HISTORIQUE

“ Que connaissent-ils de l’Histoire tous ces primates demeurés ? Regardez-les se débattre dans notre toile comme des insectes pris aux pièges. Ils ne savent pas que nous avons pensé l’Histoire, que nous avons créé l’Histoire, que nous sommes l’Histoire ! ”

- Cyrull, le Créateur.

Introduction

Polaris est un jeu dont l’action se situe dans un lointain futur dans lequel le monde de la surface est devenu inhabitable pour l’espèce humaine. L’homme s’est réfugié dans les profondeurs de l’océan où il tente de survivre tant bien que mal face aux multiples difficultés qu’il rencontre dans ce milieu hostile. La dégénérescence de l’espèce, qui se manifeste par l’accroissement du nombre des individus stériles et certaines mutations génétiques, les guerres perpétuelles qui ont ravagé des colonies entières, les monstres et surtout la difficulté d’exploitation des ressources naturelles comptent parmi les problèmes immédiats de cette civilisation.

Dans ce nouveau monde d’obscurité et de silence, les joueurs peuvent incarner des agents de l’une des puissances sous-marines, des mercenaires ou des indépendants tentant d’établir leur propre communauté. Quel que soit le camp qu’ils choisiront, ils découvriront vite que tout n’est pas noir ou blanc et que, pour perdurer, l’humanité devra s’unir contre l’adversité.

En attendant, ils devront se battre contre tous, s’équipant comme ils le peuvent, achetant les précieux mélanges respiratoires ou du fluide. Ils devront bricoler, rafistoler, trafiquer leurs appareils. La chance leur sourira parfois lorsqu’ils découvriront du matériel neuf ou une des caches du sinistre Empire des Généticiens. Leur destin sera plus sombre lorsqu’ils croiseront la route de pillards ou de pirates. Mais les aventuriers pourront aussi accéder à la célébrité ou même influencer le destin du monde par leurs actions ou leurs découvertes. L’humanité a besoin de héros et des empires peuvent naître de certains idéaux.
Tous ces éléments et bien d’autres encore forment la toile de fond de cet univers où domine un grand mystère : l’Effet Polaris.

Histoire récente

Prélude (? - 0)

On connaît mieux l’histoire de la civilisation anté-apocalyptique que celle qui se situe après ce terrible drame et l’an 0. Des siècles après les cataclysmes qui ont ravagé le monde, la civilisation humaine était arrivée au bord de l’extinction. La technologie ne permettait pas aux quelques survivants de vivre sous les mers. Alors apparurent les Généticiens. Ils apportèrent les secrets du fluide et bien d’autres merveilles encore. Leur empire domina rapidement ce qui restait du monde. Sous leur règne, l’humanité se remit à croître et à prospérer. Les fonds marins virent naître de grandes cités et les abysses révélèrent de fantastiques trésors. On développa des cités dans les mondes souterrains et on rêva à la possibilité de reconquérir la surface. On inventa les exo-respirateurs dorsaux qui sauvèrent de nombreux mammifères marins. Personne ne sait exactement combien de temps dura l’Empire des Généticiens mais, à la fin de leur règne, leur technologie leur avait permit d’envoyer des missions sur la Lune et sur Mars.

Mais toutes ces merveilles apportées par l’Empire avaient un prix. Ce qu’ils avaient fait, on en a perdu la mémoire ou on nous le cache. Ce qui est certain, c’est que cela devait être terrifiant pour que l’on s’en souvienne aujourd’hui comme de l’Empire du Mal. Une terrible

guerre civile secoua les fonds marins et les teinta de rouge. Des flottes immenses s'affrontèrent au cours de fantastiques batailles. Des villes furent anéanties.

Finalement, l'Alliance Azure écrasa définitivement l'Empire des Généticiens, aidée par le mystérieux Effet Polaris dont on ne sait, encore aujourd'hui, pas grand-chose.

L'âge d'or (0 - 150)

L'an 0 correspond à la première année de règne de l'Alliance Azure. On estime la population totale de l'époque à moins de 900 millions d'individus.
L'Empire des Généticiens laissa derrière lui un monde en ruine. Ses maîtres sabotèrent la plupart de leurs banques de données et anéantirent ainsi des siècles de recherche et d'histoire. Une grande partie de leur savoir survécut cependant au conflit mais certains secrets, comme la science du fluide, celles des hybrides et des hyper-alliages, avaient disparu. L'Alliance entreprit de reconstruire le monde. Les énormes réserves de fluide laissées par l'Empire permettaient d'être optimistes. Les ingénieurs auraient le temps d'en redécouvrir le secret. On se mit alors à espérer et à envisager un avenir meilleur.
L'âge d'or vit la maîtrise ou la redécouverte de nombreuses technologies comme la fusion ou les bio-implants. Les cités furent reconstruites et la population doubla. Pendant plus d'un siècle, la paix régna au fond des mers. L'Alliance réactiva la base de lancement de fusées spatiales et dépêcha une expédition sur la Lune. Ils découvrirent les cadavres des dernières colonies de l'Empire.

