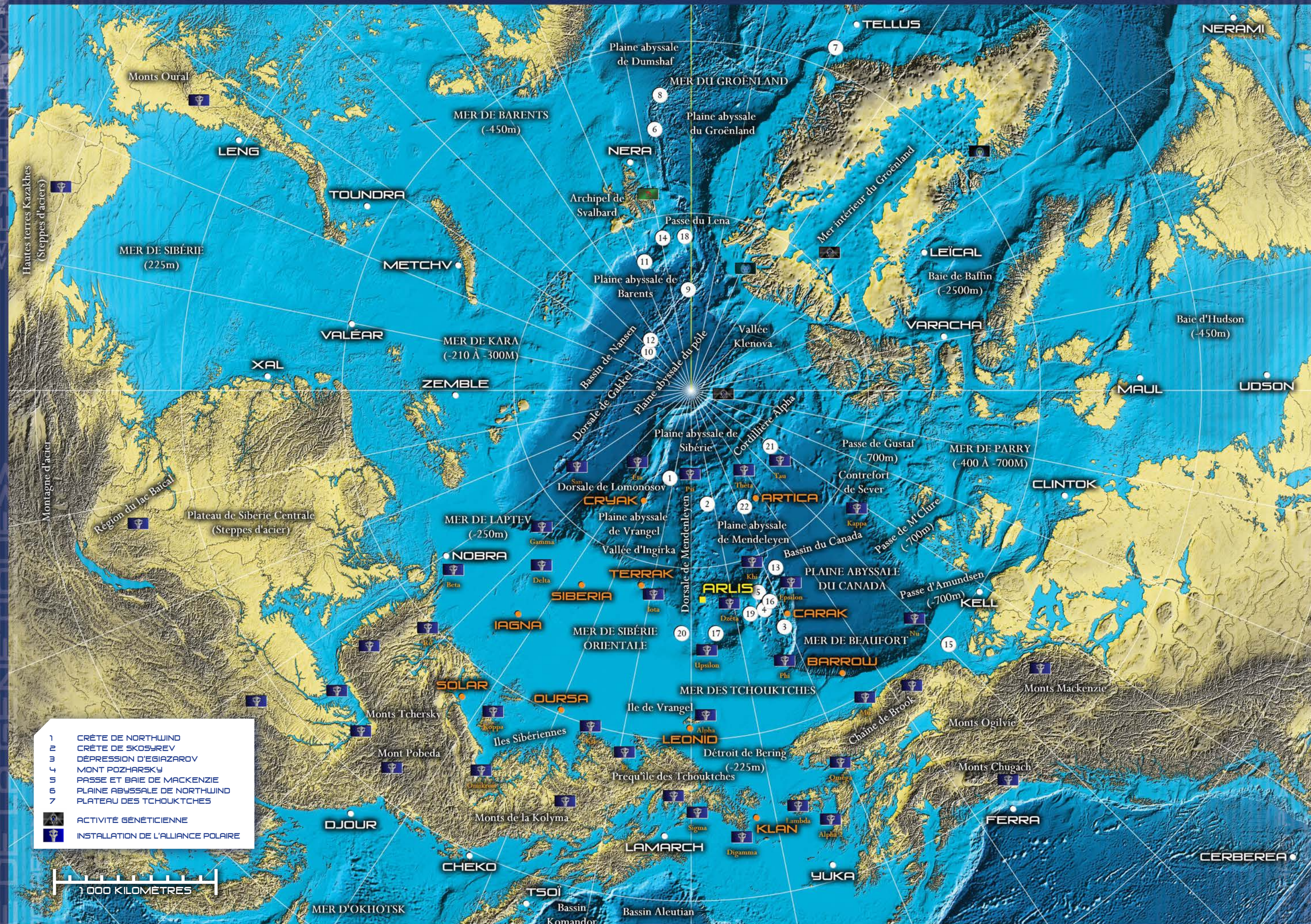


ALLIANCE POLAIRE

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3^{ÈME} É





◀◀ ALLIANCE POLAIRE_

ALLIANCE POLAIRE

AUTEURS

PHILIPPE « CYRILL » TESSIER & FRANÇOIS « IRON » MENNETEAU,

D'après le système de jeu de Raphaël « RALPH B. » Bombayl

La Faction Gaia est l'œuvre de Rodolphe « Rodi » Bondiguel, l'agna a été en partie inspirée par Cyril Berger.

RELECTEURS

ANNICK TESSIER, EMMANUEL TEXITER, ALEXANDRE CLAVEL

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURES

SIMON LABROUSSE

ILLUSTRATIONS ET PLANS INTÉRIEURS

YOANN BOISSONNET (N&B) ET LORENZO MASTROIANI (COULEUR). LES CARTES

DE L'ALLIANCE POLAIRE ET DU PÔLE NORD SONT L'ŒUVRE DE STÉPHANE

« DERGEN » DERRIENNIC. LE DRAPEAU DE L'ALLIANCE POLAIRE A ÉTÉ RÉALISÉ

PAR IGOR POLOUCHINE

MISE EN PAGES & LAYOUT

DAMIEN COLTICE & LAURENT « DRAGON » ROYER

ARCHÉTYPES

PHILIPPE TESSIER, JOHN ANDERSON EST LE PERSO OFFERT DE

PIERRE LE BRISHOUAL

REMERCIEMENTS PHILLIPETESSIER

Merci à Lorequest pour ses suggestions et son travail sur les plantes et l'écosystème de la caverne d'Arlis.

REMERCIEMENTS BLACK BOOK ÉDITIONS

Remerciements particuliers à tous ceux qui ont participé aux différents suppléments (notamment le *Guide Technique*) et qui ont été oublié dans les crédits.

À TOUS LES PARTICIPANTS AU CROWDFUNDING POLARIS : Samuel FERNANDES, Philippe HEREDIA, Gael HENRY, Florian CAUSSETTE, Christopher HANIN, Francis DA SILVA ALVES, Benoît RONSMANS, Gael LE COHU, Sylvain TANGUY, Julien PERNAUD, Nicolas CHUDYBA, Marc MERCADIER, Sébastien MAZZEGA, Christophe GRELAIT, Sébastien COLUSSI, Vincent MORIN, Cédric AMBIEHL, Alexandre CLAVEL, Sébastien MATTLER-BOHRO, Sana HAKIM, Guillaume TAMAGNA, Guillaume CAYTAN, Olivier OUDOT, Benjamin MESTRE, William FOURNIAL, Jérôme APARICIO, Ludovic LEGER, Mathias BULTEZ, Daniel SZYMANSKI, Julien LALLEMAND, Jean-Baptiste CLARENSON, Rémi LAMOUREUX, Aurélie VANDENDIJK, Fabrice MASSON, Xavier FREYCON, Cédric MONIN, Fabien CAMILLIERI, Guillaume Barry, Olivier JOLLY, Mick PHILIPPON, Xavier TROUILLET, Pierrick CHEVALLAY, Stéphane DERRIENNIC, Vincent LAJOANIE, Etienne GUERRY, Claude FERNANDEZ, Christian COCHELIN, Remy DORDOGNIN, Ghislain BONNOTTE, Olivier GRIBAUDO, Mickaël BONY, Mael COUSINIER, Eric AGNEL, Olivier LIEB, Jean-yves GAUCHER, Eric LAILLET, Maël JAQUIER, Jean-marc BLANCHARD, Joseph LECOMTE, Pierre MANDROU, Nicolas DISPERATI, Ludovic LOURADOUR, Romaric HURON, Clément ROUSSEAU, Rémi SCHNEIDER, Baptiste FERRATON, Philippe HAMON, Alexandre COSCIA, Olivier DUBRULLE, Arnaud GEFFROY, Julien de Chanaud, Morgane MUNNS, Severine FABRETTI, Hubert LLARI, Benoît BASTIAN, Jean-baptiste OSPITAL, Xavier BLO, Tony ALLAIN, Guillaume BOUTIGNY, Wilfried BOSSON, Jean-philippe KOPF, Daniel SZYMANEK, Vincent MARSAT, Denis HUNEAU, Pierre LE BRISHOUAL, Vincent RAULIN, Anthony COTÉZ, Pascal HAYRAULT, Hugues BLAZART, Raphaël BOIS-ROUSSEAU, Jean-Christophe BOUSSON, Aurelien RAIMBAULT, Guillaume FAURE-LENORMANT, Olivier LAFONT, Laurent GOUDÉT, Vincent FURSTENBERGER, Laurent LE MOINE, Thibault GOUPIL, Jeff-clyde ANDERS, Eloi MAGNIN, Sylvain NIZAC, Philippe DEVILLE, Sylvain BAUMANOIR, Robillard ROMAIN, Nicolas KAEUFFER, Jonathan BOUVILLE, Robin SAKR, Patrice PIRON, Cyril FOURNET, François NIAUX, Eric FOLCO, Philippe KLEIN, Florian TURCHET, Laurent WITZ, Jean-pierre PERALEZ, Christophe LAPALU, Anne-sylvie BETSCH, Xavier RIVAT, Michaël BONNET, Baptiste ROUVIER, Benoît PHILIBERT, Olivier MICHEL, Eric JOUDELAT, Julien ROULIC, Philippe REVERDY, Stéphane MATHIS, Killian QUEYROY, Laurent BLUM, Stéphan HAUSOUL, Thomas DOMET, Nicolas DUMONT, Brice ROBERGEAU, Sébastien SÈRA, Mickaël LE MICKAËL, Marc VIGNOLI, Laurent HAZON, Laurent GELY, Christian GAMAS, Guillaume CAMPARO, Vincent GERBAULT, François CATRICE, Jérôme VANDENBERGUE, Tristan RAMBION, Sophie FOUGEROUSE, Timothée JERMANN, Simon DODIER, Alexis ADENOT, Vincent LEBEGUE, Claude THOMAS, Nicolas DELZENNE, Julien LALANNE, François BEUF, Jean-ladislas SCHMITT, Silvere ALIX, Eddy POUPÉAU, Justin PANARIN, Julien BONNET, Sylvain LABETOULE, Marc TORRES, Jean-emmanuel BOUCHER, Pierre BELLAIR, Rémi GISCLON, Nicolas LEJAMBLE, Fabrice VERGNAUD, Vincent DOBREMEL, Gauthier GRASLIN, Manuel PIERRAT, Laurent AUBRY, Sylvain BAILANGER, Alexandre TERRIEN, Julien VIGOUROUX, Gaetan PRIMA, Loïc BUSSY, Frédéric ORMEA, Bernard BUTTARD, Vincent LEGUS, Priscilla Lecat - Sersais, Charles PETIT, Yves VAN UYTFANCK, Gael BEAUDOUIN, Julien LAURENT, Bruno WOLFF, Julien TESSEYRE, Samuel HEUTTE, Clément BEYSSON, Frédéric GERVAIS, David MEUNIER, Romain PESSIOT, Olivier GENDRIN, Eric LEONARD, Nicolas MUGNIER, Kilian LAMBERDIERE, Jérôme ANDRIEU, Clausin PAUL, Aurèle STRZELECKI, Marie ANASTACIO, Guillaume GAUTIER, Renaud LEPAGE, Charles BRACHON, Nicolas THEGARID, Jean-françois BOVIER, Stéphane PEILLON, Nicolas BELLON, Eddy PAPORE, Robin DUINOYER, François RUELLE, Valentin CLARAS, Turiot FREDERIC, David COLOM, Pierre olivier LAUDE, David GAILLARD, Patrick PASCAL, Gwendoline CLAVE, Cyprien HACQUART, Cedrick DESRUMAUX, Pierre HIGONNET, Romain WALRAVE, Francis MARTIN, Edouard LAIDET, Nicolas TAUZIN, Emanuel GUILHAUMOND, Nicolas PICQ, Dubourg ALEX, Cédric HAUMONT, Patrick SCHWEICHER, Xavier CLOAREC, Christophe RICHON, Eric PERRIN, Etienne RECOULES, Sylvain DOMENJOUD, Nicole ANDRIEN, Payot NICOLAS, Matthieu LEENHARDT, Laurent LEFEBVRE, Alexis HODIEUX, Ronan DELBART, Armel LAMBERT, Loïc DUFRENOY, Frederic SAN PEDRO, Bertrand MICHELOT, Frederic PRADO, Alain WALLON, Hervé DUBOURG, Jean-françois DELROISSE, Fabrice DUNAN, Baugé JOHAN, Guillaume ESCRIVANT, Fabrice KHELLAFI, Nicolas TRABARIES, Thomas GACHON, Rodolphe BONDIGUEL, Pierre PLUMIER, Simon JACQUEMARD, Stéphane MONTIGNY, Hugues VANDENBROUCKE, Jonathan DUVIC, Marco CHARTIER, David URBAIN, Julien GOMEZ, Stéphane CHARLES, Laines FREDERIC, Mathieu SIBIEUDE, Pierre LENAERS, Nicolas LEJEUNE, Patrice RAUCHLE, Matthieu MICHEL, Léonard PUISOCHET, Julien CREPIN, Matthieu MONGE, Matthieu MANCENY, Jean-françois BOQUILLARD, Matthieu LORANGE, Camille Thoniell, Stéphane PAQUAY, Michael HUBERT, Philippe LEGER, Yanick PORCHET, Guillaume BARRY, Gaetan PELLOQUIN, Florent CORTES, Dimitri BELARD, Yann COLLETTE, Sylvain DABRIOU, Laurent LABROT, Samuel TISSIER, Sébastien THOMAS, Berger CYRIL, Franck FEDLI, Marc BARBUT, Jérôme THEUREL, Gregory DIETZ, Johan BUSSELEZ, Ronald VAN BENEDEN, Jérémie PARDOU-PIQUEMAL, Nicolas RISMANN, Christophe HILAIRE, Nicolas ERB, Florent GAUTHIER, David MAJORCZYK, Gaël FATOU, Sébastien MAHIEU, Adrien DEVYNNCK, Patrick LADIESSE, Patrick ABITBOL, Eric CHRIST, Julien MASSET, Nicolas SCHONT, Fabrice STAUB, Yoann FAYETTE, Richard BLANC, Arthur COVANOV, Stéphane FRISCOURT, Emmanuel ROUILLE, Jeremy COLIN, Nicolas PELLARD, Romuald CARBONE, Jérémy DAUFFY, Maxime DROUOT, Charles-antoine ROBERT DE RANCHER, Christophe SAUNIER, Laurent GRIARD, Guillaume LE QUEAU, Yvonig LE CORRE, Leonard THERON, Stéphane MONNARD, Christophe DUBOIS, Leif STEVENIN, Gautier BOUCKENHOVE, Guillaume ASSET, Cedric JOSEPH, Philippe PAIRON, Jean-françois ELBRYCHT, François GALLON, Thierry HAY, Bruno BRUNO MANSOUX, Jean-christophe MAGNAN, Franck BOISSEAU, Jérôme POITTEVIN, Christophe COIFFIER, Didier HOAREAU, Aladin CLAISE

Et toujours des tonnes d'informations sur l'univers de **Polaris**, des scénarios gratuits, des cartes, des précisions sur des points de règles, des générateurs de blasons, des plans de navires et de stations sur ces sites : www.polaris-site.com www.polaris-site.com www.black-book-editions.fr/polaris <http://www.atlas-polaris.com/> <http://www.sden.org/-Polaris-.html> <http://www.polaris.me/> <http://sites.google.com/site/laboitascenar/home> pour n'en citer que quelques-uns.

Achévé d'imprimer en France en décembre 2014.

Tous droits réservés à Black Book Éditions, 17, rue Gorge de loup, 69009 Lyon

Dépôt légal : décembre 2014

ISBN : 978-2-36328-004-6



<< SOMMAIRE

LIVRE 1 L' ALLIANCE POLAIRE

CONTEXTE

Ce que l'on pense de l'Alliance Polaire	8
Se rendre en Alliance Polaire	9
À partir de la Ligue Rouge	9
À partir de l'Hégémonie	9
À partir de l'Union Méditerranéenne	9
À partir de la République du Corail	9
À partir d'Equinoxe	9
Transports en Alliance Polaire	9
Faune et flore	10
Courants et flux	10
Frontières, géographie, ressources et climat	10
Approche des cités de l'Alliance	12
Permis de séjour et commerce	13
Contrôles et forces de sécurité	14
Armements et contrebande	15
Stations de défense et bases militaires	15
Tarifs, alimentation, boissons, logements, docks	16
Contexte historique	17
Événements majeurs en Alliance Polaire de janvier 568 à mars 569	17
Dates importantes en Alliance Polaire	17
Relations avec les autres nations et factions	18

HISTORIQUE OFFICIEL

ORGANISATION POLITIQUE ET SOCIALE

Organisation de la société	23
Hiérarchie politique, le pouvoir central	23
Hiérarchie politique, les services délocalisés	24
Hiérarchie sociale	25
La vie en Alliance Polaire	29
Alimentation	29
Architecture	29
Arts, loisirs et drogues	29
Bars et boissons	29
Commerce, troc et imposition	29
Communication	29
Concessions et droits d'exploitation	29
Confinement	30
Corruption	30
Crimes et justice	30
Crime organisé	30
Dissidents et marginaux	30
Éducation et enfance	30
Famille, la place des hommes et des femmes...	31
Natalité	31
Hygiène	31
Information et propagande	31
Langages	31
Mode, bijoux et habillement	31
Mort et inhumation	31
Religion	32
Technologie	32
Logos & mode	36

PUISSANCES MAJEURES EN ALLIANCE POLAIRE 38

Le Conseil politique	38
Alpha, représentant du Primarque	38
Ember Krystchef, Commandant Suprême de la Marine	39
Julius Ferodrick, Commandant Suprême des Forces Terrestres	39
Professeur Helm Garrad, Coordinateur du Directoire de la Sécurité Civile	39
Igor Trullov, Coordinateur de l'Effort Industriel	39
Tito Losenkor, Coordinateur de la Recherche	40
Virgo Nérès, Coordinateur Diplomatique	40
Argen Syllex, Coordinateur de la gestion nationale	40
Dogme	40
Au service de l'État	41
Nastia Raven, coordinatrice des unités mercenaires	41
Écho 6, chef du bureau de gestion des androïdes militaires et coordinateur stratégique	41
Razor, responsable des opérations spéciales	41
Yorek Petrark, responsable projet Élite	41
Syval Horodine, délégué du Directoire aux affaires de dissidence	41
Styl, amiral en chef de la division Spectra	41
Joseph Kertyss, Superviseur national	42
Les ambassadeurs polariens à l'étranger	42
Paolus, ambassadeur de l'Alliance Polaire sur Equinoxe	42
Mossar, ambassadeur de l'Alliance Polaire en Ligue Rouge	42
Istyrinéa Azendyss, Ambassadrice de l'alliance polaire à Amazonia	42
Sylvius Austenberg, Ambassadeur de l'Alliance polaire en Hégémonie	42
Les Ambassadeurs étrangers en Alliance Polaire	43
Marquise Sandra Callisti, ambassadrice hégémonienne en Alliance Polaire	43
UrafTaut, ambassadeur de la Ligue Rouge en Alliance Polaire	43
Stylzalek Tellemonizat, Ambassadeur d'Amazonia en Alliance Polaire	43
Autres personnalités	43
Présence	43
Alec Volargis, directeur de Magyar	43
Le Prince	43
Groupes, cultes, syndicats et autres organisations	44
Le culte de l'Obscur	44
Corporation ouvrière	44
Corporation agricole	44
Initiative populaire	44
Les Exilés	44
Coma	44
Les grandes entreprises	44
Brain ID	44
Cortex en Alliance Polaire	44
Karak Ind.	45
Laïcal Ind.	45
Magyar	45
Modular	45
Néo-tech	45

Polar System	45
Polyphème	45
Protée	45
Psyon	46
Shaft Corp.	46
Systèmes surface	46
Try-Pôle	46
Vira	46
XF	46
Principaux groupes mercenaires	46
Hécatome	46
Ombre	46
Axe	46
Secmex	6
Quantum	47
Forces armées et services de sécurité de l'Alliance Polaire	47
La marine de l'Alliance	47
Les troupes terrestres de l'Alliance	47
Grade spécial	47
Les cyborgs	48
Unités spéciales et services spéciaux de l'Alliance	48
Chrome	48
Mutation	48
Fusion	48
Vives noires	48
Division Spectra	48
Réseau	48
Source	48
M.E.T.A.	48
Razor	48
Service de Recherche et d'élimination de la dissidence (S.R.E.D.)	48
Silence	48

RÉGIONS DE L'ALLIANCE POLAIRE

Les régions stratégiques	49
Arlis	49
Artica	49
Barrow	54
Carak	55
Cryak	57
Iagna	59
Léonid	60
Oursa	63
Sibéria	65
Les villes en construction	66
Le territoire en surface	68
Communautés proches	70
Le pôle Nord	72

