on recense quatorze mines de cylast, élément fondamental des hyper-alliages, et deux mines de tri-terranium, le minerai le plus rare des fosses abyssales. Les centres d'hydrocultures et d'élevage sont principalement localisés sur les terres immergées proches des côtes. Ce sont des sols très fertiles mais leur exploitation peut être dangereuse à cause des perturbations atmosphériques qui, à cette faible profondeur, risquent d'affecter les fonds marins. La nation exploite aussi intensément les sources thermiques formées par le magma sous-marin.

On recense plus de vingt cités majeures et une centaine de villes mineures. La capitale est perchée sur le dôme des Bermudes au pied du Canyon de l'Hudson, célèbre pour ses villes parois. Keryss est la plus grande ville de cette nation. Le gigantesque dôme de 250 mètres de haut et de 12 kilomètres de diamètre, est constitué de plastitane et, en cas d'alerte, peut être recouvert d'un volet d'acier moléculaire de 12 mètres d'épaisseur. Le dôme lui-même est surveillé en permanence par des drones chargés de localiser toute faille. Ces systèmes équipent de nombreux dômes sous-marins mais ce qui rend véritablement unique la cité de Keryss, c'est qu'elle a été bâtie comme une ville de la surface. S'inspirant des ruines des cités des temps anciens, qui sont nombreuses dans la région, les architectes ont tout reconstitué : rues, immeubles, pavillons, etc. Sur la surface intérieure du dôme, on projette en permanence des images de ciel bleu ou de voûte étoilée. Des jardins et même quelques petites forêts soigneusement entretenus renforcent cette impression de se trouver à la surface. De gigantesques ventilateurs sont placés un peu partout pour simuler le vent. Keryss est une ville riche et agréable avec ses quartiers luxueux, ses secteurs populaires et ses bas-fonds. Car la ville ne se limite pas à ses constructions extérieures. Les sous-sols de Keryss abritent d'autres quartiers, des bases militaires, des centres de recherches, des gares de triage, etc.

Dominant le dôme, sur la paroi du Canyon de l'Hudson, une douzaine de petites villes, construites à flanc de falaise, font également partie de Keryss. Chacune de ces structures est reliée aux autres par des systèmes d'ascenseurs ou de conduites sous-marines particulièrement bien étudiés. La paroi du Canyon de l'Hudson abrite également de nombreuses stations militaires, des compagnies de transports, civiles ou militaires et des hangars. Du dôme central partent les huit voies de communication couvertes de l'Hégémonie. Chaque tunnel, recouvert de plastitane et contrôlé aussi parfaitement que le dôme de la cité, comprend une route et une ligne de transports en commun ultra rapide. La voie la plus longue relie Keryss à Équinoxe. Sur ces voies de communication principales se greffent des voies secondaires reliées à d'autres villes ou à des exploitations importantes. Elles sont régulièrement patrouillées par plusieurs éléments des forces de sécurité, aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur de la structure, et sont, de plus, pourvues tous les dix kilomètres de sas d'isolation qui se referment automatiquement en cas de faille

dans les parois. Des stations de sécurité et des aires de repos sont installées à proximité de ces sas qui ont également une connexion avec l'extérieur. Plusieurs voies sont en projet pour les années à venir. Les autres villes hégémoniennes sont plus classiques. Elles sont soit carrément bâties dans la structure terrestre, soit conçues comme la plupart des installations sous-marines.

L'Hégémonie possède la seconde flotte commerciale des états sous-marins. Des croiseurs de plaisance et de gigantesques barges transportant des denrées en tous genres sillonnent les océans sous la protection d'engins militaires.

### Les forces armées

La plus grande force de l'Hégémonie est sa puissance militaire. Le plus beau fleuron de la flotte hégémonienne est naturellement l'Atlantis. Trois kilomètres de long, 600 mètres de haut et 450 mètres de large, ce monstre est le plus gros bâtiment qui ait jamais parcouru les océans. Il a été conçu comme une véritable base navale mobile, capable de superviser n'importe quelle opération militaire. Trente mille membres d'équipage, deux usines de réparations, deux escadrilles d'intercepteurs et une escadre complète de croiseurs d'attaque font partie des quelques surprises que renferme ce mastodonte. Un deuxième croiseur de classe Atlantis, l'Artémis, vient récemment d'être terminé.

L'Hégémonie est dotée d'un puissant arsenal composé de croiseurs, d'escorteurs, de bombardiers, de frégates et de nuées d'intercepteurs. Ses divisions d'infanterie comportent des escouades de techno-hybrides dont la réputation n'est plus à faire. Des drones de combat, des véhicules d'intervention sur fonds marin et un nombre incalculable de stations de défense automatiques complètent son système militaire naval.

Ses forces terrestres et souterraines sont tout aussi importantes, la lutte contre les Foreurs et l'exploration des terres émergées étant une des priorités du Haut Amiral Viramis. Du fait de son importante puissance militaire, l'Hégémonie fait très rarement appel à des groupes de mercenaires. Les forces hégémoniennes bénéficient d'un excellent équipement, moderne et bien entretenu.

### Personnalités

Le Conseil des Patriarches :

Il règne depuis deux siècles sur l'Hégémonie. Le siège du Conseil est installé dans la plus haute des villes-parois de Keryss. Seuls quelques élus peuvent y accéder. Il est totalement impossible de savoir qui se cache réellement sous le masque des Patriarches. On dit que même le Haut Amiral n'a jamais vu leurs visages. Ce qui est sûr, c'est qu'ils dominent l'Hégémonie et que leur pouvoir est inébranlable. Vénérés par la population, les Patriarches sont les garants de l'unité et de la cohésion de l'Hégémonie.

Le Conseil fait l'objet d'un véritable culte parce que le peuple considère que les Patriarches sont les prophètes éclairés de Dieu et que leurs paroles sont l'émanation de l'énergie divine.

Grand Amiral Valastor : commandant de l'Artémis, le dernier fleuron de la flotte hégémonienne, Valastor est le nouveau grand amiral de la flotte. C'est un homme dur, totalement dévoué à la cause de l'Hégémonie et surtout à celle des Patriarches. Certains affirment qu'il aurait été élevé par les maîtres de la nation. C'est un brillant stratège, un homme rusé dépourvu d'émotions.

Haut Amiral Viramis : chef des armées et véritable possesseur du pouvoir temporel de l'Hégémonie, cet homme rude est avant tout un héros des guerres passées. Il dirige le royaume du haut de la plus haute tour de Keryss, imposant un régime dictatorial dont le but est d'assurer la survie et la suprématie de la nation hégémonienne. Il est âgé, officiellement, de 69 ans mais la dissidence affirme qu'il aurait plus d'un siècle et que son étonnante vitalité serait le résultat des expériences des manipulateurs génétiques et de leur exploitation des organes des classes inférieures de la société. Viramis est un homme solidement bâti, au visage sévère encadré d'une petite barbe blanche toujours impeccablement taillée. Il est entouré par sa cour personnelle d'officiers et d'aristocrates. Depuis peu, son autorité a été remise en question par des groupes dissidents au sein même de son organisation. Mais surtout, les Patriarches ne lui laissent plus autant de liberté de manœuvre qu'auparavant. Il semble qu'une véritable lutte pour le pouvoir ait commencée entre Viramis et les maîtres de l'Hégémonie.

Amiral Alkard : chef de la flotte hégémonienne et conseiller particulier du Haut Amiral, cet homme de 56 ans est considéré par tous comme un des êtres les plus impitoyables du monde sous-marin. Mais c'est aussi un fantastique stratège et un meneur d'hommes hors pair. Il est souvent aperçu en compagnie du Seigneur Viramis et semble s'entendre parfaitement avec lui.

Amiral Vira Our : cette superbe femme de 50 ans occupe cette position depuis 14 ans. Dotée d'un esprit tactique et stratégique hors du commun, elle est considérée comme un véritable génie de l'art militaire. Elle a été le deuxième grand amiral de l'histoire hégémonienne avant d'être dégradée après l'échouage de l'Atlantis au cours d'un combat contre l'Argonaute. Bien qu'elle se montre particulièrement sévère avec ses hommes et impitoyable au combat, on la dit modérée. Certaines rumeurs prétendent qu'elle serait féconde mais aurait échappé aux centres de repeuplement grâce à l'intervention du Haut Amiral.

Amiral Veer : commandant des forces frontalières et des divisions d'exploration, il est l'un des amiraux les plus efficaces de la flotte. On le dit froid comme une machine, exécutant sans états d'âme les ordres de ses supérieurs.

Baronne Vilma Terrastet : membre de l'aristocratie, c'est également la directrice de la plus importante compagnie de croiseurs de plaisance, la société Nova. C'est l'une des femmes les plus riches de l'Hégémonie, amie personnelle du Haut Amiral. On la dit rusée, possessive et avide de pouvoir. Âgée de 45 ans, elle en paraît à peine 30.

Prince Vaughn Ebraer : patriarche de la plus puissante famille aristocratique de l'Hégémonie, Vaughn Ebraer est l'un des ténors politiques de cette nation. Il est à l'origine des principales réformes de la société. Il est très écouté par le peuple et s'oppose souvent au Haut Amiral.

Telma Tiltane : cette femme est recherchée par tous les services de l'Hégémonie. Féconde, elle a refusé son placement en centre de repeuplement et dirige depuis le seul groupe terroriste de l'Hégémonie. Luttant contre le pouvoir absolu du Haut Amiral et contre la politique inhumaine de repeuplement, elle en a appelé à plusieurs reprises au jugement des Patriarches. Elle affirme, en effet, que le Haut Amiral n'exécute pas les consignes de ce vénérable conseil. La dissidence a de faibles moyens mais accueillerait

dans ses rangs de plus en plus de sympathisants. Il y a peu, la célèbre rebelle a disparu après l'intervention de commandos hégémoniens contre l'une de ses bases secrètes. Personne ne sait ce qui lui est arrivé.

Marquis Ovar Godter : il est ambassadeur de l'Hégémonie sur Équinoxe. Homme sage et réservé de 58 ans, il est célèbre pour sa politique pacifiste vis-à-vis des autres nations. Il est l'interlocuteur privilégié des mécontents qui lui soumettent souvent leurs requêtes. Il est étonnant de savoir qu'il est l'un des meilleurs amis du Haut Amiral malgré leurs positions diamétralement opposées sur l'équilibre mondial.

## **LIGUE ROUGE**

### Géographie

La Ligue contrôle tout le territoire situé sur la côte ouest de l'ancienne Amérique du Sud. Son territoire est délimité au nord par la Crête de Carnégie, au sud par le Cap Horn, à l'ouest par la Dorsale du Pacifique et à l'est par les terres émergées. Son territoire est faiblement équipé de stations de communication. Ses frontières sont surveillées par quelques forteresses fluctuantes mais surtout par des postes de détection fixes et d'importantes escadres de surveillance.

### Bref historique

La Ligue Rouge n'apparaît qu'en 302, en réaction contre la politique de conquête de la communauté d'Hatteras. Elle réunit alors la totalité des petits états des côtes Est et Ouest d'Amérique du Sud.

Dirigée par son charismatique créateur, Paul Devraverit, la petite communauté des Falklands va susciter une des plus grandes alliances de l'histoire pour arrêter le rouleau compresseur hattérien. La Ligue Rouge naît en pleine guerre. Sa force militaire est, au début, très limitée, constituée en grande partie de croiseurs bricolés et d'énormes escadres d'appareils faits de bric et de broc, dont la seule fonction est de lancer quelques torpilles avant de se disloquer. Pendant trente années de guerre, la Ligue va battre des records d'ingéniosité et de courage pour endiguer Hatteras. Pour résister à l'écrasante puissance de feu des navires ennemis, ses habitants inventeront des techniques d'abordage audacieuses, les premières dans le domaine des guerres sous-marines et passeront maîtres dans l'art de l'attaque surprise. Ce sont, par exemple, les ingénieurs de la Ligue Rouge qui mettront au point les premiers appareils de type Mygale, Manta et Dormeur. Après la première terrible guerre qu'aura subi la Ligue, elle aura perdu plus d'un tiers de son territoire mais aura réussi à paralyser l'énorme machine de guerre hattérienne. La grande victoire de cette Ligue sera d'avoir formé une nouvelle alliance viable.

En 339, la guerre est terminée et toutes les communautés formant la Ligue s'interrogent sur la nécessité de rester uni. Devraverit est mort sans successeur et toute son œuvre menace de s'écrouler. C'est à ce moment que l'un des héros de la guerre, Bjorn Urik, réclame la tenue d'un grand conseil qui déterminera si la Ligue est viable ou non. Ce conseil se réunit dans la petite base de Nazca, qui deviendra par la suite la capitale de la Ligue.

Quand tous les ambassadeurs découvrent à quel point l'alliance a permis à chaque communauté de progresser technologiquement et économiquement, la réponse ne fait plus aucun doute. La Ligue Rouge doit perdurer et Bjorn Urik en sera le chef.

À partir de l'année 340, se crée donc un nouvel état qui deviendra le pire ennemi de l'Hégémonie. La première décision d'Urik est de reconstituer la structure économique et industrielle de son royaume tout en maintenant une puissance militaire raisonnable. La rénovation économique dépassera nettement les espoirs, par contre la force militaire souffrira longtemps de nombreuses faiblesses. Les croiseurs sont vieux et la technologie désuète. Tout n'est que bricolage et rafistolage. De 356 à 360, un important programme de rénovation de la flotte est entrepris. Sans atteindre la puissance hattérienne, la Ligue réussit tout de même à mettre en œuvre une belle armada de croiseurs.

Mais l'armée n'est pas la principale préoccupation des états de la Ligue. Ces dernières années de paix ont vu un incroyable bond en avant de l'économie et du développement des exploitations minières. Pourtant, deux problèmes majeurs menacent l'équilibre de cette société : les ressources alimentaires et surtout le taux de natalité qui chute d'année en année, les humains féconds se faisant de plus en plus rares. Le problème des ressources alimentaires trouvera une solution grâce à d'habiles négociations avec le mystérieux Empire du Corail. Le deuxième problème s'avère plus que délicat. Urik lance un vaste programme de recherche dans le domaine de la dégénérescence génétique. Il ordonne aussi la démobilisation de tout individu non stérile et encourage une grande politique familiale. Primes et concessions, ainsi que des droits particuliers sont accordés aux familles les plus nombreuses. Cette politique permet de maintenir un taux de natalité convenable jusqu'à l'aube du sixième siècle où les choses prendront un tournant dramatique. À la fin de l'année 360, Bjorn Urik, fatigué, se retire au profit de son fils qui lui ressemble en tout. Grøendald accède au pouvoir à la veille de la découverte des dépôts de l'Empire des Généticiens par Hatteras.

