

Dans un futur lointain, la Terre a subi une série de catastrophes qui a rendu impossible la vie humaine en surface. L'homme a dû fuir le monde de la surface, ne laissant derrière lui que quelques usines fortifiées entièrement automatisées lui procurant certaines denrées vitales. Il s'est réfugié au fond des océans, où les colonies humaines, déchirées par les guerres incessantes, harcelées par les pillards et les prédateurs marins, confrontées à une baisse inquiétante de la natalité, tentent de survivre dans un monde de silence et d'obscurité, où l'oxygène est la plus précieuse des matières premières...

<< BIENVENUE DANS POLARIS_

Pendant mille ans, les **Généticiens** ont régné en maîtres absolus sur un monde sous-marin devenu le dernier refuge d'une humanité chassée de la surface par les cataclysmes. Quand l'Empire du Mal s'effondra, terrassé par l'**Alliance Azure**, les océans devinrent le champ de bataille de multiples factions qui s'entre-déchiraient pour le pouvoir.

Cinq siècles plus tard, des milliers de communautés se sont établies sur les fonds marins, dans l'ombre d'États et d'organisations qui tentent de survivre dans un univers hostile. L'**Hégémonie**, la plus puissante de ces nations, contrôle les abysses à l'Est de l'ancienne Amérique du Nord. Dirigée par les mystérieux Patriarches, elle ne rêve que de conquêtes. La **Ligue Rouge**, dont l'influence s'étend sur toute la côte ouest d'Amérique du sud, est une nation vieillissante dont la principale force réside dans sa flotte commerciale. La **République du Corail** est établie sur les fonds marins de l'ancienne Australie. Elle entretient une étrange relation avec les Coraux pensants qui couvrent la plus grande partie de son territoire. L'**Alliance Polaire**, dont la capitale s'élève dans les profondeurs de la montagne sous-marine d'Arlis, au nord de l'ancienne Russie, est la plus petite des nations, mais sa science cybernétique lui permet de rivaliser avec les plus grands États. Le **Culte du Trident** administre la cité Neutre d'**Équinoxe**, située sur le Seuil de Rockhall. Il est le garant de la paix au fond des mers grâce aux troupes internationales des **Veilleurs**. Ses prêtres maîtrisent également la mystérieuse **Force Polaris** dont la puissance semble illimitée.

Les autres communautés tentent tant bien que mal de préparer un avenir meilleur. En attendant, elles doivent lutter en permanence contre

les monstres marins, les hordes de pirates, les manipulations politiques des grandes nations et le peuple des **Foreurs**, qui vit sous terre et dont on ne sait pas grand-chose. Les civilisations des abysses sont également aux prises avec la dégénérescence génétique et le terrifiant **virus de stérilité** qui menace l'humanité d'extinction.



<< BREF HISTORIQUE_

Nous sommes au sixième siècle après l'Empire des Généticiens et le monde a bien changé. On sait peu de choses au sujet de ce qui a contraint l'humanité à fuir la surface pour se réfugier au fond des mers. Certains parlent de bouleversements majeurs de l'écosystème terrestre et de guerres effroyables qui auraient mené la race humaine au bord de l'extinction. Cet âge sombre qui a précédé l'exode, au cours duquel les eaux ont monté de plus de deux cents mètres, aurait duré environ trois siècles, trois siècles pendant lesquels les mystérieux Généticiens seraient venus offrir leur aide aux derniers peuples pour préparer leur exil dans les océans et pour les protéger d'un ennemi insaisissable dont on ne sait rien aujourd'hui.

Grâce à leur science, les Généticiens ont donc permis aux derniers humains de se réfugier au plus profond des océans et c'est là qu'ils ont établi leur premier empire qui aurait duré mille ans. Ce fut une époque de paix et de prospérité au cours de laquelle la race humaine s'est multipliée. L'océan, protégé de l'influence néfaste de la surface par la science généticienne, permit à l'homme de survivre et d'établir les bases d'une nouvelle civilisation.

Cette civilisation prospéra et parvint même à rétablir quelques liens avec la surface ravagée où la quasi totalité des espèces vivantes avaient disparu. On y construisit des installations automatisées pour extraire les matières les plus polluantes ainsi que celles qu'on ne pouvait trouver en quantité suffisante au fond des mers. Les Généticiens y érigeaient d'étranges complexes qui sont toujours en activité aujourd'hui, ainsi que les premières stations d'observation de la surface. Puis, petit à petit, la vie refit son apparition sur ces terres maudites. Les plantes mutèrent, d'étranges créatures virent le jour et les insectes quittèrent leurs tanières souterraines. Parasites et symbiotes se mirent à pulluler.

Mais, malgré les merveilles accomplies par les nouveaux maîtres de ce monde, certains s'interrogèrent sur le prix à payer. Celui-ci devait être terrible car, sous la bannière de l'**Alliance Azure**, la rébellion embrasa les fonds marins et l'empire s'effondra.

Un nouvel ordre s'instaura mais il était fragile et, vers la fin du deuxième siècle après l'empire, l'humanité fut frappée par de terribles maux. La proportion de la population stérile était en constante augmentation et on observait une forte dégénérescence génétique chez de



<< EQUINOXE, LA CITÉ FLUCTUANTE_

DJAHALLAND.COM

nombreux individus. La race humaine était une nouvelle fois à l'agonie. Parallèlement, les cités souterraines furent attaquées par le mystérieux peuple des Foreurs.

Incapable de juguler ces problèmes, l'Alliance Azure se disloqua au milieu du troisième siècle, ouvrant grand la porte au chaos. Il fallut attendre un siècle pour qu'un nouvel ordre se profile à l'horizon, celui de l'Hégémonie. C'est en 370 que cette puissante nation, sous la direction des Patriarches, lança plusieurs programmes ayant pour ambition la survie de la race humaine. De la mise en place d'une stricte politique de reproduction massive au lancement d'un vaste programme de colonisation en passant par la constitution d'impressionnantes flottes de guerre, l'Hégémonie devient omniprésente. Rien ne semblait pouvoir arrêter la nation des Patriarches et même pas son pire ennemi, la Ligue Rouge. Ses bombardiers et troupes de choc, les techno-hybrides, semaient la terreur dans tous les océans. Mais en 375, les prêtres du Trident, membres d'un culte jusqu'alors peu connu, mettent un terme aux ambitions hégémoniques des nations sous-marines en révélant au monde l'étendue de la puissance du Flux, une mystérieuse énergie omniprésente dans le monde aquatique.