PERSONNAGES PRÉTIRÉS

Anna Pélov	73
Angus Lorenski	73
Stanislas Vergoski	74
Onde (Ania Sertina)	75
	76

Albert Hallifax	77
John Anderson	78
Pricia Delavir	80

LIVRE 2 LE VRAI VISAGE DE L'ALLIANCE POLAIRE

81

LES SECRETS DE L'ALLIANCE POLAIRE

82

la véritable histoire	82
La montagne d'Arlis	87
La montagne-labyrinthe	87
Le Jardin	88
Le sanctuaire de Nellion et la salle de Paul	91
Le dépôt	91
Le Cylindre	91
Le Socle	92
Shéol	92
Le réseau inférieur et les réseaux souterrains vers le continent	95
Les cyborgs	95
Les religions des cyborgs et le prophète	96
La sélection des cyborgs	96
Les maux des cyborgs	97
Les mémoires fantômes	97
Paul, Icône et Nellion	98
L'avenir de l'Alliance Polaire	99
Informations complémentaires sur l'Alliance Polaire	100
Relations avec les autres nations et factions	100
Organisation de la société	100
La vie en Alliance Polaire	101
Puissances majeures en République	101
Les régions stratégiques	103
Les villes en construction	105
Le territoire en surface	105
Communautés proches	106
Le pôle nord	106
Les Arches des Mers du nord	106
Les ruines de Moscou	106

RÈGLES ET MATÉRIEL

107

Équipements divers	107
Armes à feu	107
Règle complémentaire : information sur les chargeurs	107
Pistolets	108
Fusils, Fusils d'assaut et mitrailleuses	109
Armes à énergie	109
Autres armes	110
L'Incinérateur	110
Piquet défensif	111
Armures sous-marines	111
AMPLI-0, Armure de Plongée Légère de l'Infanterie (Exo-0)	111
Chasseurs sous-marins	112
Chasseur Spectre, Mk 1	112
Chasseur Spectre, Mk 2	114
Chasseur Épaulard, Type III (80 tonnes)	115

Drones sous-marins	116	Nouvelles Professions	137
Yushin DC-2, Drone chasseur	116	Cyborg	137
Macrocheiraya, drone de protection	117	Récupérateur	137
Engins sous-marins	118	ARCHÉTYPES	139
Escorteur Léminsky	118	Récupérateur	139
Frégate Wraith	119	Agent du Directoire	139
Croiseur léger Starlight	120	Milicien de l'Alliance	140
Cuirassé Pandore	121	Soldat de l'Alliance	140
Cuirassé Spectra	122	Androïde de sécurité/combat (générique)	141
L'Acanthion, base mobile de défense	123	Cyborg civil générique	141
Ulyanovsk, porte-drones	125	Cyborg Exilé	141
Platov	126	Cyborg soldat	142
Drones terrestres	127	CRÉATURES ET AUTRES MENACES	143
Golem, drone de combat	127	Essaim de nanites	143
Juggernaut, drone de combat	128	Plantes gardiennes	143
Matériel spécial et Cyborgs	129	Pieuvre de défense mécanique	144
Matériel spécifique aux cyborgs	129	Nécroplantes biocybernétiques carnivores	145
Personnalisation	130	Abominations biomécaniques des charniers	145
Équipement divers	135	Loups des steppes	146
Implants polypack	135	Nécro-Ours sibérien	147
Maladie	135	Requin polaire	147
Lèpre du métal	135	Pieuvre géante arctique	148
NOUVELLE « RACE »		Spectres du flux	149
ET NOUVELLES PROFESSIONS	136		
Nouvelle « race » : les cyborgs	136		

L'Alliance Polaire ? Alors comme ça tu t'intéresses à l'Alliance. Ce n'est pas commun. Généralement les gens ont tendance à se renseigner sur la République du corail, ça on peut comprendre, voire l'Union Méditerranéenne ou même l'Hégémonie, mais l'Alliance Polaire... Es-tu à ce point désespéré ? Enfin, ça ne me regarde pas. Tu dois avoir une bonne raison, même si j' imagine difficilement laquelle. Bon ! Si tu veux que je te parle de cette nation, autant t'asseoir et me payer à boire, ça risque d'être long. Tu as bien fait de venir me voir, j'en connais un rayon sur ce pays que certains considèrent comme le plus... avancé du monde. Avancé... mouais, ceux qui disent ça ne savent vraiment pas de quoi ils parlent et ils n'ont pas dû venir souvent dans les stations polariennes. Ce n'est pas parce qu'un état dispose de beaux jouets technologiques qu'il est nécessairement avancé. Et crois-moi, celui-ci ne l'est pas. J'ai bourlingué dans toutes les mers du globe, j'ai visité bien des stations et des villes, j'ai vu la splendeur du dôme de Keryss, la beauté incroyable d'Azuria, la crasse des cités de la Ligue... Oh ! j'ai vu tant et plus de choses, des choses aussi merveilleuses que monstrueuses... Mais l'Alliance... c'est, comment dire, différent. Plus inhumain. Nulle part ailleurs, tu ne trouveras des installations aussi sinistres... à part peut-être en Amazonia, mais là-bas c'est un peu particulier.

Si tu veux aller en Alliance Polaire, il va falloir te préparer. On ne raisonne pas comme dans les autres villes du monde là-bas, on n'y vit pas comme ailleurs. Même dans les stations frontières, il vaut mieux être au courant de certaines choses si l'on ne veut pas avoir d'ennuis avec les autorités. N'oublie jamais que pour les Polariens, la vie humaine n'a aucune valeur. Si tu leur poses problème, ils le résoudre très rapidement, de manière expéditive et définitive. Si tu croyais que l'Hégémonie était un état totalitaire, attends de voir comment les choses se passent en Alliance Polaire. Je te garantis que tu regretteras très rapidement la liberté que l'on goûte chez les Patriarches.

N'oublie pas non plus qu'en Alliance Polaire, le Primarque est omniprésent. Il règne sur les siens comme un dieu jaloux qui ne tolère aucune opposition. Un dieu fou, si tu veux mon avis, mais ne va surtout pas leur répéter ça. Et ne crois pas non plus découvrir des merveilles de technologies. Oh ! il en existe bien, mais pas pour le commun des mortels, uniquement pour ceux

qui sont choisis par le Primarque. Et ceux qui tentent de les voler finissent généralement très mal. Je n'envie pas les espions implantés dans cette nation. Leur existence est brève car les forces de sécurité sont assez efficaces pour les débusquer.

Des machines conscientes ? Non, ça n'existe pas. Les machines conscientes, on n'en a jamais vu et, à mon avis, ça risque pas d'arriver. Des androïdes ? Oui, il y en a mais ils sont bêtes comme des guppies, ils ont toujours besoin d'instructions et ils tombent en panne tout le temps. En revanche, ils sont très pratiques pour aller dans des zones contaminées ou mortelles pour l'homme. Non, ce qu'il y a vraiment en Alliance Polaire, ce sont des cyborgs... oh, oui, ça il y en a... mais par toutes les divinités des sept mers, je ne les envie pas. Si tu veux vraiment savoir ce que signifie le désespoir, demande aux cyborgs.

Et ne t'avise pas d'aller faire un petit tour vers le pôle Nord. Ça devient dangereux là-bas. Entre les risques d'affrontement entre les navires polariens et ceux des autres nations, les stations de combat du Primarque, les machines généticiennes et le phénomène qu'on appelle le Doigt Glacé de la Mort, ce n'est pas du tout un endroit où l'on peut faire du tourisme. Il paraît même qu'il y aurait la base personnelle d'un des ces fous généticiens dans le coin. Tu vas voir que ces salopards vont revenir foutre le bordel...

Pourquoi je reste ? Je ne sais pas. Malgré tout, il y a quelque chose de fascinant dans cette nation. Quelque chose que je ne parviens pas à définir mais qui m'attire irrésistiblement. Je ne saurais t'expliquer pourquoi. Peut-être que je suis trop vieux aujourd'hui pour aller voir ailleurs, peut-être que je suis las de parcourir les mers... ou peut-être tout simplement qu'il existe en Alliance Polaire un secret que je veux percer avant de mourir.

Arlis ? Ha ! Arlis. Ne va pas à Arlis, c'est un conseil. Ne tente même pas d'y pénétrer ! N'approche pas d'Arlis, évite cette cité maudite et abandonnée par tous les dieux de l'univers. Oui, il existe des moyens de s'infiltrer dans ses sombres méandres mais je te le déconseille fortement. Arlis, c'est l'enfer sur terre. Enfin, c'est ce qu'on dit dans les bas-fonds...

-- Karl Streng, contrebandier_

<< LIVRE 1

L' ALLIANCE POLAIRE



CONTEXTE_



« Je livre ça où ? Léonid ? Non, vous vous foutez de moi... je me suis déjà tapé la dernière livraison pour l'Alliance Polaire, faut pas déconner non plus. Si vous voulez me virer vous le dites tout simplement. Syrus peut pas s'en charger ? Ah, toujours en dépression depuis son dernier voyage. Et Vuris ? Il a démissionné... Kent ? Il s'est cassé le bras... volontairement... Bon, ben... Une prime ? Quelle prime ? Ah ! Tout de même... je dois avouer que c'est bien payé... bon, d'accord, mais c'est la dernière fois. »

-- Eric Geren, capitaine d'un navire marchand corallien_

L'Alliance Polaire est certainement la nation majeure la moins connue du monde sous-marin. Voilée de mystère, elle fascine tout autant qu'elle effraie. Son souverain, le Primarque, est un être aussi énigmatique qu'inquiétant et qu'aucun service de renseignements n'est parvenu à identifier. Les récits de ceux qui se sont rendus dans les villes frontières de l'Alliance sont souvent des témoignages troublants qui font état d'une société des plus étranges, à la fois hautement avancée et primitive. Ses androïdes, ses cyborgs et ses merveilles technologiques suscitent les convoitises mais il est extrêmement difficile d'en percer les secrets. Dans les états-majors des autres nations, beaucoup s'inquiètent des technologies déployées sur certains bâtiments polariens et tous se félicitent que la flotte du Primarque soit aussi réduite. Jusqu'à aujourd'hui, personne n'a pu percer les mystères de cette nation. Mais un élément nouveau est intervenu récemment... Un mouvement rebelle mené par des cyborgs qui pourrait bien enfin permettre de savoir ce qui se passe en Alliance Polaire.

CE QUE L'ON PENSE DE L'ALLIANCE POLAIRE_

Dans chaque discussion où l'on évoque l'Alliance Polaire, le sujet fait débat, tellement les avis concernant ce pays divergent. Entre l'idée que l'on s'en fait, l'opinion de ceux qui y sont allés et la propagande, on a une image floue de cette nation. Il est aussi important de signaler que s'il existe un grand brassage culturel entre les quatre autres nations majeures des océans, on rencontre peu d'individus originaires de l'Alliance dans les grandes cités. Et ceux que l'on rencontre ne viennent généralement que des stations frontières.

En Union Méditerranéenne, l'Alliance Polaire n'est guère appréciée. La tension entre les deux pays ne cessant de croître, la population considère le Primarque comme l'ennemi à abattre bien plus que les Patriarches hégémoniens. Aussi, le citoyen de base a une image très négative de l'Alliance. Il considère ce pays comme une véritable dictature oppressant sa population et cherchant à dominer la création en transformant tout le monde en machines. Les habitants de l'Union Méditerranéenne ne redoutent pas les troupes du Primarque. Ils s'en moquent, considérant leurs androïdes et autres cyborgs comme des soldats parfaitement incapables de rivaliser avec les troupes méditerranéennes. S'il est vrai que les capitaines des navires du Primarque passent pour les plus mauvais de la planète, les soldats qui ont déjà affronté des troupes polariennes à la surface ont une tout autre opinion.

En Hégémonie, la population a une vision très floue de l'Alliance Polaire. Cette lointaine nation du nord ne les intéresse guère et les effraie encore moins. Qui peut rivaliser avec l'Hégémonie ? Certainement pas quelques jouets de haute technologie entre les mains de capitaines médiocres et d'une population moribonde. Une population moribonde, c'est cette image qui revient le plus souvent quand on évoque la nation du Patriarche. Pour le citoyen de base, l'Alliance ne fera pas long feu, elle disparaîtra en même temps que les gens qui y habitent. Cependant, l'Hégémonien de base adore les marchandises technologiques venues de ce pays. Quant à l'affaire de Maul et d'Udson, deux stations au nord de l'Hégémonie qui focalisent la tension entre les deux nations, on estime que c'est un problème mineur qui sera vite réglé par les diplomates.

En République du Corail, l'Alliance Polaire a très mauvaise réputation. Il faut dire que le contraste entre les deux nations est im-

mense. Il est impossible pour un Corallien de comprendre comment on peut vivre dans de telles conditions de servitude. Aussi, personne n'a envie d'y mettre les pieds. De plus, la récente Directive Exeter et la rumeur selon laquelle l'Alliance comptait attaquer la République n'a rien arrangé. Désormais, le citoyen républicain considère non seulement que les habitants de l'Alliance Polaire ne sont rien d'autre que des esclaves mais qu'en plus, ils sont dangereux.

En Ligue Rouge, on apprécie particulièrement le matériel polarien, notamment dans les mines. Mais à part ça, les habitants n'ont aucune opinion sur cet étrange pays qu'ils pensent entièrement peuplé de robots et totalement orienté vers la productivité. En fait, la seule chose qu'ils connaissent de l'Alliance, ce sont ses entreprises... le reste leur importe peu.

C'est assez étonnant, mais il est vrai que l'on a peu l'occasion de rencontrer quelqu'un qui vienne de l'Alliance et encore moins d'Arlis. Les employés des entreprises sont pour la plupart des individus recrutés sur place et leurs responsables se montrent extrêmement discrets. Les ambassadeurs sont peu loquaces sur leur pays et les rares individus qui viennent d'une station polarienne en parlent de manière vague, comme s'ils craignaient de trop en dire. Où que vous alliez dans le monde, vous trouverez des types qui viennent de la Ligue, de l'Hégémonie, de l'Union ou de la République. De l'Alliance ? Ben, faut les chercher, car ils ne sont pas nombreux. Il n'y a franchement que les citoyens d'Amazonia qui sont encore plus discrets. Quand j'ai essayé d'en savoir plus, un type avec lequel j'ai parlé a mis un doigt sur sa bouche en me disant chut... j'ai d'abord cru qu'il ne voulait pas que je parle de ça. Mais après, il a précisé... c'est le Silence... n'essaie pas d'en savoir plus ou tu auras affaire à Lui.

SE RENDRE EN ALLIANCE POLAIRE_

À PARTIR DE LA LIGUE ROUGE

À partir de la Ligue, il n'y a guère le choix pour se rendre en Alliance Polaire. Seule la société polarienne Polyphème entretient des lignes régulières entre Nazca et Pacifia jusqu'à Léonid, ligne qui longe la côte ouest du continent nord-américain. Il arrive que la société Transports de la Ligue parvienne de temps en temps à négocier quelques convois, mais aucun contrat permanent n'a encore été signé. Les convois au départ de la Ligue sont principalement des convois de marchandises, puisque l'Alliance n'accepte que très rarement des transports de personnes vers son territoire.

À PARTIR DE L'HÉGÉMONIE

Avant l'affaire de Maul et d'Udson, il existait une ligne commerciale entre les deux nations qui permettait de rallier Ozark à Barrow en passant par le nord. Cette ligne était gérée par la société hégémonienne New Horizon mais elle a été interrompue. Dorénavant, il faut emprunter le même itinéraire que celui de la Ligue rouge, mais en partant de Rauxe, et faire appel à la société polarienne Polyphème.

À PARTIR DE L'UNION MÉDITERRANÉENNE

Les échanges entre l'Alliance Polaire et l'Union sont quasiment nuls. La seule société méditerranéenne à s'approcher des frontières du Primarque est la société Dolphin, qui entretient une ligne totalement irrégulière jusqu'à Nobra. Il est fréquent que les navires de transport de Dolphin n'atteignent pas leur destination et soient contraints à faire demi-tour par les navires de l'Alliance.

À PARTIR DE LA RÉPUBLIQUE DU CORAIL

Il n'existe pas franchement de lignes régulières entre l'Alliance Polaire et la République du Corail. Tout d'abord parce que les accords commerciaux entre les deux nations sont loin d'être florissants. Ensuite parce que les pirates posent un problème majeur. La seule route vraiment fréquentée longe les côtes de l'Asie en passant par Tsoï, Laïpur, Largan avant de rallier Kaï. Mais même cet itinéraire est dangereux et les seules compagnies qui l'empruntent sans problème, sont des petites sociétés coralliennes ou polariennes que l'on soupçonne fortement d'avoir passé des accords avec les flibustiers. L'exception à la règle, c'est la société républicaine Odyssée qui maintient une ligne régulière avec l'Alliance Polaire, via Vrama en Ligue Rouge, en remontant vers l'Alliance le long de la côte ouest du continent nord-américain (Manag, Trass, Angel, Cerbera, Ferra puis Yuka). Il est étonnant de constater que la nation du Primarque a accepté non seulement la création de cette ligne mais aussi qu'un quasi-monopole soit attribué à Odyssée.

À PARTIR D'ÉQUINOXE

À partir d'Équinoxe, pas le choix là non plus. C'est la société polarienne Polyphème qui assure les lignes entre ses stations frontières et la cité neutre en passant par le Nord. Cependant, Poséidon parvient régulièrement à négocier des transports exceptionnels vers Nobra mais pas au-delà. La route évite le pôle Nord en passant par Vêga, puis en longeant les côtes de l'ancienne Scandinavie avant de rallier Toundra puis Nobra et enfin Iagna.

TRANSPORTS EN ALLIANCE POLAIRE_

En Alliance Polaire, la société Polyphème a le monopole complet du transport. Aucune société étrangère ayant obtenu l'autorisation de se rendre dans la nation du Primarque ne peut aller au-delà de Léonid, Iagna ou Barrow sans son aval. Cependant, tous les transports nationaux sont gratuits, aussi bien pour la population, qui est peu mobile, que pour les étrangers ou le fret. Malheureusement, la société Polyphème ne peut répondre à la demande surtout en ce qui concerne le transport des marchandises. Aussi, il y a souvent beaucoup d'attente dans les entrepôts pour faire transférer les denrées d'une ville à l'autre. Le planning est géré de manière extrêmement stricte avec des procédures à n'en plus finir. Pour répondre à la demande, Polyphème autorise donc de plus en plus souvent les navires commerciaux étrangers à compléter son offre ou les marchands indépendants à se rendre dans les autres villes du territoire.

Accéder à Arlis demeure cependant extrêmement difficile et il faut obtenir tellement d'autorisations que cela en décourage plus d'un. Et ne rêvez pas, vous rendre à Arlis, signifie vous rendre sur les stations périphériques de la capitale. Personne ne pénètre dans la montagne sauf avec une autorisation exceptionnelle.

Il n'y a aucun transport touristique en Alliance Polaire. Remarquez, on ne rate pas grand-chose, ce territoire étant d'un plat et d'un ennui absolu. Sans compter que régulièrement on tombe sur des zones interdites qui vous obligent à faire d'importants détours. Pas la peine d'essayer de ruser avec les Polariens, à moins que vous n'ayez envie de vous retrouver par le fond en une fraction de seconde. De toute manière, je le répète, il n'y a pas grand-chose à voir dans le secteur à part des stations sans aucun intérêt et de grandes étendues mornes. Et je ne parle même pas des dangers des mers situées plus au nord. Entre les courants imprévisibles qui vous tombent dessus sans crier gare, les phénomènes liés au Flux qui se forment sans que l'on sache pourquoi et les étranges monstres tapis sur les fonds marins, je vous souhaite bien du courage. La bonne nouvelle, c'est qu'il y a peu de pirates qui risquent de vous arraisonner.

Notez que le problème du transport n'est pas récent. Cependant, il y a quelques années, une directive du Primarque a ordonné la construction de tunnels reliant les principales villes de l'Alliance. Ces tunnels partiellement souterrains abritent un réseau de transport à sustentation magnétique uniquement réservé aux marchandises. Pour l'instant, il n'en existe qu'un d'opérationnel qui relie Arlis à Sibéria, une œuvre gigantesque de 800 km de long qui aura demandé six ans de travaux. Un second est en construction pour relier la capitale à Léonid, mais l'entreprise est titanesque. C'est Polyphème qui en a officiellement la charge.