Persuadés que ces dépôts renferment de terribles secrets, mais surtout le remède à la dégénérescence génétique et au virus de stérilité, Grøendald et les chefs de centaines de communautés décident de passer à l'attaque, d'abattre une fois pour toute la tyrannie de l'Hégémonie. Malheureusement, la supériorité de l'armée hégémonienne et surtout la qualité de son matériel font la différence. Après quelques mois d'espoir, pendant lesquels Hatteras subit de terribles défaites, le vent tourne. Le matériel des agresseurs, usé, périmé, ne tient pas la distance. Un an plus tard, les nouveaux prototypes hattériens renversent complètement la situation. Nazca est bombardée et des centaines de couples reproducteurs sont enlevés par les troupes ennemies. La guerre tourne court, l'armistice est proclamé à la fin de l'année. Grøendald sombrera lentement dans la folie, sa femme et ses enfants ayant été tués ou enlevés par les hattériens.

La Ligue Rouge survivra à cette terrible défaite et mènera la plus incroyable des résistances contre la nouvelle Hégémonie. S'inspirant des tactiques de guérilla, Grøendald et ses troupes harcèlent la flotte adverse. Il ordonne aussi à toutes les unités de production de la Ligue de se soumettre à l'ordre hégémonien pour éviter la destruction. Il contacte également plusieurs royaumes pirates qu'il arrive à convaincre de se rallier temporairement à lui. Pour l'Hégémonie, la situation devient vite délicate. Son armada n'est pas prévue pour affronter ce type de résistance. Ses lignes de ravitaillement désorganisées, les multiples attentats terroristes et la résistance souterraine des pays conquis, minent sa suprématie.

En 373, après d'interminables négociations, la République du Corail s'allie à la Ligue Rouge. L'Hégémonie est alors confrontée à un nouvel ennemi qui, par ses techniques de combat et son esprit tactique, lui infligent de cuisantes défaites. La Ligue Rouge reconquiert ses territoires et y trouve des usines modernisées par la technologie hégémonienne. Grøendald pousse ses troupes à poursuivre l'offensive. En 375, la guerre s'enlise et le grand amiral de la flotte de la République de Corail convoque les amiraux des principales nations sur Équinoxe.

Groendald, sombrant jour après jour dans la paranoïa, est persuadé que la République du Corail veut éliminer les principaux responsables militaires et en profiter pour asservir toutes les nations. Contre l'avis de tous ses généraux, il contacte secrètement le haut amiral de l'Hégémonie et lui propose de se débarrasser de ce Culte du Trident et de porter un coup terrible à la République du Corail. La formidable puissance de l'Effet Polaris mettra fin à cette tentative. Groendald continue malgré tout à refuser la paix et annonce qu'il va déclarer la guerre à la République du Corail. Ses généraux décident alors de le destituer. Après avoir pris le pouvoir, ils acceptent de se rendre au " Concile des Amiraux ".

La paix est proclamée et, en un siècle, la Ligue Rouge va se muer en une formidable puissance économique. Sa puissance militaire reste moyenne mais s'appuie désormais sur de nombreuses troupes mercenaires. État riche, elle développe ses activités industrielles et économiques. En 468, un accord commercial avec l'Hégémonie est conclu et permet surtout le retour d'un jeune officier, Aaron Urik, l'arrière petit-fils de Groendald, élevé en Hégémonie. Aaron accédera au pouvoir six ans plus tard et commencera à négocier les conditions d'un rapprochement avec l'Hégémonie.

C'est au début du 6<sup>ème</sup> siècle que la Ligue devra faire face à son plus grand problème, la stérilité. Les ravages des guerres passées et la déportation des individus féconds par l'Hégémonie condamnent la Ligue à la disparition si une solution n'est pas trouvée rapidement. En 566, cette solution n'a toujours pas été découverte. La Ligue, malgré sa puissance économique, ne veut pas instaurer une politique de repeuplement draconienne. Sa population vieillit et ses stations ne résonnent plus du rire des enfants. L'héritier d'Aaron Urik, son fils Kahn, est impuissant face à cette situation.

## La société

La Ligue Rouge est une société vieillissante. C'est l'énorme problème de la natalité qui obsède sa population. L'État compte 22 millions d'habitants dont une minorité est féconde. Les naissances sont l'occasion de grandes réjouissances et les individus féconds sont protégés et honorés. Loin de la politique étouffante de l'Hégémonie, ces personnes n'en sont pas moins soumises à de nombreuses contraintes. Elles sont éloignées de toute activité ou secteur considérés comme dangereux. L'armée leur est bien évidemment interdite. Ce qui est important, c'est de bien comprendre que la Ligue Rouge est prête à tout pour trouver une solution à sa situation. On la soupçonne d'alimenter financièrement plusieurs groupes de pirates spécialisés dans l'enlèvement d'individus féconds. Elle dépense aussi des sommes considérables pour la recherche génétique et médicale, cherchant principalement à comprendre pourquoi l'humanité dépérit. La vie des citoyens de cette nation est plus libre qu'ailleurs, mais le spectre de la mort y est plus pesant. Le Culte du Trident y est particulièrement bien implanté et la jeunesse y est enviée. De nombreux mouvements d'opposition réclament une doctrine aussi rigoureuse que celle de l'Hégémonie mais l'état s'y est toujours refusé.

La Ligue est un état riche. D'énormes ressources sous-marines, principalement du tri-terranium et du cylast, en ont fait l'état le plus riche. Ses flottes commerciales sont gigantesques. Elle possède également le plus grand nombre d'exploitations de surface, bien que ces dernières ne bénéficient pas de protections semblables à celles de l'Hégémonie.

Le pouvoir est détenu par le Parlement de la Ligue, constitué d'un représentant par communauté fédérée. Ce parlement s'exprime par la voix de son porte-parole, le Premier Citoyen, Commandeur des Forces Armées : Khan Urik. C'est le personnage le plus important de l'état tant que son action est approuvée par le Parlement. Son rôle est de décider des principales orientations diplomatiques et politiques. En cas de guerre, il obtient automatiquement les pleins pouvoirs.

La sûreté nationale est l'affaire du Coordinateur. Il dirige les services de sécurité civile, la Garde Rouge, et tous les services d'espionnage et de contre-espionnage.

Autre puissant personnage de l'état, le Magiar, qui supervise la recherche. Sa puissance est à la mesure de l'importance des services qu'il dirige.

Le Grand Procureur dirige les services judiciaires de la Ligue Rouge. Le Ministre est chargé de l'industrie et du commerce et notamment de la recherche des dépôts secrets de l'Empire des Généticiens.

La société de la Ligue est organisée selon un principe relativement simple. Les grandes compagnies et leurs conseils d'administration sont au sommet de la hiérarchie. Viennent ensuite les cadres supérieurs et les dirigeants. La grande majorité de la population fait partie des classes moyennes assurant le bon fonctionnement des compagnies et formant le gros des forces armées. Les pauvres et les démunis forment, comme dans de nombreuses sociétés, la catégorie la plus basse de la population.

Les individus féconds et les mercenaires sont tout à fait à part. Ils sont à la fois respectés et jalouxés.

### Territoire

Les principales cités de la Ligue Rouge sont bâties sur les parois sous-marines de la Cordillère des Andes. Ce sont principalement des villes construites dans la roche. Les autres villes du territoire sont en grande partie des bases sous-marines conventionnelles. La plus importante est Nazca, la capitale de la Ligue Rouge. La ville est une gigantesque structure s'étalant sur une étendue de 30 kilomètres de diamètre avec six niveaux extérieurs et 12 niveaux souterrains. Toute sa périphérie est occupée par les hangars des transporteurs civils et commerciaux, les bases militaires et les seuls grands champs d'hydroculture de la nation. La Ligue n'a pas développé de lignes de transports couvertes comme l'Hégémonie. Elle ne dispose que de quatre axes souterrains reliés aux villes principales. Ces voies sont creusées très profondément et comportent plusieurs lignes pour le transport des marchandises, une ligne de transport civil et deux lignes de transports en commun ultra rapides. Depuis plusieurs années, une ligne destinée à relier la ville la plus au nord de la Ligue avec la cité la plus au sud de l'Hégémonie, en passant sous les terres d'Amérique du Sud, est en construction. Le but étant, à terme, de rejoindre Équinoxe.

Les sites d'extraction et de forage de la Ligue Rouge sont nombreux. Toute la Fosse du Pérou s'est révélée riche en matières premières, certaines plaines abyssales recèlent les principales sources de tri-terranium et de cylast.

La Ligue est presque totalement démunie d'hydroculture et d'élevage. Elle ne peut compter que sur les importants convois de vivres en provenance de la République du Corail.

### Les forces armées

L'armée régulière de la Ligue est composée de vieux croiseurs plus ou moins bien entretenus. Certains appareils sont encore propulsés par les antiques systèmes à hélices. Les coupes budgétaires au profit de la recherche génétique ont grandement affaibli la puissance militaire de la Ligue. Elle compense cette faiblesse par le nombre de croiseurs dont elle dispose et surtout par les compagnies de mercenaires qu'elle emploie. La Ligue ne dispose que de peu de chasseurs et de croiseurs lourds. Elle préfère déployer des escorteurs et des frégates en quantité. Ses troupes d'infanterie sous-marine sont

classiques. Elle ne possède presque pas de véhicules d'intervention sur fond marin, leur préférant des unités de Mantas et de Mygales, beaucoup plus agiles et rapides.

Ses troupes d'intervention souterraine et extérieure sont, elles, extrêmement bien équipées et comparables, sinon supérieures, aux forces hégémoniennes.

Il y a peu d'usines d'armement dans la Ligue. Ses équipements sont donc souvent du matériel d'occasion. Récemment, le Conseil a décidé d'acheter des croiseurs ultramodernes à la République du Corail.

### Personnalités

**Khan Urik** : âgé de 71 ans, Khan est le plus haut personnage de la Ligue. C'est un individu sensé qui est obsédé par la dégénérescence de l'humanité et par la recherche d'un remède à la stérilité. Il ne considère pas l'Hégémonie comme un ennemi implacable, tant qu'elle renonce à ses rêves de conquête. De récents rapports de ses espions lui auraient permis de découvrir qu'un pirate, Seyard le Maudit, détiendrait des informations capitales sur la dégénérescence génétique. Urik veut cet homme à tout prix.

**Véliador Viper** : ce jeune homme de 31 ans a été pressenti pour succéder à Urik. Ses étonnantes capacités de meneur, sa force de caractère et le fait qu'il soit fécond et donc apte à assurer sa descendance en font un parfait candidat. Certains murmurent cependant que ses intentions sont tout sauf pacifiques et qu'il serait mégalomane. Il fait partie du Culte du Trident.

**Alma Terrack** : présidente de la firme Cliastro, la plus grande société d'extraction de la Ligue, cette femme d'une quarantaine d'années est une des plus influentes. Elle est cependant soupçonnée d'être liée à de nombreux groupes de pillards et de pirates.

**Kaléed Gradest** : c'est un enfant de 16 ans, dont les capacités intellectuelles dépassent l'entendement. C'est l'un des responsables du projet " Renaissance ", concernant la recherche sur la stérilité. C'est l'individu le mieux protégé de la Ligue car il a subi de nombreuses tentatives d'enlèvement.

**Olaf Faltor** : l'ambassadeur de la Ligue sur Équinoxe est un mutant. Né sans yeux et affligé d'horribles déformations physiques, il est cependant l'un des individus les plus respectés. Sa conception d'une humanité unie lui a attiré la sympathie de nombreuses communautés. C'est un étonnant diplomate dont la voix possède un pouvoir quasi-hypnotique. Il est particulièrement doué pour distinguer le vrai du faux dans un discours. On murmure que sa cécité lui a permis de développer d'autres dons.

**Karl Edgesteel** : grand amiral de la flotte de la Ligue, il réclame jour après jour des crédits supplémentaires pour l'armée. Il ne croit absolument pas que l'Hégémonie a renoncé à ses rêves de domination. On le soupçonne de conspirer contre le pouvoir en place et de tout faire pour provoquer un incident diplomatique avec l'Hégémonie mais depuis peu, le Premier Citoyen semble s'être rapproché de sa position et les deux hommes passent beaucoup de temps ensemble.

## **ALLIANCE POLAIRE**

## Géographie

L'Alliance s'étend sur toute la zone délimitée par les mers de Laptev et de Tchoukches et la Plaine Abyssale du Canada. Ce territoire n'est presque pas couvert par des stations de communication et ses frontières ne sont matérialisées que par quelques postes de détection fixes.

## Bref historique

C'est dans le plus grand secret qu'est née cette nation, au début du 6<sup>ème</sup> siècle. Jusqu'en 512, elle n'est que le rêve d'un fou, Paul Quercy, parti prospecter une région que tous considèrent comme à peine exploitable. Ce secteur est lointain et méconnu. Pourtant, la petite communauté réussira à exploiter certains gisements de tri-terranium. Cela leur permettra de survivre tant bien que mal dans un environnement dépourvu de zones cultivables et où aucun élevage n'est possible. En l'an 400, Quercy fait une découverte saisissante sur la Chaîne d'Arlis ; ces montagnes sous-marines abritent une grotte aux proportions colossales où la vie s'est miraculeusement développée. Le centre de cet univers souterrain est occupé par un lac où se réunissent et se reproduisent les mammifères marins.

La caverne s'étend sur plusieurs dizaines de kilomètres et contient une végétation étonnante, qui produit en permanence de la lumière et de l'oxygène. L'endroit est immédiatement investi par la communauté qui, en moins de deux siècles, le transforme en un véritable jardin. Grâce à des projecteurs gigantesques et à des techniques d'agriculture poussées, la communauté est capable de reconstituer une apparence de vie sauvage. La cohabitation avec les mammifères est tout d'abord très tendue puis elle se fait amicale et, enfin, devient une véritable complicité.

C'est en 408 que les chercheurs de la communauté découvrent avec effarement que les mystérieuses plantes sont en fait des machines semi-organiques, produits de la science de l'Empire des Généticiens. Ils découvrent également que la grotte est située au-dessus d'un dépôt consacré à la recherche biomécanique et à l'intelligence artificielle. Cette découverte leur permet de fabriquer des androïdes dès 543.

Pendant un siècle, la communauté va grandir et se développer dans le plus grand secret autour de sa capitale, Arlis. Plusieurs communautés périphériques vont se joindre à elle et former, en 512, l'Alliance Polaire dirigée par le Primarque Alexandre.

## La société

Cette nation compte à peine 2 millions d'âmes acceptant l'autorité d'un chef unique. Six cent mille élus peuvent résider dans la capitale de l'Alliance. Ces élus forment l'élite et sont, en règle générale, soit des gens féconds, soit des scientifiques. La vie dans la capitale est bien évidemment fort différente de celle menée sur le reste du territoire.