Ce qui va désormais être connu sous le nom d'Effet Polaris, devient une puissante arme capable d'anéantir des flottes entières. On découvre aussi que cette étrange énergie peut être libérée par certaines personnes de manière totalement involontaire, ce qui provoque généralement de véritables catastrophes. Ce qu'est le Flux, personne ne le sait vraiment. Une sorte d'écho de notre réalité entièrement constitué d'énergie ? Une autre dimension ? Ce qui est certain, c'est que les prêtres du Trident ont appris à le contrôler et qu'ils vont s'en servir pour imposer la paix.

Après le coup de force contre les nations belligérantes du monde sous-marin, la grande nation d'Equinoxe est créée et les guerres se font plus rares. On établit l'Organisation des Etats Sous-Marins (l'O.E.S.M.) ainsi que la force internationale des Veilleurs, et la station du Culte du Trident devient le rendez-vous incontournable de tous les diplomates des sept mers.

Il est à noter également que vers le milieu du cinquième siècle, une nouvelle faction fait son apparition dans les océans, la Fraternité du Soleil Noir, un groupe dissident du Culte du Trident, dont les célèbres chasseurs Trident sont redoutés dans toutes les mers du globe.

C'est entre 566 et 569 que vos aventures vont commencer, une période charnière dans l'univers de Polaris, puisqu'elle présage de grands bouleversements qui vont changer à jamais la face du monde.

<< QUELQUES DATES_

- 2000 à -1300 : Les Grands Cataclysmes (dates incertaines)
- 0 : Fin de l'Empire Généticien et début de l'Alliance Azure
- 250 : Fin de l'Alliance Azure et fondation de la République du Corail
- 340 : Fondation de la Ligue Rouge
- 365 : Equinoxe est achevée
- 370 : Le Culte du Trident impose la paix dans les océans
- 375 : Fondation de l'Hégémonie
- 440 : Création de l'O.E.S.M.
- 476 : Conseil des Mariannes qui voit l'instauration du Code de la Piraterie
- 512 : Fondation de l'Alliance Polaire
- 516 : Première attaque d'envergure du Soleil Noir qui n'hésite pas à avoir recours à l'Effet Polaris
- 544 : Une mutante, Laelia Trenton, est élue à la tête du Parlement de la République du Corail
- 546 : Première apparition du corsaire Telkran Raljik et de son célèbre navire l'Argonaute
- 548 : Le Seigneur Viramis devient Haut Amiral de l'Hégémonie
- 560 : La Peste Ecarlate ravage Equinoxe : 82 000 morts
- 567 : Intervention de l'Hégémonie dans une région contrôlée par la communauté de Fuego Libertad

<< UN UNIVERS TÉNÉBREUX_

La vie sous les mers est un défi perpétuel. Que l'on choisisse de devenir un pirate sillonnant les océans, un soldat dans les forces armées de l'une des grandes nations, un pêcheur, un hydro-argiculteur ou encore un aventurier, on ne pourra jamais s'affranchir des conditions de vie particulières au monde du silence.

Il faut tout d'abord disposer de structures capables de résister à l'énorme pression des profondeurs. Les stations sont donc souvent petites et on ne peut plus bénéficier de grandes surfaces habitables. Les habitants des fonds marins sont toujours enfermés dans quelque chose, que ce soit un navire, une armure ou une station. Aucun d'eux n'a jamais connu la liberté des grands espaces. On partage souvent ses quartiers d'habitation et on bénéficie de peu d'intimité.



L'oxygène, bien qu'abondant, doit être extrait ou recyclé, ce qui nécessite l'emploi de machines. Que des machines tombent en panne et ce sont tous les habitants d'une station qui mourront une fois leurs réserves épuisées. Ce n'est donc plus une matière que l'on peut gaspiller de manière insouciance. Les stations isolées ayant fréquemment des problèmes de ravitaillement et d'entretien sont souvent contraintes de rationner l'oxygène.

Le monde sous-marin est un univers de ténèbres, de silence et de mystères. La lumière du soleil n'atteint que les stations les plus proches de la surface, les communications entre les communautés sont difficiles et il n'est pas rare que des populations restent totalement isolées pendant plusieurs années. Les gens vivant dans des milieux clos doivent aussi lutter en permanence contre les maladies et les épidémies. Même si on lutte principalement contre la stérilité et l'altération génétique, n'importe quelle maladie peut avoir des conséquences catastrophiques dans une base sous-marine.

Les mutations se multiplient au sein de la population et cela ne fait qu'aggraver la peur de l'avenir. Car si, comme chez les hybrides, il existe des mutations capables de permettre à un homme de respirer sous l'eau, il en existe beaucoup d'autres qui déforment atrocement ceux qui en souffrent. Dans les plus grandes stations, les mutants sont rejetés et on murmure même que des politiques d'extermination seraient menées dans certains Etats. Le matériel génétique « de bonne qualité » devient une denrée précieuse et une des plus grandes terreur des habitants des fonds marins qui sont féconds, c'est de se faire enlever par les terribles marchands de chair qui les revendront aux plus offrants, généralement des laboratoires de recherche génétique.

Et pour compliquer un peu plus les choses, quand ce ne sont pas les forces armées des grandes nations que les communautés doivent craindre, ce sont les pirates, les monstres marins et les mystérieuses créatures qui hantent les abysses. Il est vrai que pour une petite base perdue au milieu de l'Atlantique, la seule présence d'un requin blindé de plus de 35 mètres et pesant 60 tonnes a de quoi inquiéter. Et s'il n'y avait que ce genre de prédateurs, les gens sauraient à quoi s'en tenir mais les abysses abritent des choses défiant l'imagination, comme les Félorms et les Proteus ou bien encore les très mystérieux Ternasets.

On comprendra donc que, dans ces conditions, la vie au fond des mers est particulièrement difficile et que la survie est un combat de tous les jours. Dans cet univers, on ne prend jamais de demi-mesures et on ne perd pas son temps en atermoiements. Les règles de vie sont strictes et pour ceux qui les violent, les sanctions sont rapides et définitives.

<< VIVRE SOUS L'EAU_

L'humanité s'est reconstituée dans un univers bien différent de celui de la surface, régi par certaines lois spécifiques. S'il est théoriquement possible pour les humains de s'installer à des profondeurs fantastiques, 99% de l'humanité vit à moins de 1 000 mètres de profondeur.

ALIMENTATION

L'alimentation est principalement axée sur les produits de la mer. Algues, plancton, 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. Le secret qui entoure ces techniques d'élevage et d'agriculture est total. Ces produits sont généralement réservés à l'élite et aux meilleurs restaurants d'Équinoxe. 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.