FAUNE ET FLORE_

La faune et la flore dans les eaux de l'Alliance comptent parmi les plus pauvres de la planète. Avec ses eaux froides (et qui se refroidissent encore, voir plus bas), on y recense à peine une trentaine d'espèces de poissons principalement des thymallus (aussi appelés ombres), des coregonus (espèce proche du saumon), des sardines, des ciscos, des ombles chevaliers, des flets, des morues polaires et des éperlans. On y compte quelques créatures monstrueuses, comme les pieuvres géantes, les crabes titans, les araignées géantes et les serpents de mer. Les mammifères les plus communs sont le Beluga à bec dur, une espèce mutante de phoques et l'orque. Cette dernière espèce pullule d'ailleurs dans la Plaine Abyssale de Vrangél et dans la Vallée d'Ingirka, ce qui pose de sérieux problèmes à la ville de Sibéria. On peut également noter en Arctique la présence de quelques orques empereurs. En ce qui concerne la végétation, elle est principalement constituée d'algues bleues, d'algues vertes et d'algues noires. Il y a cependant de nombreuses espèces de crustacés (krills et crabes en particulier) et de fruits de mer.

En ce qui concerne les terres émergées, les régions de l'Asie du Nord, soumises à un climat extrêmement froid, sont presque désertiques, de grandes étendues de roche ou de steppes où l'on ne trouve qu'une végétation éparse principalement constituée de quelques petits bois d'épineux, d'herbes courtes et de plantes rabougries. On y trouve aussi des espèces végétales singulières qui se développent sous la surface et qui peuvent jaillir à l'air libre quand les conditions le permettent. Les rares créatures que l'on peut y croiser sont des insectes, des monstres amphibiens ou des loups mutants.

Il y a cependant une exception majeure située à l'ouest du Lac Baikal, une gigantesque forêt où est implantée une base polarienne. Tout le climat de la région, dans et autour de la forêt, est beaucoup plus doux et abrite une faune et une flore beaucoup plus importantes.

Parfois, en approchant du cercle polaire, il arrive que vous tombiez sur des créatures particulièrement bizarres sorties d'on ne sait où, comme cette chose qu'on appelle la Bâche, une espèce de bestiole qui ressemble vaguement à une gigantesque nappe qui ondule et se contorsionne dans tous les sens. Elle n'a rien d'agressif mais ne ressemble à rien de connu. La chose fait tout de même environ 20 mètres de diamètre et le seul problème qu'elle pose, c'est pour les petits bâtiments qui se prennent dedans par mégarde et dont les hélices se retrouvent empêtrées dans cette guimauve. Mais provenant du cercle polaire, il y a aussi des bestioles beaucoup moins paisibles comme le gigantesque requin polaire ou la non moins gigantesque pieuvre albinos. Et je ne parle même pas de choses entraperçues dont on ne parle qu'à voix basse dans les bars, des choses qui n'ont pas de nom et qu'il vaut mieux éviter de rencontrer.

COURANTS ET FLUX_

Plusieurs petits courants mineurs parcourent le territoire de l'Alliance mais deux courants majeurs ont un impact énorme, le Gyre Arctique et la Dérive Transpolaire.

Le Gyre Arctique était autrefois appelé Gyre de Beaufort mais sa puissance et sa superficie ont considérablement augmenté. Il s'est également légèrement déporté vers le pôle Nord et occupe une position beaucoup plus centrale. C'est un courant circulaire gigantesque qui tourne dans le sens des aiguilles d'une montre tout autour de l'océan arctique. Il a repoussé les autres courants le long des côtes, notamment le puissant Courant de Dérive Transpolaire. Certains le décrivent comme un colossal maelström même s'il n'en a pas tout à fait la puissance. Le courant est excessivement dangereux et il baigne tout le nord du territoire de l'Alliance. Selon les conditions climatiques, il peut s'avérer un piège mortel pour un équipage non expérimenté. Des flux thermiques se forment fréquemment dans son sillage et plus d'un navire s'est retrouvé balayé par des siphons ou des tourbillons d'une très grande puissance. Certains capitaines le surnomment le Mur de l'Arctique, mur sur lequel on peut aisément venir se fracasser. Le Gyre a également la particularité de s'élargir ou de se contracter. Parfois, ses courants s'étendent jusqu'aux installations nord de l'Alliance, rendant la navigation extrêmement difficile. D'autres fois, son diamètre est beaucoup plus réduit. Difficulté des tests de pilotage : -4 à -10 selon les conditions.

La Dérive Transpolaire, sous l'influence du Gyre Arctique, s'est courbée en direction des côtes de l'ancienne Russie et de l'Europe du Nord. Ce courant froid, qui circule d'est en ouest, a également gagné en intensité et se heurte au Courant Atlantique Nord, plus chaud et de moins en moins puissant. Il est particulièrement traître et peut, parfois, être mêlé à des flux thermiques extrêmement dévastateurs. En temps normal, il impose une pénalité aux tests de navigation de -1 à -3 mais, occasionnellement, il peut se déchaîner et imposer une pénalité de -6.

Le courant côtier sibérien est un courant froid allant d'ouest en est, qui longe les côtes de l'ancienne Russie. C'est un courant de moyenne intensité qui peut se montrer quelquefois un peu capricieux. Difficulté des tests de pilotage : -1 à -2.

Le courant chaud Anadyr est un courant de surface allant du sud au nord et qui s'engouffre par le détroit de Béring dans les eaux plus froides de la mer de Chukchi avant de se heurter au Gyre. C'est un courant relativement faible qui ne pose aucun problème majeur de navigation. Il n'impose aucune difficulté aux tests de pilotage.

FRONTIÈRES, GÉOGRAPHIE, RESSOURCES ET CLIMAT_

L'Alliance Polaire s'étend au sud jusqu'au Déroit de Bering qu'elle contrôle presque entièrement. Sa présence dans cette région est de plus en plus forte avec le déploiement de cinq bases d'exploitation, Alpha II, Lambda, Oméga, Digamma et Sigma. De plus, le Primarque a récemment ordonné la construction d'une ville dans le déroit, Klan.

À l'est, la frontière est officiellement délimitée par la ville de Barrow mais l'influence de l'Alliance s'étend au-delà, jusqu'à Kell et même Maul.

À l'ouest, c'est Iagna qui marque la frontière officielle, mais les bases de production du Primarque s'étendent au-delà vers Nobra. De plus, l'influence de l'Alliance s'étend jusqu'aux stations indépendantes de Xal, de Valéar et de Zemle, ce qui n'est pas du tout du goût de l'Union Méditerranéenne.



Au nord, vers le pôle, il est très difficile de déterminer ce que contrôle ou non l'Alliance. On considère cependant que le territoire de l'Alliance s'arrête au nord du Plateau des Tchouktsches, jusqu'au Mont Pozharsky, et au nord de la Dorsale de Mendeleïev jusqu'à la Colline de Shamshur.

Presque tout le territoire sous-marin de l'Alliance Polaire est situé à très faible profondeur, entre -200 et -700 mètres, avec de grandes étendues sédimentaires sans grand relief. Les troupes du Primarque contrôlent toute la Mer des Tchouktsches, la Mer de Sibérie Orientale, une bonne partie de la Mer de Laptev. C'est vers le pôle qu'apparaissent des reliefs un peu plus variés et des profondeurs plus conséquentes pouvant aller jusqu'à -3 800 mètres. Bien qu'elles soient assez rares, ou pas encore repérées, il existe quelques failles extrêmement profondes. Parmi les repères géographiques les plus remarquables contrôlés par l'Alliance, on peut citer la Terrasse de Kucheroï, le Plateau des Tchouktsches, la Plaine Abyssale des Tchouktsches, la Crête de Skosyrev, la Plaine Abyssale de

Northwind, la Crête de Northwind, la Dorsale de Mendeleïev, la Vallée d'Indigirka, la Dorsale de Lomonossov et la Chaîne d'Arlis.

Plus on se rapproche du pôle, plus les conditions de navigation sont dangereuses. Ceci est dû à la présence du Gyre très capricieux et à des monstres inconnus venus du cœur de l'océan arctique. Mais il y a aussi un autre danger, les machines généticiennes qui sillonnent la partie de la Dorsale de Lomonossov où sont déployées de gigantesques tours noires.

Un étrange phénomène a également été enregistré dans les secteurs les plus proches du pôle, aux alentours de la Dorsale de Lomonossov. Ce phénomène s'appelle le Doigt Glacé de la Mort. C'est une appellation utilisée avant l'Exode et dont on a entendu parler pour la première fois dans un document de l'ancien temps retrouvé par les Veilleurs. Même si, à cette époque, ce phénomène n'avait pas la même ampleur, il semble identique dans son fonctionnement. Le Doigt Glacé de la Mort désigne un tourbillon de glace de plusieurs mètres de diamètre, qui plonge dans la mer, gelant tout sur son passage. Il faut des conditions très particulières pour observer un tel phénomène et, généralement, il faut

quelques minutes pour qu'il se forme. Dans la zone affectée, de plusieurs milles marins de diamètre, on est alors confronté à la formation extrêmement rapide de véritables lances de glace capables d'endommager les navires les plus fragiles et de transpercer des plongeurs en armures mécanisées légères. Le phénomène est souvent précédé de perturbations électromagnétiques assez difficiles à détecter mais qui permettent aux créatures marines de l'éviter la plupart du temps.

Le plus souvent les conditions de navigation dans la majeure partie du territoire de l'Alliance, c'est-à-dire dans la Mer des Tchouktches, la Mer de Sibérie Orientale et la Mer de Laptev, ne posent pas de problème. Cependant, on enregistre de plus en plus fréquemment des phénomènes violents et localisés dans des zones très localisées, qui disparaissent aussi rapidement qu'ils sont apparus. Tourbillons, siphons, accélération brusque des courants, décharges électromagnétiques, tempête du Flux ou véritables éclairs sous-marins, ces dangers sont totalement imprévisibles. Dans certains secteurs, des capitaines ont également signalé avoir percuté des formations de glace !

Au nord, vers la Plaine Abyssale du Canada, le Plateau des Tchouktches, la Crête de Northwind, la Dorsale de Mendeleyev et la Plaine Abyssale de Vrangél, les conditions de navigation dépendent beaucoup du Gyre Arctique dont l'influence peut parfois s'étendre dans toutes ces zones, et même jusqu'aux limites des trois principales mers contrôlées par l'Alliance.

Et il n'y a pas que les conditions sous-marines qui soient affectées. En surface, c'est bien pire. Des bouleversements majeurs du climat sont enregistrés dans toute cette partie du monde. Des tempêtes extrêmement violentes et de véritables ouragans balaient toute la région. Sur les terres émergées, sur les côtes de l'Alliance, les tornades givrantes sont fréquentes ainsi que des orages d'une rare intensité. Des débordements du Flux sont signalés de plus en plus souvent et des créatures cauchemardesques ont été aperçues. Toute la zone de la Sibérie est extrêmement froide et rocailleuse. On y enregistre souvent de véritables tempêtes de glace mais aussi des phénomènes comme le Calme Foudroyant ou le Froid Soudain (*Univers* page 324). Un des plus gros problèmes de ces conditions extrêmes en surface, réside dans le fait qu'ils affectent parfois les villes les moins profondes en endommageant les infrastructures. Pour l'instant, il n'y a jamais eu de catastrophes majeures, mais cela pourrait bien se produire un jour.

Toutes ces perturbations inquiètent particulièrement les scientifiques du monde entier qui les attribuent aux grandes tours noires génétiques déployées au pôle Nord et dans d'autres parties du monde.

Mouais, les tours génétiques... on va dire ça. Elles ont bon dos les machines génétiques. Et le refroidissement constant des eaux sur le territoire de l'Alliance, personne ne l'a remarqué ? Moi, j'mettrais ma main au feu que les savants fous de l'Alliance ne sont pas étrangers à l'affaire. Faut voir les trucs qui sont déployés dans les zones interdites, autour des villes ou carrément à la surface, ces espèces de cubes bizarres avec des trous dedans. Alors même si vous ne pouvez pas vous en approcher sans être pulvérisé, il suffit de suivre les énormes câbles qui en sortent et qui vont jusqu'aux villes... ça les alimente en énergie. Et comment ils la produisent cette énergie ?

Toute la région est de l'Alliance, principalement vers l'ancienne Alaska, est riche en pétrole, en gaz, en charbon et en minerais. Le Détroit de Bering est riche en poissons, en coquillages et en crustacés. La Mer des Tchouktches, la Mer de Sibérie Orientale et la Mer de Laptev offrent de larges zones sédimentaires exploitées par les usines polariennes. Les côtes de l'ancienne Russie regorgent de métaux comme le nickel, le palladium, le platine, le rhodium, le vanadium et le cobalt. Dans toute la zone de l'Arctique, on trouve également de nombreuses mines de diamant (l'Alliance en est le premier producteur mondial), des gisements massifs de gaz, de pétrole et d'impor-

tants gisements polymétalliques. Enfin, la pêche y est intensive quand les conditions le permettent.

Si jusqu'à récemment la présence de l'Alliance en surface s'était faite très discrète, les choses ont changé en moins de 3 ans. C'est à une véritable colonisation à laquelle nous assistons. Le Primarque a fait déployer des bases d'exploitation et des bases militaires sur les îles de Vrangél, les îles sibériennes, sur une grande partie de ce qui reste de l'Alaska et de la Sibérie (principalement sur la Presqu'île des Tchouktches et les Monts Tchersky). Mais la présence des Polariens à la surface s'étend également jusqu'au plateau de Sibérie centrale, en Asie Centrale, dans les Monts Oural et jusqu'aux Hautes Terres Kazakhes (hors des zones où se livrent les guerres menées par les machines folles, voir le chapitre consacré aux terres émergées). Certains rapports évoquent même des incursions dans les territoires européens contrôlés par l'Union Méditerranéenne. Si les relations avec cette dernière nation sont très tendues dans les mers du nord, à la surface on parle déjà d'escarmouches et de combats. Sur les terres émergées, les Polariens exploitent des mines, notamment d'importantes mines de diamant, mais ils installent également de véritables colonies dont le principal objectif est l'altération de l'écosystème grâce à la création de forêts artificielles. Les principaux sites d'exploitation sont situés sur les Monts Tchersky en Sibérie et sur la Chaîne de Brooks en Alaska.

Des rapports non confirmés font état d'une importante base militaire dans le Mont Pobeda (plus haut sommet des Monts Tchersky) qui protégerait un observatoire. L'Alliance Orbitale a également signalé dans la même région la présence d'une base de lancement pour des engins spatiaux. Les Orbitaux ont d'ailleurs très peu apprécié les lancements récents de satellites polariens échappant à leur contrôle. Ils menacent la nation du Primarque de les détruire purement et simplement. À leur tour, les Polariens ont menacé d'abattre les satellites en orbite basse. Cette menace est prise très au sérieux car l'Alliance a largement la technologie nécessaire.

APPROCHE DES CITÉS DE L'ALLIANCE

Il est difficile de pénétrer dans les eaux territoriales de l'Alliance sans être détecté par les barrières sonars disposées à l'est, à l'ouest et au sud. Ces barrières sont gérées par les bases d'exploitation militaro-industrielles de l'Alliance les plus proches dont les responsables décident ou non d'aller voir de plus près ce qu'il en est. Comme, en règle générale, vous devez disposer d'une autorisation temporaire ou permanente de naviguer aux frontières du territoire pour avoir accès aux villes ouvertes, les forces de protection ne se montrent pas très tatillonnes tant que vous ne vous dépassez pas ces villes. D'autant plus que les Polariens ne disposent pas d'énormément de navires et qu'il leur est difficile de tout contrôler. Ces dernières années, un des problèmes posés par l'Alliance, c'est de savoir quand exactement vous pénétrez dans ses eaux territoriales, puisque la nation du Primarque a lancé un grand programme d'expansion et commence à construire des bases au-delà des frontières admises par l'O.E.S.M..

Pour pénétrer en Alliance Polaire en toute illégalité, soit vous tentez votre chance en passant par les frontières est, sud et ouest en espérant ne pas être contrôlé ou en disposant d'un faux permis, soit vous vous risquez à passer par le nord. En effet, bien que la frontière nord dispose également de stations de détection, la plupart sont brouillées ou endommagées par le Gyre et ne détecteraient probablement pas l'Atlantis s'il déboulait par là. Cependant, c'est une route dangereuse et si vous ne savez pas quel chemin prendre et, surtout, quand le prendre, vous risquez de ne jamais arriver à destination. Certains contrebandiers se sont fait une spécialité du convoi par la région du pôle. Il est fortement recommandé de louer leurs services même si leurs tarifs sont exorbitants.

L'accès aux différents lieux de l'Alliance dépend essentiellement de l'endroit où vous souhaitez vous rendre. Autant le dire tout de suite, les bases d'exploitation militaro-industrielles sont normalement interdites d'accès et il vous faut une autorisation spéciale pour y accoster si vous ne voulez pas être intercepté par la chasse. Quand vous approchez d'une de ces bases, vous saurez très rapidement si

vous êtes repéré par les bases de détection avant d'être prié de passer votre chemin, par une série d'échos sonars que certains jugent « agressive ». Si cela ne suffit pas, et à moins que vous ne soyez en perdition, plusieurs chasseurs viendront vous rappeler à l'ordre.

En ce qui concerne les villes, il est assez aisé d'avoir accès aux cités frontalières, c'est-à-dire Iagna, Sibéria, Léonid et Barrow. Ce sont les villes « ouvertes » de l'Alliance même si, ces dernières années, Iagna s'est quelque peu refermée. Quand vous désirez accéder à l'une de ces villes, il vous suffit de vous en approcher et d'attendre votre prise en charge par la station de régulation de la navigation qui vous dépêchera un robot pour vous guider vers les docks. Dans les villes frontalières, les capitaines se plaignent de plus en plus souvent de ces robots mal entretenus qui ont tendance à tomber en panne à tout bout de champ ou à vous conduire par des itinéraires totalement fantaisistes.

Les dizaines de petites communautés rattachées aux villes sont, de loin, les plus faciles d'accès. Même si elles dépendent de l'Alliance, les choses s'y passent comme dans la plupart des communautés sous-marines et les forces de sécurité se préoccupent peu de ce qui s'y passe.

Les petites communautés rattachées aux villes de l'Alliance sont rarement soumises aux mêmes contraintes. En fait, les autorités les laissent vivre leur vie tant qu'elles s'acquittent de leurs tâches et ne posent pas de problème. On y trouve donc une ambiance assez similaire à celle des autres stations du monde entier. Il y a très peu, voire aucun androïde, quasiment pas de cyborg et un ou deux agents du gouvernement. Ces petites communautés sont souvent utilisées comme base d'opération par les pirates ou les contrebandiers. Mais ce sont aussi des havres pour les marchands quand ils en ont assez de l'ambiance morose des villes polariennes. Cependant, méfiez-vous, car plus vous vous rapprochez du cœur de l'Alliance, c'est-à-dire d'Arlis, et moins cela est vrai.

L'approche des villes d'Oursa, de Carak, d'Artica et de la toute récente Cryak s'avère beaucoup plus difficile. S'il demeure encore possible d'avoir accès sans trop de problèmes aux communautés environnantes, accoster dans l'une de ces villes nécessite une autorisation spéciale de la société Polyphème, autorisation qui sera vérifiée presque systématiquement par les forces de sécurité au débarquement.

Les villes en construction, Klan, Solar et Terrak, sont normalement des sites interdits, mais puisque l'on y recrute de la main-d'œuvre et qu'il faut bien les approvisionner en matière première, en nourriture et autres produits, et comme les postes de régulation de la navigation ne sont pas tous opérationnels, il est très aisé de s'y rendre et de faire affaire. De plus, les contrôles y sont quasiment inexistantes.

Quant à Arlis, c'est tout autre chose. Approcher de la Dorsale de Mendeleyen sans autorisation est suicidaire. C'est généralement dans ces eaux que croisent soit la Division Spectra, soit la Flotte amirale. Autant dire qu'ils ne font pas dans la dentelle quand on essaie de jouer aux plus malins avec eux. Même les communautés environnantes sont surveillées.