Tout le pouvoir politique, économique et militaire est concentré à Arlis, entre les mains du Primarque et de ses conseillers. Toute la population apte à se reproduire vit à la surface, dans le splendide jardin de l'Alliance. Les autres membres de l'élite ne sortent que très rarement de leurs laboratoires souterrains où ils décident des différentes orientations de la société.

Bien que le problème de la natalité soit évidemment préoccupant, il n'est pas considéré comme vital. Le taux de croissance de la population est estimé satisfaisant. Au sein de l'Alliance, les mutants sont rejetés. Ils sont, au mieux, enrôlés dans les équipes d'extraction ou dans l'armée, au pire, bannis à la surface ou tout simplement éliminés.

Ceux qui n'ont pas la chance de faire partie des élus n'ont pas accès à la capitale et vivent dans les quelques cités sous-marines de l'Alliance Polaire. En échange de la protection du Primarque et de l'aide apportée par ses androïdes, ils acceptent cet état des choses. Ils vivent modestement, assurant la maintenance des sites d'extraction et entretenant les échanges économiques avec les autres nations. La grande majorité de la population n'a pas accès à une très haute technologie ni à un confort semblable à celui de l'Hégémonie. On survit plus grâce à sa propre débrouillardise que grâce aux rations offertes par le Primarque !

Les androïdes de l'Alliance sont partout et assistent la plupart des hauts dirigeants des bases polaires. Ils servent également de force de sécurité. Leur conception est presque parfaite et la plupart ont une apparence humaine.

### Territoire

On ne recense que huit cités sous-marines majeures et une trentaine de bases d'exploitation sur l'ensemble du territoire.

La capitale est bâtie au cœur de la montagne sous-marine d'Arlis. La ville comprend deux niveaux distincts. La surface est occupée par le fabuleux jardin de l'Alliance. Les habitations y sont basses et offrent tout le confort de la technologie. Les habitants ne se consacrent qu'à trois choses : le maintien du taux de natalité, l'exploitation agricole et l'entretien de la grotte. Le lac souterrain héberge de nombreuses espèces de mammifères marins qui vivent en parfaite harmonie avec le reste de la population.

Le deuxième niveau est souterrain. C'est ici que l'on trouve les grands centres de recherche de l'Alliance et les installations abritant le Primarque et ses conseillers. Personne n'a jamais eu accès à ces secteurs souterrains.

On ne peut accéder à la capitale que par deux tunnels sous-marins d'une centaine de mètres de diamètre. Ces tunnels, longs de 12 kilomètres, protègent les systèmes de défense rapprochés d'Arlis.

L'extérieur de la chaîne d'Arlis est occupé par de multiples stations de défense, des bases militaires, des usines de production et des hangars sous-marins.

Les autres cités et installations de l'Alliance sont réparties sur l'ensemble du territoire et sont construites comme des bases sous-marines conventionnelles.

Les principales ressources exploitées par les usines d'extraction sont les importantes mines de cylast et les nappes de pétrole qui abondent dans le secteur.

### Les forces armées

La puissance militaire de l'Alliance est très réduite. Cependant, elle possède deux atouts non négligeables. Tout d'abord, la capitale est virtuellement invulnérable. Les deux seuls tunnels d'accès sont équipés de nombreux systèmes de défense qui anéantiraient toute force ennemie cherchant à s'y aventurer. Les bases militaires qui entourent Arlis sont également de formidables défenses. Mais l'atout particulier de l'armée polaire est l'utilisation massive des androïdes de combat. Ils sont présents à bord de tous les navires de l'Alliance, coordonnent les défenses, exécutent les ordres sans poser de question et, surtout, réagissent très vite aux stratégies ennemies. Les croiseurs de l'Alliance Polaire sont plus petits que ceux des autres nations mais sont généralement plus puissamment armés proportionnellement. La nation Polaire déploie également des frégates regroupées dans une division spéciale, la Division

Spectra, dont les équipages sont entièrement composés d'androïdes. Il n'y a donc aucun problème de pression ni d'oxygène.

Les androïdes sont aussi utilisés comme infanterie et sous des formes parfois surprenantes. Les croiseurs lourds, classe Vulcain, sont peu nombreux, pas plus de dix. Ils font office de bombardiers et de navires amiraux. Chaque croiseur lourd est au centre d'un groupe de combat chargé de patrouiller dans l'une des dix régions de l'Alliance. Il est toujours accompagné d'une escorte de six destroyers de classe Starlight et de douze frégates Wraith. Chaque groupe de combat est complété par des transports de troupes et des unités déployant des chasseurs-drones.

Les officiers de la flotte sont toujours issus de l'élite de l'Alliance. Les hommes de troupe sont soit des volontaires, soit des mutants. La puissance militaire de l'Alliance est complétée par plusieurs unités mercenaires stationnées sur ses bases les plus reculées.

### Personnalités

Primarque Alexandre : maître suprême de l'Alliance Polaire, le Primarque Alexandre n'est pas apparu en public depuis plus de dix ans. Il vit cloîtré dans la partie souterraine d'Arlis. Il communique ses volontés par l'intermédiaire de ses androïdes ou du Conseil Scientifique. C'est un véritable despote qui ne supporte aucune opposition. Les autres états sont très méfiants à son égard.

Alpha : c'est le premier androïde à avoir communiqué au peuple les volontés du Primarque. Il vit au milieu de l'élite de la surface qui le considère comme le véritable maître de l'Alliance Polaire. Son apparence est parfaitement humaine mais il n'exprime, bien évidemment, aucune émotion.

Ember Krystchef : commandant de la flotte de l'Alliance, ce soldat d'une quarantaine d'années est un ex-mercenaire. C'est un excellent officier et un fin stratège. Son principal problème vient des androïdes qu'il considère comme de véritables boulets. Le Primarque, cependant, semble rester sourd à ses recommandations. Ember a déjà éjecté par les sas de son navire amiral, huit des androïdes qui lui étaient affectés.

Paolus : il est l'ambassadeur "humain" de l'Alliance Polaire sur Équinoxe. Le qualificatif "humain" est entre guillemets car cet homme est imperturbable et n'extériorise que très rarement ses émotions. Il reste toujours très discret.

Professeur Helm Garrad : c'est le responsable de tous les services d'espionnage et de contre-espionnage de l'Alliance. Il est aussi chargé de débusquer et d'éradiquer toute subversion sur le territoire. C'est un homme détestable d'une cinquantaine d'années, qui est véritablement haï par tous ceux qui l'ont rencontré.

## **LA RÉPUBLIQUE DU CORAIL**

### Géographie

La République du Corail s'étend tout autour de l'ancien continent australien. Ses frontières sont délimitées à l'ouest par le Bassin de Wharton, au nord par le Mont Djadja, à l'est par le Fossé des

Nouvelles Hébrides et au sud par la Plaine Abyssale de Wilkes. Le territoire comprend également les nombreuses terres englouties d'Australie. L'ensemble du secteur est pourvu de stations de communication très modernes. Ses frontières ne sont surveillées que par quelques postes de détection fixes. Le corail couvre tout le plateau australien ainsi que sa périphérie immédiate. Il s'étend sur les terres englouties. La plus grande concentration est située dans la Mer de Corail.

### Bref historique

La République du Corail remonte à la grande époque de l'Alliance Azure, dont elle était la capitale. Riche en hydrocultures et en élevages sous-marins, dominée par un corail prolifique qui s'est adapté pour se nourrir des rayons ultraviolets du soleil alors que, dans un lointain passé, ils lui étaient fatals. La République est certainement la région la plus viable du milieu marin. Après la chute de l'Empire des Généticiens, l'Alliance Azure établit sa capitale, Azuria, dans la mer de Corail. Elle reste encore aujourd'hui une des plus belles villes sous-marines.

Lorsque l'Alliance se désintégra, la création de l'état souverain du Corail fut immédiatement décrétée et la République se referma sur elle-même, refusant de prendre part aux conflits. Elle dut alors faire face au problème qui l'éloigna pendant des années de toute ingérence dans les affaires des autres états : les pillards et les pirates. En effet, la " forêt " de montagnes du Pacifique est le domaine privilégié de centaines de mini-royaumes survivant grâce aux pillages et aux attaques de convois. La République, jusqu'en 268, va subir des pertes terribles sans que sa protection naturelle, les champs générés par le corail, puisse lui être d'une quelconque aide. C'est en 268 que le Haut Conseil de la République nomme à la tête de la flotte corallienne, presque inexistante jusqu'alors, un homme qui va rendre coup pour coup aux audacieux qui osent attaquer ses navires et ses cités. Guillaume Gallasteno obtient les pleins pouvoirs. Il est lui-même un ancien pirate et connaît bien leurs techniques de combat. Il va réformer les forces militaires de la République et les structurer en petits groupes de combat très rapides, ne laissant aux lourds croiseurs que le soin de protéger les grandes villes. Il va aussi susciter la création des premiers groupes importants de mercenaires, en proposant à quelques royaumes pirates mineurs de se battre pour lui en échange de certaines ressources alimentaires et industrielles. En dix ans, Gallasteno fait chuter de 75% les raids ennemis sur le territoire de la République et anéantit 15 royaumes pirates.

Ses multiples succès et son charisme vont lui valoir d'être nommé président du Conseil en 282, à l'âge de 59 ans. C'est à cette époque que naîtra la première alliance pirate dont le but est de s'emparer des riches champs de coraux. En effet, le fond des mers est secoué de guerres violentes entre de multiples communautés, des guerres qui menacent la survie de ces micro-états pillards et les poussent inexorablement vers la République.

La première décision de cette alliance pirate est de mettre en commun les informations de ses divers réseaux d'espionnage. En 284, Gallasteno, cinq membres du Conseil et deux amiraux sont assassinés. Six jours plus tard, les hordes de pirates déferlent sur la République du Corail. La guerre va durer 12 ans, causant de terribles ravages. Les pirates pillent, tuent et massacrent sans vergogne. Azuria est anéantie et plusieurs champs de coraux disparaissent.

Le 12 février 296 va se produire un phénomène tout à fait particulier. Les flottes pirates subissent des attaques dont ils ne peuvent déceler la source. Leurs transmissions sont brouillées et leurs détecteurs neutralisés. Ils découvrent alors avec terreur que les champs de coraux perturbent tous leurs systèmes électroniques. Incapables de se défendre, les pirates subissent défaite sur défaite. Leurs flottes sont obligées de renoncer, impuissantes devant une telle force. Après 12 années de guerre, il ne reste

presque rien de la République. Pourtant, les coralliens gardent espoir et se mettent à reconstruire. À partir de cette époque, ils entretiendront avec le corail une relation particulière et les quelques élus capables d'interpréter ses messages prendront la tête de la communauté.

La République du Corail mettra plus de trente années à se remettre de ces destructions. Dès l'année 330, elle a retrouvé son activité commerciale passée, rétabli ses élevages et ses hydrocultures. La capitale, Azuria, est reconstruite. Le Corail s'est régénéré et offre à la communauté une parfaite protection. En 336, le nouveau président du Conseil, Alec Fanstorm, prend des contacts avec plusieurs petites communautés et leur propose de signer des accords d'échanges économiques et de protection mutuelle. En effet, la République n'exploite presque pas son sous-sol et manque de matières premières.

En 333, le Corail, par l'intermédiaire de ses porte-parole, annonce qu'il ne pourra maintenir plus longtemps la défense du territoire de manière active. Fanstorm développe aussitôt un vaste programme de réarmement pour reconstruire la flotte. En attendant, il ouvre les portes de la République à plusieurs unités de mercenaires. Ce sera un excellent apport pour l'évolution de la société dont les membres seront ainsi confrontés aux gens de l'extérieur. En 345, la politique de repeuplement, décrétée dès la fin de la guerre, a porté ses fruits. La population de la République est toujours sujette à la stérilité et à la dégénérescence mais elle semble moins affectée que le reste du monde.

Les champs de défense générés par le corail s'amenuisent, pour atteindre, en 359, leur potentiel actuel. Quatorze années se sont écoulées, la flotte de la République est reconstituée. Bien qu'elle ne soit pas des plus modernes, elle est en mesure, appuyée par les unités mercenaires, de repousser une invasion.

Alec Fanstorm quitte son poste et cède la place à une jeune mutante, Helena Triasse. Elle encourage la recherche génétique pour augmenter le nombre d'enfants de sexe féminin, la culture d'embryons en milieu artificiel et le clonage d'individus féconds. Parallèlement, certains chercheurs, suivant les indications des coraux conscients, arrivent à greffer ces derniers sur des éléments organiques et inorganiques. Ces deux facteurs vont profondément influencer la société corallienne.

Tout d'abord, par une explosion démographique sans précédent depuis la découverte des causes de la dégénérescence, explosion caractérisée par une très forte population féminine mais aussi mutante. Malheureusement, cet excellent résultat ne suffira pas, à l'aube du 7<sup>ème</sup> siècle, à assurer la survie de l'humanité.

Ensuite, les greffes de coraux vont révolutionner tous les secteurs de la vie. L'armée, par exemple, s'en servira pour renforcer les défenses de ses croiseurs et surtout leurs systèmes de détection et de brouillage. L'application de cette technique à la médecine permettra de révolutionner le traitement des fractures et des implants osseux. Dans les stations sous-marines, les coraux apparaissent partout, dans les rues et les habitations, comme purificateurs d'air ou décorations vivantes. Certains acceptent même de servir d'hôte au corail. La dernière mode est aujourd'hui d'avoir une épaule, un avant-bras ou un décolleté nimbés d'une fine couche de corail. Les domaines d'application sont nombreux et sont au centre de la vie de cette République en 566.

En 360, des accords économiques sont passés entre la République du Corail et la Ligue Rouge. Ces accords permettront à la République d'obtenir les matières premières qui lui font défaut et surtout d'apprendre beaucoup de la Ligue en ce qui concerne les techniques d'extraction. De solides liens se nouent entre les deux états qui amèneront les forces coralliennes à se battre aux côtés de la Ligue contre l'Hégémonie. Ces liens se brisent en 375. Exaspéré par la paranoïa du chef de la Ligue, écœuré de

devoir se battre aux côtés de royaumes pirates et dégoûté par les massacres, l'Amiral Piotr Devrac, avec l'accord du Parlement, décide de rejoindre le Culte du Trident et de faire sa célèbre proposition.

Encore aujourd'hui, personne ne sait quel lien, s'il y en avait un, existait entre la République du Corail et le Culte du Trident qui n'est même pas, à l'heure actuelle, un des cultes majeurs des coralliens. Quoi qu'il en soit, le pari de l'amiral fut payant.

Les années qui suivront ne seront troublées que par quelques raids contre les installations de la République. N'étant plus aussi efficacement protégées par les champs de coraux, ces installations attirent la convoitise des pillards qui évitent soigneusement d'attaquer avec de trop nombreuses forces ou d'altérer le corail. Car ce dernier ressemble de plus en plus à un dragon endormi. Si on ne le réveille pas, aucun problème, il faudra juste s'adapter à ses légers effets secondaires. Cette faille va être amplement exploitée par toute la racaille du fond des mers. Cette situation est encore d'actualité aujourd'hui, la République n'ayant jamais trouvé un moyen efficace de lutter.