ARCHITECTURE NAVALE ET SOUS-MARINE



Que ce soit pour la construction de navires ou de stations, les architectes du monde sous-marin ont une contrainte majeure : la pression. Ainsi les formes de toutes les constructions sous-marines ont tendance à être sphériques ou cylindriques. La zone entre la sphère ou le cylindre et le carénage doit être une zone « pleine » d'un matériau incompressible. De nombreux engins et structures ont des formes rectangulaires, triangulaires ou carrées. Mais même dans ce cas, on évite les arrêtes et les angles. On va donc les assouplir et les arrondir.

COÛT DE LA VIE

Le coût de la vie, et notamment celui des services, est assez élevé. Cependant, il ne faut pas oublier que la base du commerce, en ce qui concerne la population, est le troc. 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 eux aussi et de nombreuses communautés n'arrivent pas à joindre les deux bouts. Cela explique que les petites installations sont 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, 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.

COMMUNAUTÉS

Il existe des milliers de communautés au fond des océans. La plupart sont toute petites et n'abritent que quelques dizaines d'âmes. Beaucoup restent inconnues, n'ayant aucun contact avec la civilisation. 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.

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. Une chose est sûre, dans l'univers sous-marin, il vaut mieux ne pas être claustrophobe. Si l'on prend l'exemple d'Équinoxe, 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.



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. Les communications posent de sérieux problèmes sous l'eau.

Voici différentes techniques de communication sous-marine :

- Câbles en fibres optiques installés sur les fonds marins permettent de communiquer normalement et de manière relativement sûre.
- 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.
- Les ondes radio. Elles ont une très courte portée à cause de l'absorption importante de l'eau.
- Les signaux lumineux (portée très courte).
- Communication satellite : un navire peut déployer une antenne à la surface pour communiquer grâce aux satellites. Les perturbations de la surface sont susceptibles de parasiter l'émission.
- Communication par réseau IT (Inversion Temporelle) : Cette nouvelle technologie permet d'envoyer dans un milieu marin une émission qui sera enregistrée par des dizaines de bornes relais qui vont renvoyer le signal à sa source, avec les déformations qu'il a subies. Le signal est alors de nouveau envoyé mais en prenant en compte lesdites déformations qu'il a subies.
- 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 (portée max. : 50 km).

CAVERNES

Le relief sous-marin présente un aspect chaotique et varié. Il n'est pas rare d'y trouver des cavernes. Dans certains cas, 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.

CORAUX

Les champs de coraux recouvrent 20% de la surface des fonds marins. Les coraux ne cessent de se développer dans toutes les mers du globe et sont principalement situés dans les Caraïbes, dans le Pacifique et autour



<< CORALIE DEVENTRIS >>

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. 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. Certains affirment que les coraux sont à l'origine de l'Effet Polaris.

COURANTS

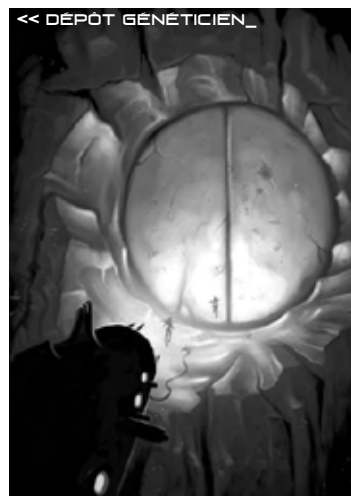
La position de la plupart des courants est connue. Généralement, ils ont une intensité assez faible, leur vitesse étant de quelques nœuds. Certains courants, cependant, sont plus imprévisibles que les flux et terriblement violents. On peut les rencontrer à n'importe quelle profondeur. Ils sont généralement 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". 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.

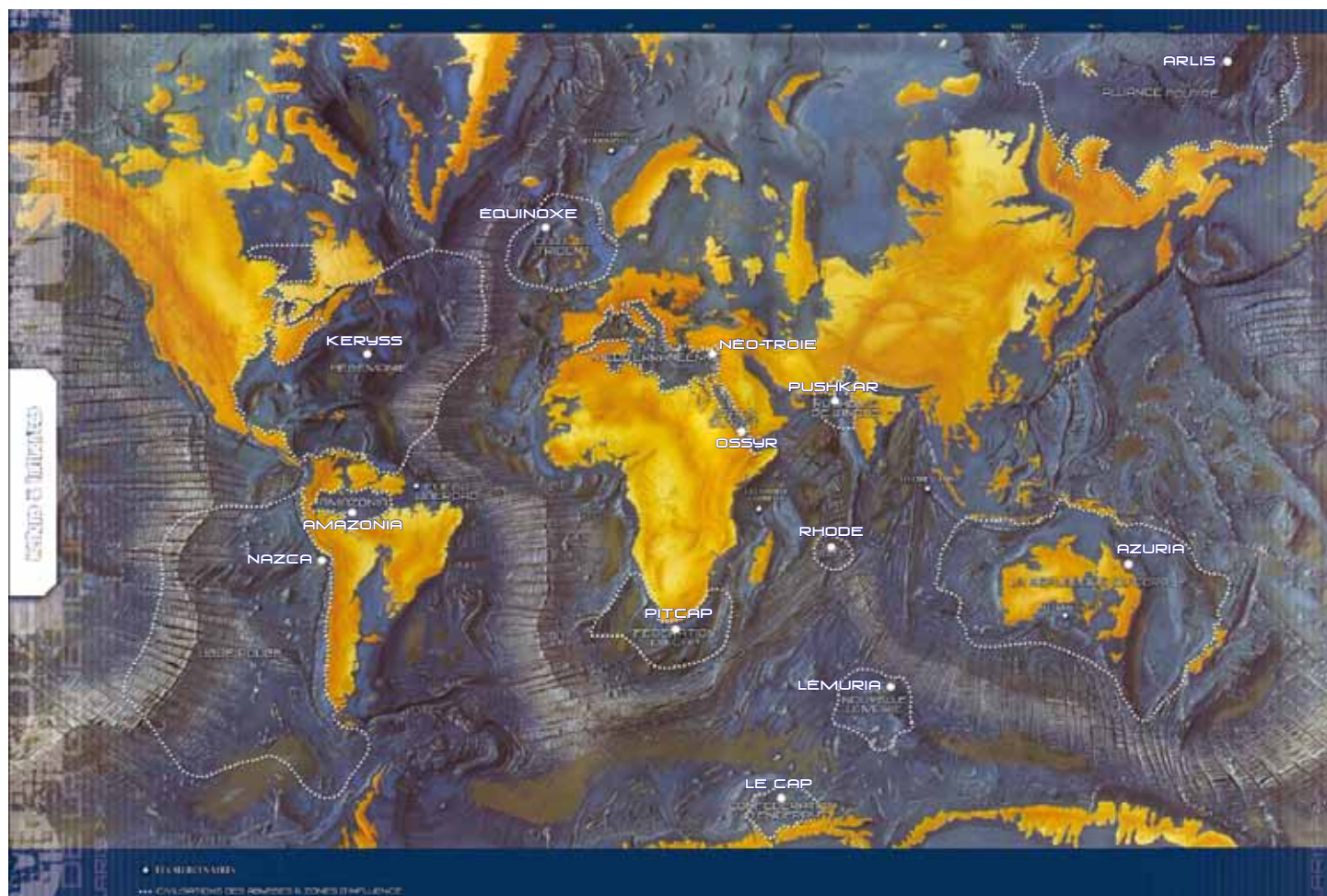
DÉPÔTS GÉNÉTIQUES ET DE L'ALLIANCE AZURE



