

L'UNIVERS SOUS-MARIN

“ La vie n'est pas si pénible que ça au plus profond des océans ! C'est vrai qu'il ne faut pas être claustrophobe. C'est vrai aussi que question loisirs c'est pas vraiment ça ! Bon, j'admets également que les eaux sont mal famées ces temps-ci et que les virus sont pas de repos dans les installations. Mais il ne faudrait pas oublier le principal : qu'est-ce qu'on est tranquille dans les stations ! On y entend que le doux ronronnement des pompes à oxygène, des filtres d'eau, des pressuriseurs, des... ”

- Un ouvrier ivre en vacances sur Équinoxe.

L'humanité s'est reconstituée dans un univers bien différent de celui de la surface, qui obéit à certaines lois. Pour évoluer dans le monde sous-marin, il est indispensable de savoir ce que l'on peut y trouver et quels sont les principaux phénomènes auxquels les aventuriers seront confrontés. La vie des humains dans les océans n'est pas des plus faciles. Il leur a fallu s'adapter à des conditions extrêmement pénibles. Plusieurs facteurs ont profondément modifié la société.

Alimentation

L'alimentation est principalement axée sur les produits de la mer. Algues, planctons, poissons et crustacés alimentent convenablement la population. Cependant, on peut trouver, dans certaines grandes cités, des cultures terrestres et même, beaucoup plus rarement, des élevages de certaines espèces animales. Ces espèces sont naturellement surprotégées. Il est de notoriété publique que l'Hégémonie dispose, dans sa capitale, d'élevages de poulets et de bœufs, ainsi que de cultures de blé. Le secret qui entoure ces sciences de l'élevage et de l'agriculture est total. Ces produits sont généralement réservés à l'élite et aux meilleurs restaurants d'Équinoxe. On raconte que plusieurs pirates seraient prêts à s'attaquer à des convois s'ils découvraient qu'ils transportent ce genre de nourriture.

Il existe également de la viande de bœuf synthétique qui, paraît-il, est délicieuse. On la trouve dans les grandes cités et au marché noir.

Aventure

Certains choisissent l'aventure pour échapper à la vie monotone des stations et des grandes villes. Et, des possibilités d'aventure, il y en a à tous les coins de rues, tant le monde de *Polaris* est énigmatique. Ceux qui explorent les fonds marins découvrent sans cesse de nouvelles merveilles, des communautés ayant évolué de manière différente, des ruines des temps anciens, d'étranges créatures inconnues, etc.

Un aventurier ne survit pas dans les mondes sous-marins grâce à son équipement, mais grâce à son expérience, à ses relations et à son savoir. Il est plus important de connaître plusieurs chefs de communauté et deux ou trois pirates que de disposer de l'armure la plus moderne. C'est pour cette raison que l'aspect relationnel est vital et que l'interprétation que fera un joueur de son personnage est fondamentale. Il ne faut pas croire qu'un aventurier passera tout son temps en plongée. Il lui faudra à maintes reprises négocier, réfléchir, être diplomate, reconnaître les espions, les assassins ou les mystérieux Proteus. Les découvertes, les mystères sont des notions essentielles du jeu.

Quand les lumières des villes disparaissent, les fonds marins sont ténébreux. Ils recèlent, dans leurs moindres recoins, le danger, l'angoisse. On peut y faire de saisissantes découvertes ou s'y faire tuer très rapidement. On peut y découvrir les restes d'une mystérieuse installation ou y rencontrer un monstre redoutable. Contrairement aux splendeurs des champs de coraux, aux merveilles que l'on

découvre dans la phosphorescence des sources hydrothermales et à la beauté nacrée des cités coralliennes, les abysses n'ont rien de poétique. Ils sont froids et hostiles.

En toile de fond, la politique joue un rôle très important. La politique, mais aussi tous les secrets que l'on cache à la population : qui sont les Généticiens ? Que prépare l'Hégémonie ? Qui sont les mystérieux androïdes de l'Alliance Polaire ? Pourquoi certains affirment-ils que le passé n'est pas ce qu'il paraît être ? Qui sont les Foreurs ? Et les buveurs d'atomes ? Il est naturel que l'on se pose des questions. Elles vont être le moteur des campagnes de *Polaris*, qui se régleront en grande partie dans les couloirs des stations et non pas en combats sous-marins.

Clonage

Jusqu'à aujourd'hui, le clonage n'était possible que pour des embryons et de manière extrêmement limitée. Toute tentative de clonage "industriel" et d'élevage de clones se heurtait à un problème fondamental : les créations étaient des enveloppes vides, des corps sans esprit. De plus, on observait une dégénérescence accélérée des clones.

Récemment, les chercheurs de la République du Corail auraient mis au point un nouveau procédé de clonage révolutionnaire mais personne ne sait précisément de quoi il retourne. Si cette nouvelle est confirmée, cela pourrait être la plus grande découverte de ce millénaire.

Coût de la vie

Le coût de la vie, et notamment celui des services, est assez élevé quand on estime le prix d'un produit en sols. Cependant, il ne faut pas oublier que la base du commerce, en ce qui concerne la population, est le troc. Ainsi, un ouvrier ayant un salaire moyen de 6 000 sols par mois dispose toujours de matériel à échanger, qui augmente considérablement son pouvoir d'achat. Il n'est pas rare que des pilotes demandent à un électronicien de réparer les circuits de leur appareil contre du matériel. Ils n'auront pas, dans ce cas, à payer les 2 000 sols par jour de travail. En règle générale, tous les produits communs sont accessibles par le troc. Le matériel un peu plus sophistiqué, comme les intrasondes médicales, doit, par contre, être payé en monnaie sonnante et trébuchante, sauf si on l'acquiert au marché noir.

Les coûts d'entretien des stations sont assez élevés et de nombreuses communautés n'arrivent pas à joindre les deux bouts. Cela explique que les petites installations soient souvent dans un état de délabrement avancé !

Dans le monde sous-marin ce n'est pas l'argent qui manque le plus mais les produits à acheter. Il ne s'agit pas d'une société de grande consommation où il suffit juste de payer pour obtenir ce que l'on veut. Dans l'univers de *Polaris*, il faut tout d'abord trouver le produit. C'est pour cette raison que le troc est privilégié par la majorité de la population. On ne jette rien dans les stations. Tout est recyclé, échangé ou conservé.

Huit millions de sols ne servent à rien si votre recycleur d'air tombe en panne.

Confinement

Sous l'eau, l'espace vital vaut de l'or. Toutes les installations sont étroites, basses de plafond et encombrées de tuyauteries apparentes. À l'exception de quelques grandes cités, la place allouée à chacun est limitée. Seules les personnes les plus riches ou les plus respectées peuvent espérer disposer de quartiers privés de plus de 16 m². Généralement, dans les cités, la grande majorité de la population ne dispose pas d'espace privé. Les gens dorment dans des dortoirs publics ou, s'ils en ont les moyens, s'offrent le luxe d'hôtels où ils peuvent espérer louer des chambres très étroites. Ceci est vrai pour la plupart des villes ; dans les stations, on peut bénéficier paradoxalement d'un

peu plus d'espace (voir *Vie dans une station*). Il arrive fréquemment que les gens disposant d'appareils de transport sous-marin ou d'autres véhicules dorment dans leur engin qui peut apparaître infiniment plus confortable. On a même pu voir certains dormir dans leur armure de plongée.

Une chose est sûre, dans l'univers sous-marin, il vaut mieux ne pas être claustrophobe. Si l'on prend l'exemple d'Équinoxe, qui est certainement l'une des plus grandes cités jamais construite sous la mer, il est inutile de chercher le moindre endroit un peu calme (sauf dans les bas-fonds). Les rues de la ville sont constamment bondées, les bars ne disposent pas d'assez de place pour que l'on puisse s'y asseoir. L'intimité et le calme sont réservés aux nantis et aux trafiquants en tous genres qui peuvent disposer de salles isolées pour négocier leurs contrats. Le reste de la population se débrouille comme elle peut.

Enfin, il faut bien se souvenir que la plupart des installations a été conçue pour des gens de taille moyenne. Ceux qui sont très corpulents ou de très grande taille sont gênés en permanence.

Communautés

Il existe des milliers de communautés au fond des océans. La plupart sont toutes petites et n'abritent que quelques dizaines d'âmes. Beaucoup restent inconnues, n'ayant aucun contact avec la civilisation. Outre les communautés isolées, qui désirent le rester ou qui ne savent pas qu'il existe des nations, de grandes cités et d'autres installations, on sait que la population de nombreuses stations isolées est terrifiée à l'idée que quiconque découvre les coordonnées de leur base. Quand cela est nécessaire, ces communautés envoient donc des agents dans les grands ports sous-marins qui se gardent bien de révéler d'où ils viennent.

L'Organisation des États Sous-Marins (O.E.S.M.) a tenté à plusieurs reprises d'établir un recensement précis des communautés sous-marines mais n'y est jamais parvenu. L'océan est immense et les moyens de recherche très limités.

Communication

Le son, dans l'eau, subit un phénomène d'absorption et sa propagation y est modifiée. Le son se déplace très rapidement (vitesse du son en atmosphère : 343 m/sec, sous l'eau : 1 453 m/sec), mais il est perturbé. Nous ne rentrerons pas dans les détails complexes de ce phénomène. Il suffit de savoir que les communications posent de sérieux problèmes sous l'eau.

Au 6^{ème} siècle, les techniques de communication sous-marine sont de différents ordres :

- Les câbles en fibres optiques installés sur les fonds marins permettent de communiquer normalement et de manière relativement sûre. Ces câbles sont généralement déployés entre toutes les cités majeures, les bases et certains postes de communication. Ces postes permettent de connecter un appareil à ces câbles et de transmettre des informations audio et vidéo.

Des câbles fins peuvent être tendus entre les navires des convois commerciaux. Tous les vaisseaux doivent rester fixe dans la formation. Les câbles sont fins et facilement remplaçable.

- La plupart des appareils sous-marins utilisent la communication T.B.F. (Très Basse Fréquence). L'absorption du signal émis en dessous de 50 hertz est très faible.

- Des balises de surface sont mises en place par plusieurs cités importantes et captent les émissions qui sont piégées entre la surface de l'eau et les perturbations de l'atmosphère terrestre. Un navire peut se rapprocher suffisamment de la surface pour larguer un émetteur/récepteur qui pourra communiquer avec ces balises. Il est à noter que ces appareils doivent être changés régulièrement à cause des conditions atmosphériques de la surface.

- Les canons de communication sont des stations capables d'émettre des informations audio et vidéo, concentrées dans un faisceau extrêmement dense, protégé par un champ antidispersion. Ces canons ont une portée très courte, inférieure à 50 kilomètres, mais leurs transmissions sont inviolables. Les états établissent généralement des réseaux de canons de communication qui relaient l'émission. Sous l'eau, l'envoi d'une information entre deux stations se manifeste par la matérialisation, pendant une fraction de seconde, d'un faisceau d'énergie bleutée.

Les canons sont terriblement chers (de l'ordre de 600 000 sols pour les plus petits) et ne sont implantés que par les grandes nations. On peut en installer sur des stations, des villes, des postes de communication fixes et sur les plus gros croiseurs.

L'Hégémonie aurait récemment mis au point un nouveau système de communication plus performant qui équiperait la plupart de ses croiseurs.

- On peut utiliser les ondes radio. Elles ont une très courte portée à cause de l'absorption importante de l'eau à ces fréquences. Elles ne peuvent fonctionner qu'à une centaine de mètres seulement et peuvent être détectées et localisées au double ou au quadruple de la distance. C'est donc assez peu utilisé sauf en cas d'urgence. Cependant, on peut utiliser un système de balises réparties sur la surface d'un territoire. Ces balises sont des sortes de "cabines téléphoniques". Elles sont équipées d'un signal acoustique pour la localisation et sont reliées entre elles par des fibres optiques. C'est un système pas cher et efficace. C'est l'idéal pour les communications dans les puits de mines ou dans les cultures.

- Les signaux lumineux portent à quelques dizaines de mètres mais peuvent s'avérer utiles.

- Communication satellite : un navire peut déployer une antenne à la surface pour communiquer grâce aux satellites. Les perturbations de la surface peuvent perturber l'émission.