PERMIS DE SÉJOUR ET COMMERCE

Les permis de navigation s'obtiennent dans des grands centres commerciaux comme Équinoxe et sont principalement délivrés pour des opérations commerciales, à des travailleurs désireux de rejoindre l'Alliance ou même à des particuliers souhaitant juste visiter le territoire. C'est Polyphème qui gère tous ces permis. Aussi, si vous désirez vous rendre en Alliance Polaire légalement et pour la première fois, c'est dans une succursale de cette entreprise ou dans une ambassade

de l'Alliance qu'il faut vous rendre. Si vous avez déjà une autorisation et que vous voulez la renouveler, vous pouvez le faire directement dans une ville de l'Alliance. Les autorisations sont délivrées par échelon. Le premier échelon vous permet de vous rendre une seule fois dans une ville frontalière, le second échelon vous autorise à vous y rendre régulièrement, le troisième échelon vous permet de rallier les autres villes de l'Alliance à l'exception d'Arlis. Il n'y a rien à payer pour obtenir ces autorisations, uniquement un entretien avec un représentant de Polyphème. Les marchandises transportées vers et depuis l'Alliance Polaire ne sont pas taxées. Si vous êtes marchand et que vous voulez vendre des produits étrangers, vous n'aurez donc aucune taxe à acquitter. C'est certainement une des raisons pour lesquelles tant de compagnies commerciales sont attirées par la nation du Primarque. De même, les sociétés polariennes ne s'acquittent d'aucune taxe sur leur territoire pour vendre leurs produits à l'étranger. Autre atout important pour les marchands étrangers, la main-d'œuvre dans les docks pour décharger les marchandises est également gratuite. Elle est souvent assurée par des androïdes ouvriers quand ceux-ci ne sont pas en panne (les dockers humains n'apprécient guère les androïdes qui sont souvent les victimes de malencontreux « incidents »). Cependant, la liste d'attente est souvent longue et cela peut prendre des jours pour que l'on s'occupe de vous. Certains préfèrent alors faire appel à de la main-d'œuvre privée qui, elle, doit être rémunérée. Il est strictement interdit d'utiliser sa propre main-d'œuvre. Bien entendu, tout ce qui est entretien, stationnement, réparations et carburant est payant... et c'est assez cher.

Notez que dans les petites communautés où il y a peu ou pas d'androïdes, les déchargements sont payants ou c'est à vous de vous débrouiller.

Les entretiens pour obtenir un permis de navigation se déroulent soi-disant avec un employé de Polyphème... en fait, c'est à un agent de l'État à qui vous avez affaire, une fouine aux ordres d'Helm Garrad, le responsable du D.S.C., le Directoire de la Sécurité Civile, souvent appelé le Directoire. Alors faites très attention à ce que vous dites. Ces types ont généralement des implants qui leur permettent de se rendre compte si vous mentez. Je vous assure, pour l'avoir fait plusieurs fois, que ça n'a rien d'un entretien agréable. Votre interlocuteur, ou votre interlocutrice - ce sont les pires - vous pose tout un tas de questions qui n'ont rien à voir avec l'affaire. Et puis ils n'ont aucun humour. Pour moi, ces gens sont pas sains... ils ont quelque chose qui va pas dans leur comportement. Face à eux, vous avez un peu l'impression de vous retrouver à poil. Un peu comme avec les empathes de la République... Autant dire que si vous avez provoqué le moindre trouble en Alliance Polaire, vous pouvez dire au revoir à votre permis. Autre précision importante, évitez de confondre la société de transport polarienne Polyphème avec le Département Polyphème de la République du Corail... c'est peut-être bête comme remarque mais j'ai un ami à qui c'est arrivé.

Avoir un droit de navigation ne vous autorise pas pour autant à séjourner sur le territoire de l'Alliance. En règle générale, cependant, tout accord de navigation est accompagné d'un droit de séjour plus ou moins long, surtout que les Polariens savent qu'attendre le transfert des marchandises peut prendre un certain temps. Vous pouvez obtenir un droit de séjour temporaire puis, une fois sur place, négocier un permis plus long si vous avez de solides arguments. Ce permis prolongé s'obtient auprès des services de sécurité où vous aurez droit à un nouvel entretien. Selon les endroits où vous vous rendez, il sera plus ou moins facile d'obtenir ce que vous voulez. Dans les petites communautés rattachées aux villes, c'est assez facile et le plus souvent presque automatique : il suffit d'en parler au chef de la sécurité locale et parfois même juste au responsable du port. Dans les villes frontalières, cela pose rarement un problème, même si là vous ne pou-

vez couper à l'entretien. Ailleurs, c'est franchement plus difficile et il vous faut vraiment des arguments convaincants. Si vous restez plus longtemps que prévu, un avis vous concernant est automatiquement diffusé par les forces de l'ordre. En effet, dès que votre présence est signalée dans un port, votre séjour est automatiquement enregistré. Si, à la date limite, votre départ n'est pas enregistré, l'alerte est donnée aux forces de sécurité et vos biens mis sous scellés. Vous avez alors intérêt à avoir une bonne excuse. De toute manière, vous passerez quelques jours en cellule et, si vous n'avez commis aucun crime, vous serez raccompagné à la frontière avec une interdiction de séjour.

Notez que dans les petites communautés rattachées aux villes, il est très rare que cette procédure soit respectée. Tout d'abord parce que ces communautés ne disposent pas du système informatique nécessaire, ensuite parce que les agents de l'État y sont rarement présents et, enfin, parce que les gens de ces stations s'en fichent et apprécient particulièrement les visiteurs.

Il existe bien évidemment des moyens de contourner la règle, grâce à de faux permis de séjour, la corruption de gens qui peuvent modifier les dates d'entrée et de sortie (souvent des responsables des docks ou des agents de sécurité), des contrebandiers qui ont à leur disposition des informaticiens capables de modifier les bases de données, etc.

CONTRÔLES ET FORCES DE SÉCURITÉ

Dans les petites communautés rattachées aux villes, la sécurité fonctionne comme dans toutes les autres stations du monde sous-marin. Il y a généralement un chef de la sécurité qui s'occupe de tout et les forces de l'ordre sont quasiment absentes. Cependant, il faut tout de même vous méfier puisque absolument n'importe qui peut se révéler être un agent du Directoire.

Dans les villes, les forces de sécurité sont plus présentes. Les forces de sécurité conventionnelles s'assurent qu'aucun trouble ne vienne perturber la vie des citoyens et elles sont souvent épaulées par quelques contingents d'androïdes de sécurité. Cependant, ces derniers n'interviennent qu'en cas de gros problème. On les voit rarement et ils restent confinés dans des niches disposées un peu partout dans les villes. Ces niches sont incorporées dans les parois des cour-sives. Certaines sont visibles de tous pour dissuader d'éventuels fau-teurs de troubles, mais beaucoup sont camouflées et, jusqu'à ce qu'on les ouvre, on ne peut les distinguer des parois métalliques des stations.

Chaque ville dispose également d'un bureau du Directoire et d'agents chargés d'espionner la population. Sachez qu'en Alliance Polaire, tout ce que vous dites ou faites, ainsi que toutes vos commu-nications, peuvent être enregistrés. Des micros et des caméras sont dissimulés un peu partout et tout ce qui est enregistré est transmis au Centre de Traitement des Données Locales du Directoire (com-munément désigné par l'acronyme C.T.C.) le plus proche. Là, des employés sont chargés de débusquer le moindre signe de dissidence. Ils sont aidés dans cette tâche par des logiciels recherchant des mots clefs ou des phrases « inhabituelles ». Ces logiciels sont remis à jour presque chaque semaine puisque les criminels ne cessent de modifier le vocabulaire qu'ils emploient.

Ça, c'est assez amusant et perturbant en Alliance Polaire. Quand vous fréquentez les milieux un peu louches, il y a des types qui parlent en employant des mots totalement incompréhensibles ou absurdes. On appelle ça, le Langage Obscur, et il n'est utilisé qu'en Alliance Polaire. Il obéit à certaines règles, mais il reste totalement opaque pour un néophyte. Il est essentiellement utilisé pour « rendre fou » les logiciels du C.T.C.

Dans les installations autour d'Arlis, la sécurité est renforcée. Non seulement les androïdes sont présents en nombre mais ils sont aussi dirigés par des cyborgs beaucoup plus redoutables. Les agents du Directoire sont omniprésents et on vous fait clairement comprendre qu'il vaut mieux éviter d'avoir affaire à eux.

Autre élément intéressant de la sécurité en Alliance Polaire, c'est l'utilisation des implants polypacks. Cyborgs, androïdes et même des individus normaux peuvent être équipés de ces appareils assez éton-nants qui se divisent en deux catégories : les implants partiels et les implants intégraux. Un implant partiel permet juste à celui qui en est doté de contacter un opérateur qui pourra guider cet individu si une urgence exige qu'il accomplisse une tâche pour laquelle il n'est pas formé. Par exemple, effectuer un massage cardiaque. L'individu qui est doté de cet implant est alors guidé dans ses gestes par un spécia-liste et par un affichage en trois dimensions qui est projeté dans son champ de vision.

Les implants intégraux sont plus rares et permettent à un opé-rateur de littéralement prendre le contrôle de la personne qui en est équipée pour parer au plus pressé. Effectivement, même avec un im-plant polypack, il est difficile de transformer un agent administratif, dont l'organisme n'est pas forcément adapté à certaines opérations, en commando d'élite ou en chirurgien. Mais cela permet cependant de traiter des situations d'urgence. Peu de cyborgs sont dotés de ces implants. Quant aux androïdes, dont on peut modifier la program-mation à distance, il est normalement inutile de les en équiper. Ce-pendant, ils disposent tous d'une interface spéciale qui permet à un opérateur distant d'en prendre le contrôle.

Les implants polypacks sont surtout utilisés dans la région d'Arlis où un cyborg sur dix et environ 5 % de la population en sont équipés. Dans les autres villes, à peine 1 individu sur 100 les utilise et presque aucun cyborg. Le problème dans ces villes réside dans le manque d'opérateurs spécialisés. Bien entendu, il y a des programmes de données utiles pour expliquer comment effectuer telle ou telle tâche, mais il ne faut pas compter être guidé par un chirurgien de renom ou par un commando des forces spéciales ailleurs qu'à Arlis.

Les implants sont, bien entendu, munis de capteurs audio et vidéo ainsi que d'une balise pour guider les secours. Ils ne fonctionnent que dans les villes de l'Alliance même si certaines rumeurs évoquent des dispositifs de contrôle portable (voir chapitre sur l'équipement). Notez aussi, qu'ils sont très sensibles aux perturbations électromagnétiques.

La première fois que j'ai vu l'utilisation d'un implant polypack, ça m'a fichu la trouille de ma vie. Dans une zone commerciale, un type a sorti un flingue avant de faire feu sur deux agents de sécurité et de détalier dans ma direction. Il y avait trois personnes près des agents, deux gars pas très impressionnants et une jeune femme. L'un des gars a dû activer son implant car alors que tout le monde criait et cherchait à se mettre à l'abri, lui il a ramassé d'un geste sûr l'arme d'un des policiers et, alors que son visage était déformé par la peur et qu'il avait de toute évidence soulagé sa vessie, je l'ai vu calmement viser le fugitif et l'abattre. Il ressemblait à une sorte de marionnette jusqu'à ce que l'opérateur le libère et qu'il tombe par terre comme si on lui avait coupé les fils.

Ce qu'il y a d'effrayant avec ces implants, c'est que d'après ce que j'ai entendu dire, on peut les pirater. Et les histoires ne manquent pas à ce sujet. J'ai entendu des histoires de pauvres gars forcés de se battre entre eux par des seigneurs du crime qui trouvaient ça très amusant de les manipuler à distance. Alors même si officiellement l'État tente de trouver une parade au piratage des implants polypacks, les brillants techniciens de l'Alliance n'ont toujours pas trouvé la solution... ou ils ne veulent pas la trouver, c'est tout de même bien pratique de pouvoir prendre le contrôle de n'importe qui pour lui faire faire les pires besognes.

En Alliance Polaire, la surveillance est donc pour une bonne part assurée par des appareils électroniques. C'est bien là sa faiblesse car on peut les détériorer, les brouiller et s'en prémunir par différentes méthodes. C'est surtout vrai dans les secteurs les moins sécurisés ou les zones les plus vastes comme les entrepôts, les docks ou les hangars. Alors, bien entendu, ce ne sera pas aussi facile à Arlis que dans une ville frontière. Et puis tout dépend de l'endroit surveillé. Les criminels de tout poil se sont fait une spécialité de la neutralisation de tels systèmes. C'est pour cette raison que le Directoire compte avant tout sur ses agents implantés. Qui que vous côtoyiez en Alliance Polaire, il se peut qu'il s'agisse d'un agent du Directoire, officiel ou pas. Les hommes du D.S.C. se sont fait une spécialité de l'utilisation du chantage pour pousser n'importe quel individu lambda à travailler pour eux.

Les contrôles dans les coursives ou les inspections de navires sont fréquents dans toutes les villes de l'Alliance Polaire. Cependant, si aucun agent du Directoire n'est présent, vous pouvez généralement corrompre les forces de sécurité pour qu'elles regardent ailleurs.

ARMEMENTS ET CONTREBANDE

Dans les petites communautés, personne ne vous dira rien si vous possédez une arme légère même si ce n'est pas très courtois de votre part. Généralement, seule une petite arme blanche est considérée comme acceptable.

Dans les villes, les armes sont interdites purement et simplement. Les forces de sécurité peuvent à la rigueur laisser passer un petit couteau, mais toutes les autres armes sont prohibées. Les criminels doivent donc redoubler d'imagination pour dissimuler leur arsenal. Mais le plus souvent, ils se contentent de faire entrer tous les produits interdits par d'autres accès moins officiels.

Malgré toutes les mesures de sécurité déployées en Alliance Polaire, n'allez pas croire que la contrebande est inexistante. Bien au contraire, elle est assez florissante dans les petites communautés et même dans les villes, y compris à Arlis. La corruption est présente comme partout ailleurs et bon nombre de responsables touchent des dessous de table pour fermer les yeux. Il faut aussi signaler que les rémunérations des employés de l'État ne sont pas très généreuses dans la nation du Primarque. Aussi, tant que le Directoire ne se mêle pas de l'affaire, il est assez fréquent de pouvoir corrompre un chef de la sécurité, un responsable des docks, etc.

De plus, les contrebandiers et les criminels utilisent les petites communautés périphériques comme bases d'opération et s'arrangent pour ménager des accès secrets aux installations des villes. À Iagna, une enquête du Directoire a permis de découvrir un tunnel enterré de 2 milles marins de longueur reliant une station enterrée à un dock aux abords de la cité.

Enfin, quelques organisations criminelles ont carrément des accords avec certains dirigeants et exercent librement leur activité tant qu'elles paient.

Les Polariens sont friands des produits du marché noir puisque bon nombre des produits des autres pays des nations sont interdits. Produits alimentaires, vêtements, médicaments, parfums, etc. sont autant de denrées qui fleurissent sur les étals des zones commerciales clandestines. Le Directoire est parfaitement au courant et préfère laisser faire tant que la population demeure soumise. En revanche, ceux qui vendent des armes doivent le faire dans la plus grande discrétion car cette activité n'est absolument pas tolérée.

Les autorités traquent aussi sans merci certains contrebandiers qui se livrent au transport d'individus, les Passeurs. Ces derniers ont des réseaux organisés pour faire entrer des gens sur le territoire ou les en faire partir. On raconte même que certains de ces passeurs conduiraient des cyborgs vers la surface. Une rumeur prétend que quelques-uns de ces criminels connaîtraient des accès secrets à Arlis.

Dans la même catégorie d'individus, le Directoire fait tout ce qui est en son pouvoir pour éliminer les trafiquants d'androïdes et de cyborgs (même s'ils sont assez rares) et, surtout, tous les groupes

criminels susceptibles de voler et de revendre des technologies polariennes.

Il est aussi important de signaler que tout autour du Plateau de Sibérie Centrale, hors des eaux territoriales officielles de l'Alliance, il est fréquent de rencontrer des récupérateurs d'épaves, des pilliers de ruines et des membres des Charognards qui montent des expéditions à la surface pour récupérer des épaves. En effet, le Plateau de Sibérie Centrale est une des régions où des machines folles se livrent une guerre sans merci. Aussi, pour ceux qui n'ont pas froid aux yeux, c'est l'endroit idéal pour trouver du matériel. Les villes de Nobra et de Xal, ainsi que toutes les communautés le long des côtes servent souvent de base arrière pour ces opérations.

STATIONS DE DÉFENSE ET BASES MILITAIRES

La plupart des stations militaires de l'Alliance sont petites et assez bien dissimulées dans le relief sous-marin. Ces installations sont gérées par des complexes plus importants, les bases d'exploitation militaro-industrielles polariennes. Ces dernières, qui accueillent chacune entre 1 000 et 2 000 personnes, s'occupent aussi bien de la gestion des usines d'extraction et de production que du contrôle des stations militaires. En fait, le Primarque, sous couvert d'aller exploiter un gisement de pétrole, installe une unité de production avec une base militaire. Les bases militaro-industrielles sont donc à la fois des complexes militaires et des centres de production gérés par l'armée. Quand les bases sont installées hors des frontières de l'Alliance, ce qui est le cas pour la plupart des installations récentes, elles supervisent l'exploitation des ressources de la région mais aussi le déploiement de stations militaires plus petites pour protéger la nouvelle frontière.

Chaque base d'exploitation militaro-industrielle est dirigée par un Maître Principal des Ressources Stratégiques et par 2 conseils, un Conseil Stratégique et un Conseil Industriel. Au Maître Principal de concilier les intérêts des deux parties et de trancher les désaccords. La main d'œuvre employée est souvent constituée d'un personnel civil réquisitionné, d'androïdes et de cyborgs. Les conditions de travail y sont paraît-il extrêmement rudes.

On trouve ces bases d'exploitation sur les frontières nord, sud, est et ouest. Il y en a un peu plus de 30, désignées par une lettre de l'alphabet grec (avec un chiffre romain si la lettre est utilisée plusieurs fois). De plus en plus souvent, elles sont installées au-delà des limites territoriales admises de l'Alliance.

Pour compléter ce dispositif, les Polariens déploient quatre importantes stations de défense, des forteresses surarmées, clairement identifiées dans le Détroit de Bering, 2 à l'ouest de Iagna et 2 à l'est de Barrow. La frontière nord ne compte aucune station de défense majeure mais de nombreuses petites stations militaires.

Arlis peut être considérée comme une forteresse tellement la ville est dotée de postes de défense dont de puissants canons supercalibres de 406 mm installés sur la montagne.

L'Alliance serait aussi dotée de plusieurs stations de défense mobiles dont on ne sait pas grand-chose à l'heure actuelle.

Enfin signalons que près de chaque grande ville de l'Alliance Polaire, il y a des secteurs totalement interdits et fortement protégés. Ces secteurs enferment presque tous, selon de rares observateurs, d'étranges cubes noirs qui flottent entre deux eaux dans les courants ou qui sont déployés à la surface. Ces secteurs sont protégés par des champs de mines, et des postes de défense redoutables, équipés de canons à énergie. Si on ignore ce que sont ces cubes, on les retrouve également à la surface le long des côtes contrôlées par l'Alliance et près de leurs bases terrestres avancées.

À la surface d'ailleurs, en quelques années l'Alliance Polaire a déployé un nombre impressionnant d'installations militaires. Ces dernières protègent bien entendu les usines automatisées que les Polariens contrôlent mais aussi de nouvelles installations, comme l'observatoire des monts Tchersky, la forêt du Lac Baikal et d'autres sites où les hommes du Primarque se livrent à d'étranges expériences.

TARIFS, ALIMENTATION, BOISSONS, LOGEMENTS, DOCKS_

Dans les villes de l'Alliance Polaire, le choix est simple : soit c'est gratuit, soit c'est cher. Les transports de la société Polyphème, quand il y en a, sont gratuits ; les déchargements de vos marchandises par les autorités portuaires sont normalement gratuits ; les cantines de l'État, où l'on mange une bouillie protéinée ainsi que des soupes de poissons (assez bonnes d'ailleurs), sont gratuites ; les soins médicaux de base, avec lesquels on a de bonnes probabilités de finir cyborg en cas de gros problème, sont gratuits. Tout le reste est très cher. Si le produit est issu des usines polariennes, cela reste encore accessible mais il faut compter environ 10 % de plus qu'ailleurs pour les produits manufacturés et 20 % plus chers pour les produits alimentaires. Pour tout produit qui vient de l'étranger, il faut compter un tarif supérieur d'au moins 50 %. Quant aux mets de luxe importés, on n'en trouve qu'au marché noir à des tarifs exorbitants (+100 à +1 000 %). Il en va de même pour les vêtements. En revanche, les alcools ne sont pas très chers. Il faut dire que l'ambiance dans les stations polariennes est assez déprimante. Non seulement à cause de leur mode de vie mais aussi par manque de décorations ou d'installations comme les luminaires solaires.

Les services sont assez onéreux mais on trouve d'excellents techniciens dans les villes du Primarque. De plus, l'Alliance regorge de pièces détachées et d'appareils en tous genres qui sont très prisés par la clientèle étrangère. Il est tout à fait possible en Alliance Polaire d'avoir l'autorisation de venir faire modifier et armer son bâtiment dans certains docks prévus à cet effet. Le tout est d'avoir l'aval des autorités et votre bâtiment sera escorté hors des eaux territoriales une fois le chantier achevé.