Les Généticiens, avant leur ultime défaite, ont créé des dizaines 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 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 également installé des dépôts sous-marins pour contrer un retour éventuel des Généticiens.

DÉPLACEMENTS ET VOYAGES

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. Beaucoup ont leur propre véhicule. La grande majorité des adultes sont équipés 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 l'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. Stations et cités ont 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. C'est l'affaire des compagnies touristiques qui disposent d'énormes moyens pour déployer de gigantesques bâtiments armés. Une compagnie touristique est souvent une branche d'une compagnie d'armement importante.

ENFANTS

Les enfants sont extrêmement protégés. Inutile d'essayer d'en voir de 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. Ils bénéficient d'une plus grande liberté que les femmes, mais sont surveillés et protégés constamment. 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. 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 supporter des grossesses de plus en plus importantes.

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 alimente 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.

La technologie permettant de transformer l'eau de mer en eau douce n'est pas particulièrement complexe mais elle reste onéreuse. Tous les navires et toutes les stations sous-marines ne sont donc pas équipés de systèmes de filtrage permettant d'obtenir de l'eau buvable (équivalente à l'eau traitée). Le procédé, en plus d'être assez cher, 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. 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. 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 près de grandes formations rocheuses.

ENERGIE

L'homme maîtrise plusieurs formes d'énergie. Les réacteurs à fusion, une technologie offerte par les Généticiens, commencent à se faire rares car de moins en moins de communautés savent les entretenir et plus personne ne sait les produire. On a recours à d'autres sources d'énergie, comme les sources thermiques (le magma), la fission nucléaire, le pétrole, l'hydrothermie, le charbon, la géothermie, etc. Depuis peu, de nombreuses communautés installent des hydroliennes qui permettent de générer de l'énergie en utilisant les courants marins. Ces hydroliennes sont peu onéreuses et ne requièrent qu'un entretien limité.

Les communautés situées près des terres de la surface, et qui disposent d'importants moyens, utilisent également des dispositifs expérimentaux comme les capteurs de foudre et les capteurs sismiques. Des chercheurs hégémoniens ont inventé un énorme appareil capable de capter une partie de l'énergie des tempêtes. De nouveaux dispositifs solaires sont également à l'étude.



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 électromagnétiques, de puissance variable. Ils ne sont jamais fixes et ondulent verticalement suivant les conditions météorologiques extérieures. On les trouve dans une fourchette de profondeur 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.

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 propres car ne pas l'être est un crime. 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 anéanties en raison d'une contamination quelconque. Il est à noter que de nombreuses stations se sont équipées de systèmes révolutionnaires de détection des bactéries et virus. Ces systèmes sont déployés sur les points de passage et changent de couleur s'ils repèrent

une bactérie ou un virus dangereux.

Malgré une existence des plus rudes, l'espérance de vie des habitants des profondeurs est paradoxalement assez élevée. Si on ne tient pas compte des morts violentes, un homme peut espérer vivre jusqu'à 74 ans et une femme jusqu'à 82 ans.

INSTALLATIONS ET COMPLEXES

99% des stations sous-marines sont situées à une profondeur maximale de 4000 m. Et la très grande majorité de ces stations n'excèdent pas une profondeur de 1000 mètres.

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'exploitation 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 constitués d'un matériau très résistant. 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, d'Alon (céramique transparente), d'Alon moléculaire ou d'hyper-Alon, et sont souvent équipés de volets de protection en acier moléculaire, qui se referment en cas de danger.

Stations de surface : de nombreuses stations situées à une profondeur inférieure à 500 mètres ne sont pas pressurisées. Leur structure est très légère car elles n'ont pas à résister à la pression mais juste aux courants et à d'éventuels séismes. On peut accéder à l'eau par des systèmes de piscines qui évitent d'avoir recours à des sas. Les habitants n'ont pas besoin de lourdes armures mais juste d'un équipement de plongée standard. Ces stations offrent plus d'espace et sont moins cloisonnées car moins vulnérables à la pression.

Stations abyssales : ces stations sont pressurisées (pression équivalente aux stations situées à 500 mètres). Elles ont donc une structure très lourde pour résister à la pression et coûtent très cher. Elles n'ont aucun accès direct à l'eau et utilisent donc des sas. Elles sont très cloisonnées pour éviter des fuites catastrophiques. L'espace y est un luxe.



<< RÉGLEMENT DE COMPTES >>

LANGUES

Il existe une grande variété de dialectes. Ils sont soit dérivés de la langue commune, l'Azuran, soit des anciennes langues de la Terre. Chaque communauté importante et chaque classe sociale possède 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. 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.

LOI

La justice, 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. Un crime perpétré contre une personne féconde, un enfant ou un scientifique est passible de l'exil à la surface. La loi est expéditive car on ne s'encombre que très rarement de prisons. Il en existe cependant quelques-unes où sont enfermés les cas douteux ou ceux qui sont condamnés aux travaux forcés. Plus fréquemment, les criminels sont enrôlés dans des forces spéciales dont les missions sont généralement suicidaires. La loi, dans les secteurs indépendants, 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.

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. C'est au sein 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, aucune radio non plus d'ailleurs. Les loisirs sont les jeux d'argent, les bars où des femmes exhibent leurs charmes et la musique fabriquée par les ordinateurs. 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 adéquats, 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. 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. Dans le domaine de l'art, les sculptures lumineuses dans l'eau sont très appréciées mais encore trop rares.