COMMUNICATION INTRA-STATION

* Communicateurs : sorte de téléphone portable. Ils sont compatibles avec tous les systèmes de communication des stations, mais peuvent parfois être rendus inopérants par l'administration locale car ils fonctionnent avec un système de répéteur (les ondes hertziennes se propagent mal dans les couloirs réduits). Les communications sont très facilement piratables particulièrement par les autorités locales. Un système d'encryptage est souvent utilisé, mais il peut être interdit dans certaines communautés (la communication ne se fait pas si un cryptage est opéré).

* Les radios : C'est un système direct de communication. Mais sa portée est limitée dans les stations. En terrain ouvert elles sont beaucoup plus efficaces. Par contre, à la surface, les perturbations électromagnétiques peuvent réduire très fortement la portée. La plupart des communicateurs peuvent fonctionner comme simple radio.

Cavernes

Le relief sous-marin présente un aspect chaotique et varié. Il n'est pas rare d'y trouver des cavernes. On peut y respirer librement et ne pas y être soumis à la pression. Certaines cavernes peuvent communiquer avec d'importants réseaux souterrains susceptibles d'atteindre la surface ou de s'enfoncer au plus profond de la terre. De nombreuses installations sont construites aux alentours de telles cavernes.

Les grottes et les réseaux souterrains non colonisés constituent les repères privilégiés de créatures dangereuses et surtout des Foreurs.

Coraux

Les champs de coraux recouvrent 20% de la surface des fonds marins. On les rencontre principalement sur le plateau continental, mais ils peuvent s'étendre aujourd'hui dans les profondeurs, formant des nappes de coraux noirs. Il en existe de toutes les couleurs et de toutes les variétés. Les coraux ne cessent de se développer dans toutes les mers du globe. Personne ne sait où s'arrêtera leur progression.

Les champs de coraux sont principalement situés dans les Caraïbes, dans le Pacifique et autour de l'ancienne Australie. Les coraux se sont adaptés aux nouvelles conditions chaotiques qui régissent l'écosystème de la planète. Autrefois victimes des rayons ultraviolets, ils s'en nourrissent désormais. Ils fournissent aussi de l'oxygène, absorbent l'hydrogène et purifient les fonds marins. Partout où ils poussent, la vie est abondante et la zone grouille de créatures et de plantes. Enfin, les coraux présentent l'étonnante particularité de posséder une sorte de conscience qui leur permet de communiquer avec quelques individus. Ils génèrent aussi, dans certaines zones habitées par les humains, des champs de défense qui brouillent les appareils électroniques et ils peuvent emmagasiner une incroyable quantité d'énergie. Les chercheurs de la République du Corail auraient mis au point des appareils capables de canaliser cette énergie. Certains affirment que les coraux sont à l'origine de l'Effet Polaris.

Courants

La position de la plupart des courants est connue. Généralement, ils ont une intensité assez faible, leur vitesse étant de quelques nœuds. Certains courants, cependant, sont plus imprévisibles que les flux et terriblement violents. On peut les rencontrer à n'importe quelle profondeur. Ils sont généralement répertoriés mais peuvent changer d'emplacement et donc surprendre les imprudents. Chaque courant est déterminé par sa vitesse en nœuds, son intensité et sa direction.

Dorsales

Les dorsales sont le résultat de l'écartement de deux plaques tectoniques. Dans ce cas, on observe une remontée de matière en fusion et la création d'une nouvelle croûte océanique qui forme les immenses chaînes de montagnes sous-marines, les "dorsales". Elles sont, en moyenne, larges de 1 500 kilomètres et hautes de 3. En leur centre, elles sont creusées d'un fossé, profond de 2 kilomètres et large de 20 à 30. C'est au niveau de ce "rift" que le magma en fusion remonte à la surface à une température de 1 200°C. Ces dorsales ont deux utilités fondamentales dans le monde sous-marin. Tout d'abord, elles constituent de véritables oasis pour la vie. On installe donc souvent des centres d'hydroculture à proximité. Mais surtout, elles sont source d'une énergie thermique inépuisable. Les états les plus riches ont bâti d'énormes stations hydrothermiques le long de ces rifts, qui puisent l'énergie au cœur du magma. Ces gigantesques structures peuvent se déplacer le long d'une fracture pour puiser dans une source plus riche ou pour s'éloigner lors d'un tremblement de terre ou d'une éruption imprévisible.

Dépôts de l'Empire des Généticiens et de l'Alliance Azure

Les Généticiens, avant leur ultime défaite, ont créé des centaines de dépôts dans lesquels ils ont enfermé leurs secrets. Ces dépôts font l'objet de toutes les convoitises. Ils sont, malheureusement, extrêmement bien dissimulés mais surtout très protégés par des pièges et de terribles machines de combat. Ces dépôts peuvent contenir des merveilles technologiques, des équipements modernes, mais surtout des secrets sur la génétique et l'histoire du monde.

L'Alliance Azure a installé également des dépôts sous-marins pour contrer un retour éventuel des Généticiens.

Déplacements et voyages

Pour voyager dans différents endroits d'une importante station ou d'une ville, les gens choisissent fréquemment la voie maritime. La population a accès à de nombreux services de location de véhicules, comme des petits engins de transport, des scooters, des propulseurs individuels ou des jeeps sous-marines. Il est aussi très répandu d'avoir son propre véhicule. La grande majorité des adultes est équipée d'une combinaison personnelle très légère, leur permettant de se déplacer sous l'eau.

Pour voyager de communauté en communauté, il y a différents moyens. Soit on possède son propre véhicule avec suffisamment d'autonomie en oxygène, soit on emprunte les lignes commerciales régulières, soit, dans le cas de l'Hégémonie, on peut aller dans certaines stations grâce aux tunnels sous-marins.

Le voyage sous les mers est une entreprise hasardeuse et longue. Les gens se déplacent donc peu. Quand ils le font, c'est pour se rendre à Équinoxe ou dans une autre grande cité, vendre et acheter des marchandises ou prendre quelques jours de repos. On visite aussi fréquemment les communautés voisines. Toute station et cité a une obligation d'accueil envers un voyageur. Il est considéré comme criminel de refuser d'accueillir un navire étranger si celui-ci réclame l'assistance d'une communauté. Par contre, on peut très bien se contenter de permettre à un bâtiment d'accoster sans pour autant autoriser son équipage à débarquer.

Quand ils arrivent dans une communauté, les voyageurs sont soumis à une série de tests médicaux pour vérifier leur état de santé. Les armes sont fréquemment interdites dans les stations.

Les voyages touristiques sont assez onéreux, réservés à l'élite et aux gens riches. Ils sont l'affaire des compagnies touristiques qui disposent d'énormes moyens pour déployer des bâtiments gigantesques et armés. Une compagnie touristique est souvent une branche d'une compagnie d'armement importante.

Voyages sous-marins : il peut arriver que des personnes aient besoin de voyager aux quatre coins du monde. De tels voyages ne sont pas tous possibles avec le matériel dont disposent les particuliers. Ils auront donc recours aux services de compagnies privées ou plus fréquemment à des contrebandiers de tous poils. Voyager dans l'univers de *Polaris* n'est pas toujours évident, pour différentes raisons.

La sécurité est l'un des problèmes majeurs de tout périple en mer. Pirates, monstres, courants particulièrement violents et organisations criminelles en tous genres sont autant de menaces qui guettent le voyageur du fond des mers. Dans ce domaine, aucun moyen de transport n'est sûr. Que l'on choisisse de se déplacer à bord des grandes nefes touristiques ou dans les soutes d'un navire de contrebande, le risque d'une mauvaise rencontre est omniprésent.

Le choix du moyen de transport dépend aussi, bien évidemment, de la destination que l'on veut atteindre. Il est très facile de se rendre dans l'une des capitales des nations dominantes et, dans ce cas, les aventuriers ont le choix entre plusieurs moyens de transport. Par contre, si un individu décide d'aller visiter une petite station d'exploitation à 18 000 mètres de profondeur, il risque d'avoir quelques petits problèmes pour trouver quelqu'un qui accepte, ou qui soit capable, de le conduire là-bas.

Les compagnies de transport sous-marin : ces compagnies offrent certainement, au moins pour les plus prestigieuses, le moyen le plus sûr de voyager sous les mers. Mais c'est également un des plus lents et surtout un des plus onéreux. Les grandes compagnies de tourisme proposent à leur clientèle des voyages dont les étapes sont clairement définies et qui bénéficient d'escortes armées. Ces escortes sont souvent constituées de navires Veilleurs, de ceux de puissants groupes mercenaires ou des navires des pays traversés par ces paquebots de luxe.

On distingue deux catégories de compagnies de transport civil.

Les compagnies dites de "convoyage" sont spécialisées dans le transport "en gros" des individus. Ces entreprises ne se soucient absolument pas du confort de leurs passagers qui se retrouvent fréquemment confinés dans des tubes alignés dans les soutes du bâtiment, avec seulement quelques coursives pour se dégourdir les jambes. Le but de ces compagnies est d'arriver à transporter le plus d'individus possible dans le minimum d'espace. Les tarifs de ce genre de voyage sont d'environ 0,5 à 1 sol par kilomètre. Les navires utilisés sont assez lents, avec une vitesse moyenne de 15 nœuds. Ils desservent à peu près toutes les grandes villes sous-marines mais peuvent aussi fréquemment atteindre des stations moins fréquentées situées jusqu'à 14 000 mètres de profondeur.

Les compagnies touristiques se répartissent en trois catégories : les transports de luxe, les transports de plaisance et les transports mixtes.

La catégorie luxe est réservée à l'élite et aux puissants du monde entier. Ces énormes navires offrent à leurs clients des cabines spacieuses et des espaces de détente très vastes. Ce sont les bâtiments sous-marins les plus lents, avec des pointes de 10 nœuds. Ils naviguent très rarement en-dessous de 6 000 mètres de profondeur et ne visitent que des villes importantes. Les navires d'escorte sont nombreux et toujours bien armés. Il est extrêmement rare que de tels paquebots soient attaqués. Le coût des voyages à bord de ces neufs est d'environ 30 à 100 sols par kilomètre.

La catégorie plaisance est moins onéreuse, environ 5 à 20 sols par kilomètre. Les compagnies sacrifient l'espace des cabines pour offrir à leurs clients de vastes salles de détente. Ainsi, un passager sera logé dans un tube à peine plus grand que celui que l'on peut trouver dans un navire de convoyage mais bénéficiera de salons de détente spacieux et agréables. Ces bâtiments sont plus rapides que les paquebots de luxe (15 à 20 nœuds de vitesse de pointe) et s'aventurent parfois à des profondeurs de -10 000 mètres.

Les transports mixtes sont identiques aux transports de plaisance mais offrent, en plus, la possibilité de voyager en "seconde classe", c'est-à-dire dans les soutes, avec très peu d'espace vital.

Nova (Hégémonie) : une des plus grandes sociétés de transport touristique, Nova est présente dans toutes les grandes villes du monde. Elle n'affrète que des paquebots de luxe dont les noms sont particulièrement connus au fond des océans. Le Prince des Mers, le Patriarche et la Sirène de Keryss font partie des plus prestigieuses neufs sous-marines. Les tarifs de cette société sont particulièrement élevés et il faudra déboursier un minimum de 30 000 sols pour aller d'Équinoxe à Keryss. Les services offerts à bord sont, par contre, parfaits et la sécurité, totale. La compagnie est dirigée par la Baronne Vilma Terrastet et aligne aujourd'hui une flotte de 6 paquebots de luxe. Les lignes les plus fréquentées de la compagnie sont : Équinoxe – Keryss et Keryss - Azuria.

Delta-Oceanus (Royaume de l'Indus) : rivale directe de Nova, Delta-Oceanus est l'étoile montante du transport maritime de luxe. Sa flotte est constituée de 2 paquebots (Le Souverain et l'Étoile d'India) et d'une dizaine de bâtiments de plaisance. Les tarifs de cette compagnie sont assez

élevés mais inférieurs à ceux de Nova. Delta-Oceanus est dirigée directement par la famille de Rochas. Elle concentre son activité dans l'Océan Pacifique et l'Océan Indien.