Les logements mis à disposition par l'État sont gratuits mais ce sont soit des salles communes, soit des blocs d'habitation souvent insalubres dotés de petites chambres de 3 m². Dans certaines villes, plusieurs personnes logent dans des espaces aussi réduits. Il y a également des hôtels et des résidences plus spacieuses mais qui coûtent très chers.

Dans les petites communautés dépendantes des villes, on mange mieux et à un tarif normal si ces communautés ont une activité en lien avec l'alimentation. Il est aussi possible d'y trouver des produits moins chers. Ce sont souvent des articles qui proviennent du marché noir. En revanche, les services rendus sont beaucoup plus onéreux (50 % plus chers). Notez que les coûts indiqués s'appliquent principalement aux étrangers et que le paiement, quand on n'a pas affaire à un service dépendant de l'État, est rarement demandé en sol mais plutôt en marchandises.

Quant à la prostitution, elle n'est pas officialisée en Alliance Polaire et se limite à un service de base souvent pratiqué dans les endroits les moins surveillés et les plus dangereux. Malgré plusieurs tentatives dans ce domaine, les multiples essais pour concevoir un androïde destiné à ce genre de tâche n'ont jamais rien donné de vraiment satisfaisant.

Services	Coût (en sols)
Mécanicien	2 000 à 9 000/jour de travail
Électronicien	4 000 à 12 000/jour de travail
Cybernéticien	2 000 à 10 000/jour de travail
Médecin	Gratuit (État) / 2 000 à 20 000/jour de travail
Prostitution	500 à 1000
Hospitalisation	Gratuite (mais risquée) ou 2 000 par jour (moins risquée)

Locations	Coût	Caution
Armure non-armée	50 sols par tonne/jour	10 %
Véhicule sous-marin (moins de 20 t)	60 sols par tonne/jour	10 %
Véhicule sous-marin (plus de 20 t)	(800+1/tonne) sols/jour	10 %
Atelier	800/jour/niveau	non (autorisation du Directoire requise)
Hangar équipé	900 à 10 000/jour/niveau	non (autorisation du Directoire requise)
Hangar non équipé	400 à 6 000/mois	non
Laboratoire	600 à 1 200/jour/niveau	non (autorisation du Directoire requise)

Tarifs des habitations	Surface par chambre	Prix
Logements de l'État	3 m ²	gratuits
Hôtel commun	6 m ²	120 à 280 sols par jour
Hôtel de prestige	40 m ²	2 000 à 6 000 sols par jour
Hôtel de l'élite	200 m ²	20 000 à 100 000 sols par jour
Chambre commune	1 lit	gratuit
Escaliers	Interdit	
Ruelles	Interdit	
Quartier individuel petit	4 m ²	3 000 à 5 000 sols par mois
Quartier individuel moyen	12 m ²	6 000 à 15 000 sols par mois
Quartier individuel luxe	30 m ²	30 000 à 60 000 sols par mois

Espace de vente	coût par jour
Coursive (dans les rues, espaces réglementés)	Gratuit dans les espaces définis
Place (places commerciales, espaces réglementés)	10 à 500 sols le m ²
Intérieurs (dans une "boutique")	40 à 1 000 sols le m ²

Stations d'arrimage*	Coût en sols**
Exo Alpha	10 par heure
Exo 0	20 par heure
Exo 1/Exo2	30 par heure
Exo 3	40 par heure
Exo 4	60 par heure
Exo 5	80 par heure
Exo 6	100 par heure
Exo Oméga / Navire jusqu'à 20 t	120 par heure
Navire jusqu'à 40 t	200 par heure
Navire jusqu'à 60 t	260 par heure
Navire jusqu'à 80 t	320 par heure
Navire jusqu'à 120 t	420 par heure
Navire jusqu'à 240 t	660 par heure

Navire jusqu'à 540 t	1 100 par heure
Navire jusqu'à 800 t	1 500 par heure
Navire jusqu'à 2 000 t	3 000 par heure
Navire jusqu'à 16 000 t	11 000 par heure
Navire jusqu'à 50 000 t	23 000 par heure
Navire jusqu'à 100 000 t	37 000 par heure
Navire jusqu'à 160 000 t	50 000 par heure
Navire jusqu'à 220 000 t	62 000 par heure
Tonnage supérieur à 200 000 t****	variable (minimum 70 000 par heure)
Remorqueurs***	5 à 15 sols la tonne (minimum 4 000 sols)

* une marge de + ou - 10 % est tolérée pour le tonnage des véhicules.
** pour les stations d'arrimage gérées directement par les autorités, le forfait à la journée est calculé sur 12 heures. Pour celles qui sont gérées par des sociétés privées, le forfait au mois est calculé sur 18 jours. Les hangars privés sont rarement libres.
*** si un navire a besoin de remorqueur pour s'arrimer (à cause d'une panne ou d'autre chose).
**** Uniquement dans certains ports et cités.

CONTEXTE HISTORIQUE_

Les informations présentées dans la première partie de ce supplément détaillent l'Alliance telle qu'elle apparaît au monde en mars 569, après les Foudres de l'Abîme et au début des événements des romans Domination. Dans la seconde partie réservée au MJ, nous détaillons tous les secrets de la nation du Primarque. Les MJ peuvent donc s'appuyer sur ces contextes historiques comme toile de fond pour leurs campagnes.

Ainsi, il est tout à fait possible de développer des intrigues secondaires mêlant les buts d'une campagne et la tension sans cesse croissante entre les nations du monde sous-marin. Les MJ peuvent aussi évoquer certains faits en toile de fond pour rendre leur univers plus réel et plus vivant. La plupart de ces faits divers peuvent prendre la forme de rumeurs.

Le maître de jeu est, bien entendu, libre d'imaginer ses propres rumeurs, en gardant à l'esprit que, dans les océans, l'information circule lentement (quasiment pas dans les stations reculées) et, surtout, qu'elle est presque toujours déformée. Il faut aussi noter que les nouvelles sont très appréciées par les membres des communautés isolées et qu'il est facile d'être accueilli dans une station juste parce qu'on a quelque chose à raconter.

ÉVÉNEMENTS MAJEURS EN ALLIANCE POLAIRE DE JANVIER 568 À MARS 569_

- **Janvier 568** : destruction d'une flotte du Primarque dans le sillon de Lau-Havre par des pirates. Tensions diplomatiques avec l'Hégémonie.
- **Mars 568** : l'Alliance Polaire lance un satellite indépendant. Plainte officielle de l'Alliance Orbitale.
- **Juillet 568** : attentat sur Iagna attribué à un mouvement de sédition. Renforcement des effectifs du Directoire dans la ville.

- **Septembre 568** : une révolte armée éclate à Oursa, les flottes du Primarque isolent la ville. La répression est terrible et fait plus de 1 200 morts.
- **Octobre 568** : Oursa est pacifiée et de nouveau ouverte.
- **Novembre 568** : destruction d'une seconde flotte polarienne, cette fois-ci par la Communauté du Léviathan. Début de la réorganisation complète des flottes de l'Alliance. Début des travaux de construction de la ville de Klan.
- **Décembre 568** : une rumeur se répand dans les villes polariennes concernant un prophète parmi les cyborgs. Déploiement de la Flotte amirale de l'Alliance dans le Déroit de Bering. La tension grandit avec la Communauté du Léviathan.
- **Janvier 569** : l'Alliance Polaire procède au lancement d'une sonde spatiale et annonce le prochain lancement d'une navette. Le Primarque affiche également sa volonté de construire une station spatiale indépendante afin de fabriquer ses propres vaisseaux d'exploration.
- **Janvier 569** : les orques de la Plaine Abyssale de Vrangél menés par un orque empereur détruisent deux navires polariens. La Division Spectra est déployée dans la région.
- **Février 569** : la situation à Iagna est de plus en plus tendue, le mouvement de sédition prend de l'ampleur. La ville se referme.
- **Février 569** : après une apparente détente, la situation entre Maul et Uldson s'envenime à nouveau. Des navires du Primarque sont détectés au large de la Baie d'Hudson.
- **Mars 569** : affrontements en Sibérie entre des troupes de l'Alliance et des troupes des Exilés.
- **Mars 569** : affrontement en surface dans les Hautes Terres Kazakhes entre des troupes de l'Alliance et des escouades de l'Union Méditerranéenne. Dans la Mer de Sibérie, on passe à deux doigts d'un incident majeur entre les flottes des deux nations.
- **Mars 569** : incursion de troupes polariennes au cœur des terres émergées de l'Amérique du Nord. Elles sont repérées par des unités hégémoniennes mais battent aussitôt en retraite.
- **Mars 569** : une tornade gigantesque de plusieurs dizaines de kilomètres de diamètre se forme pendant quelques heures autour des installations généticiennes du pôle Nord.
- **Mars 569** : une explosion nucléaire est détectée sur le plateau de Sibérie Centrale. L'explosion est attribuée aux machines folles.

DATES IMPORTANTES EN ALLIANCE POLAIRE_

- **26 février** : anniversaire de la création de l'Alliance Polaire. C'est généralement l'occasion de fêtes relativement fastueuses dans les villes de l'Alliance. « Relativement » car, dans les faits, c'est surtout à Arlis que cet événement est commémoré.
- **30 mars** : c'est le Jour de l'Unité. La nation doit se montrer une et indivisible et traquer les dissidents. La délation est fortement récompensée en cette journée et il n'est pas rare d'assister au lynchage public de soi-disant conspirateurs. En règle générale, les étrangers évitent de se trouver dans une ville de l'Alliance à cette date.
- **6 mai** : anniversaire de la mort de Paul Quercy. C'est un jour de deuil national où la coutume veut que l'on se recueille et qu'on reste silencieux. On y fête aussi tous les héros tombés pour la nation.
- **12 août** : c'est le Jour du Primarque au cours duquel la population est censée remercier le maître de l'Alliance pour sa bienveillance. Traditionnellement, les gens se réunissent sur les places



des villes pour chanter des hymnes à la gloire de l'Alliance et du Primarque. Si ces fêtes sont assez fréquentées, c'est que les services de l'État y distribuent de l'alcool gratuitement. En revanche, la sécurité est renforcée et les androïdes sont tous activés.

- **22 novembre** : c'est le jour de repos accordé officiellement par le Primarque à sa population. Il est interdit de travailler en ce jour, sauf si vous occupez un poste de sécurité important.
- **24 décembre** : c'est le Jour des élus. Cette date très importante marque le jour où la nation honore ceux et celles qui pourront rejoindre le jardin des élus. Mais c'est aussi le jour où les nouveaux-nés jugés parfaits de ce même jardin sont conduits auprès du Primarque pour avoir l'immense honneur de le servir toute leur vie.

RELATIONS AVEC LES AUTRES NATIONS ET FACTIONS

Alliance Orbitale : la tension entre l'Alliance Orbitale et la nation du Primarque ne cesse de croître. Le Primarque a affiché sa volonté de devenir indépendant dans le domaine spatial et ce n'est pas du tout du goût des Orbitaux. Cependant, ces derniers savent que l'Alliance Polaire dispose d'une technologie susceptible de menacer ses installations spatiales. C'est un des grands problèmes des Orbitaux qui n'ont aucune protection efficace contre les armes antisatellites qui commencent à proliférer. L'Alliance Orbitale a d'ailleurs lancé un vaste programme de recherche dans ce domaine. En conséquence, la nation du Primarque ne bénéficie plus pour l'instant de l'aide des Orbitaux. Toutes les demandes provenant de signaux enregistrés comme appartenant aux Polariens sont ignorées. Il est avéré que depuis qu'ils sont ignorés, les Polariens multiplient les piratages des satellites ou utilisent des balises enregistrées par d'autres organisations ou des organisations carrément fictives. De plus, les Orbitaux ne fournissent plus aucune donnée au Conseil Scientifique du Primarque. Sur Équinoxe, les plaintes des deux camps l'un envers l'autre, se multiplient.

Amazonia : cette petite nation intéresse très peu le Primarque à l'exception de quelques échanges de médicaments contre des produits de haute technologie. Cependant, certaines anciennes rumeurs prétendent qu'il aurait existé, il y a bien longtemps, une relation étroite entre le Primarque et cette nation, des transactions secrètes et des recherches communes sur de singulières substances dont on ne sait pas grand-chose. Une autre rumeur veut que certains chercheurs polariens travailleraient en étroite collaboration avec leurs homologues d'Amazonia dans le domaine des organismes bio-synthétiques et des maladies rares.

Communauté du Léviathan : la tension est vive avec la mystérieuse communauté du Léviathan. Il faut dire que c'est toute une flotte polarienne qui a été anéantie lors d'une attaque fulgurante de monstres gigantesques. Les Polariens ne s'étendent pas trop sur le sujet mais leur colère est grande. Malgré tout, la communauté des aléoutiennes est une menace au potentiel totalement inconnu, aussi il est difficile, même pour le Primarque, de lui déclarer la guerre. D'autant que la flotte polarienne n'avait clairement rien à faire là où elle se trouvait et qu'elle avait été avertie avant l'attaque. Aussi, les polariens, après une démonstration de force pendant quelques mois en déployant leur flotte vers le sud, ont tout bonnement laissé retomber la pression. On imagine que le Primarque a dû fulminer mais il s'est fait une raison.

Confédération d'Enderby : la confédération maîtrise parfaitement l'art d'entretenir des bonnes relations avec tous les états du monde sous-marin et d'accepter leurs ressources sans jamais prendre parti pour quiconque. Elle le démontre une nouvelle fois avec l'Alliance Polaire, nation avec laquelle elle aurait signé un parte-

nariat pour une mission commune au Pôle Sud. Les scientifiques du Primarque seraient déjà sur place. Inutile de dire que cela contrarie beaucoup les Coralliens et les Hégémoniens.

Confrérie des Veilleurs : même si les navires des Veilleurs sont autorisés à naviguer dans les eaux de l'Alliance en cas de nécessité, le Primarque préfère nettement régler lui-même les problèmes sur son territoire. Les demandes d'interventions des Veilleurs pour enquêter sur certains « incidents » dans le domaine polarien restent le plus souvent lettre morte. Quant aux problèmes soulevés par les installations du Primarque hors de ses eaux territoriales, les membres de l'O.E.S.M. se contentent généralement de hausser le ton mais ne vont jamais plus loin. Quand on dépêche des navires Veilleurs pour tenter d'intimider les Polariens, cela ne semble pas émouvoir beaucoup ces derniers. Les bâtiments internationaux finissent donc toujours par faire demi-tour.

Culte du Trident : l'Alliance Polaire pose toujours un problème au Culte, puisque le Primarque refuse souvent de se plier aux demandes de l'O.E.S.M. et qu'il bafoue fréquemment les lois internationales. Il faut constamment rappeler cette nation à l'ordre en ce qui concerne l'envoi régulier de jeunes volontaires pour la Confrérie des Veilleurs et de personnes fécondes. Quant aux individus qui seraient susceptibles de libérer l'effet Polaris, c'est à croire qu'il n'en existe pas sur le territoire de l'Alliance. Beaucoup de prêtres soupçonnent les Polariens de purement et simplement les éliminer. Et c'est sans parler des répressions violentes, de l'annexion de territoires entiers et des ressources naturelles qui vont avec et du massacre systématique de certaines espèces aquatiques protégées par les conventions internationales. Les commissions d'enquête décidées sur Équinoxe ont beau se succéder, le Primarque ne veut pas d'elles sur son territoire. On peut donc s'inquiéter du refroidissement des eaux polariennes mais impossible d'y dépêcher une mission d'étude officielle. Le Culte, comme les Veilleurs, a les mains liées. Cependant, il a récemment été négocié avec les Polariens l'envoi d'un navire monastère à Arlis, pour évoquer tous ces problèmes avec les dirigeants de cette nation.

Enclave de fer : officiellement, il n'existe aucune collaboration entre le Primarque et cette mystérieuse organisation. Cependant, certains rapports font état de la présence de troupes de l'Enclave sur le territoire de la Sibérie et, plus généralement, un peu partout sur le continent asiatique et même jusqu'en Europe. Ces mêmes rapports indiquent aussi la présence de troupes des deux camps dans la même région. Sans parler ouvertement de connivence, certains voudraient tout de même savoir quelle est la nature exacte de la relation entre les Polariens et l'Enclave.

États du Rift : il n'y a aucune relation directe avec le Rift. Cependant, les produits de contrebande issus de cette nation sont très appréciés par les Polariens.

Fédération du Cap : la fédération n'a jamais eu de relations avec l'Alliance Polaire, mais elle aurait récemment passé un accord pour obtenir des robots Mantis - le même modèle que celui vendu aux Coralliens.

Fraternité du Soleil Noir : cette organisation est presque totalement absente des territoires de l'Alliance. Il est possible qu'elle y dispose de quelques bases secrètes ou de quelques agents, mais c'est à peu près tout.

Ligue Rouge : les relations entre ces deux nations ont toujours été très limitées et se bornent à quelques échanges économiques et technologiques. Il semble cependant que des accords majeurs soient sur le point d'être signés. Ils permettraient à la Ligue d'obtenir des robots excavateurs de dernière génération en échange de minerais et de main-d'œuvre qualifiée pour les villes récemment mises en chantier par le Primarque.

Hégémonie : les relations entre l'Hégémonie et l'Alliance connaissent des hauts et des bas, mais depuis le désastre de la Directive Exeter, elles sont en berne. Il n'est plus question de partenariat militaire et les échanges économiques entre les deux nations sont plus que limités. De même, les problèmes de la Baie d'Hudson, qui semblaient avoir été résolus, refont surface et jamais le risque de guerre entre les deux pays n'a été aussi grand. L'Hégémonie semble vouloir rechercher à tout prix un terrain d'entente et ses diplomates travaillent d'arrache-pied pour obtenir une détente durable.

O.E.S.M. : si l'Alliance Polaire accepte officiellement les directives de cette organisation, ce n'est un secret pour personne que le Primarque n'en fait qu'à sa tête.

République du Corail : il y a très peu de relations entre la République et l'Alliance Polaire, surtout depuis l'année 568 où les Coralliens soupçonnent fortement les troupes du Primarque d'avoir ourdi l'invasion de leur territoire avec l'Hégémonie, au cours de la tristement célèbre Directive Exeter. Avant cet incident, il n'y avait presque aucun contact entre les deux nations et il régnait une certaine défiance mutuelle. Il n'y a pas d'ambassadeur républicain en Alliance Polaire et réciproquement. En termes d'échanges commerciaux, quelques entreprises de la République sont tout de même parvenues à établir des contrats. Ces accords concernent principalement des produits de haute technologie de l'Alliance Polaire contre des denrées alimentaires. Les Coralliens sont particulièrement intéressés par les drones et les robots du Primarque. La société Cora a notamment eu recours à un échange technologique avec l'Alliance Polaire pour concevoir ses drones agricoles. On sait aussi que l'armée corallienne a acquis il y a quelques années des robots de combat polariens capables d'opérer en surface. Enfin, la société Odyssée est une des rares à maintenir des lignes de transport régulières entre les deux nations.

Royaume de l'Indus : l'Alliance soupçonne fortement l'Indus d'offrir un appui logistique et des refuges aux Exilés. Mais comme le Primarque ne reconnaît pas l'existence de ces Exilés, difficile pour lui de se plaindre officiellement. Le Duc Pilar de Rochas, bien entendu, nie toute implication.

Royaumes pirates : les autorités polariennes détestent les pirates, ils les exècrent, ils ne veulent qu'une chose, les faire disparaître de la surface de la terre. Les directives sont claires : avec les pirates, pas de négociation, pas de coup de semonce, mais l'éradication pure et simple. Les pires de tous, ce sont les Pirates des Abysses, les voleurs de gènes et surtout la Confrérie Noire. Des agents polariens auraient d'ailleurs tenté à plusieurs reprises d'éliminer ou d'enlever Gellor l'Infirmes, détenu sur Équinoxe.

Union Méditerranéenne : les deux pays sont au bord de la guerre. Les incidents se multiplient entre les navires des deux nations dans les mers du nord et à la surface, les récentes incursions polariennes à l'ouest ont déjà donné lieu à de sérieuses escarmouches. L'Union n'a jamais entretenu la moindre relation commerciale ou diplomatique avec l'Alliance Polaire. Elle se défie de ce pays et le considère comme son principal adversaire potentiel. On ne s'explique donc pas l'apparente collusion entre l'Union Méditerranéenne et l'Alliance Polaire dans l'affaire de Maul et d'Udson.