La fin du rêve (150 à 250)

C'est vers le milieu du deuxième siècle que le rêve se brisa. Les cités souterraines furent attaquées par de redoutables créatures, les Foreurs. Ces monstres les ravagèrent rapidement et les hommes furent, encore une fois, confinés aux limites des océans. Mais le pire était encore à venir. À la fin du 2ème siècle, la communauté scientifique fit une terrible découverte. La proportion de la population stérile était en constante augmentation et on observait une forte dégénérescence génétique chez de nombreux individus. La race humaine était en train de mourir. On tenta par tous les moyens d'inverser le processus, en vain. La communauté scientifique comptait de moins en moins de membres et leurs talents furent vite dépassés par les problèmes. On tenta alors de pratiquer une stricte sélection génétique pour créer de véritables petits génies qui sauraient trouver des solutions. Cela ne fit qu'accroître les dégénérescences aggravées par la consanguinité.

Le virus responsable de la stérilité restait un mystère. En 250, malgré la vaillante résistance de l'Amiral Febock, l'Alliance Azure se disloqua. Se sentant condamnées, les communautés se refermèrent sur elles-mêmes. Pirates, mercenaires, micro-états et pillards commencèrent à se livrer des guerres sans merci.

Le nouvel ordre (251 à 400)

Les luttes entre les différentes communautés vont durer plus d'un siècle. La population humaine, en l'an 351, a été réduite de plus de 50% et plus d'un tiers est stérile. Mais un nouvel ordre se profile déjà à l'horizon, celui de l'Hégémonie.

En 361, la communauté d'Hatteras, une des plus grandes du royaume sous-marin, met à jour un entrepôt secret de l'Empire des Généticiens. Les connaissances qu'il renferme vont changer le cours des choses. Des dizaines de petits états se lancent à la conquête d'Hatteras pour s'emparer de cette importante découverte, notamment sa plus grande rivale, la Ligue Rouge. Tous les envahisseurs sont repoussés et, un an plus tard, ils doivent affronter des croiseurs d'un type nouveau, bénéficiant de la technologie de l'hyper-alliage et de terribles troupes de choc : les techno-hybrides. Hatteras s'impose rapidement et, en l'an 370, devient l'Hégémonie. Sous la présidence d'un mystérieux groupe, les Patriarches, l'Hégémonie

instaure une véritable dictature dont le but est, officiellement, de sauver l'humanité de l'anéantissement. Ce nouveau pouvoir instaure une politique de sélection génétique. Tout individu reproducteur est placé dans des centres de repeuplement. Les fœtus y subissent des manipulations visant à accroître leurs capacités intellectuelles. Les femmes fécondes passent leur vie dans ces instituts, tandis que les mâles reproducteurs dominent la société.

L'Hégémonie lance un grand programme de colonisation permettant à des colons de créer leur propre communauté, placée sous sa protection. Ce programme se heurte naturellement aux multiples petits empires qui peuplent les fonds marins. Les guerres et surtout les redoutables bombardiers hégémoniens, causent d'énormes destructions.

En 375, l'Amiral Piotr Devrac, de la République du Corail, propose une grande réunion des différents responsables sur une petite base au milieu de l'Atlantique, la future Équinoxe. Cette petite base est le cœur d'une communauté dominée par les prêtres du Culte du Trident qui semblent avoir une grande influence sur les mammifères marins. Leur but est d'instaurer la paix aux fonds des océans. La proposition de l'amiral se heurte tout d'abord à l'incrédulité et aux sarcasmes des états ennemis, dont l'Hégémonie et la Ligue Rouge, qui dénoncent une conspiration visant à éliminer les principaux chefs militaires adverses.