Dolphin (Union Méditerranéenne) : petite société créée il y a à peine dix ans, Dolphin se spécialise dans les transports mixtes et dans le convoiage. C'est une des divisions des Industries de l'Union, société navale qui a notamment conçu la frégate Pulsar. Ses tarifs sont dans la moyenne. Dolphin est présente dans tout le Bassin Méditerranéen, la Mer Rouge, l'Atlantique Nord, la Mer d'Oman, la Manche et la Mer du Nord.

Siranéa (République du Corail) : dépossédée de son titre de première compagnie touristique mondiale par Nova et Delta-Oceanus, Siranéa a connu de sérieuses difficultés économiques. Autrefois à la tête d'une flotte de 6 paquebots de luxe et de plusieurs navires de plaisance, la compagnie ne s'est jamais remise de la destruction par des pirates de l'Élénora Callente, le plus beau bâtiment à avoir croisé dans les océans. Depuis, Siranéa a dû revendre 4 de ses paquebots et tente de se restructurer autour de sa flotte de plaisance. Siranéa s'est récemment lancée dans l'industrie militaire. Ses premiers projets devraient voir le jour dans quelques années. Les tarifs pour la plaisance sont très raisonnables. Par contre, un voyage à bord du Corail d'Argent, son dernier paquebot, est véritablement hors de prix.

Deep Star (Ligue Rouge) : c'est la société la plus prestigieuse de la Ligue. Loin derrière ses concurrents, Deep Star ne dispose que de quelques bâtiments de plaisance mais d'une flotte importante de petits navires de convoiage ayant la particularité de desservir des stations très profondes (jusqu'à -14 000 mètres). Ses tarifs sont parmi les plus bas du marché mais les services offerts sont de piètre qualité.

Panam (Hégémonie) : Panam est une petite société de plaisance dont les lignes sont toutes situées en Hégémonie, à Équinoxe et dans l'Union Méditerranéenne. Elle dispose d'une dizaine de navires de plaisance. Ses tarifs sont très compétitifs et les services offerts de bonne qualité.

Poséidon (Équinoxe) : cette société est une branche de la puissante compagnie Gladius, principale entreprise militaire du Culte du Trident et des Veilleurs. C'est également Poséidon qui est chargée de la construction des navires monastères du Culte. Elle est spécialisée dans le transport mixte dans tout l'Océan Atlantique mais on trouve fréquemment des navires desservant toutes les capitales du monde. Ses tarifs sont particulièrement abordables et la sécurité, assurée par les Veilleurs, est irréprochable.

Free Star (Ligue Rouge) : cette petite société de convoiage de la Ligue Rouge est spécialisée dans les transports nationaux et vers la République du Corail. Elle dispose également d'une ligne régulière avec Équinoxe. Ses tarifs sont élevés mais elle assure à ses clients la plus parfaite sécurité pour franchir le *no man's land* du Pacifique.

New Horizon (Hégémonie) : cette société hégémonienne se spécialise dans les transports longue distance. Plus la destination est lointaine plus ses tarifs sont intéressants. Elle se consacre presque exclusivement au convoiage mais possède quelques bâtiments mixtes.

Télémaque (Hégémonie) : cette société ne possède qu'un seul bâtiment, le Télémaque, un superbe paquebot construit par Delta-Oceanus. C'est la famille Ebraer qui gère cette société. Le Télémaque propose à ses clients de très longues croisières dans toutes les mers du globe. Les services offerts sont extrêmement luxueux et le navire jouit d'une protection redoutable. C'est en fait une véritable flotte de guerre qui encadre ce bâtiment. Les tarifs sont exorbitants jusqu'à plusieurs centaines de milliers de sols pour un voyage de quelques semaines. Le Télémaque est fréquenté régulièrement par les individus les plus influents du monde sous-marin.

Odyssee (République du Corail) : profitant du déclin de la société Siranéa, Odyssee déploie une flotte constituée d'un paquebot (l'Élysée) et de plusieurs navires de plaisance. Ses tarifs sont dans la moyenne. C'est une des rares sociétés à avoir réussi à négocier des lignes régulières avec le territoire de l'Alliance Polaire.

Compagnie Touristique du Corail (République du Corail) : la C.T.C. dépend directement de l'état. Elle assure le transport des nantis et des gens influents des autres nations entre les différentes capitales du monde. Ses navires sont principalement des bâtiments de plaisance escortés en permanence par des croiseurs de la République. Les tarifs de cette société sont particulièrement élevés mais elle offre rarement ses services à des particuliers.

Explora (République du Corail) : Explora est une société dont la principale activité est d'organiser des croisières dans la République du Corail. Elle dispose de quelques navires sur Équinoxe mais ce n'est pas son activité principale. Sa flotte n'est constituée que de bateaux de plaisance particulièrement luxueux dont la caractéristique principale est d'offrir à leurs passagers d'énormes baies vitrées donnant sur les océans éclairés par de puissants projecteurs.

Les compagnies de fret : même si ce n'est pas leur principale activité, toutes les sociétés de transport de marchandises peuvent accueillir des passagers. En fait, ce ne sont pas les compagnies qui autorisent cette concurrence illégale, ce sont les capitaines de navires qui n'ont rien contre quelques sols en plus pour arrondir leurs fins de mois. Il est évident que les tarifs sont particulièrement abordables (dix fois moins cher qu'un transport civil normal mais toujours en fonction de la tête du client). Par contre, les conditions de vie à bord sont plus que passables et le grand danger est de tomber sur un équipage malhonnête qui, après avoir pillé ses passagers, les jettera à la mer.

Légalement, il est possible qu'un client, faisant appel à une compagnie de fret pour convoier des équipements lui appartenant, ait la possibilité de voyager à bord du navire cargo, avec son matériel. Il paie dans ce cas un tout petit supplément mais négocie directement avec la société à laquelle appartient le cargo. Il est, bien entendu, toujours possible de négocier directement avec le capitaine, de manière officieuse. Cela reviendra moins cher mais il faudra assumer les risques évoqués ci-dessus. C'est une méthode particulièrement intéressante pour tous les aventuriers disposant d'un matériel assez lourd ou d'un véhicule sous-marin à faible rayon d'action.

Les tarifs des compagnies de fret varient bien entendu en fonction du poids des équipements, de leur volume et de leur nature. Il serait inutile de détailler ces coûts. Pour ses PJ, un meneur de jeu doit estimer un tarif en se basant sur les indications ci-dessous :

Base : 1 sol par mille nautique

Multiplicateurs : 1 pour 10m³ + 1 pour 100 kilos

Nature de la marchandise : Périssable : coût total x2

Produits communs : coût total x1
Produits précieux : coût total x3
Produits dangereux : coût total x5

Une denrée périssable et précieuse verra son coût total multiplié par 5.

Nous vous présentons ci-dessous quelques compagnies de fret :

Global Océanus (Hégémonie) : cette énorme société est spécialisée dans le transport de véhicules de toutes tailles. Elle est surtout présente dans l'Océan Atlantique et en Mer Méditerranée.

Transports Titan (Indépendants) : cette compagnie a été créée par une petite communauté indépendante, Titan, située dans la région d'Équinoxe. Elle manque encore de cargos suffisamment grands pour convoyer n'importe quel matériel mais compense cette faiblesse par un service irréprochable. La société a passé un accord avec différents groupes de mercenaires et avec les Veilleurs pour assurer la sécurité de leurs convois.

Compagnie du Pacifique (République du Corail) : petite compagnie de transport spécialisée dans les matières alimentaires, la Compagnie du Pacifique souffre régulièrement des attaques pirates, ce qui nuit considérablement à son développement. C'est néanmoins une des plus grosses sociétés de fret de la République.

Transports de la Ligue (Ligue Rouge) : première compagnie mondiale de transport en tous genres, les Transports de la Ligue assurent 40% du trafic mondial dans ce domaine. C'est une des plus grosses sociétés existantes, disposant de sa propre flotte de protection. Son domaine d'activité comprend le convoyage des denrées alimentaires, des petits produits, de l'armement jusqu'aux stations sous-marines préassemblées. Cette société dispose également de chantiers navals véritablement impressionnants qui produisent, entre autres, les énormes transporteurs Colosses.

Compagnie des Océans Unifiés (Ligue Rouge) : deuxième entreprise mondiale de fret, la C.O.U. est la rivale directe des Transports de la Ligue. Elle est, par contre, la seule entreprise au monde à disposer de navires capables de transporter des modules de stations jusqu'à une profondeur de -18 000 mètres.

Polyphème (Alliance Polaire) : cette petite entreprise de l'Alliance assure bien entendu la majorité du trafic commercial dans le territoire Polaire. Mais elle a également la particularité de proposer du convoyage de marchandises en surface.

Contrebandiers, pirates et particuliers : autre possibilité pour voyager à un prix raisonnable, ou pour voyager tout court (à un prix cette fois exorbitant) si vous êtes recherchés par toutes les forces de sécurité de l'océan, c'est de faire appel aux contrebandiers, aux pirates ou aux particuliers. C'est généralement la seule solution pour atteindre certaines bases inaccessibles autrement.

Tous les contrebandiers, ou presque, louent leurs services pour transporter des gens d'un endroit à un autre. Certains sont même spécialisés dans ce domaine. Ils pratiquent des tarifs généralement élevés mais ils se targuent de pouvoir convoyer n'importe qui n'importe où. Il est très rare de tomber sur un contrebandier malhonnête, sa réputation souffrirait trop et il serait rapidement éliminé (commerciallement, si ce n'est physiquement). Certains disposent de cargos assez gros pour

transporter des petits modules de stations ou même des petits véhicules de transport. Bien entendu, c'est sur Équinoxe que ces individus sont les plus nombreux.

Les pirates sont toujours prêts à rendre service contre de l'argent ou de l'équipement. Mais, attention ! Assurez-vous bien d'avoir affaire à des forbans respectant le code sinon vous risquez d'être vendus avec votre équipement à des gens peu fréquentables.

Enfin, il est assez fréquent de louer les services de particuliers. C'est certainement un des moyens de transport les moins onéreux mais c'est aussi le plus dangereux. Primo, on ne sait jamais sur qui on tombe et, secundo, les navires dont disposent ces gens-là peuvent être de véritables épaves.

Sécurité et navigation : dans la plupart des grandes cités, il est obligatoire de déposer un plan de navigation avant de prendre le large. Ceci permet aux autorités de contrôler les flux de personnes et de biens, d'organiser des convois pour garantir la sécurité plus facilement, de prélever d'éventuelles taxes à l'exportation et de connaître la position (supposée) des navires en cas de problème. Évidemment, les plans de navigation peuvent être falsifiés et il peut y avoir des dérogations. La mise en place et la vérification de ces plans dépendent de la volonté du chef de station de l'appliquer.

Enfants

Les enfants sont fortement protégés. Inutile d'essayer d'en voir qui ont moins de 12 ans dans les plus grandes cités. Dès leur naissance, ils sont placés dans des centres éducatifs et de conditionnement. À l'âge de la puberté, s'ils sont déclarés féconds, ils sont dirigés vers les centres de repeuplement. Les femmes subiront un triste sort et les hommes deviendront de véritables banques de fertilisation. Ils bénéficient d'une plus grande liberté que les femmes, mais sont surveillés et protégés constamment. On leur interdit de quitter leur station, de pratiquer un métier à haut risque et, naturellement, de s'engager dans l'armée. Souvent, un homme est célèbre pour le nombre de "portées" qu'il a engendré. Un individu fertile vaut de l'or. Les enfants sont donc gardés jalousement. Tant qu'ils n'ont pas atteint l'âge de la puberté, il est impossible de dire si, oui ou non, ils seront féconds. C'est pour cette raison que jusqu'à cet âge, que l'on considère comme l'âge adulte, tous les enfants sont traités de la même manière.

Il est à noter qu'au sein de la Ligue Rouge, les enfants sont véritablement adulés et bénéficient des meilleures installations et services. Dans certaines petites communautés, il est encore possible de voir des enfants jouer dans les couloirs de la base. Ce genre de choses est plutôt rare mais extrêmement réconfortant.

L'Hégémonie entretient certainement la plus extrême des politiques de natalité. Les centres de repeuplement hégémoniens sont de véritables usines où les femmes sont manipulées génétiquement et droguées pour pouvoir supporter des grossesses de plus en plus importantes. Ce sont en fait de véritables usines où les femmes ne sont qu'un outil dont les médecins cherchent sans cesse à améliorer le rendement. Les enfants hégémoniens portent tous comme nom de famille le numéro de leur portée (les initiales de la ville de naissance suivies de l'année et du numéro de "série").