Pendant un siècle et demi de paix relative, les coralliens s'imposent comme le véritable grenier du monde sous-marin. Ils développent aussi leurs exploitations minières et, au début du 6<sup>ème</sup> siècle, commencent à remettre en activité quelques bases d'extraction lourde à la surface. En 544, Laelia Trenton, une mutante, est élue à la présidence du Conseil. Elle oriente sa politique vers les échanges économiques et culturels entre les différentes nations. Elle est à l'origine de la résolution du Conseil d'Équinoxe proposant l'union des états pour lutter efficacement contre le piratage.

## La société

La société corallienne est l'une des plus fascinantes qui se soient développées au fond des mers. Sa population est majoritairement féminine et plus du tiers de ses 127 millions d'habitants sont des mutants. Elle possède le plus fort taux de croissance de tous les états sous-marins bien que celui-ci reste encore très insuffisant pour envisager l'avenir avec sérénité. La relation qu'entretient sa population avec les champs de coraux conscients est la caractéristique la plus étrange de cette nation. L'élite est en effet constituée d'individus qui possèdent une sorte de lien empathique avec le corail.

La République est dirigée par un parlement qui élit un président. Il décide de toutes les orientations générales de la République. Les gouverneurs de chaque ville doivent appliquer ses recommandations mais peuvent agir comme ils le souhaitent pour le reste. C'est pour cette raison que les villes de la République sont toutes très différentes puisqu'elles correspondent à l'idée que s'en sont fait leurs gouverneurs. Les empathes qui forment l'élite n'ont qu'un rôle consultatif dans la société. Ils n'ont pas tous les pouvoirs. Leur opinion est écoutée avec beaucoup d'attention mais ils ne peuvent imposer leurs lois.

La sécurité, l'espionnage et le contre-espionnage sont centralisés par le Bureau de la Sûreté dont le service action, Fragment, est particulièrement réputé. Toutes les recherches sur la production alimentaire et la médecine sont regroupées dans le Département Spécial d'Étude, qui est l'un des plus importants et dont le rôle est de maintenir la République du Corail au premier rang mondial dans ces deux domaines. L'armée et la recherche militaire sont l'affaire du Département Poliphème, qui est le secteur le moins favorisé par le Parlement. Le Département des Relations Extérieures gère aussi bien les contacts avec les autres nations que l'administration des nombreux groupes mercenaires présents sur le territoire. Enfin, la Division Génétique se charge de la recherche génétique et du contrôle de la natalité.

La vie du citoyen moyen est assez agréable. Il n'a pas accès à une très haute technologie dans sa vie de tous les jours, mais il mange à sa faim, dispose du plus performant des systèmes médicaux et n'est

pas écrasé par une dictature. Les femmes sont largement majoritaires mais cela ne semble pas beaucoup gêner la population masculine à majorité polygame. Les mutants sont sur un pied d'égalité avec le reste de la population.

Le plus grand problème de cette société est une délinquance en constante augmentation, souvent imputée au brassage culturel avec les autres communautés et nations.

### Domaine

La République du Corail possède certainement les plus belles villes du monde sous-marin, Azuria en étant le fleuron. La capitale n'est pas protégée par un dôme. Elle est, en partie, bâtie dans le corail qui a modifié sa structure pour créer de grandes tours blanches que les ingénieurs coralliens ont aménagées. Ce mélange de structures organiques et artificielles est tout à fait splendide. Quand on arrive pour la première fois à Azuria, on a l'impression de découvrir une fantastique cité échappée de légendes oubliées, une forêt vertigineuse dont les cimes culminent à quelques dizaines de mètres de la surface. Tout y est vivement éclairé par les émanations du corail ou les multiples baies transparentes des habitations. Une faune et une flore prodigieuses donnent l'impression que la ville est vivante. Les différentes constructions d'Azuria sont toutes reliées par un important réseau souterrain qui constitue une seconde cité, mais aussi par des sortes de passerelles jetées entre les tours. Aux alentours, on découvre les champs d'hydroculture et d'élevage qui s'étendent à perte de vue, les bases militaires et les hangars de transit des prestigieuses compagnies touristiques ou industrielles.

Les autres villes coralliennes sont plus classiques. Elles sont souvent construites dans les parois abyssales ou elles ressemblent aux multiples stations sous-marines. On dénombre 28 cités importantes, 100 villes mineures et d'innombrables stations d'élevage et d'hydroculture.

Le territoire de la République est presque entièrement recouvert par le corail qui agit comme un véritable bouclier défensif contre les phénomènes extérieurs qui pourraient menacer les nombreuses cultures développées à faible profondeur, notamment contre les rayons ultraviolets du soleil. Ce corail a muté au cours des millénaires. Il est doté d'une sorte de conscience empathique. Il peut se développer à des profondeurs fantastiques en l'absence de soleil s'il est relié à une souche baignée par ses rayons. Il possède aussi l'étrange particularité de pouvoir émettre des décharges d'énergie, de générer un champ défensif perturbant les appareillages électroniques ennemis et de pouvoir se greffer sur n'importe quelle structure.

### Les forces armées

La flotte corallienne a souffert des guerres contre l'Hégémonie et les pirates. Elle est relativement réduite et constituée principalement de vaisseaux légers, achetés à des puissances étrangères et modifiés par les techniciens de la République. Ces modifications sont essentiellement des greffes de coraux sur les parois internes des bâtiments.

Son infanterie est limitée au strict nécessaire et ses commandos sous-marins sont équipés principalement avec du matériel d'occasion ou de récupération. Les coralliens comptent sur le corail et les troupes mercenaires pour assurer leur protection. Cette politique a largement montré ses limites et le Parlement envisage de repenser la défense du territoire.

### Personnalités

Laelia Trenton : présidente du Parlement, cette mutante de 50 ans souffre de multiples difformités qui n'affectent pourtant pas ses capacités de chef d'état. Elle apparaît toujours vêtue d'une longue tenue noire et le visage masqué. Née sans organe vocal, elle est accompagnée de son interprète personnelle, une superbe femme de 31 ans. Elle est respectée par le peuple qui n'a jamais remis son pouvoir en question, reconnaissant en elle une dirigeante visionnaire et proche de leurs préoccupations.

Alcinia Berrebris : principale empathie communiquant avec le corail, Alcina est une véritable légende vivante. Adulée par la population, principale conseillère du Parlement, cette femme de 64 ans possède une grande influence.

Elmenear Calloway : grand amiral de la flotte corallienne, Elmenear est un mutant né avec un seul œil. Réclamant sans cesse de nouveaux crédits pour la réorganisation de l'armée, il est à l'origine des récentes décisions du Parlement qui abondent dans son sens. À 51 ans, cet homme solide, au caractère bien trempé, est un farouche partisan de l'alliance des nations pour mettre fin au piratage.

Coralia Deventris : l'ambassadrice de la République sur Équinoxe est une splendide jeune femme de 28 ans dont le corps est partiellement recouvert de minces couches de corail. Excellente diplomate et fine négociatrice, elle est particulièrement appréciée dans la cité du Culte du Trident.

## **ÉQUINOXE ET LE CULTE DU TRIDENT**

### Géographie

La cité d'Équinoxe est située sur le Seuil de Rockall. Son territoire souverain s'étend tout autour de cette zone.

### Bref historique

C'est en l'an 127 que fut créée la première station dans le Seuil de Rockhall. Netéria était une communauté appartenant à un riche exploitant minier du Bassin Méditerranéen dont les bases du Fossé Hellénique comptaient parmi les plus prospères du monde sous-marin. On raconte aussi que Oléross Pagan, ce riche homme d'affaire, était particulièrement influent au sein de l'Alliance Azure et qu'il aurait amassé des richesses inimaginables en vendant ses productions aux industries azuréennes. Quelques années après la construction de Netéria, on découvrit dans la Baie de Rockhall des gisements de matières premières particulièrement importants. Ces richesses attirèrent d'autres communautés, parmi les plus riches de l'époque. En l'an 136, six communautés se disputèrent l'exploitation du Seuil de Rockhall. Elles cohabiteront pacifiquement jusqu'en l'an 250, mais les tensions qui les opposent ne feront que croître. Le 12 novembre 250, après que l'Alliance Azure se soit disloquée, Netéria lancera une attaque d'envergure contre ses communautés rivales. Le conflit sera particulièrement violent et se poursuivra pendant plus d'une année.

C'est à la fin de l'année 251 qu'une équipe de mineurs fait une découverte sensationnelle dans une mine très profonde de Rockhall. On ne sait pas exactement ce qu'elle y découvrit ni où précisément se situait ce site mystérieux mais quelques jours après que les ouvriers soient remontés de la mine, les premiers flux thermiques se formèrent dans la région et les six communautés cessèrent leurs attaques.

Certains pensent que les mineurs auraient découvert un dépôt généticien particulièrement important. En 256, la population du seuil s'unit et forma la communauté du Trident.

Jusqu'en l'an 300, les habitants de Trident vont voyager dans toutes les mers du monde pour dispenser leur message de paix et convaincre les autres communautés de la toute puissance de la Force Polaris. C'est au cours de ces voyages que naquit l'idée d'une cité neutre qui pourrait regrouper l'ensemble des nations sous-marines. En l'an 340, l'Alliance du Trident fait son apparition. Elle regroupe non seulement les membres de la communauté du Trident mais aussi des chercheurs, des archéologues, des historiens et de riches industriels convaincus par les prêcheurs vagabonds de l'existence d'une puissance qui dépasse la compréhension humaine. En 348, un premier incident lié à l'Effet Polaris provoque la mort de 112 personnes dans une station d'exploitation de Rockhall. Personne ne sait à l'époque que le désastre a été provoqué par un individu ne maîtrisant pas le Polaris. En 349, l'Alliance décide de construire la Cité Neutre d'Équinoxe dans la Fosse d'Ariane. Ce qui motive ce choix, c'est avant tout l'existence d'un flux thermique susceptible de protéger la cité de toute agression extérieure et surtout la présence dans cet endroit d'un grand nombre de mammifères marins qui se montrent particulièrement amicaux avec la communauté du Trident.

Grâce aux énormes moyens dont dispose l'Alliance du Trident, les travaux commencent en l'an 350. Du matériel arrive de toutes les communautés de l'océan ralliées à sa cause. Des sommes incroyables sont investies par de riches industriels pour créer ce qui semble être une utopie, une gigantesque station de six kilomètres de diagonale en plein milieu d'un flux.

Aujourd'hui encore, beaucoup d'historiens pensent que la communauté du Trident avait accès à une technologie généticienne pour pouvoir bâtir un tel monument.

Les travaux vont durer 15 longues années au cours desquelles les flux thermiques seront étrangement calmes et ne gêneront en rien la construction de la cité. Plusieurs incidents liés à l'Effet Polaris provoqueront la mort de 1 200 personnes pendant cette période. Ce n'est qu'en 352, qu'un certain Léori Arimatti avance l'hypothèse selon laquelle certains individus pourraient libérer l'Effet Polaris sans être capables de le contrôler. Commencent alors des recherches poussées dans ce domaine.

En 365, Équinoxe est terminée. Le camp de base situé au fond de la Fosse d'Ariane deviendra progressivement le centre de transit d'Ariane, au fur et à mesure que les flux se refermeront sur la ville neutre comme pour la protéger d'agresseurs éventuels. Deux années plus tard, la puissance de ces flux est telle qu'aucun navire ne peut passer sans guide.

La ville connaît un succès immédiat. Des navires viennent de tous les horizons pour visiter cette curiosité. La République du Corail est la première à proposer l'installation d'une ambassade dans la cité. Elle offre aussi d'établir certains accords commerciaux avec le Trident. Il semble évident que cette position s'explique par le fait que de nombreux membres de l'Alliance du Trident sont de puissants hommes d'affaires coralliens.

En 370, Léori Arimatti recense de par le monde plus de 600 cas d'incidents liés à la libération incontrôlée de l'Effet Polaris et, ce, sur une période d'un siècle. Il met au point une série de tests, la méthode Arimatti, pour essayer de découvrir des sujets disposant inconsciemment d'un tel potentiel. Ces hommes et ces femmes sont réunis sur Ariane.

En 371, Léori est terrassé par une crise cardiaque alors qu'il vient de terminer le prototype du premier inhibiteur de Polaris. Son fils, Simon, achèvera ses travaux mais pas avant la catastrophe de 372 qui voit l'anéantissement d'un des niveaux d'Équinoxe par un individu doté du pouvoir de Polaris. Cet

incident pousse les investisseurs à se retirer des affaires de la ville et une grande partie de sa population fuit cet endroit maudit. C'est une période sombre. Bientôt Équinoxe ne ressemble plus qu'à une gigantesque cité fantôme.

En 373, Simon Arimatti met au point le premier inhibiteur et crée le Culte du Trident dont il sera le premier Déméter. Avec l'aide de son ami, l'Amiral Piotr Devrac, il commence une campagne visant à rassurer la population et à attirer de nouveaux les investisseurs. Parallèlement, des spécialistes du Trident, chargés de découvrir tous ceux qui pourraient posséder le don du Polaris, sont dépêchés dans toutes les communautés du monde sous-marin.

En 374, Équinoxe commence à revivre mais ce n'est qu'après le Concile des Amiraux de 375 et la démonstration de la toute puissance du Polaris par les quelques élus qui le maîtrisent que la cité neutre va vraiment prendre toute sa dimension.

L'âge d'or d'Équinoxe va s'épanouir jusqu'en 440. L'O.E.S.M. est créée, Ariane devient un centre de recherche sur la génétique et un havre pour certaines personnes fécondes ; les Veilleurs font leur apparition et le Culte du Trident établit le sol comme unité monétaire internationale. Les prêtres révèlent aussi qu'ils ont maîtrisé le secret de fabrication de l'hyper-fluide et qu'ils sont capables de créer des hybrides. Équinoxe et le Culte deviennent véritablement le centre du monde sous-marin.

En 440, les choses se corsent. Une violente controverse oppose les dirigeants du Culte du Trident. Ils ne sont pas d'accord sur les méthodes à employer pour amener la civilisation vers un nouvel âge d'or. Tristan Lesark, le chef de la branche dure du Culte, claque la porte et quitte Équinoxe avec une centaine de fidèles et plusieurs navires (pour la plupart des navires de guerre). Arimatti refuse d'arrêter les rebelles pour ne pas déclencher un conflit. Il regrettera amèrement cette décision. En 448, le Soleil Noir fait son apparition et attaque plusieurs installations du Culte du Trident. La guerre qui va opposer ces deux factions ne cessera jamais.