MORTS 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 dans le Flux 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 autres, les corps sont entièrement re-traités et peuvent servir à des applications très variées.

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 par quelqu'un d'autre, tout le monde s'en fiche.



<< DISSECTION D'UN MUTANT _

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 des 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.

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 plongée 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. L'oxygène peut aussi être produit grâce à des cultures d'algues et l'élevage de certaines espèces de poissons.

PRESSIION ET PROFONDEUR

La plupart des fosses découvertes ne dépassent pas 14.000 mètres de profondeur. Mais il existe certaines failles, extrêmement rares, 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 kg. Ces fosses sont des anomalies du manteau terrestre qui se trouve généralement à 7 kilomètres sous le fond des océans. 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. 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.

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 de 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.

Le génie génétique a fait des progrès énormes mais ces évolutions sont quelque peu anarchiques. On assiste à de véritables percées dans des domaines variés : les traitements en hypergravité permettent d'augmenter la résistance à la chaleur et la durée de vie, on peut augmenter la force d'un individu en lui greffant un gène codant capable de synthétiser certaines hormones, les drogues mutagènes permettent des mutations temporaires, les proto-appendices peuvent remplacer des membres, la culture de « vers du pêcheur » fournit des quantités presque illimitées de sang compatible avec n'importe quel rhésus, etc. .

RELIGION

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. 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. 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 partout, même 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.

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. Grâce à l'hyper-Alon, notamment, on a pu construire des dômes ou des vitres peu épaisses résistant à la pression.

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 faible teneur. L'humanité entretient des usines forteresses, entièrement automatisées, à la surface terrestre pour pouvoir 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 technologies généticiennes, telles que les siphons de réalité, les métabots, les atlérateurs moléculaires, les générateurs de phase, les projecteurs de schémas organiques ou leur science génétique dorment encore dans leurs dépôts. Certains affirment également qu'il existerait des « Merveilles généticiennes » qui dépasseraient l'entendement. Les deux seules merveilles dont on a entendu parler jusqu'à aujourd'hui sont la Sphère de gravité et la Banque génétique.

La nano-technologie se répand un peu partout et surtout les nanotubes qui permettent aussi bien de fabriquer des muscles artificiels que des câbles hyper-résistants ou des alliages presque indestructibles.

Dans le domaine des navires et des armements sous-marins, des nations comme l'Hégémonie ou l'Union Méditerranéenne travaillent pour mettre au point la technologie de l'Hypercavitation qui permettrait d'augmenter considérablement la vitesse des navires sous l'eau et d'utiliser efficacement des armes à projectiles. L'hypercavitation est basée sur la supercavitation qui permet de générer une sorte de bulle autour d'un engin en déplacement sous l'eau. En théorie, l'hypercavitation pourrait permettre de développer l'Ultracavitation qui serait ni plus ni moins la possibilité de franchir le mur du son sous l'eau.

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. Des stations sont privées de pièces de rechange et doivent se débrouiller en utilisant de vieilles technologies. Les gens ont accès à ce qui leur permet de vivre, tout le reste n'a aucune importance. De plus, l'accès aux techniques de pointe est assez limité.

VIRUS DE STÉRILITÉ ET 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. Son origine est inconnue et personne n'a pu y trouver un quelconque remède. Les effets du virus sont parfois détectables dès la naissance, mais c'est au cours de la puberté qu'on sait si un individu sera stérile ou pas. Si aucune solution n'est trouvée, il est probable que l'humanité s'éteindra doucement en moins d'un millénaire. 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. Les Etats mettent tout en oeuvre pour sauvegarder les vies. Les crimes sont également moins fréquents. 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. 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 2ème et 3ème siècles visant à trouver un remède à l'épidémie de stérilité. 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 ET LUMIÈRE

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. Leur zone d'effet est toutefois assez limitée et la lumière disparaît à 200 mètres de la cité environ.



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 2ème et 3ème siècles visant à trouver un remède à l'épidémie de stérilité. 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 ET LUMIÈRE

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. Leur zone d'effet est toutefois assez limitée et la lumière disparaît à 200 mètres de la cité environ.

<< GLOSSAIRE ALPHABÉTIQUE_

ALLIANCE AZURE

Ancienne puissance qui, il y a des siècles, s'est dressée contre la tyrannie de l'Empire Généticien. L'Alliance Azure a apporté la paix dans les océans pendant environ 250 ans. Détruite par le chaos généré par le virus de stérilité, l'instabilité génétique, les attaques des foreurs et les dissensions entre les communautés, l'Alliance Azure aura été un beau rêve. Avant sa disparition, à l'instar des Généticiens, les dirigeants de l'Alliance ont établi des dépôts secrets sous l'océan qui abriteraient de puissants engins de guerre et d'anciens secrets.

ALLIANCE POLAIRE

La plus petite nation qui s'étend au nord de l'ancienne Russie rivalise avec les plus grands Etats grâce à sa science cybernétique, sa technologie robotique, ses fameux cyborgs et androïdes. Bien qu'elle soit restée très discrète ces dernières années, l'Alliance Polaire est loin d'être inactive. Les rumeurs les plus folles courent au sujet de cette nation et de son maître, le Primarque Alexandre. On la compare souvent à une fourmière constituée d'une armée d'esclaves entièrement soumis à la volonté du Primarque.

ALTÉRÉS

Nom donné aux légendaires habitants de la surface.

AMAZONIA

Qui se cache derrière cette étrange nation dont les recherches en biotechnologie et dans le domaine de l'industrie pharmaceutique font sensation ? D'après certaines rumeurs, les chercheurs de la société Xen auraient accompli de véritables percées dans le domaine des bio-armements et des bio-armures. De plus, ils auraient découvert de nouveaux procédés permettant de survivre à la surface et de modifier localement l'écosystème.



<< ARMURE DE COMBAT_

ARMURE DE PLONGÉE

Armures généralement pressurisées et blindées, également appelées « exos », permettant aux humains de combattre sous l'eau à certaines profondeurs.

CHAROIGNARDS

Petits groupes d'individus, généralement contrebandiers, spécialisés dans la fouille d'épaves et dans la récupération de tout ce qui peut être utilisable ou vendable sur le marché noir. Certains groupes possèdent un matériel impressionnant et arrivent à savoir où et quand aura lieu une bataille.