Les enfants sont également soumis à d'innombrables tests pour déterminer quelles sont leurs capacités. Toutes les nations et les communautés espèrent découvrir un jour parmi ses enfants, un génie qui saura trouver le remède aux maux qui ravagent l'humanité.

Eau potable

L'eau est rationnée car c'est une denrée rare. Les citoyens permanents d'une station ou d'une ville ont droit à 1 litre d'eau "pure" par jour et par personne en présentant leur I.D. (Identification) au service de distribution des eaux. Cette eau pure est à peine meilleure que l'eau recyclée mais elle a le mérite d'être potable et pleine d'agents antibactériens. L'eau des canalisations qui alimentent les douches publiques, par exemple, est spécialement traitée pour lutter activement contre les infections : ELLE N'EST PAS POTABLE. Le malheureux qui s'en désaltérerait risquerait très rapidement d'avoir de sérieux problèmes d'estomac.

Un certain mystère entoure la production de l'eau potable. En effet, la technologie permettant de transformer l'eau de mer en eau douce n'est pas particulièrement complexe ni onéreuse. Pourquoi, dans ce cas, vaut-elle si cher ? Tous les navires et toutes les stations sous-marines sont équipés de systèmes de filtrage permettant d'obtenir de l'eau buvable (équivalent à l'eau traitée). Ce procédé est assez cher et mêle au liquide une substance qui lui donne une teinte verdâtre. La société Aqua-life, qui produit plus de 60% de ces systèmes, prétend que cet élément est nécessaire pour obtenir une eau potable à moindre coût, la production d'eau parfaitement pure étant hors de prix.

Certains chercheurs avancent l'hypothèse selon laquelle l'eau de mer, depuis les grandes catastrophes, aurait subi certaines modifications qui rendent sa désalinisation extrêmement complexe en raison de la présence de certains micro-éléments qui ne peuvent être éliminés que par l'adjonction d'un produit spécial ou par un traitement long et onéreux. Si cette hypothèse est fautive, cela ne pourrait signifier qu'une chose : les sociétés de production d'eau limiteraient volontairement le traitement de ce liquide pour des raisons économiques.

Récemment sont arrivées sur le marché des combinaisons de recyclage. Ces tenues permettent à un individu de survivre pendant une dizaine de jours grâce au recyclage de son urine et de sa transpiration. Au bout de la durée indiquée, l'individu doit changer les filtres de la combinaison et ne pas en porter pendant au moins 1 semaine pour pouvoir se réhydrater normalement.

De nombreuses communautés exploitent également des sources naturelles d'eau douce jaillissant au fond de la mer ou le long des côtes à faible profondeur. Ces « champs d'eau douce » sont particulièrement reconnaissables par les grandes « montgolfières » aquatiques qui flottent au-dessus des sources, recueillant l'eau douce (cette dernière étant plus légère que l'eau de mer).

Énergie

L'homme maîtrise plusieurs formes d'énergie. Les réacteurs à fusion commencent à devenir de plus en plus communs. Cependant, on a recours à d'autres sources d'énergie comme les sources thermiques (le magma), le nucléaire, le pétrole, etc.

Toutes les armures de plongée sont munies de miniréacteurs à fusion, ce qui peut expliquer qu'elles soient si chères. Les véhicules marins ou terrestres peuvent aussi employer la fusion mais on en trouve encore beaucoup utilisant le diesel ou le nucléaire.

Extérieur et fonds marins

Le monde extérieur a peu d'influence directe sur le monde sous-marin. Il est évident qu'il participe d'une manière ou d'une autre à l'écosystème abyssal mais on sait très peu de chose sur ce phénomène. La principale influence de l'extérieur sur les fonds marins s'exerce sur les flux. On considère généralement qu'il est dangereux de se trouver à moins de 600 mètres de la surface mais il y est bien rare de courir le moindre risque tant qu'on n'approche pas la surface à moins de quelques mètres. La présence du corail semble neutraliser une grande partie des perturbations de surface comme on peut le constater dans la plupart des villes de la République du Corail.

Effet Polaris

L'Effet Polaris est une étrange force omniprésente dans le monde sous-marin. Personne ne connaît exactement sa nature ni sa fonction exacte dans l'écosystème terrestre. Quoi qu'il en soit, il est sûr que c'est cette puissance qui a préservé les fonds marins de l'anéantissement qu'a subi l'écosystème terrestre. Elle a également permis aux mammifères marins de s'adapter à ce nouveau monde en filtrant l'oxygène de l'eau pour qu'ils n'aient plus à remonter à la surface pour y respirer un air vicié. À l'origine de nombreuses merveilles dans les fonds marins, la Force Polaris se déchaîne quand même de temps à autre. Lors de ces tempêtes, l'homme est soumis, impuissant, à l'incroyable puissance de l'Effet Polaris. Heureusement, ces débordements sont rares et frappent généralement des secteurs déserts.

Le Culte du Trident est issu de cette Force et a prouvé à maintes reprises qu'elle pouvait être utilisée par des êtres vivants consciemment ou inconsciemment. Certains individus (moins d'un sur mille) et de nombreux mammifères marins possèdent ce don d'utiliser la Force Polaris, mais, pour la plupart, ils ne le maîtrisent pas. Bien qu'il soit très rare qu'un individu déclenche l'Effet Polaris inconsciemment, les conséquences d'un tel acte sont généralement dévastatrices pour l'individu et pour tout ce qui l'entoure. C'est pour cette raison que le Culte du Trident a établi un programme permettant à ces gens d'apprendre à contrôler la Force Polaris. Reportez-vous au chapitre *Mutations* pour en savoir plus sur l'Effet Polaris.

Flux thermiques

Ce sont des couches d'eau dont la température diminue rapidement avec la profondeur, mais aussi des secteurs de forts courants et d'intenses perturbations électro-magnétiques, de puissance variable. Ils ne sont jamais fixes et ondulent verticalement suivant les conditions météorologiques extérieures. On les trouve dans une fourchette de profondeurs allant de -500 à -8 000 mètres. Ils sont généralement dépeints comme de gigantesques tunnels dont le diamètre oscille entre une dizaine de mètres et plusieurs kilomètres. Une zone de flux thermiques agit, pour les sonars, comme un véritable miroir sur lequel les émissions rebondissent. Ainsi, il est très difficile, voire impossible, de détecter quelque chose qui se situe dans ou de l'autre côté d'un de ces flux. Y naviguer est également très risqué puisque les détecteurs seront presque toujours muets, les écrans défensifs inopérants et les ordinateurs de tir neutralisés.

Les nations sous-marines installent souvent des stations de défense et de repérage dans ces courants. Ces stations, dites fluctuantes, se déplacent verticalement avec le flux et déploient des réseaux de capteurs à la limite du phénomène pour pouvoir repérer les appareils ennemis. La station d'Équinoxe est située au cœur d'une convergence de plusieurs flux thermiques dont le centre n'est pas soumis à ces perturbations. De plus, les courants s'y mêlent et s'y démêlent, produisant des zones d'accès qui peuvent être empruntées par les navires sans le moindre risque. Ces accès sont rarement situés aux mêmes endroits et ne sont localisables qu'à partir de la station Équinoxe.

Fluides et mélanges

Pour pouvoir se déplacer aisément dans le milieu marin, l'homme a dû inventer de nouvelles techniques qui lui permettent de vaincre la barrière des profondeurs et donc d'éviter des paliers interminables. La très grande majorité des armures de plongée, des installations et des véhicules sous-marins sont pressurisés et équipés de cartouches accumulant le gaz carbonique, ce qui a pour effet de neutraliser les effets de la pression. La technologie des hyper-alliages et la science moléculaire permettent de créer des structures et des joints capables de résister à presque n'importe

quelle pression. Cependant, on utilise encore fréquemment des équipements non pressurisés, moins onéreux. Ces équipements non pressurisés utilisent, soit du fluide, soit des mélanges.

Les fluides sont des substances liquides qui permettent à l'homme d'atteindre des profondeurs de -20 000 mètres. Ces fluides sont de deux types : les hyper-fluides et les néo-fluides. Les hyper-fluides sont rares et très coûteux. Ils permettent à un individu de respirer une eau très légère qui n'entrave pas ses actions. En fait, le plongeur n'a pas l'impression d'emplir ses poumons d'eau mais plutôt d'être pulvérisé en permanence par une légère bruine.

Les néo-fluides sont peu onéreux et on les trouve partout. C'est un liquide épais et très désagréable. Il limite les capacités de celui qui le respire. Il faut généralement subir un intense entraînement pour pouvoir utiliser cette substance. Un individu qui n'y est pas préparé peut en perdre la raison ou subir des crises d'angoisses mortelles. Il est arrivé que des novices retirent leurs casques sous l'eau, à cause de la panique.

Les mélanges sont plus fréquents et moins chers que les fluides. Ils sont utilisés par 80% de la population jusqu'à une profondeur maximale de -6 000 mètres ou en tant que système de secours en cas de panne de pressurisation. Il en existe de différentes qualités permettant d'atteindre différentes profondeurs et surtout nécessitant différents paliers de décompression. Les mélanges parfaits coûtent une fortune et permettent d'atteindre des profondeurs de l'ordre de -6 000 mètres avec 1 ou 2 paliers de décompression. Les mélanges les plus médiocres limitent les plongées à -2 000 mètres et exigent de nombreux paliers. Certains mélanges de secours permettent de respirer à n'importe quelle profondeur. Ces mélanges spéciaux s'activent automatiquement en cas de dépressurisation d'une armure ou d'un véhicule. Pour en savoir plus sur leurs effets, reportez-vous au paragraphe *Systèmes dernière chance* du chapitre *Équipements*.

Vous trouverez ci-dessous quelques exemples de mélanges. On peut faire varier comme on le souhaite les différentes valeurs. Un mélange rapide peut être très limité en profondeur. Un mélange nécessitant peu de paliers peut imposer des haltes très longues. Les paliers indiquent à quelles profondeurs il faut effectuer une pause. Par exemple, 1 000 mètres indique que le plongeur devra s'arrêter tous les 1 000 mètres. La durée cumulative par palier indique le temps qu'il faut attendre à chaque niveau de profondeur. Le premier chiffre indique la durée de compression (pour plonger à une certaine profondeur), le second la durée de décompression (pour remonter). La décompression s'effectue lentement en remontant vers la surface. La durée est cumulative, c'est-à-dire que l'on multiplie cette durée par le nombre de paliers déjà effectués. Par exemple, un plongeur équipé de fluide Néo-star devra effectuer son premier palier à -2 000 mètres pendant 10 minutes, puis à -4 000 mètres pendant 20 minutes. Pour remonter, son premier palier se situera entre -4 000 et -2 000 mètres pendant 12 heures, puis le deuxième entre -2 000 mètres et la surface en 24 heures.

Mélanges	Profondeur max.	Paliers	Durée cumulative/palier
Néo-star	6 000 mètres	2 000 mètres	10 minutes/12 heures
Priam IV	4 000 mètres	500 mètres	20 minutes/48 heures
Oxy-deep	4 000 mètres	200 mètres	4 minutes/6 heures
Terracol	5 000 mètres	1 000 mètres	10 minutes/18 heures

Si un individu ne respecte pas ces paliers, il s'expose à des troubles très graves et même à une mort quasi certaine. Lors d'une plongée, un individu qui respire du mélange doit faire attention à bien décompresser s'il entre dans une station ou un véhicule pressurisé. Cela lui prendra autant de temps que s'il avait dû remonter à la surface. Il en va de même pour un individu dans un véhicule pressurisé qui souhaite effectuer une sortie sous-marine avec du mélange, il devra compresser avant. Toutes les

installations et les véhicules sous-marins sont équipés de sas permettant la compression et la décompression.

Frontières

Il est presque impossible de définir et de surveiller les frontières exactes d'un état. Cependant, tout est mis en œuvre pour tenter de contrôler le mieux possible les incursions sur un territoire défini. Pour cela, les états utilisent des postes de détection autonomes, des stations frontalières, des dormeurs ou des champs de mines flottantes, en plus des patrouilles régulières.