En l'an 475, un jeune novice du culte fait une incroyable démonstration de maîtrise de la Force Polaris alors qu'il n'a reçu aucun entraînement dans ce domaine. C'est un certain Jason Hélio qui succédera à Arimatti en 512, ce dernier étant âgé de 160 ans (c'est certainement l'homme ayant vécu le plus longtemps dans l'histoire de l'humanité, comme quoi le Polaris semble avoir certaines vertus de longévité).

C'est en 516 que le Soleil Noir attaque en force plusieurs stations clefs du monde sous-marin. La puissante organisation terroriste utilise pour la première fois l'Effet Polaris au cours de cette action. C'est aussi la première fois que l'on entend parler de l'Autre, leur mystérieux maître et de son serviteur, Alan Palkrach.

En 550, le Soleil Noir utilisera pour la première fois les fameux chasseurs Trident ainsi que de nouveaux appareils de combat.

En 550, Équinoxe est devenue la puissante cité que l'on connaît. Attirant la population du monde entier, elle s'avère être la plus grande plate-forme commerciale et diplomatique des océans. Mais 2 millions de personnes ne peuvent pas cohabiter sans qu'il se produise certains incidents. Ainsi, les affrontements entre communautés rivales vont souvent se régler dans les coursives de la cité et il faudra attendre que les Veilleurs mettent un terme à ces combats pour que la ville devienne un peu plus calme. Les plus graves incidents ont lieu en 564 et en 560.

En février 560, une maladie d'une rare virulence, la Peste Écarlate, frappe un quartier d'Équinoxe. Les autorités décident d'enrayer l'épidémie en isolant le quartier grâce aux parois étanches

destinées aux inondations et en incendiant toute la zone. 27 000 personnes avaient succombé à la maladie, 55 000 trouveront la mort dans l'incendie de la zone contaminée.

En décembre 564, une émeute provoque une des plus grandes paniques de l'histoire de la ville. Deux niveaux entiers se retrouvent plongés dans le chaos. Les gens sont piétinés et étouffés. Des incendies se déclenchent un peu partout et la sécurité de la ville est gravement menacée. Les troupes des Veilleurs régleront le problème grâce notamment à la première intervention de la Faction Condor. On estime que le vent de panique a provoqué la mort de 4 000 personnes. L'intervention des Veilleurs, quant à elle, aura fait plus de 8 000 victimes.

### La société

Le Culte du Trident est présent dans toutes les communautés. C'est avant tout un organisme neutre qui veut empêcher la disparition de l'humanité. Les membres du culte peuvent être originaires de n'importe quel état. Hommes, femmes et mutants sont accueillis sans discrimination.

La hiérarchie de l'ordre est dominée par les quelques élus capables, consciemment ou inconsciemment, de manipuler l'Effet Polaris. Ceux qui ne contrôlent pas leur don, portent un appareil inhibiteur, fin cercle de métal qui leur ceint le crâne, pour éviter tout risque d'incident. Ils résident en permanence au sommet de la cité d'Équinoxe. Leur tâche est religieuse et philosophique. Ils sont les gardiens de la sagesse du culte et du savoir amassé par ses membres. Tout membre du culte reçoit un nom qui définit son rang dans la hiérarchie. Parmi les élus, Déméter est le chef du culte, il est assisté de six Prométhées, ses conseillers privés. Ensuite, viennent les Janus et les Némésis.

La grande majorité des effectifs de l'ordre, estimée à 25 000 personnes, n'a aucune capacité liée à l'Effet Polaris. Ce sont les diplomates (les Orphées), les gestionnaires (les Lares), les scientifiques (les Esculapes) et les missionnaires (les Hermès) du culte. Ils gèrent la cité d'Équinoxe, arbitrent les querelles entre états et s'assurent que toutes les puissances sous-marines se plient aux lois votées par l'O.E.S.M.

Le seul organisme non officiel de l'ordre est son service de renseignement, la Division Neptune. Dirigé par Sernea, une des fidèles de Déméter, ce groupe est particulièrement redoutable sur Équinoxe mais peu influent dans le reste du monde. Sa spécialité est le contre-espionnage. En effet, Équinoxe est certainement l'endroit au monde où l'on compte le plus d'espions venus de tous les horizons. Les tentatives d'infiltration du culte sont monnaie courante et le principal travail du Neptune est de déceler la présence de traîtres dans l'organisation. Tout novice est interrogé par cette division avant d'être accepté au sein du Trident. Les agents de cette division travaillent étroitement avec les Veilleurs et les Janus. Le Neptune englobe un certain nombre de services spécialisés dans un domaine particulier.

Le Culte du Trident contrôle plusieurs sociétés importantes : la gigantesque Cortex, dont l'activité va de la fabrication de produits pharmaceutiques jusqu'à l'élaboration de traitements génétiques de pointe, les laboratoires Hellion qui fabriquent les hybrides, les entreprises Aeris qui détiennent le secret de l'hyper-fluide, Gladius, la gigantesque entreprise navale fabriquant les navires monastères, l'agence spatiale du Trident vitale pour la conquête de l'espace. Mais le plus grand atout économique du culte est certainement Solaris, la compagnie fabriquant le sol et assurant la diffusion de cette monnaie.

Les individus féconds, livrés au culte par les états sous-marins, vivent dans la cité d'Ariane, la deuxième ville appartenant à l'ordre. Ils y vivent paisiblement, ont accès à toutes les ressources du monde moderne, sous la protection des Veilleurs. En échange, ils acceptent d'être étudiés par les chercheurs du culte dont la principale tâche est de trouver un remède à la stérilité.

La population d'Équinoxe est estimée à 3 millions d'habitants, venus de tous les horizons. Ils sont regroupés dans différents secteurs de la cité, généralement aux environs de leurs ambassades respectives. Ils sont cependant tous soumis à la loi d'Équinoxe, qui est représentée par les Veilleurs.

## Territoire

Le Culte du Trident ne possède que deux cités, Équinoxe et Ariane. Ariane est également construite sur le Seuil de Rockall. C'est une cité souterraine abritant les individus féconds du culte. Elle est défendue par plusieurs bases des Veilleurs qui sont établies aux alentours. Ariane sert également de station de transit pour les navires arrivant et partant d'Équinoxe. En effet, pour pouvoir franchir sans risque les flux, il faut emprunter des tourbillons créés par la convergence des courants. Ces tunnels d'accès sont parfaitement repérables par les stations de contrôle de la cité. À l'approche d'un navire, quand l'un de ces tunnels se crée, elles dépêchent un escorteur qui est chargé de conduire à bon port les navires en attente.

Le secteur de transit d'Ariane n'est constitué que par des structures construites à la surface du Seuil de Rockall. Le complexe souterrain est interdit et totalement isolé.

Le Culte du Trident contrôle également plusieurs petites stations dans toutes les mers du globe.

Équinoxe est une ville fluctuante, c'est-à-dire que sa position sur un plan vertical n'est jamais la même. Elle "fluctue" avec les courants, entre -200 mètres et -3 800 mètres.

C'est une colossale cité, aux proportions titanesques, en forme d'octaèdre. Tout autour d'elle, la mer est illuminée par ses propres lumières et celles des nombreux bâtiments qui ne cessent d'aller et venir. Des milliers de baleines, de dauphins et d'autres mammifères marins s'ébattent aux alentours.

La première chose que l'on découvre à Équinoxe, ce sont ses hangars d'appontage situés tout autour du disque central. C'est une vision véritablement impressionnante. On réalise aussi qu'un navire en bon état est une chose rare dans les océans. Les représentants de toutes les communautés se rendant au moins une fois par an sur Équinoxe, on peut y voir des engins entièrement rafistolés qui ne devraient théoriquement pas pouvoir fonctionner.

Les secteurs de débarquement et, en règle générale, tout le niveau central d'un diamètre de 6 kilomètres, ainsi que les six niveaux inférieurs et supérieurs, sont de gigantesques souks où se mélangent toutes les cultures. Ils constituent le secteur commercial d'Équinoxe. Les rues sont sombres et bondées de monde. On y trouve des marchands en tous genres, des ateliers, des casinos, des bars, des hôtels, etc.

Certaines zones sont plus fréquentables que d'autres mais l'ambiance reste partout la même. Les représentants des colonies y négocient du matériel, on y troque à peu près tout. C'est le royaume des contrebandiers et des trafiquants en tous genres. Il est d'ailleurs assez paradoxal que les accords anti-pirates aient été signés quelques étages au-dessus, sachant que de nombreux royaumes pirates se servent d'Équinoxe pour alimenter leurs odieux trafics.

Les Veilleurs chargés de faire régner l'ordre sur Équinoxe interviennent très rarement dans ce secteur, préférant que les gens règlent leurs comptes entre eux. De plus, la zone centrale est une zone libre où presque tout est permis. Ils n'emploieront la force que si des bagarres ou des affrontements menacent la cité elle-même. Il n'est donc pas rare d'assister à des règlements de comptes. Les armes légères sont parfaitement autorisées dans ce secteur.

Les quatre niveaux situés au-dessus de la zone libre sont réservés aux ambassades, autour desquelles se sont constitués de véritables quartiers, reflet des nations et communautés. C'est ici que l'on trouve les endroits les plus luxueux de la cité.

Le haut de la ville abrite les différentes commissions, les quartiers des membres du culte et, enfin, le domaine réservé aux grands prêtres du Trident.

Les niveaux situés sous le grand marché sont occupés par le personnel technique d'Équinoxe, les machineries et le centre de défense de la cité.

### Les forces armées

Le Culte du Trident n'entretient aucune force armée. Sa protection est assurée par les Veilleurs et, en cas de crise, par des groupes de mercenaires. Certains affirment que la Division Neptune posséderait des appareils de combat mais personne n'a pu vérifier cette assertion.

Le culte détient par contre une flotte d'énormes vaisseaux monastères qui sillonnent les mers, allant de communauté en communauté. Ces navires sont généralement escortés par des escadres de Veilleurs et protégés par un groupe spéciale de prêtres : les Ordonnateurs.

### Personnalités

Jessica Mélindros (Janus) : elle est l'intermédiaire entre les élus de l'ordre et ses autres membres. C'est une jeune femme de 32 ans qui possède un talent d'oratrice reconnu par tous. Elle ne contrôle pas son don de manipulation de l'Effet Polaris.

Marcus Delvion (Orphée) : il est le porte-parole du culte auprès des ambassadeurs des autres nations. C'est l'un des plus habiles diplomates d'Équinoxe et ses interventions ont permis d'éviter de nombreux conflits.

Jason Hélio (Déméter) : âgé de 113 ans, Jason est une énigme même pour son entourage. Apparemment entièrement dévoué à la cause humanitaire, on le dit hanté par un obscur passé et par ses relations ambiguës avec l'Autre, le maître du Soleil Noir. Il contrôle parfaitement la Force Polaris dans tous les domaines et a même expérimenté des talents jusqu'alors inconnus, comme la Prescience et le Contrôle mental. Il est accusé par ses détracteurs d'utiliser cette dernière faculté pour manipuler les gens qu'ils rencontrent. On le voit toujours équipé de son inhibiteur même si, en réalité, il n'en a pas véritablement besoin.

Les rumeurs les plus folles courent à son sujet. On raconte qu'il aurait atteint un tel degré de maîtrise du Polaris que l'Autre ne serait en fait que la manifestation de son inconscient, le côté noir de sa personnalité. On dit aussi que c'est Jason qui se cache derrière l'énigmatique Ambassadeur des Ombres ou bien encore qu'il serait un Généticien. Quant à ses motivations profondes, personne ne sait véritablement ce qu'elles sont sauf peut-être Sernea, la directrice de la Division Neptune, que l'on dit très proche de lui. Personne ne sait si Jason est stérile ou s'il a une quelconque descendance.

Liam Vengard (Prométhée) : ambitieux et impatient, Liam est la personnification de la branche "dure" du culte. Il ne cache pas sa sympathie pour certaines méthodes employées par le Soleil Noir et recommande souvent à Déméter d'avoir recours à des actions plus expéditives pour régler certains

problèmes. Âgé de 67 ans, c'est le plus jeune des Prométhées. Son contrôle sur la Force Polaris est imparfait. Il est responsable des Némésis et s'acquitte de sa tâche avec le plus grand sérieux. C'est un individu stérile.

Katya Delerik (Prométhée) : responsable des Janus, Katya est une des proches de Déméter. Cette femme de 72 ans en paraît à peine quarante grâce à l'utilisation de la Force Polaris qu'elle a maîtrisée dans un domaine tout à fait particulier : la Régénération cellulaire. Elle ne contrôle aucune autre facette de cette puissance et porte donc un inhibiteur en permanence. Katya est une femme douce qui se consacre, officiellement, à soulager les souffrances des plus pauvres. Elle est la porte-parole de la branche "souple" du culte. Cependant, on raconte, dans les ombres, qu'elle se livrerait à certaines activités peu recommandables. Des rumeurs font état d'une activité aussi bénigne que celle de recevoir des jeunes hommes bien portants dans ses appartements, mais d'autres parlent de véritables crimes. Plus sérieusement, le mystère entourant Katya pourrait en fait signifier qu'elle est féconde et qu'en tant que détentrice de la Force Polaris, cela pourrait s'avérer un problème délicat.

Loptéros (Prométhée) : responsable de la cité neutre d'Équinoxe, Loptéros est un gestionnaire remarquable, mais c'est aussi un individu qui ne pense qu'à la survie de la cité et de la plus grande partie de sa population. Il est donc régulièrement amené à prendre des décisions difficiles qui ont contribué à donner de lui l'image d'un monstre sanguinaire. La répression sanglante de la panique de 564 et l'ordre d'incinération d'un quartier avec toute sa population après le déclenchement d'une épidémie en 560 sont deux des exemples qui lui ont valu d'être surnommé par certains le "Boucher d'Équinoxe". Malgré cela, Loptéros reste imperturbable et, quand on lui demande s'il ne regrette aucun de ses actes, il répond que, si un jour la gestion de la cité lui laisse suffisamment de temps pour y réfléchir, ce sera avec joie qu'il se confiera sur ce sujet. C'est un individu stérile de 92 ans.

Krellar Vorhn (Prométhée) : expert en biologie, chirurgie, médecine moléculaire et génétique, Krellar Vorhn est le responsable d'Ariane et bien naturellement de la recherche. C'est un brillant scientifique dont la seule préoccupation est de découvrir le remède à la stérilité. Il est rarement présent dans la cité neutre, préférant passer son temps dans le secteur interdit d'Ariane. En conséquence, on sait très peu de choses sur lui. Il est âgé de 78 ans et on le dit stérile.