CORTEX

Certainement la plus grande société du monde sous-marin. Elle est présente dans toutes les nations et œuvre principalement dans les domaines de la pharmaceutique, de la médecine et de la génétique. On la soupçonne d'avoir souvent recours à des méthodes peu légales pour atteindre ses objectifs. L'origine de Cortex est mal connue. Elle existait bien avant d'être rachetée par le Culte du Trident et semblait déjà bien implantée dans le monde sous-marin.

CROISEUR

Navire ayant un poids de 20.000 à 200.000 tonnes. Les croiseurs sont sensés être des navires multitâches. Ils peuvent atteindre 400 mètres de long et disposent d'un équipage d'environ 600 hommes. Leurs soutes transportent fréquemment des escadres de chasseurs, des transporteurs, des troupes et des commandos marins.

CUIRASSÉ

Les cuirassés sont des monstres de combat dont le tonnage peut être supérieur à 200.000 tonnes. Certains cuirassés « uniques » peuvent peser plusieurs millions de tonnes et atteindre 1 à 3 km de long.



<< L'ATLANTYS, FLEURON DE LA FLOTTE HÉGÉMONIQUE_

CULTE DU TRIDENT

Le Culte du Trident administre la cité neutre d'Equinoxe située sur le Seuil de Rockhall et est le garant de la paix au fond des mers grâce aux troupes internationales des Veilleurs. Ses prêtres maîtrisent aussi le mystérieux Effet Polaris dont la puissance semble infinie. Dirigé par Jason Hélio, ayant le titre de Déméter, le Culte du Trident est une organisation assez récente fondée en 373 pour mettre un terme aux guerres qui ravageaient le monde sous-marin. C'est un groupe politique et religieux qui, pour certains, pourrait être le dernier espoir de paix pour l'humanité. Pour d'autres, ce n'est qu'une des nombreuses puissances désirant régner sur le monde.



<< DÉMÉTÉR_

DIVISION NEPTUNE

Les services secrets du Culte du Trident sont regroupés dans la Division Neptune. Dirigé par un fidèle de Déméter, ce groupe est particulièrement redoutable sur Equinoxe, mais peu influent dans le reste du monde. Sa spécialité est le contre-espionnage.

EFFET POLARIS (FORCE POLARIS)

L'Effet Polaris est une étrange force omniprésente dans le monde sous-marin. Personne ne connaît exactement sa nature ni sa fonction dans l'écosystème terrestre. Quoi qu'il en soit, il est sûr que cette puissance a en partie préservé les fonds marins de l'anéantissement subi par 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 ne plus avoir à remonter à la surface et à y respirer un air vicié et suffoquant. Quelques rares individus (moins d'un sur cent mille) et de nombreux mammifères marins possèdent le don d'utiliser l'Effet 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 le contrôler.



<< L'EFFET POLARIS_

EQUINOXE

La grande cité neutre est située non loin de ce qui reste des côtes d'Irlande. C'est le siège du pouvoir des Veilleurs et des prêtres du Trident. C'est également le centre diplomatique de la planète et la plus grande plateforme commerciale des océans. La ville est une station flottante dont la position verticale varie entre -200 et -2.200 mètres. Nichée au cœur d'importants flux thermiques, c'est une cité colossale, aux proportions titanesques, en forme d'octaèdre. La première chose que l'on découvre à Equinoxe, ce sont ses hangars d'appontage situés



tout autour du disque central. Les secteurs de débarquement et, en règle générale, tout le niveau central de 4 km de côté, ainsi que les 6 niveaux supérieurs et inférieurs, sont de gigantesques souks où se mélangent toutes les cultures. Ils constituent le secteur commercial d'Equinoxe. Les rues sont sombres et bondées de monde. On y trouve des marchands en tous genres, des ateliers, des casinos, des bars, des hôtels, etc. Certaines zones sont plus fréquentables que d'autres mais l'ambiance reste partout la même. Les représentants des colonies y négocient du matériel, on y troque à peu près tout. C'est le royaume des contrebandiers et des trafiquants en tous genres. Les Veilleurs chargés de faire régner l'ordre sur Equinoxe interviennent très rarement dans ce secteur, préférant que les gens règlent leurs comptes entre eux. De plus, la zone centrale est une zone libre où presque tout est permis. Ils n'emploieront la force que si des bagarres ou des affrontements menacent la cité elle-même.

Les quatre niveaux situés au-dessus de la zone libre sont réservés aux ambassades, autour desquelles se sont constitués de véritables quartiers, reflet des nations et communautés. C'est ici que l'on trouve les endroits les plus luxueux de la cité. Le haut de la ville abrite les différentes commissions, les quartiers des membres du culte et, enfin, le domaine réservé aux grands prêtres du Trident. Les niveaux situés sous le grand marché sont occupés par le personnel technique d'Equinoxe, les machineries et le centre de défense de la cité.

ETATS DU RIFT

Coincé entre le Royaume de l'Indus et l'Union Méditerranéenne, le Rift gère toute la région de la Mer Rouge, une des plus riches en élevage et en hydroculture. Ses relations avec ses voisins sont tout à fait cordiales.

EUROPA

Principale station orbitale gérée par les Veilleurs. C'est une zone neutre chargée notamment d'entretenir les satellites de surveillance et de combat.

FÉDÉRATION DU CAP

Fédération née de l'union de 34 communautés réparties de la Crête de Walfisch jusqu'au Seuil de Mozambique. Ses 189.000 membres exploitent des mines d'or et de diamants situées près de la surface. Les 12 villes construites dans les parois sous-marines sont perpétuellement assaillies par les Foreurs qui pullulent dans cette région. Le Cap dispose

aussi de 24 stations sous-marines et d'une rudimentaire usine d'armement. Il exploite quelques champs d'hydroculture et travaille étroitement avec une importante communauté de dauphins.

FÉLORMS

Sortes d'hommes-poissons vivant dans les profondeurs des océans.

FOREURS

Peuple souterrain mystérieux, en guerre contre l'humanité depuis des siècles.



FRÉGATE

Les frégates sont des navires d'attaque assez rapides qui sacrifient le blindage à l'armement. Une frégate pèse entre 8.000 et 20.000 tonnes pour une longueur comprise entre 80 et 180 mètres et une centaine d'hommes d'équipage. Elle peut aussi accueillir des unités de commandos ou de soldats, voire des chasseurs.

FUEGO LIBERDAD

Située dans la région du Cône Amazone et de la Plaine Abyssale de Ceara, cette petite communauté de 34.000 âmes est une des plus prospères de la région. Exploitant un riche dépôt de cylast et plusieurs mines de tri-terranium, sa principale particularité est de posséder un très fort taux de natalité.