Les postes de détection autonomes sont les "oreilles" d'un état. Ce sont des stations équipées de sonars passifs qui écoutent la mer et signalent toute intrusion dans l'espace sous-marin d'une nation. Ces stations sont souvent armées et, en cas d'alerte, peuvent passer en mode actif et engager l'ennemi en combat. Elles transmettent généralement leurs informations soit grâce à des câbles de communication, soit par l'intermédiaire de canons de transmission.

Les stations frontalières sont des bases militaires situées à des endroits stratégiques, le long d'une frontière, et qui jouent le même rôle que les postes de détection autonomes. La grande différence, c'est que ces stations contrôlées par l'homme peuvent réagir immédiatement à toute intrusion grâce à leurs garnisons. Leurs sonars sont souvent réglés sur le mode passif pour ne pas être repérés.

Les dormeurs sont des postes de tir automatique enterrés sous la surface du sol marin ou dans les parois d'un relief quelconque. Leurs capacités de détection sont très limitées mais leur puissance de feu est impressionnante. Lorsqu'ils repèrent un intrus dans leurs zones de contrôle, ces postes déclenchent généralement une balise de communication située dans un rayon de quelques milles marins et avertissent l'intrus qu'il doit changer de cap ou s'identifier. En cas de refus, la station ouvre le feu.

Les champs de mines flottantes sont installés pour interdire totalement l'accès à un secteur donné. Ces mines peuvent être de simples charges explosives ou des torpilles en attente d'acquisition. On peut les trouver flottant entre deux eaux, maintenues en position par de tout petits propulseurs d'appoint, ou enterrées dans le sable. Les mines ne réagissent qu'à des objectifs proches d'elles. Leur rôle n'est pas l'identification d'une cible mais sa neutralisation.

Faune et Flore

La faune et la flore sous-marines n'ont jamais été aussi abondantes. Les plus grandes concentrations de vie végétale se situent à des profondeurs inférieures à 500 mètres. Mais on en trouve aussi sur les dorsales. De nombreuses espèces mutantes se sont également développées dans les profondeurs obscures de l'océan. Enfin, les gigantesques champs d'hydroculture, situés près des grandes installations humaines, ont permis grâce à un éclairage artificiel adéquat, le développement de la vie végétale.

La faune est abondante jusqu'à -3 000 mètres. Mais, là encore, des espèces mutantes se sont adaptées à des profondeurs insondables. La faune prolifère dans les secteurs contrôlés par l'homme, sur les coraux et sur les dorsales.

Plusieurs espèces marines de plantes, de crustacés et d'animaux sont extrêmement dangereuses pour l'homme. Des prédateurs gigantesques et des plantes carnivores s'attaquent sans aucune crainte aux plongeurs et parfois même aux croiseurs. Mais l'une des espèces les plus vicieuses et les plus dangereuses est l'amibe Proteus, dont les sécrétions peuvent percer les plus puissants blindages. Surtout, elle est capable de prendre une apparence humaine si elle en a le temps, reproduisant à la perfection une victime qu'elle aura préalablement digérée.

Famille

Il est assez délicat de parler de famille dans l'univers des abysses. Les gens n'ont plus du tout la notion de foyer et, la stérilité aidant, les enfants ne viennent plus cimenter les relations entre un homme et une femme. En conséquence, on ne trouve presque plus de véritables structures familiales. Cependant, de petites communautés indépendantes ont pu conserver cette notion et, selon certaines rumeurs, il existerait même certaines cérémonies unissant deux êtres pour la vie. Cette étonnante coutume n'est pratiquée que sur des stations extrêmement isolées.

Malgré tout, de nombreuses personnes se reconnaissent des liens de parenté. On peut encore parler de frères, de sœurs, de père ou de mère. Cela dépend essentiellement des conditions dans lesquelles est né un individu. Dans certains états, les gens s'identifient aux membres d'une même "portée". Si l'on prend l'exemple des instituts de reproduction en Hégémonie, toute personne peut reconnaître un de ses frères ou une de ses sœurs par le numéro de sa portée et par le nom du centre où il est né. Dans d'autres états, les gens se reconnaissent plusieurs pères et peuvent même connaître l'identité de leur mère. Encore une fois, c'est dans les plus petites communautés qu'un individu peut le plus facilement identifier les membres de sa famille.

En règle générale, les individus s'identifient par un seul nom ou un nom suivi d'un qualificatif.

Femmes

Le rôle de la femme dans une communauté dépend entièrement de sa fécondité. Une femme capable de se reproduire est condamnée à une triste existence. Dans les plus grandes communautés, elle passera une grande partie de sa vie en zone d'incubation et son rôle se bornera à mettre au monde des enfants. Les techniques utilisées pour augmenter le nombre d'enfants que peut concevoir une même femme en une seule fois détériorent rapidement l'organisme humain. Généralement, quand une femme n'est plus apte à la reproduction, son corps est atrocement déformé et il ne lui reste plus longtemps à vivre. C'est pour cette raison que nombreuses sont celles qui choisissent de fuir et de cacher leur fécondité. Les centres de reproduction sont ainsi de véritables prisons d'où il est très difficile de s'échapper.

Il faut remarquer que lorsque un enfant est déclaré fécond, il est rare qu'il échappe aux services de repeuplement et ce, quels que soient ses appuis financiers et politiques.

Les femmes stériles sont, dans leur grande majorité, traitées de la même manière que les hommes. Elles occupent les mêmes postes et exercent les mêmes métiers.

Enfin, il faut signaler le cas particulier de certains mutants capables de se reproduire seuls. Ces êtres hermaphrodites sont rares, mais leur nombre augmente chaque année. Ils sont généralement confinés dans les laboratoires de recherche et ceux qui échappent à ce triste destin sont condamnés, comme les femmes fécondes, à une vie de fugitif.

Habillement

L'habillement est avant tout fonctionnel. Généralement, une tenue est sobre et reflète la profession de celui qui la porte. Il existe bien entendu des différences liées à la nationalité mais elles ne sont pas vraiment flagrantes. Par contre, les classes dominantes aiment porter des vêtements de luxe. Les hégémoniens se distinguent par leurs tenues martiales, hautes en couleurs et en décorations diverses. Les coralliens préfèrent les robes amples décorées d'éclats de corail. Les matières nobles, comme la soie marine, les parfums, obtenus à partir de plantes aquatiques, ou les bijoux, perles et diamants, ne sont portés que par les gens riches.

Hygiène et maladies

L'hygiène est une question de survie dans les cités sous-marines. Dans un endroit clos, un virus est véritablement catastrophique pour une communauté. Les gens sont donc relativement propres. Les services de l'hygiène sont puissants dans tous les états et s'assurent non seulement qu'une personne reste propre, mais contrôlent aussi fréquemment la population, pour détecter toute trace d'infection. Heureusement, les épidémies sont plutôt rares sous les mers. Le seul problème, c'est que les virus artificiels, eux, ne le sont pas. Il est arrivé plusieurs fois que des communautés entières soient purement et simplement annihilées en raison d'une contamination quelconque.

Le cas d'Équinoxe est révélateur. Un observateur attentif remarquera que la ville est découpée en plusieurs zones, qui peuvent être isolées les unes des autres. Outre le fait que ces dispositifs sont essentiellement prévus pour isoler une zone inondée, on s'en est servi une fois dans l'histoire de la cité pour "nettoyer" un quartier et tous ses habitants. La zone fut entièrement incendiée parce qu'on y avait découvert les traces d'un virus particulièrement dangereux.

Les notions d'hygiène sont enseignées très tôt aux enfants et toutes les communautés mettent à la disposition de la population des douches publiques ainsi que des points d'eau. L'eau utilisée dans ce cas n'est pas potable. Elle est spécialement traitée pour lutter activement contre toutes les infections. Enfin, signalons qu'un individu a toujours le droit, et, ce, gratuitement, de consulter les conseillers des services d'hygiène s'il se sent malade. Une telle démarche est, bien entendu, à ses risques et périls dans le cas où on le découvrirait porteur d'une quelconque maladie inconnue.

Histoire et culture

L'histoire et la culture du monde sont très très mal connues des habitants des profondeurs. On considère cette science comme réservée à certains érudits. Ces gens, qui maîtrisent l'histoire récente et la géographie, peuvent être consultés par la population, mais leurs services sont assez onéreux.

Tout ce qui concerne ce qui s'est passé avant l'année 0 est presque totalement ignoré de tous. Quant aux années précédant les grandes catastrophes, qui ont forcé l'humanité à se réfugier sous les mers, on n'en connaît que ce que l'on trouve encore dans certaines ruines de cette civilisation. Les chercheurs les plus compétents mélangent allègrement les périodes de l'histoire humaine et il n'est pas rare d'entendre que Mozart était contemporain de Kennedy ! Pour la plupart des gens, tous ces noms n'évoquent presque rien ou seulement des légendes oubliées. Il est cependant étonnant de constater que l'on en sait plus sur le monde d'avant que sur l'Empire des Généticiens.

Les artistes sont extrêmement rares et n'intéressent que les classes dirigeantes. La République du Corail fait exception à cette règle.

Informations

Il n'existe pas de médias dans l'univers sous-marin. Il n'y a pas de journaux télévisés ou écrits. Au mieux, dans les plus grandes cités, les autorités se chargent elles-mêmes de l'information. Ces bulletins officiels ne concernent que la cité et parlent rarement de loisirs.

Les communautés sont donc totalement coupées du reste du monde et l'information vaut donc de l'or. C'est pour cette raison que les étrangers sont accueillis dans les stations avec cet étrange mélange de crainte et d'attente. On a toujours peur qu'un visiteur soit un pirate ou un porteur de virus, mais ce qu'il a à dire est attendu par tous. Les visiteurs sont les seuls à pouvoir apporter des nouvelles du monde. Ce sont les seuls qui permettent aux habitants d'une communauté de se changer les idées et, surtout, de transmettre des informations.

Des gens, généralement des commerçants ambulants, se sont spécialisés dans l'échange d'informations. On les appelle les Conteurs ou les Visiteurs. Ils voyagent de stations en stations,

vendant leurs marchandises et racontant leurs histoires. Ils ne vendent jamais leurs informations mais les donnent. Généralement, les habitants d'une communauté récompensent de manière généreuse ces individus qui sont leur seul lien avec l'extérieur.

Il est évident que les histoires de ces individus sont souvent romancées et assez éloignées de la vérité mais l'important est que le fond reste vrai et que les gens échappent un peu à leur quotidien.

Installations

Les villes, stations et bases sous-marines sont très variées par leur taille et leur conception mais elles font toutes partie d'une des catégories suivantes :

Installations fluctuantes : une structure fluctuante n'est pas fixée à une paroi ou au sol océanique. Ce sont des constructions qui flottent entre deux eaux, capables généralement de faire varier leur profondeur. Les villes fluctuantes, comme Équinoxe, sont très rares. Leur conception est très complexe et surtout leur coût est véritablement prohibitif. Les structures fluctuantes les plus fréquentes sont les bases militaires, les stations de communication et les usines d'exploitations abyssales.

Les villes parois : de nombreuses villes et installations sont bâties dans les parois sous-marines. Ces installations sont donc souterraines avec des accès sur le milieu marin. Elles sont plus sûres et stables que les autres mais sont fréquemment la proie des Foreurs.

Les cités aquatiques : ce sont des villes édifiées sur le fond des mers comme de véritables cités de surface. Elles peuvent être constituées de bâtiments étanches ou, comme Azuria, de pitons rocheux creusés et équipés par l'homme. Ces installations sont très rares.

Les complexes : ce sont les installations les plus répandues au fond des mers. Vastes réseaux de structures métalliques, elles s'étendent sur de grandes superficies, illuminant la mer de leurs lumières bleues. Elles sont construites comme des bases ou des stations classiques.

Dômes : les complexes ou les cités aquatiques peuvent être recouverts de dômes. C'est assez fréquent pour les complexes sous-marins mais très rare pour les cités. Keryss, capitale de l'Hégémonie, est le plus célèbre exemple de cité sous dôme. Les dômes sont généralement faits de plastitane et sont souvent équipés de volets de protection en acier moléculaire, qui se referment en cas de danger.