HISTORIQUE OFFICIEL_

« Le seul document qui fait référence à la création de l'Alliance Polaire et aux découvertes de Paul Quercy est une partie de son journal. On dispose également de quelques détails apportés par les diplomates de cette nation. Aussi, toutes ces données sont sujettes à caution puisque de l'avis de tous les spécialistes, elles sont partielles et largement modifiées par la censure polarienne. »

--Vériramis, historien d'Équinoxe

L'histoire de l'Alliance débute en l'an 397 avec une expédition scientifique conduite par un dénommé Paul Quercy. À cette époque, les secteurs sous-marins au nord du Détroit de Bering sont très peu peuplés et explorés. On y compte quelques communautés qui vivent dans des conditions spartiates. Même du temps de l'Alliance Azure ou des Généticiens, les mers de Tchouktches, de Tcherski, de Laptev et de Beaufort ne comptent presque aucune implantation. Habitant d'Équinoxe, Paul Quercy est un spécialiste de l'extraction minière doublé d'un archéologue de renom, mais considéré par beaucoup comme un individu un peu fou ayant des idées extravagantes. Fasciné par le pôle Nord, il a longtemps soutenu l'implantation d'une station majeure dans cette région, affirmant qu'elle pourrait y exploiter des richesses incommensurables. Puisque personne ne veut l'écouter, il utilise une partie de sa richesse pour affréter un navire doté d'un équipage croyant en lui et met le cap vers la mer de Tchouktches. Il s'établit avec les siens dans une communauté nommée Kendal, située à faible profondeur sur le plateau des Tchouktches. Pendant 2 ans, il partage la vie ardue de ces gens et leur fait profiter de ses connaissances dans le domaine de l'exploitation minière. Il en profite pour explorer la région à la recherche de sites archéologiques. En 399, il fonde sa propre communauté et fait venir d'Équinoxe des travailleurs, du matériel de forage et des modules préfabriqués. Modestement, il nomme cette communauté Quercy. Elle est installée entre la Terrasse de Kuchero et la Dorsale de Mendeleyen, là où se situe un filon d'erbium, un élément indispensable à la fabrication du tri-terranium.

C'est en l'an 400 qu'il fait une découverte étrange sur cette dorsale. Les cartes topographiques qu'il possède de cette région ne correspondent pas à ses premiers relevés. Le milieu de la dorsale, dont le sommet devrait se trouver à plus de 1 000 mètres de profondeur, se situe à moins de 100 mètres de la surface. De même, ce sommet censé ne mesurer que quelques milles marins de diamètre s'étend sur des dizaines de milles marins. Il fait part de ce problème aux gens de la région qui lui expliquent que tout ce secteur est évité par tout le monde. Il s'y passe des phénomènes étranges et dangereux.

Quercy est piqué au vif et veut comprendre ce qui se passe là-bas. En étudiant la faune, il découvre une nouvelle espèce de dauphins qui le mène jusqu'à un tunnel s'enfonçant dans la Dorsale. Le tunnel est situé à 600 mètres de profondeur et court sur plusieurs kilomètres. C'est là que Paul fait une découverte fascinante, une caverne de plusieurs dizaines de kilomètres de diamètre où s'est développée une vie tout à fait singulière. Comment se fait-il que cette caverne ne soit pas inondée alors qu'elle se situe à plusieurs centaines de mètres sous l'eau ? Mystère, car nous ne disposons d'aucune information expliquant ce prodige.

La caverne s'avère un véritable miracle de la nature, un écosystème autonome doté d'une végétation surprenante produisant lumière et oxygène. Le lac qui se trouve en son centre accueille des milliers de dauphins et d'autres mammifères étonnants. Quercy y installe aussitôt un camp de base et invite les représentants des différentes communautés de la région à venir découvrir cette merveille.

Pendant 8 ans, de l'an 400 à l'an 408, il explore cet « Éden perdu », lie des liens d'amitié avec les dauphins tout d'abord sauvages, fait cultiver des arpents de terre et fait aménager de véritables villages à l'intérieur de la grotte. La communauté de Quercy se développe

désormais autant dans la caverne qu'à l'extérieur. Il fait venir d'Équinoxe des chercheurs et notamment un brillant biologiste et botaniste : Estvan-Josef Villax. C'est lui qui découvre la nature singulière des plantes de la caverne, qui, selon nos informations, seraient des machines semi-organiques issues de la science généticienne.

Mais l'exploration de la caverne permet aussi la découverte d'un dépôt généticien dont l'existence ne sera révélée qu'en 512. Grâce aux merveilles découvertes dans ce dépôt, la communauté de Quercy se développe rapidement et rallie à elle la plupart de ses voisines. Il est décidé unanimement d'établir, aux abords du passage menant à la caverne, une grande station qui sera la capitale de cette union des communautés, l'Union Polaire. Paul Quercy la baptise Arlis, du nom d'une petite dorsale plus au nord. Il existe aussi une passe d'Arlis dans la région. L'origine du nom Arlis est mal connue, mais il semble que ce soit l'acronyme d'une expédition polaire montée bien avant l'Exode : l'Arctic Research Laboratory Ice Station. Les travaux d'aménagement de la station débutent en 408 et se prolongent pendant de nombreuses années.

Nous sommes en 409 et l'existence de l'Union Polaire n'est pas ébruitée. Paul Quercy, qui en est le dirigeant autoproclamé, sait qu'un dépôt ne peut attirer que les convoitises. Aussi, ils demandent aux scientifiques venus d'Équinoxe de rester à Arlis, chose qu'ils acceptent tous sans réserve si l'on en croit l'histoire officielle. Notez que dans les archives d'Équinoxe, on retrouve bien une trace d'Estvan-Josef Villax et de son départ vers le nord. Mais, à l'instar des autres chercheurs partis avec lui, on n'en a plus jamais entendu parler. Ni des éventuels membres de leurs familles qui les ont accompagnés. De plus, Paul fait limiter les échanges avec le reste du monde pour éviter la moindre indiscretion. De toute manière, la petite union, grâce au dépôt généticien, est totalement autonome. Oh certaines rumeurs parviennent bien aux chefs d'États des autres nations mais ils ne prennent pas vraiment au sérieux ce qui se raconte sur ces communautés du nord.

Les machines du dépôt améliorent grandement les conditions d'exploitation des mines de la région. De plus, elles permettent de localiser des gisements plus importants. Dans la caverne, on cultive des champs et on a accès à une nourriture exceptionnelle. Malheureusement, elle ne suffit pas à nourrir tout le monde et on développe donc l'exploitation des crustacés, des coquillages et d'algues, et on intensifie la pêche, notamment à la sardine, extrêmement abondante dans la région.

Quercy établit rapidement trois institutions vitales : un Conseil Scientifique chargé d'exploiter tous les secrets du dépôt généticien, un Conseil des communautés et, surtout, un service spécial chargé de contrôler l'information et d'éviter que le reste du monde ne découvre ce qui se passe en Union Polaire. La tâche principale des agents de ce service est la désinformation et la surveillance des Polariens qui, de par leur activité, sont obligés d'être en contact avec l'extérieur. Quercy limite également l'accès à la caverne d'Arlis et à son jardin pour préserver son écosystème.

Malgré toutes les précautions prises, cependant, vers l'an 411, une première menace vient compromettre le développement de l'Union Polaire : les pirates. Ces derniers commencent à s'intéresser de près à ce qui se passe au nord et lancent des attaques contre des navires marchands. L'Union n'a quasiment aucun moyen de défense et elle ne dispose que de quelques navires de transports armés. Au fil des années, les groupes pirates se multiplient mais, fort heureusement, leur désorganisation après la disparition des Seigneurs de la Flibustes rassemblés par Ulakner Krillor permet de limiter les dégâts. Peu d'entre eux viennent dans les mers traîtresses du nord et ceux qui en découvrent les richesses gardent jalousement cette information pour eux.

Cependant, Paul Quercy se doit de réagir. Avec l'approbation du Conseil des Communautés, il lance la construction près d'Arlis d'un grand chantier naval afin de produire des navires de combat ultra-moderne. Parallèlement, il fait acheter par des sociétés écrans et des communautés qui n'existent pas, plusieurs bâtiments de combat, principalement des escorteurs et des frégates, ainsi que des systèmes de défense. De plus, il demande au Conseil Scientifique de trouver

dans le dépôt de quoi renforcer les protections des communautés. Malheureusement, toutes ces mesures restent inefficaces. Un chef pirate, Cyron la Horde, fait régner la terreur dans les mers du nord et rançonne les communautés. L'Union qui a constitué à la hâte une petite flotte tente de mettre un terme aux agissements du criminel en envoyant ses quelques navires contre lui. C'est une catastrophe. L'union ne possède pas de capitaines et d'équipages formés pour la guerre. Cyron l'emporte aisément et menace directement d'anéantir Arlis.

Le Conseil des Communautés est désespéré. Les chantiers navals de la capitale sont loin d'être opérationnels et Paul Quercy refuse que l'on fasse appel à d'autres nations ou même aux Veilleurs. C'est alors que les membres du Conseil Scientifique découvrent l'existence d'un dispositif de défense protégeant le dépôt généticien, dispositif inactif mais qu'il semble possible de réactiver. On échafaude alors un plan pour attirer les pirates vers la capitale en laissant entendre qu'elle recèlerait d'immenses richesses. Cyron mord à l'hameçon et envoie toutes ses forces à l'assaut d'Arlis. Cela signe sa perte. En approchant de la capitale, ses navires se trouvent pris pour cible par des armes invisibles, des batteries de canons lourds supercavitants et à énergie dissimulées dans les parois rocheuses. Aucun pirate ne survit.

La destruction de la confrérie de Cyron va laisser le temps à l'Union de constituer un semblant de flotte de protection. Au bout de dix ans, vers l'an 431, le grand chantier naval d'Arlis est terminé et commence à produire ses premiers navires. Parallèlement, on forme les équipages de ces bâtiments.

Le 6 mai 460, Paul Quercy meurt brutalement d'une crise cardiaque, plongeant dans le désarroi le Conseil des Communautés qui se voit ainsi privé de son chef visionnaire et de celui qui était le garant de l'unité nationale. La succession s'avère difficile et donne lieu à de nombreuses disputes. Certains menacent de quitter l'Union. Dans de nombreuses stations, on réclame un accès sans limite à la caverne d'Arlis et à son Jardin. En quelques semaines la situation dégénère. Anton Karssyr, un proche de Paul, âgé de 40 ans, et le leader charismatique de la plus grande communauté de l'Union, lagna, décide alors de prendre le pouvoir avant qu'il ne soit trop tard. Il parvient à convaincre la plupart des membres du conseil de se rallier à lui et s'assure la fidélité des forces armées naissantes. Quant à ceux qui veulent la division, ils sont emprisonnés. Anton réorganise l'Union pour constituer un véritable État centralisé et renforce la sécurité dans toutes les communautés rattachées afin de couper court à toute velléité de rébellion. Il se donne le titre de Primarque et œuvre à renforcer l'union des communautés, par la force s'il le faut. Sous son règne, de nombreuses stations indépendantes se rallient bon gré mal gré au pouvoir d'Arlis. Il développe considérablement l'effort industriel, fait bâtir les premières villes et exige du Conseil Scientifique de tirer profit de tous les secrets du dépôt. De plus, il lance de grands travaux pour agrandir la capitale et créer une véritable cité sous le jardin d'Arlis. Au fil des années, il impose un pouvoir politique centralisé retirant progressivement aux autres communautés leur autonomie. L'Union se meut peu à peu en un état fort et en 30 ans, elle se développe considérablement.

En 490, les pirates font de nouveau parler d'eux mais cette fois-ci ils se retrouvent face à des navires flambant neufs même si leurs équipages sont excessivement mal formés. Cependant chaque communauté rattachée à l'Union est désormais dotée de défenses efficaces. Aussi, au fil des ans, de moins en moins de forbans se risquent dans ces régions du nord.

En l'an 510, le Primarque Anton a transformé l'Union Polaire en une véritable nation unie et dotée d'un potentiel industriel majeur. C'est à cette époque qu'elle se fait appeler l'Alliance Polaire. Ses entreprises et industries commençant à se répandre dans les autres villes du monde, on entreprend les premières démarches pour officialiser son existence. Peu après, Anton meurt à l'âge de 90 ans après avoir désigné son successeur, Alexandre Desdtresky, âgé alors de 38 ans.

Ce dernier devient le Primarque Alexandre. En 2 ans, il fait reconnaître l'Alliance en tant que nation auprès de l'O.E.S.M. et met en place une véritable politique élitiste. Le Jardin d'Arlis n'est désormais accessible qu'aux êtres jugés parfaits par le Conseil Scien-

tifique et les mutants sont déclarés des citoyens de seconde classe. On les relègue aux travaux des mines dans les villes les plus éloignées. Alors que selon la charte de l'O.E.S.M. l'Alliance Polaire s'engage à fournir tout individu susceptible de pouvoir manipuler l'effet Polaris, très peu sont livrés au Culte du Trident. Certaines rumeurs évoquent l'élimination pure et simple de ces individus. Pour les hommes et les femmes féconds, là encore le Primarque semble se jouer de la charte. Les rares qu'il fournit au Culte sont pour la plupart des mutants âgés. D'autres rumeurs parlent d'une véritable politique eugéniste. Sur tout le territoire de l'Alliance, des agents du gouvernement vont de ville en ville, examinent les nouveau-nés et s'emparent de ceux qu'ils estiment « parfaits ». Ces enfants rejoignent le Jardin d'Arlis.

Dans la ville d'Arlis, toujours en construction sous le grand jardin, se constitue une véritable élite militaire scientifique et politique. L'accès à ces installations est limité. Le Primarque y constitue un véritable culte entièrement voué à sa personne.

En 512, peu de temps après sa formation officielle, l'Alliance Polaire est soupçonnée d'abriter un dépôt généticien et de ne pas appliquer la directive de l'O.E.S.M. qui stipule le partage des découvertes technologiques entre les différentes nations. Puisque bon nombre d'États ont jalousement gardé certains secrets issus des dépôts, l'Alliance parvient à négocier un compromis en s'engageant à fournir de grandes quantités de nanomatériaux.

Sur une directive prioritaire du Primarque, les laboratoires de recherches tournent à plein régime et de plus en plus de merveilles technologiques sont produites par les chercheurs. Cependant, cela nécessite d'énormes quantités d'énergie et commence à poser un problème dans toutes les villes. Un vaste programme de développement des sources d'énergie est lancé vers 530 et aboutit, quelques années plus tard, sur la constitution de zones interdites aux abords des villes où sont déployés d'étranges cubes noirs dont on ne sait rien.

La politique scientifique décrétée par le Primarque donne naissance au fil des années à des projets ambitieux comme la fabrication d'androïdes et de robots, le lancement d'un programme spatial, l'implantation à la surface de bases permanentes, etc.

Autre élément important de ce programme, la modernisation de la flotte pour intégrer toutes les nouvelles technologies découvertes dans le dépôt. Dès 520, le Primarque se rapproche de l'Hégémonie afin d'établir des accords économiques mais aussi scientifiques. Cette collaboration débouche sur la mise au point du cuirassé Vulcain. Il n'y a cependant pas d'autres recherches communes dans le domaine militaire. Ceci n'empêche pas les scientifiques polariens de mettre au point des navires ultramodernes qui remplacent petit à petit tous les vieux modèles dont leur marine est dotée.

Quant au Primarque, à partir de 544, il est de moins en moins présent. À plus de 70 ans, il préfère passer son temps dans le Jardin d'Arlis ou dans son domaine privé entouré d'élus entièrement voués à son service. Ses directives, il les communique par l'intermédiaire d'un androïde, Alpha. Les diplomates qui ont eu affaire à cet androïde sont assez sceptiques quant à sa nature. En effet, loin d'être une simple machine, il semble doté d'une volonté propre. Certains commencent alors à soupçonner l'existence de cyborgs au sein de l'Alliance Polaire, existence qui est confirmée par de nombreuses sources au fur et à mesure qu'ils sont déployés dans les villes de l'Alliance. Si l'apparition des cyborgs est assez récente, plusieurs rumeurs semblent établir qu'ils existent depuis bien plus longtemps, mais qu'ils restaient confinés à Arlis dans le plus grand secret. À partir de 555, plus personne ne voit le Primarque Alexandre qui ne s'exprime désormais que par l'intermédiaire d'Alpha.

Jusqu'en 560, l'Alliance Polaire ne va pas trop faire parler d'elle autrement que par le biais de ses entreprises qui se développent dans les cités du monde. La nation du Primarque, déjà très refermée sur elle-même, s'assimile de plus en plus à un véritable état totalitaire. Les agents du Directoire, le service de sécurité civile, sont partout et surveillent la population. De nombreux observateurs constatent que tous les moyens se concentrent sur la capitale tandis que les villes et communautés de l'Alliance souffrent de pénuries et d'installations

défectueuses. Des mouvements de contestation et de rébellion se multiplient mais, ils sont tous réprimés dans le sang.

En 562, la ville d'Arlis bâtie sous le jardin est officiellement terminée. Les diplomates étrangers invités à l'inauguration évoquent une œuvre grandiose à couper le souffle, « une réalisation technique époustouflante qui donne le vertige ». Mais pendant ce temps, on meurt de faim dans les autres villes et certains parlent d'un sombre secret caché dans les entrailles d'Arlis.

En 566, l'Alliance Polaire lance le programme Élite visant à la constitution d'implantations permanentes à la surface. La nation du Primarque ne cache plus ses intentions expansionnistes. On lance aussi la construction de nombreuses villes et stations d'exploitation hors de ses eaux territoriales. C'est le début de nombreux accrochages avec les forces de l'Union Méditerranéenne.

En 567, les services de renseignements des autres nations évoquent pour la première fois, l'existence de cyborgs rebelles, notamment d'un groupe d'insurgés réfugié à la surface et portant le nom d'Exilés. Des rapports de l'Alliance Orbitale font état d'affrontements sur les terres émergées entre des tribus de mutants et les troupes du Primarque mais aussi de l'implantation de nombreuses bases polariennes sur le continent asiatique.

Même si cela n'a jamais été confirmé officiellement, entre 566 et 568, il semble que la nation du Primarque ait formé une coalition avec l'Hégémonie lors de la Directive Exeter. Cependant, la tentative d'invasion de la République du Corail s'est heurtée à un obstacle imprévu : l'alliance des confréries pirates. Les Polariens perdent une flotte complète au cours de la bataille du Sillon de Lau Havre, même si les pirates sont saignés à blanc. Il en résulte une brouille avec l'Hégémonie mais aussi un véritable risque de guerre entre les deux nations dans la Baie d'Hudson.

À la fin de l'année 568, la marine polarienne perd une seconde flotte. Cette fois-ci, elle est anéantie par la Communauté du Léviathan. Le Primarque fait exécuter six amiraux et ordonne au Commandant Suprême de la Marine, Ember Krystchef, une réorganisation complète des flottes polariennes. Il ordonne également la construction de la ville de Klan dans le Détroit de Bering et de 2 nouveaux chantiers navals, le premier à Arlis, le second près de Carak. De plus, on rapporte d'étranges travaux sur le sol océanique du Détroit de Bering.

À partir de 569, l'Alliance Polaire se montre de plus en plus agressive. Cela coïncide avec des fuites de plus en plus nombreuses concernant cette mystérieuse nation et une montée de la tension internationale. Les marchands de passage dans les villes polariennes parlent d'une situation explosive avec une population qui ne supporte plus le joug qu'on lui impose et des cyborgs dont les conditions de vie semblent atroces. Des contrebandiers commencent à évoquer l'existence d'une sorte de ville dans les profondeurs d'Arlis qu'ils décrivent comme un véritable enfer. On parle aussi d'un prophète parmi les cyborgs. De nombreuses histoires circulent sur les tentatives d'intrusion de mercenaires dans la capitale notamment celle d'un groupe se faisant appeler les Spectres et que les dirigeants de l'Alliance accusent de travailler pour le compte de l'Hégémonie. Ce groupe, mené par un dénommé John Anderson, mène une opération audacieuse pour s'infiltrer au cœur même d'Arlis. Il semble qu'il ait bénéficié d'informations provenant des Exilés. Ces derniers auraient révélé l'existence d'une entrée secrète qui permet d'accéder à la montagne d'Arlis. L'opération est contrée aux derniers moments à cause de la trahison d'un contact du groupe. Les Spectres parviennent cependant à fuir mais cela provoque un véritable incident diplomatique avec la nation des Patriarches qui nie toute implication.

Il est certain que des organisations (et des gouvernements) seraient prêtes à payer cher pour savoir ce qu'il se passe réellement au cœur de la nation polarienne. Cependant, à l'heure actuelle il semble que personne ne soit parvenu à en percer les mystères.