Natahlis (Prométhée) : Natahlis est chargé des relations avec les Veilleurs mais aussi avec les stations orbitales. En fait, il passe le plus clair de son temps à bord d'une de ces stations. Nombreux sont ceux qui soupçonnent le Culte du Trident de vouloir prendre le contrôle de toute l'industrie spatiale et de s'installer dans les étoiles, abandonnant l'humanité à son triste sort. Il est peu probable que cela soit vrai puisque tout manipulateur du Polaris semble perdre son don hors de "l'atmosphère" terrestre. Natahlis est âgé de 74 ans. Il est stérile et contrôle raisonnablement bien l'Effet Polaris.

Pelen Ragen (Prométhée) : chargé des relations internationales et des Orphées (diplomates) du culte, Pelen est l'un des personnages les plus importants de l'organisation. Secondé par Marcus Delvion, un des plus fins négociateurs des océans, il a la lourde tâche d'assurer la paix et la bonne entente entre les nations. Il passe la plupart de son temps à bord des navires monastères, allant d'une capitale à l'autre et tentant, vaille que vaille, d'apaiser les tensions diplomatiques. On le dit très cultivé et généreux mais

aussi particulièrement retors. Il fait preuve d'un sang-froid absolu. Il maîtrise la Force Polaris presque aussi parfaitement que Déméter mais porte toujours son inhibiteur pour rassurer les diplomates des autres nations. Ces derniers ne craignent pas qu'il libère malencontreusement sa puissance, mais qu'il soit capable d'influer sur leurs décisions par le Contrôle mental. Pelen a beau leur affirmer que ce pouvoir n'est qu'une légende, il ne semble pas les avoir convaincus. Pelen est âgé de 97 ans. Il est stérile.

## L'UNION MÉDITERRANÉENNE

### Géographie

L'Union contrôle tout le secteur de la Méditerranée et de la Mer Adriatique. Sa frontière nord est délimitée par la Mer Noire, au sud par le Rift de la Mer Rouge et à l'ouest par le Déroit de Gibraltar. Trois stations de défense ont été construites pour surveiller ses trois frontières.

### Bref historique

Officiellement, l'Union est une nation très récente qui a été créée en 478. Mais cette union existait bien avant sa reconnaissance officielle. Depuis des siècles, les communautés établies dans le Bassin Méditerranéen ont toujours coopéré. Il n'est donc pas étonnant qu'elles se soient unies pour créer ce qui est aujourd'hui considéré comme une des nations les plus prometteuses pour l'avenir.

En 467, c'est Omar Selanko qui le premier propose aux communautés de la région de s'unir. Originaire de Galia, cet entrepreneur rêve de disposer de suffisamment de ressources pour pouvoir mettre en œuvre les grands projets auxquels il réfléchit depuis des années. Il connaît bien les habitants de la région et il est persuadé que s'ils s'unissent, ils pourront accomplir de grandes choses. Mais son rêve se heurte à un obstacle majeur. Au sud de la Méditerranée, le Baron Narval, un dictateur de la pire espèce régnant sur la plus grande communauté de l'époque, Calnaï s, refuse toute idée d'union et menace d'exterminer ceux qui accepterait. Contrôlant un groupe de fanatiques religieux, la Voix Céleste, il organise un attentat auquel Omar échappera par miracle. Les assassins de la Voix Céleste sont envoyés dans toutes les communautés pour intimider leurs dirigeants. Narval se prépare alors à la guerre pour écraser la communauté de Galia.

En 469, un espion d'Omar révèle que le Baron s'apprête à lancer une attaque massive contre Galia mais surtout qu'il aurait envoyé dans toutes les communautés de la région, des agents porteurs d'un étrange parasite. Omar décide d'agir immédiatement. Il dépêche ses propres agents dans ces communautés pour dévoiler les hommes du Baron et révéler au monde sa sinistre machination. On découvre alors que Narval envisageait de prendre le contrôle des dirigeants de toutes les communautés grâce à des créatures symbiotes annihilant toute volonté.

La réaction des cités de la Méditerranée ne se fait pas attendre. Toutes s'unissent contre le Baron. Au cours de la Nuit Hérétique du 26 mars 469, tous les représentants de la Voix Divine sont exterminés et des flottes sont envoyées contre Calnaï s. Les troupes de cette union arrivent au moment même où les forces armées du Baron se préparent à l'invasion. L'affrontement sera terrible mais au bout de six jours, Calnaï s est anéantie.

Le Baron a pris la fuite. On le retrouvera quelques jours plus tard près de l'actuelle Tamez. Dans les ruines d'une ancienne cité de la surface, on découvre le temple de la Voix Divine et une colonie

d'étranges créatures parasites. Le Baron est exécuté avec ses derniers fidèles et le temple totalement anéanti.

Après ce sinistre épisode, commencent les premières négociations en vue d'établir officiellement une union. Mais encore une fois, Omar est confronté aux réticences de plusieurs communautés. Il faudra attendre la menace d'invasion de l'Empire de Ziar (qui réunissait à l'époque, les États du Rift et le Royaume de l'Indus) pour que les choses bougent. En 477, des troupes de Ziar franchissent la frontière et attaquent Clanaon, une petite communauté sur la frontière de l'Empire. Clanaon est entièrement détruite mais encore une fois les autres communautés de la Méditerranée s'unissent et réussissent à stopper l'envahisseur. Quelques mois plus tard, l'Empire de Ziar s'effondre et Omar arrive à persuader ses alliés de s'unir au sein de l'Union Méditerranéenne. En 478, une semaine après la mort d'Omar, l'Union est constituée. Elle s'allie aussitôt avec ce qui reste de l'ancien Empire de Ziar et des États du Rift.

L'Union va alors se développer comme une autre nation du monde. Sous la présidence de Lésiur Narkal, elle va devenir en moins d'un siècle une des plus grandes puissances sous-marines.

En 543, Pietrich Van Dyn prend la tête de l'Union et continue le programme d'expansion. En 568, ce pays ne cesse d'étonner le reste du monde par sa technologie, son développement et sa volonté de s'imposer comme une grande nation. Ses ingénieurs sont les premiers, par exemple, à avoir mis au point la technologie des ogives à air qui permet de multiplier par 5 la vitesse d'une torpille sous l'eau. Les grandes nations, comme l'Hégémonie, se rendent compte désormais, que ce qu'elles avaient considéré comme un petit état insignifiant, risque de devenir la première puissance mondiale.

Ces dernières années, l'Union est véritablement envahie par les espions des autres puissances qui s'intéressent beaucoup à ses recherches. De plus, une grave menace pèse sur cette nation. Certains éléments tendraient à prouver que les parasites sont de retour et que le Culte du Prophète ne serait autre que la Voix Divine.

## La société

La population de l'Union est constituée de gens particulièrement travailleurs. Tout est fait pour pousser les individus à innover et à créer. Le gouvernement subventionne presque totalement les nouvelles communautés qui s'installent sur le territoire. Il exploite également toutes les idées qu'on lui soumet, même les plus farfelues. C'est ainsi que l'Union a mis au point les torpilles à ogives d'air et les fameux fuseurs anti-champs. Mais, elle a aussi perdu beaucoup d'argent en finançant des projets totalement fous.

La population ne cesse de croître, attirant des gens venus du monde entier. Bien que cela profite à l'économie du pays, le problème de l'espace devient critique.

L'Union est dirigée par un conseil formé des responsables des 26 communautés fondatrices. Le président du Conseil est Pietrich Van Dyn. C'est un individu particulièrement charismatique qui est respecté par l'ensemble de la population.

Le Conseil décide de toutes les directives importantes et vote le budget qui est attribué aux différents ministères. Il existe plus de 38 ministères dans l'Union, les plus importants sont les suivants :

Ministère de la Recherche : c'est le plus gros ministère de l'Union et certainement le plus performant. Son budget est gigantesque et sert à financer tous les secteurs de la recherche répartis en six groupes principaux : le Département Synar qui couvre la recherche génétique et pharmaceutique, le

Département Omar qui s'occupe de la recherche industrielle, le Département Nexus dont la principale activité est la recherche militaire, le Département Antarès qui est spécialisé dans la recherche spatiale, le Département Yrix qui s'occupe de la recherche en électronique et enfin le Département Réa spécialisé dans l'hydroculture.

Ministère de l'Industrie : le Ministère de l'Industrie finance tous les projets d'exploitation des richesses du bassin.

Ministère de la Colonisation : ce ministère est chargé de financer les nouvelles communautés mais aussi d'étudier toute possibilité de colonisation de la surface et du monde souterrain.

Ministère de la Défense : ce ministère attribue les budgets aux différents corps d'armée de l'Union.

Ministère de la Sécurité : ce ministère regroupe le service d'espionnage, l'Ulysse, le service de contre-espionnage, l'Agamemnon et le service de sécurité civile, l'Aéa.

Ministère de l'Éducation et de la Démographie : ce ministère, plus connu sous le nom de Priape, organise le programme d'éducation (axé sur la science) et les programmes de reproduction.

Il n'y a pour ainsi dire pas de classes sociales dans l'Union. Bien que les politiques et les scientifiques dominent la société, le seul critère important est celui de la productivité. Il est considéré comme criminel de ne rien faire dans cette nation. Ceux qui refusent de travailler sont purement et simplement enrôlés de force dans les équipes de mineurs ou dans l'armée. On tolère n'importe quel mutant tant qu'il peut être utile à la société. Les autres servent de sujets d'expérimentations. Les invalides de naissance sont éliminés dès leur plus jeune âge tandis que ceux qui le sont devenu à cause d'un accident finissent leurs jours tranquillement dans des instituts qui leur sont réservés.

Tout homme et toute femme fécond suivent un programme spécial qui leur permet de continuer leur activité tout en contribuant à l'effort de repeuplement. Ils sont exclus des métiers les plus dangereux.

Les enfants sont pris en charge très tôt par le Ministère de l'Éducation. Ils sont soumis à des tests visant à déterminer leurs capacités avant d'être affectés, dès l'âge de 8 ans, dans des entreprises qui se chargeront de les former.

## Territoire

Le territoire de l'Union est riche en matières premières. Il dispose d'une des plus grandes réserves de pétrole du monde ainsi que d'importants gisements de sel, d'or et de cylast. On y trouve également une grande variété de métaux. Plusieurs usines automatisées sont construites à la surface. Ses principales ressources sont l'élevage, l'hydroculture, la production de fluide lourd et l'exploitation de ses mines.

Le pays compte six cités majeures dont Néo-Troie, la capitale, une vingtaine plus petites et plus de soixante autres communautés. Toutes ces villes offrent peu d'espace à ses habitants et ressemblent plus à de gigantesques secteurs industriels qu'à autre chose.

## Les forces armées

L'armée de l'Union est répartie en quatre divisions principales.

La Division Héraclès regroupe toutes les forces navales de la nation. Elle est petite mais bien équipée et dispose de bâtiments modernes.

La Division Achille, regroupe toutes les forces d'intervention souterraines et de surface. C'est pour l'instant la division qui touche la plus grosse part du budget à cause des Foreurs.

La Division Persée regroupe l'infanterie de l'Union et tous les véhicules de combat des fonds marins.

La Division Énée regroupe tous les services d'intervention spéciale, les commandos, les saboteurs et les assassins.

La puissance militaire de l'Union ne peut pas encore rivaliser avec celle des autres grandes nations mais les soldats de cette armée disposent d'un matériel ultra moderne dont ils savent parfaitement bien se servir.

#### Personnalités importantes

Pietrich Van Dyn : président du Conseil depuis 25 ans, Pietrich a su faire les bons choix et c'est en partie grâce à lui si l'Union est prospère aujourd'hui. Cet homme de 58 ans est encore plein de vigueur et déborde d'idées mais, depuis peu, il semble malade. Certains disent qu'il aurait contracté une maladie étrange ou même qu'il serait victime d'un parasite. Le Conseil songe de plus en plus à le démettre de ses fonctions malgré les services qu'il a rendu à son pays. Pietrich est respecté par l'ensemble de la population.

Nez Dorir : Nez est membre du Conseil et on pense qu'il sera le successeur de Pietrich si ce dernier devait être destitué. C'est un homme rusé d'une cinquantaine d'années que certains soupçonnent d'être lié au Culte du Prophète.

Aéa Tyss : c'est la mystérieuse directrice de Mistral, la plus grande société de l'Union. C'est à Mistral que l'on doit les torpilles à ogive d'air. Aéa n'a jamais été vue en public et certains ont même mis en doute jusqu'à son existence. Ceux qui affirment l'avoir rencontrée décrivent tous une jeune femme de trente ans, particulièrement belle et intelligente. Le seul problème c'est que cette description est toujours la même depuis la création de la société, il y a quinze ans.

## Les puissances mineures

La grande majorité de la population vit dans de petites communautés dont la taille peut varier de quelques centaines à plusieurs milliers d'individus. Ces communautés sont légions dans les océans et elles sont loin de bénéficier des moyens des grandes puissances. Leurs principales préoccupations sont de survivre et de trouver du matériel. Cherchant des filons à exploiter, rêvant de tomber par chance sur un dépôt de l'Empire des Généticiens, espérant que chaque année verra naître quelques enfants qui ne seront pas atteints par le virus de stérilité, la vie de ces petites colonies n'a rien d'un conte de fée. Il leur faut lutter continuellement contre les pillards, les monstres marins et les nombreux dangers des océans.

Pourtant, sans elles, les grands royaumes ne pourraient survivre. Bien qu'individuellement peu importantes, la somme de leurs productions dépasse largement celles des grands états. La puissance militaire qu'elles représentent n'est pas non plus un élément négligeable. Les forces mercenaires ont, à maintes reprises, fait la démonstration de leur utilité. Mais surtout, ce sont les petites communautés qui assurent aux grands états une main-d'œuvre inépuisable quand leurs propres ressources ne suffisent pas. Chaque jour, sur Équinoxe, sont négociés des centaines de contrats d'exploration, d'extraction ou d'investigation. Chacun y trouve son compte et l'équilibre est maintenu.

Quelques communautés, en s'unissant, sont devenus des petits états dont l'importance ne cesse de croître. Le rôle qu'elles seront amenées à jouer dans le futur est déterminant, au moment où les grandes nations vacillent. Voici quelques-unes de ces communautés :

**AMAZONIA**

**LA CONFÉDÉRATION D'ENDERBY**

**ÉTATS DU RIFT**

**FÉDÉRATION DU CAP**

**FUEGO LIBERDAD**

**NOUVELLE LÉMURIE**

**RODHIA**

**ROYAUME DE L'INDUS**

## **Faction et groupes importants**

### **L'Alliance Azure**

L'Alliance Azure a toujours pensé que les Généticiens pouvaient revenir sur notre monde. Ses dirigeants ont donc créé des dépôts où ils ont entreposé des machines de guerre automatisées et des grands héros de la guerre contre l'Empire du Mal. On ne sait rien à propos de ces personnalités.