Légendes et superstitions

Les gens du fond des mer sont extrêmement superstitieux. Leur monde est peuplé de légendes et d'histoires étranges. La mer est un univers angoissant, ténébreux où le danger est présent partout. Personne ne rit quand on évoque le spectre d'un marin disparu, une étrange lueur aperçue dans un abîme sans fond où d'étranges signaux captés par les postes de détection. Presque tout le monde possède un porte-bonheur. Les dents de requin, la bannière sanglante, la légende du mousse fantôme, la cité engloutie de Ténéris... Toutes ces histoires, toutes ces superstitions font partie du quotidien des habitants du monde sous-marin.

Loi

La loi, sous les mers, est à la fois stricte, laxiste et expéditive. Elle est stricte dans certains domaines comme la pollution, le respect de l'indépendance d'une communauté, la fécondité et tout ce qui peut menacer directement la survie d'une installation. Ainsi, un saboteur ou un individu provoquant, même accidentellement, un incident grave pour le bon fonctionnement des cités, est immédiatement éliminé. Un crime perpétré contre une personne féconde, un enfant ou un scientifique est passible de l'exil à la surface et ce, quelle que soit la raison qui a poussé l'individu à agir de la sorte.

La loi est laxiste car elle ferme fréquemment les yeux sur les contrebandes, le piratage, certains assassinats de personnes non rentables, enfin, tout ce qui ne met pas en péril l'équilibre d'une communauté.

La loi est expéditive car on ne s'encombre que très rarement de prisons. Il en existe cependant certaines où sont enfermés les cas douteux ou ceux qui sont condamnés aux travaux forcés (les voleurs et les anarchistes, généralement). L'Hégémonie utilise même de gigantesques navires pénitenciers qui transportent des prisonniers jusqu'aux mines-prison que cette nation contrôle.

Plus fréquemment, les criminels sont enrôlés dans des forces spéciales dont les missions sont généralement suicidaires. Ils peuvent être aussi tout bonnement exécutés ou exilés à la surface.

La loi, dans les secteurs n'appartenant pas à une nation, est l'affaire des Veilleurs. Ils ont toute autorité pour juger et exécuter les sentences dans toutes les mers du monde et dans n'importe quelle communauté. Les Veilleurs ne peuvent, par contre, pas agir dans les eaux territoriales d'une nation reconnue par l'O.E.S.M.

Langages

Il existe une grande variété de langages. Ils sont soit dérivés de la langue commune, l'Azuran, soit des anciennes langues de la Terre. Chaque communauté importante et chaque classe sociale possèdent un idiome particulier qui est une sorte de signe de reconnaissance. On trouve la plus grande variété de langages dans le secteur pirate puisque, en plus de leur langue universelle, chaque groupe ou confrérie de pirates possède son propre dialecte. On peut distinguer principalement le Néolan (langage des ingénieurs), l'Absolan (langage des diplomates), le Métalan (langage des érudits), l'Inésis (langage des prêtres du Trident), l'Exon (langage des dauphins nécessitant l'utilisation d'un appareil radio), l'Ithraxien (langage universel des pirates), le Soléen (langage du commerce), le Klan (langage des mineurs), l'Énéfid (le langage des espions), etc. L'Azuran peut se parler de deux manières. La majorité de la population utilise la forme moderne de cette langue, le Néo-Azuran. Certains érudits parlent en ancien Azuran, qui est une forme plus noble de cette langue mais assez délicate à comprendre. L'Isitac est une langue très répandue dans la République du Corail. Ajoutons enfin que de très rares personnes utilisent encore la langue des Généticiens, l'Arkonien.

Monnaie et Troc

La monnaie officielle de la civilisation sous-marine est le sol, mais il est très rare que l'on utilise de l'argent pour payer quoi que ce soit. Le troc est à la base de tout. Pour acheter des appareillages électroniques, il sera plus facile de proposer en échange deux ou trois torpilles neuves. Si le troc est presque systématique entre les individus, il est aussi fréquent entre les états et prend la forme de contrats commerciaux. Un état désirant acheter un croiseur à l'Hégémonie lui offrira du minerai ou un droit d'exploitation plutôt que de l'argent.

Tout s'échange, du matériel, des services, des objets de l'ancien temps, des êtres vivants, etc. Le sol ne représente qu'une fraction des échanges commerciaux. Il est accepté par tous, puisqu'on peut l'échanger contre du matériel dans les grandes villes, mais il n'est pas un bon argument quand on souhaite négocier une affaire.

Le maître du jeu et les joueurs remarqueront que chaque appareil présenté dans le paragraphe consacré aux équipements a un prix en sols. Ce prix est une estimation de sa valeur de troc qui ne représente absolument pas sa valeur véritable. Il peut être étonnant de pouvoir échanger une torpille, même dépassée, contre un filtre à oxygène, mais il faut bien se rendre compte qu'un filtre à oxygène est absolument vital dans certaines installations sous-marines. Le maître du jeu est libre de modifier ces valeurs s'il estime cela nécessaire. Il devra se baser plus sur la rareté d'un matériel que sur son prix réel.

Le sol se présente sous forme de petites plaquettes rectangulaires dont la couleur varie selon la valeur. Une plaquette blanche vaut 10 sols, une verte 50 sols, une rouge 100 sols, une bleue 500 sols et les noires valent 1 000 sols. Le sol est une monnaie internationale créée par le Culte du Trident. C'est le seul organisme qui en produit.

Mutants

Il y a trois catégories de mutants.

Ceux dont les déformations sont évidentes sont généralement considérés comme les rebuts de l'humanité. Un enfant né mutant n'a qu'un seul espoir de s'en sortir, être fécond. Si ce n'est pas le cas, les seuls qui voudront de lui sont les forces spéciales de l'Hégémonie, les techno-hybrides, les pirates et la République du Corail. Il n'y a qu'à se rendre sur Équinoxe pour constater le triste destin de ces êtres. Ils traînent dans des ruelles isolées, n'ont accès qu'aux services d'hygiène qui leur sont réservés et, s'ils sont malencontreusement abattus par les Veilleurs ou quelqu'un d'autre, tout le monde s'en fiche.

Les mutants dont les déformations sont soit invisibles, soit mineures peuvent avoir une vie tout à fait normale. Cependant, certains développent des facultés mentales et une résistance physique qui intéressent au plus haut point les chercheurs en génétique. Quand de tels individus sont découverts, ils sont généralement invités à se présenter dans les laboratoires d'où ils ne ressortiront jamais.

La troisième catégorie de mutants est constituée des hybrides naturels et de ceux dotés du pouvoir d'utiliser la Force Polaris. Ces derniers sont convoités par le Culte du Trident. Les hybrides sont généralement admirés et enviés par la population. Ceux capables de manipuler le Polaris sont craints et redoutés s'ils ne portent pas d'inhibiteurs. Trop d'incidents dans le passé ont provoqué la mort de centaines d'innocents à cause d'un pouvoir incontrôlé.

La multiplication des mutants est expliquée par certains comme une évolution naturelle de l'homme. La nature tenterait des expériences pour permettre à l'humanité de s'adapter à son nouveau milieu. D'autres affirment que c'est le résultat des manipulations génétiques effectuées par les chercheurs.

Mode et loisirs

La mode dépend entièrement du pays dans lequel on habite, mais c'est une notion qui a tendance à disparaître. La grande majorité des gens s'habille "utile" et n'achète que ce qui leur permet de survivre. On peut parler de mode uniquement en ce qui concerne les gens riches et influents. En fait, il y a une mode du luxe mais c'est à peu près tout.

C'est au cœur de la République du Corail que les loisirs sont le plus développés et que l'on peut véritablement parler de mode. En effet, on y utilise le corail pour la décoration, les vêtements, et même pour produire de la musique. La République est le seul pays où il y ait encore des spectacles.

Inutile de chercher des postes de télévision, cela n'existe plus. Il n'y a aucune chaîne dans ce monde, les radios non plus d'ailleurs. Les loisirs sont les jeux d'argent, les bars où des femmes exposent leurs charmes et la musique fabriquée par les ordinateurs (les chants des mammifères marins remplacent peu à peu cette horrible musique, de plus en plus de tenanciers de bars les préférant au bruit informatique). Certains riches collectionneurs ont accès à des reliques de l'ancien temps, des petits disques de métal qui, s'ils sont lus par des appareils spéciaux, produisent une musique composée, dit-on, par des hommes.

Le water-ball est un sport prenant de plus en plus d'ampleur dans le monde sous-marin. Il se joue soit dans d'énormes aquastadiums (il n'en existe qu'un sur Équinoxe au niveau 1), soit dans l'océan. Les joueurs sont vêtus de combinaisons très légères et doivent marquer des points avec une balle-drone autopropulsée.

Les jeux de dés sont très populaires dans les bars. Introduits par les pirates, les dés viennent tout droit des bas-fonds des villes et, aujourd'hui, on peut voir certains diplomates faire des parties endiablées dans les quartiers des ambassades.

Les combats en arène aquatique sont normalement interdits mais on murmure que certains établissements en proposeraient à leurs clients. C'est un sport populaire en Hégémonie.

Dans le domaine du sport, un jeu très récent commence à intéresser beaucoup de monde, c'est le power-ball. Il se joue sur des terrains dont la structure peut se modifier en cours de partie. Les joueurs sont vêtus d'armures moléculaires et doivent marquer des points dans le camp adverse avec une balle d'acier extrêmement lourde. Ce jeu est particulièrement violent et nécessite un équipement hors de prix.

Les caissons d'hyper-respiration sont de plus en plus fréquents dans les établissements luxueux des cités. Ces caissons sont remplis d'un liquide suroxygéné dans lequel on peut respirer librement tout en nageant. Ces caissons peuvent être publics (une sorte de grande piscine), ou privés (réservés à quelques personnes à la fois). Les sensations que l'on y éprouve sont véritablement fantastiques surtout si on ajoute au liquide des petites doses de narco-mélanges. Dans certains établissements, ces caissons sont utilisés pour accueillir des danseuses aquatiques.

Dans le domaine de l'art, les sculptures lumineuses dans l'eau sont très appréciées mais encore trop rares.

Mort et inhumation

La mort n'est pas un sujet tabou. Tout le monde en parle librement et même avec humour dans certains cas. Beaucoup pensent que la mort est une libération ou que l'esprit d'un défunt va se fondre à la Force Polaris.

Les méthodes d'inhumation dépendent des communautés mais la plus commune est la crémation. Souvent, on se contente d'éjecter les cadavres dans l'océan. Dans les plus grandes communautés, les cadavres sont récupérés par les autorités pour les laboratoires médicaux et génétiques. Dans certaines communautés, les corps sont entièrement retraités et peuvent servir à des applications très variées.

Narco-fluides, narco-mélanges et drogues

Certains individus peu scrupuleux et carrément criminels trafiquent des mélanges et des fluides en y associant des stupéfiants. Ces mélanges trafiqués peuvent être utilisés consciemment par des

individus cherchant à améliorer artificiellement leurs performances avec du fluide par exemple, ou inconsciemment et, dans ce cas, le résultat peut être mortel. Le problème principal des narco-fluides et des narco-mélanges, c'est qu'ils ne sont détectables que dans des laboratoires capables de les analyser ou quand il est trop tard et que leurs effets se sont déjà fait sentir.

Le narco-fluide est le plus répandu de ces produits parce qu'on l'utilise fréquemment en toute conscience. Il en existe une grande variété mais le plus répandu est celui qui est créé à base du fameux psychoplancton. Cette substance permet d'ignorer totalement les pénalités provoquées par l'absorption du néo-fluide. Il engendre cependant un certain nombre de problèmes.

Les narco-mélanges fonctionnent de la même manière mais permettent d'ignorer les effets immédiats du non respect des paliers. Le problème, c'est que ces effets ne sont pas neutralisés et la victime en meurt généralement puisque qu'elle ne se rend pas compte tout de suite des dommages qu'elle a subis. Ces narco-mélanges sont souvent vendus à la place de mélanges plus performants.

Il existe une grande variété de drogues et de narco-mélanges augmentant certaines facultés ou permettant d'accomplir de véritables prouesses. Toutes ces drogues ont des effets secondaires assez désagréables. Les plus célèbres sont les psychoplanctons et les algues neurotropes. La plus puissante drogue connue est baptisée l'algue Vulcain. C'est une algue mutante que l'on ne trouve qu'en dessous de 6 000 mètres de profondeur. Ses effets sont incroyables mais absolument dévastateurs.