Mais il y a un autre mystère que tous voudraient percer. Le Primarque Alexandre est âgé de 97 ans et cela fait 14 ans que personne ne l'a vu... Qui dirige vraiment cette nation ?

ORGANISATION POLITIQUE ET SOCIALE_

« Pour les observateurs, l'organisation politique et sociale de l'Alliance Polaire n'est pas évidente à déterminer puisqu'on ne dispose pas de tous les éléments permettant de bien la comprendre. On ne peut se baser que sur des informations fragmentaires, généralement les témoignages de marchands ou de diplomates en poste près d'Arlis. Mais on ignore à peu près tout de ce qui se passe au cœur de la capitale. Il ne faut donc pas perdre de vue que tout ce qui va vous être révélé est sujet à caution. »

-- Vêriramis, historien d'Équinoxe_

ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ_

HIÉRARCHIE POLITIQUE, LE POUVOIR CENTRAL

LE PRIMARQUE

En Alliance Polaire, le Primarque est un souverain absolu. Il décide de tout et fait exécuter sa volonté par son Conseil Politique. Il est nommé à vie par son prédécesseur. Pour l'instant, l'Alliance n'a connu que deux Primarques, Anton Karssyr à partir de 460 et Alexandre Desdtresky à partir de 510. Ce dernier était âgé d'une quarantaine d'années quand il a hérité de cette charge. On estime donc qu'il serait âgé aujourd'hui de presque un siècle. C'est d'autant plus troublant que personne ne l'a vu depuis plus de 10 ans. Est-il seulement encore en vie ? Certains ont émis l'hypothèse que l'androïde Alpha, ou peut-être devrait-on dire le Cyborg qui se fait appeler Alpha, serait le véritable dirigeant de la nation. En 562, lors de l'inauguration de la ville d'Arlis, de nombreux diplomates ont témoigné de la déférence des membres du Conseil Politique à l'égard d'Alpha, une déférence prouvant qu'il est bien autre chose qu'un simple porte-parole et bien autre chose qu'un simple robot.

LE CONSEIL POLITIQUE

Le Conseil Politique constitue le pouvoir exécutif de l'Alliance. Il est constitué de 8 individus à la tête des postes clés du pays. Ces individus sont désignés par le Primarque et ils sont nommés à vie. Ils constituent le pouvoir apparent de la nation. Même si la salle principale du Conseil se trouve dans la ville souterraine d'Arlis, ils siègent le plus souvent au palais du gouvernement, dans les installations extérieures de la capitale. De plus, ils se déplacent régulièrement dans les autres grandes villes pour réaliser des inspections. Le Conseil se compose du :

- Porte-parole du Primarque
- Commandant Suprême de la Marine
- Commandant Suprême des Forces Terrestres
- Coordinateur du Directoire de la Sécurité Civile
- Coordinateur de l'Effort Industriel
- Coordinateur de la Recherche
- Coordinateur de la Diplomatie
- Coordinateur de la Gestion nationale

COMMANDEMENT DE LA MARINE

Chargé de gérer toutes les flottes de l'Alliance, le Commandement de la Marine a été profondément remanié ces dernières années après les désastres ayant provoqué la destruction de 2 flottes. Non seulement, la plupart des responsables ont été limogés (emprisonnés, envoyés dans des mines, ou exécutés) mais, en plus, il a été décidé une restructuration complète des écoles de formation de la marine. La marine de l'Alliance a toujours souffert de deux grands maux : le manque d'expérience de ses marins et la mauvaise utilisation

tion des androïdes. Le Commandant Suprême de la Marine, Ember Krystchef, à maintes reprises avait averti ses collègues et le Primarque de ces problèmes. Il aura fallu attendre 568 pour qu'il ait enfin carte blanche. Ses premières consignes ont été de réorganiser les flottes et les équipages mais aussi d'ouvrir des écoles de formation dans les grandes villes. Les professeurs sont soit des marins aguerris, soit d'anciens mercenaires et même d'anciens pirates. La plus prestigieuse de ces écoles se trouve dans les installations périphériques d'Arlis. Il n'a pas non plus hésité à confier des commandements à d'anciens mercenaires dont la redoutable Nastia Raven, autrefois membre de Légion, que l'on surnomme la Mort Noire.

COMMANDEMENT DES OPÉRATIONS TERRESTRES (C.O.T.)

Créé il y a à peine vingt ans, le Commandement des Opérations Terrestres gère toutes les opérations en surface. Ses moyens augmentent d'année en année, au fur et à mesure que l'Alliance renforce sa présence sur les terres émergées. Le Commandant Suprême, Julius Ferodrick, n'a pas eu le problème d'incompétence rencontré par son homologue de la marine. Il dispose sous ses ordres d'officiers exceptionnels et aguerris, comme Echo 6 et Razor dont la réputation commence à dépasser les frontières de la nation. Le C.O.T. est organisé en bureaux qui s'occupent de différents aspects des opérations terrestres. On peut citer par exemple le Bureau Élite (Programme Élite), le Bureau des opérations souterraines, le Bureau des Opérations Spatiales (chargé de la défense des sites spatiaux), le Bureau des Opérations aériennes, le bureau des divisions blindées, etc.

DIRECTOIRE DE LA SÉCURITÉ CIVILE (D.S.C.)

Redoutés, implacables, incorruptibles, insensibles, inhumains... les qualificatifs ne manquent pas pour désigner les hommes du D.S.C. appelé plus communément Directoire. Dirigé depuis plus de 20 ans par le Professeur Helm Garrad, ce bureau de l'État s'occupe de tous les services d'espionnage et de contre-espionnage de l'Alliance. Son influence s'exerce sur le territoire national mais aussi à l'étranger. Il est composé de plusieurs cellules préposées aux différents aspects de la sécurité. On peut citer par exemple, la Cellule de Recherche de la Dissidence, la Cellule d'Espionnage, la Cellule de Contre-espionnage, la Cellule de Protection des personnalités, etc. Un énigmatique service appelé Silence serait également géré par le D.S.C..

CONSEIL DE L'EFFORT INDUSTRIEL

Le Conseil de l'Effort Industriel gère l'industrie polarienne dans tous ses aspects. Il s'occupe de l'entretien des sites, de l'implantation de nouveaux sites, de l'affectation des ressources aux différentes industries polariennes mais aussi des échanges de ressources avec les autres nations. L'Alliance Polaire étant le premier producteur mondial de diamant, d'ArmaTi, de Nano-terranium et de nano-fluides, ces échanges économiques constituent la principale base de revenus du pays. La nation dispose également d'importantes ressources de gaz, de pétrole et de modules polymétalliques. Le directeur de ce Conseil, composé d'une quarantaine de membres, Igor Trullov, est un vieil homme de 75 ans qui excelle dans l'optimisation de la gestion du potentiel industriel. Précisons cependant que sa préoccupation première n'est pas la population mais le rendement et les bénéfices qu'il peut tirer des matériaux.

CONSEIL SCIENTIFIQUE

Ce Conseil a la lourde tâche de garantir à l'Alliance son avance technologique dans de nombreux domaines. Gérant les centaines de laboratoires de la capitale et des autres villes de l'Alliance, il exploite les technologies qui auraient été découvertes dans la montagne d'Arlis (ce fait n'a jamais été prouvé, mais uniquement supposé puisque aucun étranger n'y a jamais eu accès). On exige des résultats des chercheurs au service de ce Conseil. Ceux qui en obtiennent sont largement récompensés, mais on raconte que ceux qui sont jugés incompetents s'exposent à de sévères réprimandes qui peuvent aller jusqu'à l'exécution pure et simple. Le Conseil Scientifique est constitué de 10 membres et il est dirigé par Tito Losenkor, un génie de

45 ans qui est l'un des artisans des dispositifs de transmutation de la matière maîtrisés par l'Alliance.

CONSEIL DES RELATIONS DIPLOMATIQUES

Ce Conseil définit les relations diplomatiques avec les autres nations. Celles-ci étant plus que limitées, ce n'est pas toujours facile. Cependant, comme les relations diplomatiques dépendent avant tout de l'humeur du Primarque ou des membres du Conseil Politique, il est fréquent que les projets mis en œuvre par les diplomates pendant des années, soient purement et simplement abandonnés. L'exemple le plus récent étant certainement le règlement de la crise de la Baie d'Hudson. Les diplomates hégémoniens et polariens étaient parvenus à un accord jusqu'à ce qu'une directive du Primarque ne remette tout en cause.

LE CONSEIL DE GESTION NATIONALE

Lourde tâche que doit accomplir ce conseil qui se charge de tous les autres aspects de la nation, de l'aménagement du territoire à la gestion de la pêche, des conditions de vie dans les villes à de l'exploitation des champs d'hydroculture, etc. Largement en sous-effectifs, ce conseil manque de moyens pour se pencher efficacement sur tous les sujets qui réclament son attention. Il est dirigé par Argen Syllex, un ancien membre du Directoire récemment nommé pour remplacer le vieux Suleman Carsyle, que l'on dit épuisé et qui va pouvoir jouir d'un repos bien mérité.

DOGME

On sait très peu de choses sur ce mystérieux service de l'État. Dogme semble incarner un pouvoir quasi religieux entièrement voué au Primarque et à la technologie. Quasi religieux, car si ses doctrines confinent à la vénération pure et simple du Primarque, Dogme ne dispose officiellement d'aucun prêtre, d'aucun temple, d'aucun lieu saint. Ses membres ont le verbe des fanatiques religieux, se comportent comme tels, utilisent le même langage, mais ils ne conduisent aucune cérémonie, tout du moins en public. D'après certains, il serait aussi une sorte de police de la pensée, chargée de surveiller ceux qui surveillent. Même le Conseil Politique semble marcher sur des œufs quand il est question de Dogme. Ses prérogatives s'étendraient aussi à la recherche des dépôts génétiques et à l'étude des artefacts génétiques. Dogme dispose également, selon certaines sources, d'une sorte de division secrète chargée d'épier la population et de débusquer en son sein ceux qui voudraient remettre en cause l'ordre établi. La division, appelé la Main du Primarque, se heurte souvent aux hommes du Directoire. De plus, le Professeur Helm Garrad, n'apprécie pas du tout quand ses propres agents sont accusés de trahison. D'autres rumeurs font état de véritables fanatiques employés par ce service et certains prétendent même que Dogme serait derrière l'organisation des Frères des Abysses. Notez que le responsable de ce service se nomme comme ce dernier : Dogme. On dispose de très peu d'informations à son sujet. Les rares diplomates qui l'ont aperçu parlent d'un individu massif et très grand, entièrement chauve, et toujours vêtu d'une robe noire.

HIÉRARCHIE POLITIQUE, LES SERVICES DÉLOCALISÉS

CENTRE DE TRAITEMENT DES DONNÉES LOCALES DU DIRECTOIRE

Les Centres de Traitement des Données Locales dépendent du Directoire. Ils sont chargés d'écouter et d'analyser tout ce qui se dit dans les installations de l'Alliance. En théorie, ils sont normalement présents partout mais, dans les faits, ils ne sont vraiment opérationnels que dans les grandes villes. Cependant, même là, ils ont le plus grand mal à organiser une surveillance constante de toutes les installations à cause des sabotages, de la superficie de certaines installations et de l'usure du matériel. Chaque centre est dirigé par un Responsable Technique qui rend compte directement au Directoire.

CENTRE D'ASSISTANCE À LA SÉCURITÉ CIVILE

Les centres d'assistance à la sécurité civile s'occupent de l'activation des implants polypacks. Ces centres sont censés être en liaison constante avec les Centres de Traitement des Données Locales mais encore une fois, il s'avère que seules les grandes villes disposent d'une organisation suffisante pour que cela soit efficace. Dans les petites communautés, il est rare de trouver de telles installations et si c'est le cas, ce seront surtout des centres techniques disposant de programmes et de quelques spécialistes dans les domaines intéressant la communauté. Ce sera principalement les secours à la personne ou le dépannage d'installations vitales.

CONSEILS POLITIQUES RÉGIONAUX

Les conseils politiques régionaux sont situés dans chaque grande ville au cœur des régions de l'Alliance. Ils sont dirigés par un conseiller politique local épaulé par un représentant du Directoire, un responsable de la sécurité, un représentant de la marine, un représentant du Conseil de l'Effort industriel et un représentant du Conseil Scientifique. Leur tâche est de faire appliquer les directives de la capitale.

CONSEILS DES CITOYENS

Les conseils des citoyens ont été mis en place par les conseillers politiques locaux et par le Directoire pour donner l'impression à la population qu'elle a un quelconque pouvoir de décision. Les opposants au régime savent très bien que le Directoire a un œil sur ces conseils et que ce n'est qu'un leurre. Dans ces conseils, la population est censée donner son avis sur la vie quotidienne, sur ce qu'il faut améliorer ou pas et elle est encouragée à formuler des plaintes qui seront soi-disant transmises au Primarque. On y encourage aussi à dénoncer toute personne qui pourrait nuire aux intérêts de l'État. Régulièrement, généralement une fois par semaine, on organise des réunions dans de grandes salles ou de grands hangars et, étrangement, ces réunions rencontrent un grand succès auprès d'une bonne partie de la population qui croit en leur efficacité. Il n'existe quasiment aucun conseil des citoyens dans les plus petites communautés.

CENTRES DE LA MILICE

En Alliance Polaire, une partie de la sécurité dans les grandes villes et même dans les petites communautés est assurée par une milice de volontaires qui sont placés sous les ordres du responsable de la sécurité locale. Généralement, ces miliciens sont de jeunes gens totalement endoctrinés auxquels les services du Directoire ont promis une brillante carrière. En fait, le Directoire se sert de ces milices pour recruter ses éléments parmi les plus compétents. Beaucoup estiment qu'il vaut mieux avoir à faire aux forces de sécurité conventionnelles qu'aux miliciens. Dogme a également une certaine influence sur la milice, ce qui est un autre point de discorde avec le Directoire. Certains miliciens portent un brassard noir qui les identifie comme une sorte de force d'élite quasi religieuse au service de Dogme, les Phalanges Noires. La population les surnomme « les rats ».

CONSEIL MÉDICAL LOCAL

En Alliance Polaire, il vaut mieux éviter d'être malade, car même un petit rhume peut avoir des conséquences dramatiques. Officiellement, le conseil médical local a pour tâche de soigner gratuitement la population. Même s'il s'acquitte effectivement de cette tâche, ses agents ne se contentent pas d'attendre que la population se rende dans les centres médicaux. Ils parcourent les coursives et s'ils croisent quelqu'un qui paraît malade, ils l'embarquent illico pour le faire soigner. Le problème, c'est que certaines personnes qui franchissent les portes de ces centres n'en ressortent jamais. On ne sait pas trop ce qui leur arrive mais, en tout cas, il n'est pas rare que des gens malades se cachent pour éviter de tomber entre les mains de ces agents. Autre mission de ces conseils, le dépistage des enfants considérés comme « parfaits » selon les normes établies par le Conseil Scientifique, normes qui sont régulièrement modifiées. Un tel enfant est immédiatement enlevé à ses parents et conduit sur Arlis. Sa famille reçoit un dédommagement (généralement de l'argent mais aussi des avantages en nature et parfois un meilleur logement) et les remerciements

chaleureux de la nation. Elle est également encouragée à afficher sa fierté d'avoir un enfant accepté dans le Jardin d'Arlis et susceptible de devenir un Élu du Primarque. Autant dire que cela encourage les naissances clandestines et certains font tout pour cacher leurs enfants. Dans les secteurs les moins sécurisés des grandes villes, il existe de véritables organisations clandestines de médecins qui assurent des soins et des accouchements dans le plus grand secret. Fort heureusement, le personnel affecté aux conseils médicaux est assez limité, aussi leurs agents ne peuvent être partout.

Les conseils médicaux... évitez-les comme la peste.

Un conseil, si vous vous rendez en Alliance Polaire, assurez-vous de ne souffrir d'aucun symptôme et munissez-vous de médicaments ou de produits qui peuvent les dissimuler. Non seulement les médecins de l'Alliance, enfin ceux auxquels a accès la population de base, sont totalement incompétents mais en plus, s'ils décrètent que vous êtes un danger pour la communauté, vous disparaîsez. Ce qui vous arrive ? Les rumeurs vont bon train... certains parlent d'élimination pure et simple, mais j'ai entendu un autre son de cloche. Une directive du Primarque, souvent rappelée par Dogme, stipule très clairement que chaque citoyen de l'Alliance est chéri par le Primarque et qu'en conséquence, aucun citoyen, du plus petit au plus grand, du plus modeste au plus riche, ne doit être abandonné et a droit à la « renaissance ». Ce que cela signifie, beaucoup pensent que c'est la transformation en cyborg. Et croyez-moi, ce n'est pas quelque chose d'enviable à en juger par l'aspect décati des cyborgs que l'on peut croiser dans les villes.

Dans les petites communautés, les conseils médicaux sont presque totalement absents. Généralement, une communauté dispose d'un médecin-chef qui peut, en cas de problème, faire appel au conseil médical le plus proche. Ces médecins sont beaucoup plus compétents que ceux auxquels on peut avoir à faire dans les villes et, surtout, ils sont plus proches de la population et n'appliquent pas toujours les directives de l'État. Cependant, il leur arrive d'être contraint de le faire pour ne pas subir de sanctions. En effet, régulièrement, il y a des inspections des conseils médicaux dans ces communautés, inspections qui ont principalement pour objectif de dénicher des enfants « parfaits » et de s'assurer que la population est « saine ». Inutile de dire que lorsqu'une telle inspection a lieu, la population se débrouille, quand elle en a le temps, pour cacher ses malades et ses nouveaux-nés.

LES BASES D'EXPLOITATION MILITARO-INDUSTRIELLES

Ces bases dépendent de l'armée et sont donc financées par l'État. Chacune d'elles est dirigée par un Maître Principal des Ressources Stratégiques qui rend compte directement au Conseil Politique. Ces Maîtres ont tout pouvoir dans la gestion de leurs affaires tant qu'ils assurent une surveillance et une défense efficace des secteurs dont ils ont la charge et qu'ils obtiennent des résultats en termes d'exploitations industrielles. Chaque base accueille entre 1 000 et 2 000 employés civils et militaires.

HIÉRARCHIE SOCIALE

La hiérarchie sociale en Alliance Polaire est apparemment assez simple. Elle est dominée par les scientifiques, les ingénieurs, les militaires, les politiques et les hommes d'affaires au service de l'État. Cependant, un scientifique qui vit à Arlis n'a pas le même statut que celui qui vit dans une petite ville. De même, le statut d'un homme d'affaires dépendra surtout de ses relations au sein du gouvernement et beaucoup moins des résultats réels de son entreprise. Finalement, cette hiérarchie sociale est assez chaotique et peut varier selon les

ville ou les communautés. Il faut cependant préciser que contrairement à d'autres nations où la progression sociale est assez lente, en Alliance Polaire un individu peut se retrouver très rapidement aux responsabilités s'il fait preuve de compétence. Le revers de la médaille, c'est que la chute peut être aussi rapide que l'ascension.

LES ÉLUS DE LA MONTAGNE SOUS-MARINE D'ARLIS

Les personnes vivant dans la ville souterraine et ultramoderne d'Arlis et dans son jardin forment l'élite de la nation. Dans la cité, vivent principalement des ingénieurs, des scientifiques et des politiques. Il n'est cependant pas rare d'y trouver aussi de grands chefs militaires ou d'importants hommes d'affaires. Ce sont ces gens qui règnent sur l'Alliance. On estime à environ 200 000 personnes, la population de la ville souterraine. Parmi ces habitants, seuls quelques milliers ont véritablement un poste important. Le reste est constitué des familles de ces personnalités, d'individus privilégiés et de tous ceux et celles qui font vivre la cité. Ces derniers jouissent d'un statut de citoyen qui peut être révoqué à n'importe quel moment.

Ceux et celles qui vivent dans le Jardin, environ 100 000 personnes, jouissent en théorie d'un statut privilégié mais, dans les faits, ils ne dirigent rien. Ce sont des individus jugés « parfaits » et dont la seule fonction se limite à la reproduction. Tous les habitants du Jardin sont obligatoirement féconds. Cependant, ces informations sont sujettes à caution. L'accès au Jardin est extrêmement limité et même les grands dirigeants de l'Alliance ne peuvent y mettre les pieds. Aussi, nous disposons de très, très peu d'informations concernant ce qu'il s'y passe.

Notez que certaines rumeurs évoquent l'existence d'un réseau qui donnerait accès à la ville souterraine d'Arlis et permettrait d'obtenir l'autorisation de résider dans la ville intérieure d'Arlis. Ce réseau est une véritable légende dans les autres villes et beaucoup seraient prêts à tout sacrifier pour obtenir le droit de séjourner dans la capitale ultramoderne de l'Alliance.