### **La Confrérie des Veilleurs**

Les Veilleurs sont célèbres dans tous les océans du monde et pas toujours pour de nobles raisons. Officiellement neutre et aux ordres de l'O.E.S.M., cette unité internationale travaille main dans la main avec le Culte du Trident. Les Veilleurs devaient constituer, à l'origine, une sorte de police sous-marine chargée de vérifier que les directives de l'O.E.S.M. étaient respectées dans toutes les mers du globe et surtout d'arbitrer les conflits, quitte à s'interposer entre les belligérants. Ces missions sont plus ou moins respectées car il apparaît clairement que cette organisation constitue l'armée privée du Trident.

En 566, les Veilleurs forment un corps d'élite dont les missions sont variées : faire respecter la volonté de l'O.E.S.M., arbitrer les conflits, escorter les navires marchands ou de plaisance, protéger le site de lancement spatial des Appalaches, assurer la sécurité d'Équinoxe, protéger les communautés isolées des hordes de pirates, etc. Ces rôles, l'organisation s'en acquitte du mieux possible d'autant plus qu'une bonne partie de ses effectifs ne sert, aujourd'hui, que les desseins du Trident.

Enrôlement : n'importe qui ne devient pas un Veilleur. La plupart sont des individus venus de tous les horizons soumettre leur candidature aux centres de recrutement. Les autres sont issus des écoles

militaires du monde entier et sont délégués par leurs nations dans le corps international. Chaque état soumet aux responsables de l'organisation une liste qui sera étudiée avec la plus grande attention par les spécialistes du Culte du Trident et les officiers Veilleurs. Seuls les meilleurs seront sélectionnés. Il est évident que, parmi la foule des candidats, un certain nombre sont des espions chargés d'infiltrer la Confrérie. C'est pour cette raison que chaque postulant est étudié à la loupe et que toutes les nouvelles recrues suivent une formation sévère pendant une année, dont le but est de démasquer tout espion. Les affaires de trahison et d'espionnage sont extrêmement rares chez les Veilleurs. Cela s'explique surtout par le fait que les recrues sont avant tout sélectionnées selon leurs motivations. La grande majorité des membres de cette organisation est en effet convaincue du bien-fondé de cette croisade. Ils croient vraiment à l'ordre international et, généralement, sont tous proches des idéaux du Culte du Trident. On murmure aussi, dans les tavernes d'Équinoxe, que les Veilleurs seraient soumis à des techniques de lavage de cerveau mises au point par les prêtres du Trident afin de s'assurer de leur fidélité. Si aucune preuve n'étaye une telle accusation, on peut tout de même constater que ces troupes sont incroyablement fidèles à leurs chefs et extrêmement solidaires entre elles alors qu'elles sont constituées d'individus disparates venus de tous les horizons.

Les effectifs de la Confrérie s'élèvent à environ 300 000 individus. Chaque soldat signe, lors de son engagement, un contrat de 5 ans renouvelable à la fin de chaque période.

Les services de sécurité : les Veilleurs, sur Équinoxe, sont avant tout chargés du maintien de l'ordre et de la protection de la cité. Ils ont donc un rôle de policier dans les coursives de la cité neutre. Un contingent de 14 000 hommes a la responsabilité d'assurer l'ordre sur Ariane et sur les multiples niveaux de la ville fluctuante. Ils sont commandés par le Colonel Palance, un individu de 56 ans proche de Loptéros. C'est un soldat chevronné qui sait obtenir de ses troupes le meilleur d'elles-mêmes. La mission principale des Veilleurs sur Équinoxe n'est pas de protéger les citoyens mais d'éviter que la ville soit mise en danger par les actions de la population. Ce sont donc des individus serviables, souriants et aimables mais qui n'hésiteront pas un instant à abattre quiconque menace le bon fonctionnement de la cité. Ainsi, les Veilleurs sont surtout concentrés près des zones sensibles : les hangars de débarquement, les baies vitrées, les générateurs, etc. L'équipement standard d'un Veilleur ne prévoit généralement pas d'armes mortelles. Ils sont équipés de matraques Mao et d'armes incapacitantes mais, dès qu'un danger menace, des fusils d'assaut et des lances thermiques apparaissent comme par magie dans leurs mains.

Les forces anti-émeutes : un des plus grands dangers qui menace la sécurité d'une station sous-marine bondée de gens, ce sont les mouvements de foule. Les émeutes sont rares et généralement vite matées par l'intervention de la Faction Condor, mais ce qui l'est moins, ce sont les mouvements de panique. La panique est semblable à un feu de forêt et se propage tout aussi vite. La mission des forces anti-émeutes des Veilleurs est d'empêcher à tout prix que cela arrive. Si leur intervention n'est pas suffisante, c'est la Faction Condor qui réglera le problème.

Une panique peut être déclenchée par n'importe quoi. Le cas le plus fréquent reste l'utilisation d'armes à feu au beau milieu d'une foule, un incendie ou une inondation. Il est arrivé également qu'un individu malade, ou ayant l'air malade, affole les gens (les maladies sont une véritable hantise pour la population). Dans ce cas, on fait immédiatement appel aux unités anti-émeutes. Ce sont généralement de solides gaillards équipés d'armures antichoc, de casques impressionnants à visière noire et de boucliers dont la surface est électrifiée. Ils sont tous équipés de matraques Mao mais utilisent toujours des

incapaciteurs soniques, des fusils-choc et des grenades-choc. Le mouvement de panique doit être isolé le plus rapidement possible. Les forces de sécurité bouclent donc le plus rapidement la zone touchée, calment la foule (généralement par la force) et s'occupent ensuite des blessés. Si leur intervention est insuffisante, la Faction Condor débarque. Le groupe anti-émeute est commandé par le Major Fianna Liparsky, une femme au regard d'acier âgée de 46 ans et que l'on dit féconde.

La Faction Condor : la Faction Condor est un groupe chargé d'intervenir en cas de péril grave. Épidémies, émeutes, catastrophes diverses, terrorisme et mouvements de panique incontrôlables déclenchent la mise en œuvre immédiate du Plan Condor. Ces unités sont équipées d'armures de combat. Quand elles arrivent sur les lieux d'un sinistre, la seule vue de leurs tenues noires sur lesquelles est peint un oiseau de feu aux ailes déployées, suffit généralement à calmer les plus agités. Dans le cas contraire, le problème, quel qu'il soit, sera réglé par la neutralisation, généralement définitive, de tout opposant. La Faction Condor n'obéit qu'aux ordres du Colonel Palance.

Les services d'hygiène : le Service de Contrôle de l'Hygiène et de Lutte contre les Épidémies est un des plus redoutés de la population d'Équinoxe et des habitants de toutes les grandes villes en général. L'hygiène et la lutte contre les maladies sont des priorités absolues dans l'univers confiné d'une station sous-marine. Ainsi les services d'hygiène ont absolument tous les pouvoirs dans ces domaines précis. La population préfère généralement passer au large des bâtiments abritant ces services car on raconte que ceux qui y entrent peuvent ne jamais en ressortir. Les soins sont gratuits dans les services d'hygiène mais la moindre trace d'infection peut s'avérer fatale pour le consultant.

Les employés de cette organisation travaillent à différents niveaux. La prévention est la première de leurs consignes. Ils sont présents dans tous les domaines de l'éducation ou de la formation, pour enseigner aux gens les dangers des maladies et des épidémies. Ils ont aussi un rôle de surveillant et patrouillent dans les rues d'Équinoxe pour repérer tout individu susceptible de porter des germes infectieux. Ils disposent d'un groupe d'intervention pour pouvoir agir efficacement en cas de risque de contamination. Enfin, les Incinérateurs sont chargés du traitement radical de tout danger d'épidémie. Cette escouade est particulièrement redoutée pour des raisons évidentes liées à son nom. Les services d'hygiène sont dirigés par le Docteur Lena Temis, une jeune femme stérile de 32 ans.

Les services d'urgence : les Veilleurs ne sont pas uniquement les instruments d'une répression impitoyable. Le service d'urgence est chargé de porter secours à la population, en cas d'incendie, d'inondation, d'explosion, etc. Ce service dispose de l'équipement nécessaire pour lutter efficacement contre ces catastrophes. Ils disposent aussi d'un service médical chargé de prodiguer des soins aux victimes. Ce sont donc les Veilleurs les plus appréciés de la population. Ces services sont dirigés par le Lieutenant Peter Davis, un individu stérile âgé de 38 ans.

L'armée : 180 000 hommes et femmes servent dans l'armée des Veilleurs. Ils sont répartis à bord des navires de la Confrérie, dans les stations de défense d'Équinoxe et sur le site des Appalaches. Ce sont des soldats particulièrement bien entraînés et entièrement dévoués à la cause de la Confrérie et à celle du Culte du Trident.

Soldat : le gros des forces de l'armée est composé de soldats âgés de 24 à 34 ans. Ils sont classés en plusieurs catégories.

Division Scion : ils forment l'équipage des navires.

Les chasseurs : ce sont les pilotes des chasseurs sous-marins.

Les commandos marins : ils sont spécialisés dans l'utilisation des armures de combat sous-marines

Division Aube : ils sont spécialisés dans les opérations en surface et sous terre.

Division Intervention : ce sont les troupes de choc des Veilleurs, spécialisées dans les combats dans les coursives de stations.

Division Cyclope : ils forment l'équipage des stations de combat.

Division Spatiale : ils sont chargés de la surveillance du site des Appalaches et du maintien de l'ordre sur les stations orbitales.

Major : un major dirige une escouade de 20 soldats ou 10 commandos en armure ou 5 chasseurs sous-marin.

Lieutenant : les lieutenants sont à la tête d'un groupe de combat d'environ 200 individus. Ils peuvent aussi être affectés à un service spécifique ou à la direction d'une station de combat.

Capitaine : Les capitaines sont responsables d'un navire.

Colonel : un colonel est affecté à la tête d'une division composée de 5 à 20 groupes de combat.

Amiral d'escadre : il dirige une escadre de navires (voir *Organisation des flottes*).

Amiral : il est chargé d'une région géographique précise et commande tous les navires déployés dans cette région. Il y a 6 flottes de Veilleurs et donc 6 amiraux.

Amiral en chef : Len Veria est l'amiral en chef des flottes Veilleurs. Il est en contact permanent avec Déméter.

Groupe Spécial d'Intervention : les Veilleurs disposent de plusieurs unités spéciales regroupées dans le G.S.I..

Hybrides : les hybrides produits par le Culte du Trident constituent un groupe d'intervention très utile en eau profonde. Ils interviennent pour toutes les missions en eaux profondes et forment un groupe de saboteurs particulièrement efficace. Ils travaillent avec des dauphins. Ils sont commandés par le Lieutenant Jessica Xe, une hybride naturelle de 28 ans.

Le D.A.G. (ou Dague) : la Division des Actions de Guerre regroupe les commandos spécialisés dans les sabotages et les éliminations en tous genres. Elle est dirigée par un ancien pirate de 56 ans, Ulorf Grender.

Division Astre : ces Veilleurs forment un groupe d'élite entraîné spécialement pour les combats dans le vide spatial. Ils sont, bien entendu, entraînés à bord des stations orbitales.

Division Ombre : c'est le service d'espionnage et d'infiltration des Veilleurs.

Les chercheurs : les Veilleurs sont aussi présents dans la recherche bien qu'ils soient spécialisés dans l'armement. Ils travaillent main dans la main avec les spécialistes du Culte du Trident.

Navires civils : les Veilleurs font usage de plusieurs navires non armés pour des opérations de secours. Ces bâtiments sont presque tous fabriqués par la firme Gladius. La flotte est constituée de 8 navires hôpitaux de classe Archange. Ces bâtiments de 20 000 tonnes et de 140 mètres de long sont

capables d'accueillir à leur bord plus de 500 blessés et de déployer des antennes médicales sur des stations sinistrées.

Les Veilleurs utilisent également 10 navires de sauvetage Dauphin. Ces engins servent à évacuer l'équipage d'un bâtiment échoué. Ils mesurent 60 mètres de long et peuvent atteindre des profondeurs de -18 000 mètres.

Les Behemoths sont des engins capables de transporter des épaves de navires. Les Veilleurs possèdent deux de ces monstres de 120 000 tonnes, qui ont une forme tout à fait particulière. Ils ressemblent à des demi-cylindres creux.

Enfin, ils disposent d'une trentaine de transports blindés de troupes et de véhicules sur fond marin.

Organisation des flottes : les Veilleurs disposent de 6 flottes de combat. Les quatre premières sont organisées en escadres. Chaque escadre est constituée de la même manière.

1<sup>ère</sup> escadre : escadre d'interception regroupant 5 escorteurs et 20 chasseurs de combat lourds.

2<sup>ème</sup> escadre : escadre de surveillance regroupant 2 escorteurs, 40 chasseurs légers et 1 frégate.

3<sup>ème</sup> escadre : escadre de première intervention regroupant 2 frégates et 1 croiseur.

4<sup>ème</sup> escadre : escadre de protection, déployée près des zones sensibles (comme Équinoxe). Elle est constituée de 4 frégates, 1 croiseur et 1 cuirassé.

5<sup>ème</sup> escadre : escadre d'intervention composée de 6 frégates, de 2 croiseurs et d'1 cuirassé.

6<sup>ème</sup> escadre : escadre amirale composée du navire amiral de la flotte (généralement un cuirassé), d'1 cuirassé, 4 croiseurs, 8 frégates et 20 escorteurs.

La 5<sup>ème</sup> flotte est constituée d'éléments isolés, escorteurs ou frégates, chargés de patrouiller et de visiter les communautés isolées. Ce sont des sortes de policiers des mers. La 5<sup>ème</sup> flotte disposerait d'une quarantaine d'appareils.

La 6<sup>ème</sup> flotte se consacre uniquement à l'escorte des navires marchands ou de plaisance. Elle regroupe une quarantaine de navires, des frégates, des escorteurs et quelques croiseurs.

Le navire amiral des flottes est un bâtiment monastère armé, conçu spécialement pour les Veilleurs. Cet énorme vaisseau se nomme le Vigilant.

## **La Fraternité du Soleil Noir**

Ils veulent imposer une dictature dont les dirigeants seraient les rares élus capables de contrôler l'Effet Polaris. Ils refusent l'idée selon laquelle le commun des mortels peut apprendre à manipuler une telle puissance. Quant aux méthodes à employer, elles doivent être fermes et efficaces. Si les humains se comportent comme des bêtes, ils doivent être traités comme telles. Ainsi les prêtres du Soleil Noir se considèrent comme des gardiens de troupeaux.

Infiltrés dans presque toutes les organisations, la Fraternité conspire pour prendre un jour le pouvoir. Elle entretient dans les océans plusieurs bases secrètes où elle accumule des forces pour préparer le jour de son avènement. Il est heureux qu'une minorité de ses membres seulement puisse agir sur le Polaris. Leurs chasseurs de combat, en forme de trident, sont réputés pour leur fantastique maniabilité et prouvent que le Soleil Noir dispose d'usines d'armement.