Oxygène

Il est bien naturel que l'oxygène soit la plus précieuse des matières premières quand on vit sous l'eau. Cependant, il est relativement abondant. Des appareillages spéciaux filtrent l'oxygène présent dans l'eau et purifient celui que l'on trouve en surface. On peut le recycler quasiment à l'infini. L'oxygène ne manque donc pas mais les recycleurs et les purificateurs d'air peuvent coûter cher à de petites communautés, surtout pour leur entretien. C'est donc un sujet de préoccupation primordial.

Il faut aussi prendre en compte le gaz carbonique rejeté par la respiration. On ne peut lui permettre de s'accumuler dans un endroit clos et on ne peut le rejeter directement dans une eau trop profonde. C'est pour cette raison que tous les navires, toutes les petites stations ou les armures de plongées sont équipés d'accumulateurs de gaz carbonique qu'il faut aussi changer régulièrement.

Les cités n'ont généralement pas ce genre de problèmes et disposent d'importants réseaux souterrains qui permettent de disperser le gaz carbonique. Le tout dernier système équipant les stations sous-marines est une machine imitant le fonctionnement des branchies. Ce procédé permet de capter l'oxygène dans l'eau et de le diffuser dans les réservoirs qui alimenteront la base.

Politique et espionnage

La politique règne toujours en maîtresse absolue sur le destin des gens. Les états se livrent une lutte acharnée pour imposer leur vision de l'humanité. Depuis le Concile des Amiraux, les guerres sanglantes ont cessé, mais cela ne signifie pas pour autant que l'humanité est à l'abri d'un nouveau conflit généralisé. Pour l'instant, les états conspirent, manipulent, placent leurs pions. Ce qu'il en résultera, nul ne le sait. Ce qui est sûr, c'est que sans l'armée des Veilleurs et le Culte du Trident, cela ferait longtemps que l'O.E.S.M. aurait disparu.

L'espionnage est devenu une véritable institution. Des agents, il y en a partout, qui se livrent une guerre discrète, à la recherche de la moindre information, à l'affût du plus petit des secrets et surtout en quête des fameux dépôts des Généticiens. On estime que, sur la population totale d'une base, environ 10% des individus sont des espions au service d'une nation ou d'une autre.

Pression et profondeur

La plupart des fosses découvertes ne dépassent pas 14 000 mètres de profondeur. Mais il existe certaines failles pouvant atteindre 25 000 mètres de profondeur où il règne une pression de 2 500 bars, soit 2 442 atmosphères et, donc, chaque centimètre carré subit une pression de 2 550 kilos. On imagine sans mal ce qu'il adviendrait d'un véhicule ou d'une créature qui ne serait pas adapté à cette profondeur. C'est la science des hyper-alliages qui a permis à l'homme de construire des véhicules et des bases capables de supporter ce phénomène.

Les appareils et les stations modernes sont conçus pour résister à une certaine pression. Si l'on dépasse ce seuil, la structure de l'engin s'écrasera. Un homme ne sera pas réduit en une bouillie informe mais tous ses organes creux (intestins, estomac, poumons, etc. .) seront détruits, ce qui provoquera sa mort instantanée. Pour avoir accès aux profondeurs, il y a deux méthodes : soit pouvoir respirer dans l'eau comme les hybrides, soit posséder un véhicule ou une tenue de plongée conçus pour atteindre une certaine profondeur. En règle générale, plus un appareil est petit, plus il peut descendre profond. Il est très rare de voir des croiseurs de combat naviguer en dessous de 12 000 mètres. Le coût de construction de tels engins serait véritablement prohibitif. La plus célèbre exception à cette règle est le fameux "Argonaute" qui, paraît-il, peut atteindre 18 000 mètres de profondeur. À l'heure actuelle, pour des raisons diverses, aucun appareil n'a jamais pu dépasser la limite des 20 000 mètres. Ce qui se terre au-dessous de cette limite, nul ne le sait, mais c'est un grand sujet d'inquiétude.

Ruines de l'ancien temps

Les ruines de l'ancien temps sont hantés par les pilliers de ruines qui tentent de récupérer toutes les reliques des temps passés. Les vestiges des cités englouties recèlent bien des mystères et des trésors que certains sont prêts à payer des fortunes. Mais ce sont aussi les tanières de monstres redoutables et la vie d'un pillier est très dangereuse. La plupart de ces ruines sont situées à des profondeurs inférieures à 200 mètres. On y est donc particulièrement soumis aux conditions météorologiques de la surface.

Recherche génétique et pharmaceutique

Ces deux domaines de recherche sont certainement les plus importants pour les grandes nations et les sociétés. Pour les sociétés pharmaceutiques et de recherche génétique, la loi n'existe pas, tout ce qui compte ce sont les résultats. Généralement, les forces de sécurité ont pour instruction de ne jamais mettre des bâtons dans les roues de ces entreprises. Dans le domaine de la recherche, on ne s'embarrasse plus des cobayes et des périodes d'essai. On teste directement sur l'homme (que le sujet soit volontaire ou non) et dès que quelque chose à l'air de marcher, on l'applique rapidement au reste de la population.

Religions

Les religions classiques ont presque totalement disparu du fond des mers. Celles que l'on avait pu connaître autrefois sont encore pratiquées par quelques communautés isolées qui ont découvert des reliques de l'ancien temps s'y rapportant.

Une majorité de la population se tourne vers le Culte du Trident et adore la Force Polaris. Ce n'est pas une religion très contraignante, il n'y a pas véritablement de lieux de culte à l'exception des vaisseaux monastères. Pour le Culte, le Polaris est une force qui a préservé l'humanité de l'anéantissement. C'est une énergie vivant dans chaque être et chaque chose et que l'homme est un

jour appelé à maîtriser. Le divin se manifeste par cette énergie pour guider ceux qui en sont dignes vers un futur meilleur. C'est une religion qui s'oriente principalement vers l'homme et ses capacités. Ainsi, les prêtres du Trident passent leur temps à voyager, à aller à la rencontre des gens, pour sonder leurs capacités et pour tenter de les ouvrir à la Force Polaris. Ils sont bien accueillis absolument partout et même quelquefois dans les Royaumes Pirates.

Le culte des mammifères marins, comme les dauphins et les baleines, est assez fréquent. On trouve aussi des adorateurs du corail dans la République du même nom. De nombreux hégémoniens considèrent les membres du Conseil des Patriarches ou le Grand Amiral Keryss comme des divinités. La science et la fécondité font aussi l'objet de cultes relativement répandus. L'Alliance Polaire a développé une véritable adoration autour des androïdes et du Primarque Alexandre. Les Frères des Abysses vénèrent un dieu vengeur soucieux de purger la terre de toute vie humaine. La Fraternité du Soleil Noir se tourne aussi vers la Force Polaris mais ses buts sont moins nobles que ceux du Culte du Trident.

On murmure qu'il existerait un culte consacré aux Généticiens mais aucun élément n'est venu prouver l'existence d'une telle religion.

Relief

Les terres émergées n'occupent que 20% de la surface du globe, la fonte des glaces ayant considérablement agrandi le domaine marin. De la côte vers le large, on rencontre tout d'abord le plateau continental. Il couvre 20% de la planète et peut atteindre des profondeurs de 400 mètres. C'est sur ce plateau que se développe la végétation la plus riche. Entre les rives et une profondeur de 200 mètres, gisent les ruines de la civilisation d'avant l'apocalypse. Ce qui reste de ces cités de l'ancien temps est envahi d'algues et de prédateurs amphibiens. Ces secteurs proches de la surface peuvent se révéler très dangereux car ils subissent les conditions météorologiques de celle-ci.

Ensuite, nous atteignons le talus continental, sillonné de vallées ou de canyons sous-marins. Il descend en pente douce, jusqu'à 2 ou 3 000 mètres de profondeur pour rejoindre les plaines abyssales. C'est sur ce talus que l'on rencontre le plus de cités humaines actuelles.

Les plaines abyssales occupent 55 % de la planète et peuvent atteindre des profondeurs de 6 000 mètres. Ce sont les principaux sites de production et d'extraction. Ces plaines sont parsemées de collines de quelques centaines de mètres de hauteur et parfois de véritables montagnes, le plus souvent volcaniques, atteignant plus de 6 000 mètres d'altitude.

Les fosses abyssales, un peu plus de 4 % de la superficie de la planète, plongent dans des abîmes qui vont jusqu'à plus de 15 000 mètres. Enfin, les failles abyssales, un peu moins d'1% de la superficie de la planète, peuvent atteindre des profondeurs de -25 000 mètres. C'est le royaume des monstres des profondeurs, des mines de cylast et des plus riches filons de tri-terranium. Le fond des mers est rarement plat. Le Pacifique, par exemple, est réputé pour sa célèbre forêt de montagnes dont certaines atteignent et dépassent encore la surface.

Siphons et tourbillons sous-marins

Deux des phénomènes les plus dangereux sous la mer sont les siphons et les tourbillons. Ils sont imprévisibles mais heureusement assez rares et ne surviennent jamais près des grands centres humains. Un tourbillon est une sorte de courant tournoyant qui se forme spontanément sur un axe vertical ou horizontal. Son apparition est presque instantanée et sa durée de vie est éphémère. Un siphon est plus terrible qu'un tourbillon. C'est une sorte de gigantesque cyclone sous-marin pouvant atteindre plusieurs kilomètres de diamètre. Il apparaît toujours sur un axe vertical et, comme un trou noir, attire la matière qui est broyée et propulsée vers les profondeurs. Un siphon apparaît et se

dissipe plus lentement qu'un tourbillon. Leurs effets sont similaires, seules leurs tailles et leurs durées les distinguent.

Température

L'homme passe la plupart de son temps dans des eaux dont la température est proche de 0°C. Il est évident que l'on ne résiste pas longtemps dans ces conditions. C'est pourquoi les plongeurs sont toujours équipés de réchauffeurs. En cas de panne de ces réchauffeurs, il faut vite gagner un endroit sûr, sous peine de mourir de froid très rapidement.

Technologie et métaux

Sans atteindre la technologie des Généticiens, la science a su développer de nombreuses merveilles dans tous les domaines. Les intrasondes permettent de soigner automatiquement les blessures, grâce à des microrobots qui réparent les tissus endommagés. Dans l'industrie, la technologie moléculaire permet de modifier la structure des métaux pour les rendre plus résistants et permet même de greffer des ordinateurs sur les molécules. On transforme ainsi la densité moléculaire d'un objet. Le meilleur exemple de cette application est la fameuse armure moléculaire qui peut se constituer et disparaître sur commande. Cependant, quand on parle de métaux moléculaires, cela ne désigne que des matières qui ont été renforcées. La greffe d'ordinateurs moléculaires reste rare. La technologie des hyper-alliages est sans doute celle qui a eu le plus grand impact sur la société et qui a permis de conquérir les profondeurs.

Les métaux les plus utilisés sont l'acier, le titane, le laiton, le cuivre, l'or, le cylast et le tri-terranium. Les modules polymétalliques sont également très recherchés. Ce sont des fragments de roche contenant principalement des oxydes de métaux à teneurs faibles : manganèse, fer, silicium, aluminium, sodium, calcium, magnésium, cobalt, nickel, cuivre et titane. L'humanité entretient des usines forteresses, entièrement automatisées, à la surface terrestre pour pouvoir d'extraire des denrées qui lui font défaut dans l'océan. Ces usines de surface sont aussi chargées d'effectuer toutes les opérations qui seraient trop polluantes pour le milieu marin.

Les merveilles généticiennes, telles que les siphons de réalité, ou leur science génétique dorment encore dans leurs dépôts. Certaines technologies généticiennes ne sont maîtrisées que par quelques privilégiés. Les hyper-fluides et les hybrides parfaits sont, par exemple, l'exclusivité du Culte du Trident.

Le problème majeur de toutes ces technologies fabuleuses, c'est qu'il est presque impossible de se les procurer. La majorité de la population n'en bénéficie pas et se contente de bricoler les appareils qu'elle a pu acquérir. Seules les armures de plongées, vitales, et les turbines de propulsion (et encore, il existe toujours de nombreux appareils sous-marins utilisant l'hélice) sont facilement négociables.