Le Culte du Trident défie alors ouvertement les royaumes refusant de coopérer. L'Hégémonie et la Ligue Rouge, pour la première fois, s'allient et dépêchent une flotte pour faire taire ces empêcheurs de se battre en rond. La base rebelle, située dans un flux thermique, est difficile à repérer mais l'armada y parvient enfin pour découvrir avec stupéfaction qu'elle est entourée par des milliers de mammifères marins. Ce sera leur dernière vision. L'humanité découvre alors l'Effet Polaris qui anéantira toute la flotte. À la suite de ce désastre, les grands empires accepteront la proposition de l'Amiral Devrac. Ce qui restera dans l'histoire sous le nom de "Concile des Amiraux" va permettre d'instaurer les lois qui régissent encore les guerres sous-marines d'aujourd'hui et surtout de définir des plates-formes communes pour assurer l'avenir de l'humanité quelles que soient les rivalités entre les états. Les dispositions les plus importantes sont les suivantes :

- Toute découverte génétique doit être communiquée au Grand Conseil Génétique qui siégera en permanence sur la station neutre d'Équinoxe. Ce conseil sera composé des plus grandes sommités de tous les états.
- L'Hégémonie s'engage à transmettre aux autres états les secrets de l'hyper-alliage.
- Aucun combat ne doit menacer les zones d'hydrocultures.
- La base du Culte du Trident et ses alentours doivent être déclarés secteurs neutres.
- Tous les états doivent encourager la création de nouvelles sociétés sous-marines indépendantes.
- Tous les états doivent contribuer à la recherche spatiale en assurant, à tour de rôle, l'entretien du dernier site de lancement terrestre et en assurant en commun un programme de recolonisation des stations spatiales qui seront déclarées zones neutres.
- Toute pollution sous-marine est prohibée.
- Les mammifères marins doivent être protégés.
- Les émissaires du Culte du Trident doivent avoir accès à toutes les cités et bases du fond des mers.
- Tout individu montrant des dons dans la manipulation de la Force Polaris doit être livré au Culte du Trident.
- Tous les états s'engagent à fournir au Culte du Trident, chaque mois, un homme et une femme capables de se reproduire.

- En échange, le Culte du Trident s'engage à fournir, à tous les états, du fluide et des hybrides parfaits. En effet, ses chercheurs ont redécouvert ces deux techniques que l'on croyait disparues.
- Un corps spécial, la Confrérie des Veilleurs, sera chargé de faire respecter ces lois. Cet ordre sera équipé par tous les états et son personnel sélectionné par le Culte du Trident.

Quelques mois après cette série de proclamations, la cité neutre d'Équinoxe était née. C'est aujourd'hui la plus grande ville des fonds marins.

De 376 à l'an 400, les guerres se font plus rares, les diplomates d'Équinoxe veillant à ce que les conflits ne dégénèrent pas trop. Les plus grands états se livrent à une conquête effrénée des océans par l'intermédiaire de multiples petites communautés. Nombreuses sont celles qui déclarent rapidement leur indépendance mais, seules, les plus importantes peuvent se passer de la protection des grandes puissances. Le programme spatial est restauré tant bien que mal, malgré les tensions au sein des différentes communautés et, en l'an 498, la base lunaire est remise en service.

L'époque moderne (400 à 565)

Pendant toute cette période, l'humanité va se maintenir. Les grandes guerres se font rares, remplacées par des petits conflits frontaliers. Les états les plus puissants, l'Hégémonie et son écrasante puissance militaire, la Ligue Rouge réunissant autour d'elle le plus possible de petites communautés, la République du Corail et ses champs de coraux conscients et la toute nouvelle Alliance Polaire, une petite communauté devenue puissante très récemment, grâce à la découverte d'un dépôt Généticien, influencent, conspirent et espionnent pour pouvoir un jour s'imposer comme le cœur d'une nouvelle humanité soumise à leur pouvoir. Cette recherche de la puissance s'appuie principalement sur les alliances avec une myriade de micro-états. La vie humaine est devenue trop précieuse pour que l'on se permette d'exterminer des populations qui refusent de se soumettre à un empire. Mais surtout, tout le monde cache et exploite les membres de sa population capables de se reproduire. Car, en l'an 565, l'humanité n'a pas trouvé de remède au virus responsable de la stérilité ni au problème de la dégénérescence. Peut-être qu'un jour le Grand Conseil Génétique trouvera une solution. Ou bien peut-être que le salut viendra d'un de ces dépôts secrets de l'Empire des Généticiens, tant recherchés par les puissances.

La stérilité n'est pas l'unique problème qui trouble le fond des mers. Les pirates et les pillards, cherchant sans relâche du matériel, des dépôts et des êtres féconds, ne respectent aucune règle. Insaisissables, hantant les abysses et les immenses étendues des montagnes sous-marines, ils sont les pires prédateurs de l'humanité. Les Foreurs attaquent toujours en masse les villes souterraines et empêchent l'homme de reconquérir la surface. La Fraternité du Soleil Noir, un ordre dissident du Culte du Trident, manipule la Force Polaris pour imposer sa vision totalitaire. Les Frères des Abysses, groupe nihiliste voulant anéantir ce qui reste de la civilisation ou bien encore l'inquiétante communauté du Léviathan, qui domine les monstres des abysses et dont on ignore les motivations sont aussi des menaces constantes.