GÉNÉTICIENS

Qui sont-ils réellement ? Même si on les dit immortels, sont-ils encore parmi nous ? Et si oui, que manigancent-ils ? Quel est leur but ? Qui sont les Destructeurs et que veulent les Renégats ? Sont-ils seulement humains ? On raconte qu'ils ont sauvé la race humaine de l'extinction mais on dit aussi que le prix à payer fut terrible. Ils ont régné sur le monde pendant 1.000 ans et pourtant on ne sait presque rien de ces êtres mystérieux. Mais si l'on en croit certaines rumeurs, cela pourrait bien changer dans les années à venir car leurs noms résonnent de plus en plus fort et de plus en plus fréquemment dans les noirs couloirs des grandes stations sous-marines. Leur retour permettra de répondre à ces questions... pour le plus grand bien de l'humanité ou pour son plus grand malheur.

HÉGÉMONIE

L'Hégémonie est, pour l'instant, la plus puissante nation du monde sous-marin. Elle contrôle les abysses à l'est de l'ancienne Amérique du Nord. Dirigée par les mystérieux Patriarches et le Haut Amiral Viramis, elle suit une politique agressive et estime que la paix ne pourra être instaurée dans le monde sous-marin que par la force. Que ce soit avec le gigantesque Dôme de Keryss, ses deux navires bases (l'Artémis et l'Atlantis) ou ses terribles troupes de choc, les techno-hybrides, l'Hégémonie a toujours bénéficié d'une certaine avance technologique sur ses rivaux et, surtout, de moyens de production beaucoup plus conséquents. Constamment soupçonnés de préparer un mauvais coup, ses dirigeants ont tout de même toujours fait preuve d'une grande

diplomatie, mais de récents événements semblent prouver que cette époque est révolue. La population hégémonienne est estimée à plus de quarante-huit millions d'habitants, ce qui en fait le second état après la République du Corail. Elle est dominée par le Conseil des

« HAUT AMIRAL VIRAMIS »



Patriarches dont les membres sont véritablement vénérés par la population. Personne ne pense à remettre leur pouvoir en question. Leur parole est loi.

Haut Amiral Viramis : chef des armées et véritable possesseur du pouvoir hégémonien, cet homme rude dirige le royaume du haut de la plus haute tour de Keryss, imposant un régime dictatorial dont le but est d'assurer la survie et la suprématie de la nation hégémonienne.

Amiral Alkard : chef de la flotte hégémonienne et conseiller particulier du Haut Amiral, considéré comme un des êtres les plus impitoyables du monde sous-marin.

Marquis Ovar Godter : il est ambassadeur de l'Hégémonie sur Équinoxe. Il est célèbre pour sa politique pacifiste vis-à-vis des autres nations.

HYBRIDES

Êtres nés avec la capacité naturelle de vivre sous l'eau.

LIGUE ROUGE

La Ligue Rouge, dont l'influence s'étend sur toute la côte ouest d'Amérique du Sud, est une nation vieillissante dont la principale force réside dans sa flotte commerciale et l'incroyable ténacité de ses habitants. La Ligue Rouge, « rouge du sang des Hégémoniens », s'est constituée pour contrer son ennemi de toujours, l'Hégémonie. Ses habitants ont toujours su faire preuve d'une incroyable ingéniosité pour se débrouiller avec les moyens du bord dans les pires circonstances. Cette nation aurait bien voulu s'affranchir du spectre de la guerre pour ne s'occuper que de commerce, mais les circonstances l'en ont toujours empêchée même si elle a su développer une des plus grandes industries minières du fond des océans.



MERCENAIRES

Le mercenariat est devenu une activité extrêmement lucrative. La plupart des groupes de mercenaires louent leurs services aux petites communautés isolées ou aux grandes nations pour des missions précises. On estime qu'environ un tiers des petites communautés sous-marines se livrent au mercenariat sous une forme ou une autre, mais seule une poignée d'entre elles offrent des services vraiment performants. Légion, par exemple, est une grande entreprise disposant de trois bases et de plus de 12.000 mercenaires spécialisés dans tous les domaines. Dans certaines régions du monde, les groupes de mercenaires peuvent même être sous contrat avec l'O.E.S.M. pour assurer la sécurité de stations que ne peuvent protéger les troupes de Veilleurs.

NOUVELLE LÉMURIE

Ce petit Etat s'est développé près du Seuil des Kerguelen. Sa population est estimée à 28.000 personnes. Sa principale activité est l'exploitation des mines de tri-terranium dans la Plaine Abyssale d'Enderby. La capitale de la Nouvelle Lémurie est Lémuria.

O.E.S.M.

L'Organisation des Etats Sous-Marins est une organisation censée arbitrer les conflits entre les états, qu'ils soient militaires ou écono-

miques et définir les règles qui régissent les droits de souveraineté des différentes nations. Par exemple, c'est l'O.E.S.M. qui décide si une communauté peut prétendre au statut de nation et c'est elle qui peut accorder des droits d'exploitation dans des secteurs non revendiqués. Cette organisation, basée sur Équinoxe, peut également faire appel aux Veilleurs pour imposer une directive. Beaucoup la jugent trop peu efficace et sujette à la corruption.

PIRATES

Depuis la désintégration de l'Alliance Azure, les pirates se sont multipliés au fond des océans. C'est dans la forêt de montagnes sous-marines du Pacifique que la plupart cachent leurs bases. Bon nombre de ces forbans respectent le Code de la Piraterie mais d'autres tuent et pillent sans vergogne. Les plus redoutés des pirates sont les boucaniers, qui se livrent au commerce humain et, surtout, à celui des individus féconds. Il existe quelques corsaires qui servent directement ou indirectement les intérêts des grandes nations. Les pirates sont présents dans presque tous les ports commerciaux où ils entretiennent des réseaux de contrebande et fréquentent les bars les plus mal famés.

PROTEUS

Les chercheurs pensent qu'à l'origine, les proteus étaient des sortes d'amibes capables d'imiter de manière sommaire la forme d'une créature pour se protéger ou pour traquer une proie. Puis quelque chose a changé et ces amibes sont parvenues à imiter les formes humaines à la perfection. Leurs motivations sont inconnues...