Les gens ont accès à ce qui leur permet de vivre, tout le reste n'a aucune importance. Les états ne développent des projets de recherche que dans certains domaines spécifiques : l'armement, la recherche spatiale, la génétique, la médecine et tout ce qui permet de survivre. Ainsi l'aquaculture, le traitement des eaux, la production d'oxygène et d'énergie sont des secteurs prioritaires. Le confort ne sera jamais la préoccupation fondamentale des ingénieurs.

De plus, l'accès aux techniques de pointe est assez limité. Dans le domaine de l'armement, par exemple, les grandes nations peuvent bénéficier des toutes dernières technologies, mais le reste de la population utilise fréquemment du matériel vieux de plusieurs dizaines d'années. Autre exemple, la propulsion à turbine équipe à peu près tous les croiseurs hégémoniens, mais la plupart des communautés utilisent encore les hélices ou les systèmes imitant les nageoires des poissons.

Il est à noter que tous les développements réalisés par les différentes nations ne peuvent rivaliser avec la technologie perdue des Généticiens, sauf si ces développements s'appuient directement sur une science généticienne.

Virus de stérilité et la dégénérescence génétique

Les survivants de l'humanité sont frappés depuis plusieurs siècles par un terrible virus qui rend stérile de plus en plus d'humains. L'origine du virus est inconnue et personne n'a pu y trouver un quelconque remède. Il est décelable dès la naissance et menace directement l'avenir de la race humaine. Si aucune solution n'est trouvée, il est probable que l'humanité s'éteindra doucement en moins d'un millénaire. Il est donc normal que ce problème soit au cœur de toute société sous-marine. Les êtres féconds sont considérés comme des trésors et sont protégés en conséquence. Certains individus, notamment les femmes, cachent leur fécondité pour ne pas être déportés dans des camps de repeuplement ou écartés de toute activité. Ces gens finissent souvent en fugitifs traqués par les autorités ou les chasseurs de primes.

Autre incidence du virus sur la société, les états mettent tout en œuvre pour sauvegarder les vies. Un navire de guerre est nettement moins précieux que son équipage. Les croiseurs de combat sont donc tous équipés de modules de survie pour évacuer les équipages. Un commandant qui sacrifierait des hommes pour une défense héroïque, par exemple, serait considéré par la population comme un imbécile et un criminel et non comme un héros. Cela ne signifie pas que les guerres ne font pas de victimes. Bien au contraire, à maintes reprises l'Hégémonie a prouvé sa puissance en bombardant des colonies. Cela signifie simplement que l'on essaye, le plus possible, de sauvegarder la vie humaine. Il est plus rentable, à l'heure actuelle, de faire des prisonniers et de les réduire en esclavage que de massacrer des milliers de personnes.

Cette thèse est partagée par l'ensemble de la population. Les crimes sont également moins fréquents. Il est plus avantageux, lors d'un règlement de comptes, de neutraliser ses ennemis et de les revendre à un trafiquant. Mais ne vous y trompez pas, on trouve encore, sur Équinoxe, des malheureux assassinés par un voleur ou un tueur psychopathe. De temps en temps, des organisations criminelles font un exemple en faisant goûter à un adversaire la température de l'eau aux alentours d'Équinoxe et, ce, sans combinaison !

Un enfant, et surtout un bébé, est une chose sacrée et vénérée par toute la population. Seul un être abject oserait y toucher. Il serait alors impitoyablement traqué par l'ensemble de la communauté. Pour ces déviants, les tueurs ou les êtres véritablement improductifs, la sanction est pire que la mort : l'exil à la surface.

Enfin, la société considère la communauté scientifique comme le seul espoir qu'il reste à l'humanité. Les généticiens et les chercheurs en médecine sont donc véritablement révéérés par la population. Ils sont libres de faire ce qu'ils veulent tant que cela sert l'avenir de l'homme. Non seulement ces chercheurs luttent contre le virus mais ils ont exploré de nouveaux domaines comme le clonage des embryons ou la manipulation génétique pour essayer d'augmenter le nombre d'enfants surdoués susceptibles d'apporter peut-être un jour un remède.

La dégénérescence génétique est apparue au début du deuxième siècle, sensiblement en même temps que le virus. Elle frappe une grande partie de la population et se manifeste par diverses difformités et, quelquefois, par de véritables dons comme l'empathie. La dégénérescence et le virus n'ont rien de commun. Un mutant peut parfaitement être fécond.

Ce phénomène est plus connu que le virus. On sait qu'il a été provoqué en grande partie par les manipulations génétiques des 2^{ème} et 3^{ème} siècles visant à trouver un remède à l'épidémie de stérilité. Le nouveau climat terrestre influe également sur les gènes humains et, enfin, de nombreux théoriciens

affirment que l'homme mute pour s'adapter progressivement à son nouveau milieu. Les communautés réagissent différemment vis-à-vis des mutants. Certaines, les plus rares, les rejettent totalement, d'autres les acceptent tels qu'ils sont.

Visibilité

La visibilité a posé d'importants problèmes aux premiers colons. L'univers des abysses est sombre. Les couleurs disparaissent en dessous de 30 mètres et la lumière en dessous de 500 mètres. Au-delà de cette limite, c'est le domaine des ténèbres que seule la technologie humaine peut faire reculer. Toutes les cités et les bases sous-marines sont nimbées d'un éclat bleuté, généré par de puissants champs d'énergie qui créent cette lumière en agitant certaines molécules présentes dans l'eau. Ces champs d'énergie peuvent être installés sur n'importe quel type d'appareil. On les place le plus souvent sur des navires touristiques. Leur zone d'effet est toutefois assez limitée.

Vie dans les stations

Quelle est la vie de tous les jours d'un individu moyen dans une communauté ? C'est une vie de travail et de routine. Il n'y a pas de retraite dans cette civilisation, pas de droits sociaux. Une personne est productive ou ne l'est pas. Pour celui qui n'a pas choisi l'aventure, la vie est dure. On ne construit pas un futur, on survit jour après jour. C'est pour cette raison que de nombreux travailleurs du fond des mers utilisent de multiples drogues qui leur font oublier les rigueurs de la vie. Les drogues font des ravages dans les stations minières et de production d'énergie. Les états ont toujours tenté d'enrayer ce mal, mais sans trop de conviction.

Contrairement à celle des cités, la population des petites stations sous-marines bénéficie d'un peu plus d'espace et il est fréquent que chaque membre ait une cabine privée même si celle-ci est assez exiguë. Ils sont plus heureux car plus solidaires et responsables que dans les grandes villes. Mais il ne faut pas oublier non plus qu'ils sont les proies favorites des pirates. Les plus heureux sont certainement ceux qui s'occupent d'élevages sous-marins et les hydroagriculteurs. Même si le travail semble aussi dur que dans les autres activités, les gens sont plus détendus. C'est notamment flagrant chez les éleveurs de dauphins, qui entretiennent avec ces animaux des relations toutes particulières.

Les nuits et les jours sont soit totalement ignorés soit, dans la plupart des stations, rythmés par les repas et les tours de service. En règle générale, un individu dort de six à huit heures par jour et travaille de huit à dix heures.

Vie dans les cités

Les conditions de vie dans les cités sont légèrement différentes de celles des stations. Tout d'abord, ce sont des lieux de rencontre entre les membres des différentes communautés. On y vient acheter, vendre, négocier et quelquefois se détendre. Ce sont donc des endroits toujours noirs de monde, où règne en permanence une activité débordante. Équinoxe est une véritable ruche, à l'instar de toutes les capitales du monde sous-marin. Les bars sont le rendez-vous de tous les travailleurs de la mer. On y échange nouvelles et rumeurs, on y retrouve des collègues et on y boit beaucoup. En général, les plus grands centres d'élevage et d'hydroculture sont installés aux alentours des cités. On les remarque immédiatement en arrivant aux abords d'une ville.

Les centres d'hydroculture s'étendent sur d'énormes superficies, vivement éclairées par des centaines de pylônes diffusant une lumière bleutée. Les cultures basées sur la vie végétale sous-marine ne sont pas protégées, on y laisse vivre des myriades de poissons multicolores. Ce sont les endroits les plus merveilleux que l'on puisse trouver dans l'océan. Si la ville est suffisamment proche

de la surface, les champs sont de véritables oasis de couleur et de vie. Ce type de culture est particulièrement développé dans la République du Corail. Là-bas, nombreux sont ceux qui sont tombés sous le charme de ces décors prodigieux.

Les cultures de plantes terrestres sont développées sous d'immenses dômes de verre moléculaire. On tente d'y reproduire des conditions de vie terrestre acceptables pour le développement des cultures. En conséquence, les dômes sont illuminés *a giorno* et on peut voir s'ébattre aux alentours des milliers de poissons attirés par leur clarté.

Les centres d'élevage sont généralement en "eau libre" et situés sur des zones d'hydroculture. Ils sont délimités par des générateurs de champs sonores qui émettent un signal empêchant une certaine catégorie de poissons de quitter un secteur défini. Pour les élevages intensifs, on construit généralement des sortes de centres de reproduction, à proximité des champs. Ces centres sont constitués de structures de verre où sont placées les femelles au moment de la ponte. Leurs œufs sont ainsi protégés des prédateurs marins. Les femelles peuvent aussi être fécondées artificiellement, manipulées génétiquement, pour augmenter leurs portées, etc.

Dans les villes, c'est généralement devant les grandes baies vitrées donnant sur les centres de culture que beaucoup de gens se réunissent pour admirer ces merveilles.

Les nuits, dans la plupart des grandes cités, sont symbolisées par une baisse de l'éclairage. Les villes pouvant reconstituer le ciel sur leurs dômes sont véritablement capables de donner l'impression de cieux étoilés. Sur Équinoxe, il n'y a aucune différence entre le jour et la nuit et l'activité est toujours la même, quelle que soit l'heure. La capitale de la République du Corail étant plus proche de la surface, ses jours et ses nuits sont rythmés naturellement.

Pour conclure, nous citerons un court extrait de l'œuvre de Jules Verne, "Vingt Mille Lieues sous les Mers".

"Ce que vous croyez être de la viande, monsieur le professeur, n'est autre que du filet de tortue de mer. Voici également quelques foies de dauphin que vous prendriez pour du ragoût de porc(...). Voici une conserve d'holoturies qu'un malais déclarerait sans rivale au monde ; voilà une crème dont le lait a été fourni par la mamelle des cétacés et le sucre par les grands fucus de la mer du Nord ; enfin, permettez-moi de vous offrir des confitures d'anémones qui valent celles des fruits les plus savoureux(...)

Mais cette mer, monsieur Aronnax, cette nourrice prodigieuse, inépuisable, elle ne me nourrit pas seulement, elle me vêt encore. Ces étoffes qui vous couvrent sont tissées avec le byssus de certains coquillages ; elles sont teintes avec la pourpre des arciens et nuancées de couleurs violettes que j'extraits des aplysies de la Méditerranée. Les parfums que vous trouverez sur la toilette de votre cabine sont le produit de la distillation des plantes marines. Votre lit est fait du plus doux zostère de l'océan. Votre plume sera un fanon de baleine, votre encre la liqueur sécrétée par la seiche ou l'encornet. Tout me vient maintenant de la mer, comme tout lui retournera un jour !

- Oui ! Je l'aime ! La mer, c'est tout ! Elle couvre les sept dixièmes du globe terrestre. Son souffle est pur et sain. C'est l'immense désert où l'homme n'est jamais seul, car il sent frémir la vie à ses côtés. La mer n'est que le véhicule d'une surnaturelle et prodigieuse existence ; elle n'est que mouvement et amour ; c'est l'infini vivant, comme l'a dit un de vos poètes. Et en effet, monsieur le professeur, la nature s'y manifeste par ses trois règnes, minéral, végétal, animal. Ce dernier y est largement représenté par les quatre groupes des zoophytes, par trois classes des articulés, par cinq classes des mollusques, par trois classes des vertébrés, les mammifères, les reptiles et les innombrables légions de poissons, ordre infini d'animaux qui compte près de treize mille espèces,

dont un dixième seulement appartient à l'eau douce. La mer est le vaste réservoir de la nature. C'est par la mer que le globe a pour ainsi dire commencé, et qui sait s'il ne finira pas par elle ! Là est la suprême tranquillité. La mer n'appartient pas aux despotes(...). Ah! monsieur, vivez, vivez au sein des mers ! Là seulement est l'indépendance ! Là, je ne reconnais pas de maître! Là, je suis libre !”

Capitaine Nemo