Cette organisation est dirigée par l'Autre, un personnage énigmatique que personne n'a jamais vu et dont la puissance est au moins égale à celle de Déméter. Son porte-parole, Alemsh Palkrach, est un

ancien conseiller de Jason Hélio. Nombreux sont ceux qui croient que ce qui oppose réellement ces deux organisations, c'est la lutte pour le pouvoir, tout simplement.

### **Les Frères des Abysses**

Le groupe terroriste connu sous le nom de Frères des Abysses est une dangereuse organisation dont les moyens sont heureusement limités. Ses membres sont des fanatiques persuadés que l'Apocalypse doit balayer la Terre. Ils se croient les élus qui survivront au jugement des forces régissant l'univers.

Fondé par un ancien pilleur de ruines, Ralaken Trillsak, on pense que cette confrérie ne compte pas plus d'un millier d'individus. Ralaken est vénéré comme un dieu depuis qu'il a découvert dans les ruines d'une cité engloutie, des gravures intactes représentant le Jour du Jugement Dernier. Il est servi par ses " Archanges ", une dizaine d'individus chargés de recruter de nouveaux adeptes et d'organiser les actions terroristes. Ne pouvant disposer des moyens d'un groupe tel que le Soleil Noir, tous les membres de cette organisation sont implantés dans diverses communautés et cités, à la recherche de la moindre occasion pour semer le chaos. Ralaken vit, dit-on, dans une installation secrète, enfouie dans les ruines d'une ville de Méditerranée.

Les nouvelles recrues sont généralement issues des bas-fonds des villes. Elles doivent accomplir certaines épreuves pour se montrer dignes de la confrérie. Ces épreuves consistent à commettre des crimes atroces visant généralement des enfants, des vieillards, des femmes ou des malades. Une fois qu'une recrue a perpétré un tel acte, elle est marquée du signe de la confrérie, une dague noire tatouée sur une partie discrète de son corps. Ces nouveaux membres de l'organisation se rendent généralement au moins une fois dans leur vie dans le repère secret de Ralaken où ils reçoivent la suprême consécration. Certaines rumeurs parlent de gens très haut placés qui seraient membres de la confrérie.

Les forces de sécurité du monde entier ne recherchent pas activement les Frères des Abysses car, jusqu'à aujourd'hui, leurs actions n'ont jamais provoqué d'incidents graves ou ont toujours été contrées à temps. Cependant, un adepte qui est découvert est abattu à vue sans autre forme de procès.

Certains affirment que Ralaken Trillsak ne serait plus " tout à fait " humain mais la marionnette d'une créature des profondeurs.

### **La communauté du Léviathan**

Cette étrange communauté domine tout le Fossé des Aléoutiennes où les cartographes ont enregistré des fosses abyssales pouvant atteindre 18 000 mètres de profondeur. La communauté du Léviathan vit dans ce gouffre et entretient une étonnante relation avec les gigantesques monstres qui l'habitent, les léviathans. Étant donné qu'elle refuse tout contact avec le reste du monde, on sait très peu de chose sur elle. Il arrive que, quelquefois, un émissaire se rende sur Équinoxe, mais c'est généralement dans le plus grand secret et pour y rencontrer Déméter. Les seuls habitants de la fosse que certains ont pu apercevoir étaient parés de lourds vêtements de cuir et avaient le visage dissimulé par une sorte de masque aux motifs complexes. Certains affirment que cette communauté a réussi à dompter les léviathans.

Récemment une flotte de l'Alliance Polaire qui a violé les eaux territoriales de cette communauté, a été entièrement anéantie par les léviathans. La flotte était tout de même constituée d'un cuirassé, de deux croiseurs et de six frégates.

## **Mercenaires**

Les communautés de mercenaires représentent un tiers de tous les petits états sous-marins. Ce sont généralement de petites organisations dont le seul objectif est de vendre leurs services pour différentes missions. Certaines communautés plus importantes peuvent entretenir des équipes de mercenaires et produire tout autre chose. Les mercenaires disposent d'un matériel souvent bricolé par leurs techniciens qui sont passés maîtres dans l'art du rafistolage.

Nous vous présentons ici quelques groupes célèbres pour leurs actions ou pour la personnalité de leurs membres :

**Les Loups des Profondeurs** : ce groupe mercenaire est spécialisé dans les interventions souterraines et en surface. Son quartier général est situé sur le Plateau de Voring. Ce sont des ex-pilleurs de ruines, reconvertis dans le mercenariat. Leur chef, un athlète de presque deux mètres, se nomme Morgan Felshner.

**La Cohorte Gabrielle** : la base de cette compagnie de mercenaires est installée dans le Sillon des Amirantes. C'est une compagnie spécialisée dans les commandos sous-marins. Elle dispose de très peu de navires mais peut fournir 800 commandos spécialisés dans les abordages, les sabotages et les plongées en eaux très profondes. En effet, plusieurs de ses membres sont des techno-hybrides, des hybrides parfaits ou des utilisateurs de fluide.

**Légion** : c'est le plus grand groupe mercenaire jamais créé. Disposant de plus d'engins de combat et de soldats qu'un état moyen, Légion est une véritable entreprise de mercenariat qui a prospéré et dont la réputation n'est plus à faire. 12 800 mercenaires et leurs familles vivent sur le Territoire de Gorda où sont installées les trois principales bases de Légion. La capitale de cette organisation, Cerbera, est également une plate-forme pour tous les mercenaires du monde souhaitant négocier leurs contrats ou se lancer dans la profession. Légion est actuellement sous contrat avec l'Hégémonie, la Ligue Rouge et la République du Corail. Leur principale activité est la lutte contre les pirates. Le chef de Légion est un individu de 59 ans, ancien amiral de la Ligue Rouge, l'Amiral Valérius surnommé le Borgne.

**Les Chiens Fous** : ce tout nouveau groupe compte à peine une centaine de membres. Leur base d'opération est située juste à côté des Royaumes Pirates, près du Fossé de Java. Utilisant un matériel de fortune, ses membres ont accumulé tellement de réussites dans leurs différents contrats qu'ils sont devenus les étoiles montantes du métier. Ce sont des mercenaires assez originaux qui peignent leurs appareils de motifs délirants et qui ne vivent que pour le combat. Ils ont la réputation de ne pas être très sains d'esprit et ceux qui se sont déjà battus à leur côtés ont toujours eu beaucoup de mal à s'habituer à leurs expressions imagées, qu'ils hurlent dans leurs communicateurs au cours des combats. Leur commandant est un véritable ahuri de 34 ans, qui porte le pseudonyme de Psycho.

**Les Kiowas** : ces débutants font leurs premières armes sur Adélaï de et, pour l'instant, ils se comportent plutôt bien. Après quelques petites escarmouches mineures, ils ont déjà su s'imposer comme d'excellents pilotes de chasseur sous-marin. Une de leurs caractéristiques principales est d'utiliser des Mantas, des dormeurs et des petits véhicules comme des scooters marins.

## Pirates et pillards

Les pirates et les pillards hantent les mers pour s'emparer des richesses produites par les autres communautés. Ils représentent l'un des principaux problèmes de la société du 6<sup>ème</sup> siècle. On les trouve partout, terrés dans les fosses abyssales ou regroupés dans ce qu'ils tentent de faire passer pour de paisibles communautés. Mais leur domaine de prédilection est l'ensemble de la région connue sous le nom de Royaumes Pirates. Cette région, constituée de centaines de communautés de pillards, est située dans la "forêt" de montagnes du Pacifique comprise entre le Plateau de Nouvelle Zélande, l'Archipel des Tuamotu, la Fosse des Kouriles et le Fossé des Philippines. Traquer un bâtiment ennemi dans ce secteur est très difficile. La géographie du site permet à n'importe quel navire d'échapper rapidement à ses poursuivants dont les senseurs seront neutralisés par le relief. Ceux qui tenteraient de se rapprocher de la surface pour contourner cet obstacle subissent les effets de violentes perturbations qui agissent comme une sorte de couvercle protégeant les Royaumes Pirates. Courants, flux et siphons représentent une véritable protection pour les forbans. Vous trouverez ci-dessous quelques-uns des pirates ou des groupes de pillards les plus célèbres :

Les pilleurs de ruines : de nombreux pillards hantent les ruines des cités submergées de l'ancien temps. Ayant établi leurs repaires dans les décombres ou aux alentours, ils en extraient tout ce qui peut se vendre aux états ou à Équinoxe. Ils sont les seuls à exploiter ces cités oubliées. Personne d'autre ne veut courir le risque de s'aventurer dans ces domaines trop proches de la surface, hantés par des monstres amphibies et continuellement ravagés par les perturbations extérieures. La plupart vivent dans des conditions atroces et sont équipés d'un matériel totalement obsolète.

Telkran Raljik, le pirate des abysses : Telkran Raljik est le plus célèbre de tous les pirates. Insaisissable, il parcourt les océans à bord de son navire, l'Argonaute. C'est un bâtiment formidable, de la taille d'un croiseur lourd, capable d'atteindre des profondeurs généralement inaccessibles pour des navires de cette taille. Bénéficiant des dernières innovations technologiques en matière d'armement et de nombreuses bases dissimulées dans les abysses les plus profonds, le navire a infligé de cuisantes défaites aux flottes des grandes nations. Les services secrets de ces nations aimeraient d'ailleurs bien mettre la main sur l'Argonaute pour l'étudier. L'Argonaute est capable de transporter 26 chasseurs de combat et 120 commandos sous-marins. Il peut accueillir aussi à son bord une "infanterie" d'un type particulier : des dauphins équipés d'exo-respirateurs et de systèmes de communication. Telkran est un brillant commandant, passé maître dans l'art des abordages sous-marins et des éperonnages. Ses terrains de chasse favoris sont les territoires des grandes nations.

L'Émirat de Salomon : Ce petit état est dirigé par le sultan autoproclamé, l'Emir Allahmed. Autrefois archéologue de renom et membre de l'élite hégémonienne, il a disparu un beau jour pour établir sa propre communauté, inspirée des mondes arabes du temps passé. N'en gardant que l'aspect folklorique, il a transformé peu à peu son royaume en véritable fief de l'esclavage dont la spécialité est le commerce d'individus féconds. Ses troupes, surnommées les Sabres d'Allah, s'attaquent principalement aux petites colonies pour enlever ceux qui alimenteront leur odieux trafic d'esclaves et d'individus

féconds. On dit l'Émir protégé par de nombreuses personnalités haut placées dans les nations importantes.

Les Lions Rouges des Carolines : ce peuple nomade ne se déplace qu'à bord d'énormes croiseurs de l'Empire des Généticiens. On ignore totalement de quelle manière ils se sont procurés ces navires et quelles sont leurs capacités. Ils pillent tout ce qui se trouve sur leur chemin. Aragon Pimoud, le mégalomane qui se fait appeler " Empereur Guillaume ", est le chef de cette horde barbare d'un autre âge. C'est un individu sans scrupules et l'un des plus vicieux prédateurs des océans.

Les Pourfendeurs de Tubai : inspirés par les mythes hindous, les Pourfendeurs vénèrent leur maître mutant androgyne, Kali. Doté de quatre bras, cet ignoble individu a usurpé le nom d'une déesse de l'ancien temps, après avoir découvert une statue d'elle dans des ruines submergées. Il s'est empressé naturellement de sectionner deux des bras de la statue. Ses Pourfendeurs sont équipés d'un matériel démodé mais ils compensent leur retard technologique par un fanatisme aveugle.

Les Prédateurs : les Prédateurs portent bien leur nom. Ils s'attaquent à tout ce qui bouge, ne vivant que pour la guerre et le pillage. Leur flotte est constituée de navires volés à toutes les nations du monde. On estime leurs forces à plus de 300 croiseurs de combat répartis dans tous les coins du globe. Cependant, la majorité est concentrée dans les différentes bases qu'ils entretiennent dans les Royaumes Pirates. On ne peut pas vraiment les qualifier de pillards. Pour eux, le pillage est la rançon du vainqueur. Ce qui les motive avant tout, c'est l'affrontement avec des bâtiments adverses. Ils ont souvent épargné des adversaires qu'ils considéraient comme valeureux. Le chef des Prédateurs porte le titre de Shaï tan et son autorité peut, à tout moment, être remise en question par n'importe quel membre d'équipage qui devra prouver sa valeur en combat singulier.

La Confrérie de la Dague : créée récemment, la Confrérie de la Dague est commandée par le plus jeune capitaine pirate de l'histoire. Le Capitaine Len est âgé de 25 ans et a commandé son premier navire à l'âge de 11 ans. Il a réussi l'exploit de rallier à sa cause la plupart des confréries pirates au cours d'une bataille à l'est de la République du Corail. On ne sait pas grand chose sur ce qui s'est passé à cette occasion mais ce qui est sûr c'est que le jeune Len a su s'imposer comme un grand capitaine.

Seyar le Maudit : ce pirate fait partie des individus les plus recherchés depuis que certains ont appris qu'il détenait des informations capitales sur la dégénérescence génétique. On le dit obsédé par une mission qu'il a juré d'accomplir. Ses liens avec le Capitaine Len sont assez ambiguës. On raconte que les deux hommes se vouent une haine farouche mais personne ne sait exactement pourquoi. Seyar a amassé une gigantesque fortune qu'il utilise pour obtenir des informations sur l'Alliance Azure, pour payer sa flotte et des groupes de pirates mercenaires.

## **Contrebandiers et chasseurs de primes**

Les contrebandiers sont nombreux dans les océans. Leur commerce est florissant et les forces de sécurité des nations ont beaucoup de mal à appréhender ces individus. Ils sont rarement organisés en groupe et préfèrent agir seuls. Leurs principales activités consistent à passer des produits interdits d'un

pays à l'autre, à transporter des fugitifs, à livrer du matériel non déclaré à des sociétés souhaitant échapper aux taxes, et à convoier des drogues et des produits volés.

Quelques contrebandiers sont tellement doués dans ce métier que de nombreuses communautés ont mis leurs têtes à prix.

Les chasseurs de primes sont aussi de farouches individualistes, mais il arrive parfois qu'ils se regroupent au sein de compagnies plus ou moins importantes. La plus célèbre d'entre elles, Limier, est établie sur Équinoxe. Leur activité est autorisée dans tous les états si leur chasse est autorisée par les autorités d'Équinoxe.

Les charognards sont de petits groupes d'individus, généralement contrebandiers, mais spécialisés dans la récupération d'épaves. Ils passent leur temps à rechercher des carcasses d'appareils pour y récupérer tout ce qui est utilisable. Certains groupes possèdent un matériel impressionnant et arrivent à savoir où et quand aura lieu une bataille. Ils arrivent alors juste après, à bord de leurs navires chantiers. Ce sont, en règle générale, d'excellents techniciens.