RÉPUBLIQUE DU CORAIL

La République du Corail est établie sur les fonds marins de l'ancienne Australie. Elle entretient une étrange relation avec les Coraux pensants qui couvrent la plus grande partie de son territoire. L'élite est en effet constituée d'individus qui possèdent une sorte de lien empathique avec le corail. Jusqu'à aujourd'hui, cette grande nation est surtout réputée pour la grande liberté qui y règne et pour sa très efficace politique de natalité. On y encourage des activités jugées « secondaires » par les autres nations, comme la culture et les loisirs. On y est également extrêmement tolérant vis-à-vis des populations mutantes, qui représentent près du tiers de ses 127 millions d'habitants. La République est dirigée par un parlement qui élit un président. L'actuelle présidente est Laelia Trenton, une mutante proche des préoccupations des habitants malgré son absence d'organe vocal. La République du Corail possède certainement les plus belles villes du monde sous-marin. Azuria, capitale de la République, en est le fleuron et est réputée être la plus belle des cités aquatiques. Elle est en partie bâtie dans le corail qui a modifié sa structure pour créer de grandes tours blanches que les ingénieurs coralliens ont aménagées. On dénombre 28 cités importantes, 100 villes mineures et d'innombrables stations d'élevage et d'hydroculture.



RODHIA

Depuis la découverte d'un dépôt de l'Alliance Azure, Rodhe est devenu le pays de Rodhia. Rodhia attire un grand nombre de personnes de tous les coins du monde et se développe économiquement. La sécurité de Rodhia est assurée par des mercenaires et par les Veilleurs.

ROYAUME DE L'INDUS

Installé dans la région du Cône de l'Indus, ce royaume prospère sous la direction d'un noble hégémonien, le Duc Pilar de Rochas. Il a recréé autour de lui une véritable société féodale dont il est le seigneur. Le royaume compte aujourd'hui plus de 45.000 membres vivant de l'élevage, de l'hydroculture et de l'exploitation du cuivre, de l'or et du cylast. Sa puissance militaire est pratiquement nulle : il préfère louer les services d'unités mercenaires.

SOLEIL NOIR

Branche dissidente du Culte du Trident, la Fraternité du Soleil Noir dispose d'importants moyens. On la dit soutenue par de puissants personnages. Le Soleil Noir ne cache pas son idéologie totalitaire qui, pour ses dirigeants, est le seul moyen de sauvegarder la race humaine. Les membres de cette organisation servent l'Autre, un personnage énigmatique qui ne s'exprime que par l'intermédiaire de son porte-parole.

SONSCAN

Appareil de détection sous-marine extrêmement perfectionné.

SUPERCAVITATION

Technique qui consiste à utiliser le phénomène de cavitation (la formation d'une grande bulle de gaz à l'intérieur d'un liquide) pour constituer une bulle de vapeur d'eau enveloppant complètement un projectile ou un appareil se déplaçant dans l'eau. Ceci lui permet d'aller beaucoup plus vite car la bulle permet de réduire les frottements hydrodynamiques.

SURFACE

La surface de la Terre est devenue un véritable enfer. L'air y est toxique et suffoquant, les pluies sont corrosives et radioactives et des vents violents y soufflent en permanence.



Les séismes et les tempêtes électromagnétiques sont fréquents. L'altération des forêts a provoqué une modification de la teneur en oxygène de l'air qui devient mortel pour l'homme à très court terme. Le principal danger de l'atmosphère est lié à la présence de résidus toxiques, de microbes et d'agents mutagènes qui s'attaquent à l'organisme dès la première inhalation. Les variations spectaculaires de température sont à l'origine d'une érosion accélérée et surtout d'un bouleversement du mode de vie et des défenses naturelles des espèces vivantes. En surface, toutes les formes de vie subissent l'action des perturbations résultant des catastrophes de l'ancien temps. Il ne reste plus, à ce jour, qu'une infime partie des espèces présentes sur Terre avant le départ de l'Homme. Les plus résistantes ont muté pour s'adapter aux nouvelles exigences climatiques et atmosphériques, d'autres ont trouvé refuge dans les océans et les souterrains, d'autres encore ont tout simplement disparu. Aujourd'hui, la surface n'est plus que le royaume des insectes, des monstres et des plantes mutantes, même si l'Homme y a installé quelques infrastructures, comme des usines d'extraction de matières premières, des centrales d'énergie solaire, des bases militaires, des laboratoires de recherche scientifique ou quelques rares abris et refuges pour les explorateurs suffisamment fous pour s'aventurer dans cet enfer.



TERNASETS

Ce qui n'était qu'un mythe s'avère de plus en plus réel. Plusieurs témoignages et indices semblent prouver l'existence de ces êtres dans les plus profondes fosses sous-marines. Même si, à ce jour, personne ne sait à quoi ressemble un Ternaset, leurs esclaves, les Félorms, se montrent de plus en plus agressifs envers les communautés humaines. Certains documents découverts récemment par les archéologues semblent démontrer que ces créatures ont joué un rôle important dans les événements cataclysmiques ayant détruit l'écosystème terrestre. Il semblerait aussi qu'elles agissent toujours dans l'ombre et que, de leur domaine abyssal, elles aient une influence sur la surface.

UNION MÉDITERRANÉENNE

Cette jeune nation, constituée en 478, est certainement appelée à devenir une des plus grandes puissances du monde sous-marin. Excellent dans le secteur de la recherche, ses innovations technologiques dans le domaine militaire lui permettent sans peine, dans les années à venir, de rivaliser avec la puissante Hégémonie. Cela lui vaut d'ailleurs d'attirer sur son territoire un nombre d'espions record et d'affecter des crédits de plus en plus importants aux services de contre-espionnage. L'Union est une nation dont la doctrine de base se résume en deux mots : productivité et optimisation. Ses dirigeants font tout pour que chacune et chacune, volontaire ou pas, ait un rôle à jouer dans le développement de la société.



VEILLEURS

Officiellement, les Veilleurs constituent

une force internationale au service de l'O.E.S.M. mais, officieusement, elle sert les intérêts du Culte du Trident. Cette force est constituée de troupes venues de tous les horizons partageant un idéal assez proche de celui de l'Alliance Azure. Il va sans dire que l'on a souvent reproché aux Veilleurs de ne pas toujours faire preuve de la neutralité qu'ils sont censés incarner. De nombreux scandales de corruption ont fréquemment contraint certains officiers de haut rang à démissionner de leurs fonctions. Parmi les

principales missions des Veilleurs, il faut souligner l'aide et le ravitaillement aux stations isolées ainsi que la protection des convois civils et des communautés.

Le quartier général des Veilleurs se trouve sur Equinoxe. Les niveaux 11 et 12 de la cité fluctuante sont occupés par les centres de surveillance des Veilleurs. Ce sont de grands complexes de couloirs permettant d'accéder aux multiples salles de contrôles, cantonnements et bureaux.