LES POLITIQUES

Que ce soit à Arlis ou dans les autres villes, les politiques sont au sommet de la hiérarchie sociale. Mais leur statut est à double tranchant. En Alliance Polaire, on a coutume de dire que plus on monte haut sur l'échelle sociale, plus on est susceptible d'en dégringoler. Ce qui explique d'ailleurs qu'une grande partie de la population n'est absolument pas intéressée par les responsabilités et se satisfait de son statut de simple citoyen. Les échecs des politiques sont rarement pardonnés et on ne compte plus ceux qui ont été exécutés, qui ont disparu ou qui se sont retrouvés à travailler dans les mines. Paradoxalement, alors qu'un politique a quasiment tous les droits sur sa population, c'est souvent la population elle-même qui provoque la chute du politique. Le Directoire veille et s'il estime qu'un dirigeant devient gênant, il s'en débarrasse. Dans les petites communautés, les politiques n'ont quasiment aucun pouvoir et sont très rarement présents.

LES RELIGIEUX

Les représentants de Dogme échappent à la hiérarchie officielle. Plus craints que respectés, ils bénéficient d'un statut à part, une sorte de caste d'intouchables que seul Dogme peut destituer ou punir. Ils sont peu nombreux et rarement aperçus hors d'Arlis. Mais, généralement, leur avis prime sur tous les autres, sauf s'il y a une opposition directe du Directoire. Dans ce cas, celui qui a le dernier mot, c'est Alpha.

SCIENTIFIQUES ET INGÉNIEURS

Scientifiques et ingénieurs sont largement considérés comme les membres les plus importants de la communauté. Si leur pouvoir décisionnaire est assez limité hors de leur domaine de compétence, ils jouissent d'un statut de citoyens de première classe. Dans les villes, ils bénéficient également d'une forte considération et sont appréciés par la population puisqu'ils sont les mieux à même de répondre aux besoins vitaux des stations. Cependant, cela n'est vrai que s'ils obtiennent des résultats. Comme pour les politiques destitués, on ne

compte plus les scientifiques et ingénieurs tombés en disgrâce et qui terminent leur vie dans les bas-fonds des villes ou dans les mines.

Il faut également ajouter qu'en Alliance Polaire, la science et l'armée sont les deux seuls moyens pour qu'un mutant soit considéré autrement que comme un déchet vivant. Mais, dans le cas des scientifiques, si leurs mutations sont évidentes, ils seront souvent confinés dans leur laboratoire puisqu'il est hors de question de les laisser souiller les rues des villes et, en particulier, à Arlis.

LES MILITAIRES

Les officiers ont un statut prestigieux mais comme pour les scientifiques, uniquement s'ils accomplissent leur mission. Ces dernières années, seuls les officiers de l'armée de terre pouvaient jouir d'une grande considération. Ceux de la marine avaient plutôt intérêt à se faire tout petit. L'armée est appréciée par la population. C'est souvent un moyen d'échapper à la misère et, particulièrement pour les mutants, d'être considéré comme autre chose qu'un moins que rien. Mais entrer dans l'armée en Alliance Polaire, c'est renoncer à son passé et être accueilli dans une nouvelle famille, une famille qui protège les siens et au cœur de laquelle on note une très grande solidarité. De plus, au sein de l'armée un individu n'est pas jugé selon ce qu'il est mais selon ses mérites. Ainsi, cyborgs, humains et mutants sont traités sur un même pied d'égalité. Rares sont les soldats qui reviennent chez eux et la plupart changent de nom quand ils s'engagent. La place des soldats étant sur les théâtres d'opérations, on en croise peu dans les villes. Seuls les plus hauts gradés peuvent bénéficier d'un logement dans la ville souterraine d'Arlis. On soupçonne aussi certains officiers de toucher des pots de vin et d'être les complices de trafics organisés par les hommes d'affaires.

LES HOMMES D'AFFAIRES

Les hommes d'affaires constituent sans doute une des plus grandes forces et une des plus grandes faiblesses de l'Alliance. En effet, ils sont tous à la solde de l'État qui attend d'eux qu'ils fassent rentrer de l'argent. Les entreprises polariennes se portant particulièrement bien sur les marchés internationaux, le problème n'est pas là, mais dans la totale liberté dont ils jouissent tant qu'ils alimentent les caisses de la nation. Aussi, à partir du moment où ils ne commettent pas l'erreur de vendre des marchandises dites « sensibles », ils peuvent se permettre absolument n'importe quoi. Il est de notoriété publique que les hommes d'affaires de l'Alliance font partie des plus corrompus et qu'ils organisent des trafics dans le monde entier, y compris sur leur propre territoire. Les plus puissants passent même des accords officieux avec le Directoire. A priori, seul Dogme leur pose des problèmes, même si certaines rumeurs laissent penser que la faction quasi-religieuse de l'Alliance, aurait utilisé les contacts de ces chefs d'entreprises pour financer des actions terroristes dans d'autres nations du monde sous-marin. La plupart des hommes d'affaires résident dans la ville souterraine d'Arlis, dans les installations alentours ou tout simplement dans les capitales étrangères.

LES CYBORGS

Difficile de dire ce qu'il est en est exactement du statut des cyborgs. Les rares que l'on peut croiser dans les petites villes et communautés semblent au bas de l'échelle sociale et confinés à des tâches ingrates. Constamment surveillés par le Directoire, ils ressemblent plutôt à des esclaves et quand ils ne sont pas en service, ils demeurent, sous bonne garde, connectés à des bornes de rêve, dispositifs dont on ne sait pas grand-chose. Même si aucune loi officielle n'y fait référence, le plus souvent il semble qu'il soit interdit de s'adresser aux cyborgs. Ces derniers, d'ailleurs, semblent muets. A contrario, certains cyborgs utilisés dans l'armée ont des grades d'officiers mais là encore, leur présence est assez discrète. Dans la marine, notamment au sein de la division Spectra, des équipages entiers sont composés de cyborgs et leur prestige est grand. Dans certains secteurs de l'industrie, notamment les plus dangereux, ce sont des cyborgs qui dirigent les opérations. Et si l'on en croit le peu d'informations dont on dispose concernant la ville souterraine d'Arlis, tous ne naîtraient pas égaux entre eux. Certains diplomates parlent de cyborgs influents et soupçonnent Alpha d'en être un, alors que d'autres évoquent des

êtres qui vivent dans des conditions épouvantables. Si l'on demande son avis à la population, elle répond majoritairement qu'elle plaint ses pauvres hères.

AMBASSADEURS

Les ambassadeurs polariens, peu nombreux, sont considérés comme des agents de l'État et jouissent d'un statut similaire à celui des politiques. Mais comme leur principale fonction les amène à vivre dans les capitales étrangères, on les voit peu. Ils sont soupçonnés d'être ni plus ni moins des agents à la solde du Directoire. Le plus célèbre d'entre eux est l'ambassadeur de l'Alliance sur Équinoxe, Paolus, qu'on soupçonne de ne pas être entièrement humain même s'il semble évident qu'il n'est pas un cyborg.

ARTISTES

Les quoi ? La notion d'artiste échappe totalement à l'état polarien. L'art est considéré comme une chose inutile et non productive, donc interdite. Bien entendu, la population ne l'entend pas de cette oreille et on trouve des gens réalisant des œuvres artistiques dans les bas-fonds des villes. Mais ils le font de manière clandestine.

PROSTITUÉES

La prostitution est ignorée en Alliance Polaire. Officiellement, c'est quelque chose qui n'existe pas. On la tolère donc dans les villes, mais elle est strictement interdite à Arlis, que ce soit dans la ville souterraine ou aux alentours de la capitale. Contrairement aux autres nations, l'écrasante majorité des individus qui se livrent à la prostitution ne le font pas par choix mais par nécessité. Il n'y a pas de statut de prostitué en Alliance Polaire.

REPRODUCTEURS

Les reproducteurs sont comme partout ailleurs protégés et respectés. Cependant, il y a deux cas de figure. Si vous êtes un reproducteur jugé sans défaut par le Conseil Scientifique, vous êtes conduit immédiatement dans le Jardin d'Arlis. Si certains en rêvent car ils estiment que c'est un Paradis, d'autres le redoutent car personne ne quitte jamais le Jardin. Aussi, il est fréquent que l'on tente de dissimuler sa fécondité s'il y a la moindre probabilité que l'on soit déclaré sans défaut. Les critères de sélection sont assez obscurs et sont modifiés régulièrement par le Conseil Scientifique. Si vous avez le moindre défaut, les autorités s'assureront juste que vous accomplissez votre devoir. On attend des femmes fécondes qu'elles mettent au monde au moins un enfant tous les deux ans. Si elles en mettent au monde 1 par an, elles sont récompensées. Toutes les femmes non stériles doivent être fécondées d'une manière ou d'une autre pour atteindre cet objectif. Notez que même les mutantes se doivent de porter des enfants puisque leur mutation n'est pas forcément transmise. Mais les malheureuses sont souvent confinées dans des laboratoires dont elles ne sortent jamais. Si leur mutation est mineure, elles peuvent être autorisées à vivre normalement.

MERCENAIRES

L'Alliance Polaire se méfie des mercenaires. Mais puisque cette nation a toujours manqué de suffisamment de bâtiments pour assurer la protection de son territoire, elle en a souvent employés. Cependant, elle se limitait à quelques petits groupes facilement contrôlables et toujours dans les villes frontières. Les récentes défaites des flottes polariennes et la réorganisation de la marine ont quelque peu changé la donne. Ember Krystchef a obtenu la possibilité d'intégrer des unités mercenaires aux troupes régulières et surtout d'engager d'anciens grands noms du mercenariat qui ont été rejetés par leurs anciens groupes. La plus célèbre est certainement Nastia Raven aux méthodes considérées comme trop extrêmes par Légion. Dans les villes frontières, ces mercenaires sont détestés par la population puisqu'ils jouissent d'un nouveau statut qui leur permet certains passe-droits. Leur comportement fait souvent l'objet de plaintes qui, pour l'instant, sont ignorées par l'État. Les grands noms du mercenariat, quand ils ne sont pas à leur poste, jouissent d'appartements privés aux alen-

tours de la montagne d'Arlis. On dit que Nastia Raven est la seule à avoir été admise dans la capitale souterraine.

AGRICULTEURS ET ÉLEVEURS

Il existe peu d'agriculteurs et d'éleveurs en Alliance Polaire mais on trouve dans les stations périphériques des pêcheurs et des conchyliculteurs. Il y a également quelques exploitations d'algues mais rien de comparable avec ce qui se fait en République du Corail. Cette catégorie de la population ne jouit d'aucun statut particulier. Il semble aussi que le Jardin d'Arlis dispose de quelques cultures puisque les diplomates ayant eu l'occasion d'être invités dans la ville souterraine ont pu savourer le produit de certaines cultures que l'on ne trouve nulle part ailleurs. Il existe également une catégorie particulière d'agriculteurs, ceux qui sont associés au Projet Élite et dont la spécialité est la culture de denrées alimentaires artificielles. Mi-scientifiques, mi-éleveurs, on sait peu de choses sur eux, mais leur statut est plus proche de celui d'ingénieur agronome que de l'agriculteur.

MINEURS ET OUVRIERS

L'écrasante majorité de la population travaille dans les mines ou dans les usines. Même si l'Alliance Polaire utilise principalement la transmutation pour produire ses matériaux, elle a besoin de minerais de base, exploite des mines de diamants, des champs de pétrole, etc. Aussi, la plupart des citoyens travaillent dans ces exploitations épaulés par des robots, des androïdes et des cyborgs. Ils ne bénéficient d'aucun statut particulier.

MÉDECINS ET CHIRURGIENS

Si l'on considère l'avance technologique de l'Alliance en matière d'implants, il est assez paradoxal de constater que les médecins et chirurgiens polariens sont considérés comme les plus incompetents au monde. C'est cependant une idée fausse qui est due à la médiocrité des services médicaux gratuits dans les villes accessibles de cette nation. Si vous sortez du circuit officiel et que vous y mettez le prix, vous aurez affaire à de véritables magiciens. Et cela vaut aussi bien pour des médecins établis que pour des spécialistes clandestins. Il est incroyable de constater le nombre de chirurgiens tombés en disgrâce, ou refusant tout simplement de travailler pour l'État, que l'on peut trouver dans les petites communautés et dans les villes périphériques. L'Alliance est certainement le pays qui compte le plus de blocs chirurgicaux clandestins. Les tarifs sont totalement variables d'une ville à l'autre, et d'un praticien à l'autre.

Un jour, dans une petite communauté qui devait compter une centaine de personnes, je me suis ouvert la jambe. Comme il était hors de question que j'aille consulter un toubib d'une des grandes villes, j'ai essayé de régler le problème moi-même. Bien entendu, ça ne s'est pas arrangé... un technicien qui bossait sur une épave a vu que je souffrais le martyr. Il a regardé ma plaie infectée et m'a demandé de le suivre dans sa cabine. Il m'a demandé si j'avais de quoi payer et après lui avoir donné une bonne partie de ce que je possédais, il m'a rafistolé avec trois fois rien et avec une facilité déconcertante. Une fois l'opération terminée, il m'a bien spécifié de ne rien dire à quiconque.

CHASSEURS DE PRIME

Les chasseurs de prime sont assez rares en Alliance Polaire même s'il arrive que l'État utilise parfois leurs services généralement pour traquer des dissidents ou des étrangers dont le permis de séjour a expiré. Leur gestion est directement du ressort du Directoire.

CRIMINELS ET CONTREBANDIERS

Comme partout ailleurs, le crime organisé et les contrebandiers ont fleuri dans les villes de l'Alliance. Les organisations criminelles



sont soit totalement clandestines, et sévissent dans les bas-fonds, soit liées à des personnalités de l'État ou à de puissants hommes d'affaires. Dans ce dernier cas, les autorités ont tendance à fermer les yeux tant que ces groupes ne dépassent pas certaines limites et ne touchent pas aux intérêts vitaux de la nation. Les contrebandiers sont généralement très appréciés par la population puisqu'ils lui fournissent toutes les denrées qui lui manquent. Cependant, certains groupes criminels profitent de la situation pour se permettre n'importe quoi et ils sont détestés par les gens qui, malheureusement, ne peuvent pas faire grand-chose contre eux. Il n'est pas rare d'entendre parler de cas de prostitution forcée et de trafic d'organes.

PIRATES

Un bon pirate est un pirate mort en Alliance Polaire. Si l'un d'eux pose le pied dans une ville, il est abattu à vue et si un navire identifié comme pirate est détecté, il est coulé sur le champ. Personne n'aime les pirates en Alliance Polaire, ni la population, ni l'État et même dans les petites stations, ils ne sont pas les bienvenus. Récemment, cependant, d'anciens pirates ont été recrutés par Ember Krystchef, mais ce dernier les présente comme des mercenaires. Si tout le monde sait que la Confrérie Noire est la bête noire des dirigeants de l'Alliance, une rumeur voudrait que les multiples tentatives pour supprimer Gellor l'Infirme sur Équinoxie seraient en fait des tentatives pour l'enlever. On raconte qu'Ember Krystchef voudrait recruter Gellor même si on se demande comment il compte le convaincre.

VIIEILLARDS INVALIDES, INACTIFS ET INFIRMES

En Alliance Polaire, la population ne cache pas que les malades, les enfants ou les individus féconds. On cache aussi souvent ceux et celles qui ne peuvent plus exercer une quelconque activité, soit parce qu'ils sont trop âgés, soit parce qu'ils souffrent d'un handicap. L'inactivité est un crime et les personnes qui s'en rendent coupables ont tendance à disparaître. Emmenées par les autorités, on leur promet que l'État va prendre soin d'elles dans un soi-disant complexe ultra-

moderne de la capitale. Le problème c'est que personne ne l'a jamais vu ce complexe et que personne n'en revient. C'est pour cette raison que l'on trouve fréquemment des vieillards au travail dans la nation du Primarque. Cependant, il arrive que des inactifs soient tolérés. C'est souvent le cas lorsque un des membres de la famille de cet inactif exerce une activité à l'étranger. L'Alliance Polaire encourageant les liens familiaux pour pouvoir faire pression sur les membres d'une même famille, un inactif sert alors d'otage purement simplement. Notez que la notion de vieillard est assez relative en Alliance Polaire. Un vieillard désigne, le plus souvent un individu âgé de plus de 70 ans qui commence à avoir du mal à soutenir une cadence de travail jugée raisonnable.

MUTANTS

Les mutants ne sont pas appréciés par les autorités, ils sont considérés comme la lie de la population. Leur choix se limite à se porter volontaire pour s'engager dans l'armée ou pour travailler dans les mines. Sinon, ils doivent se réfugier dans la clandestinité ou disparaître. Beaucoup pensent qu'ils sont purement et simplement éliminés par les autorités. De très rares mutants échappent à ce sort s'ils ont des dispositions particulières comme un talent dans le domaine de la science. Mais, dans ce cas, on ne les voit guère parcourir les rues et coursives. En règle générale, la population des petites villes et des petites stations protège autant qu'elle le peut ses mutants.

ÉTRANGERS

Si les étrangers sont tous considérés avec méfiance par les autorités, ils sont très appréciés par la population. Ils leur permettent en effet d'oublier un peu la morosité de leur existence. Ce n'est pas pour autant que vous aurez droit à des embrassades et que vous pourrez facilement établir le dialogue. Les Polariens sont des gens peu bavards et très réservés. Les rares étrangers à être accueillis officiellement et cordialement à Arlis sont les riches hommes d'affaires ou les personnalités influents.

PRISONNIERS

Il n'existe aucune grande prison en Alliance Polaire, tout du moins officiellement. La question que l'on peut alors se poser c'est de savoir où sont conduits les criminels et les opposants arrêtés par les autorités ? Comme les inactifs et les mutants, ils ont une certaine tendance à disparaître...

LA VIE EN ALLIANCE POLAIRE

ALIMENTATION

La nourriture est un gros problème dans ce pays. À l'exception d'Arlis, on y mange très mal. Les mieux lotis dans ce domaine sont ceux qui vivent dans les quelques petites communautés agricoles et de pêcheurs et qui ont donc accès à des coquillages et du poisson de manière régulière. Et même si la population a normalement accès gratuitement à une sorte de bouillie ou à des soupes de poissons servies dans les cantines de l'État, il n'est pas rare qu'elle souffre de carences alimentaires. En fait, ce n'est pas que l'Alliance Polaire ne produise pas assez de nourriture, mais plutôt qu'elle soit mal distribuée et très peu variée. La bouillie fabriquée par les usines d'Arlis, à base de plancton, d'algues et de poissons devraient pouvoir largement couvrir les besoins de la population. Mais comme les navires ravitailleurs arrivent souvent en retard, on se retrouve parfois avec de véritables débuts de famines. Quant à la variété des produits, elle est plus que limitée et c'est pour cette raison que les contrebandiers qui font du trafic alimentaire ont un tel succès au marché noir. À Arlis, les choses sont différentes. Il n'y a jamais eu de pénurie, et on y mange plutôt correctement. C'est le seul endroit de l'Alliance où l'on pourra trouver des restaurants dans les installations situées autour de la montagne.

ARCHITECTURE

Globalement, l'architecture des stations et villes de l'Alliance est monotone, froide et fonctionnelle. Les petites communautés sont constituées de modules conventionnels. Quant aux villes, elles se ressemblent à peu près toutes, avec de vastes alignements d'énormes cylindres et de cubes enterrés, surmontés d'autres cylindres et d'hémisphères au-dessus du sol océanique. Inutile d'espérer une quelconque décoration dans les coursives, celles-ci sont froides et métalliques et souvent mal entretenues.

Si les installations autour de la capitale s'avèrent légèrement plus variées, la ville souterraine de la capitale est, paraît-il, une merveille d'architecture qui contraste totalement avec ce que l'on trouve ailleurs.

ARTS, LOISIRS ET DROGUES

Mis à part les jeux de cartes et de dés, les loisirs en Alliance Polaire sont très limités. Ce manque de loisirs engendre un fléau qui se manifeste par un abus de drogues et de boissons. Longtemps ignoré par l'État, ce problème semble aujourd'hui être enfin pris au sérieux. En effet, la multiplication des incidents liés à l'alcoolisation excessive d'ouvriers (ou à une consommation de drogues) pose un sérieux problème de productivité. Malheureusement, la réponse des dirigeants s'est limitée à constituer une équipe de water-ball et de power-ball dans la capitale. En Alliance Polaire, il est plus facile de trouver des drogues que de la nourriture. L'État a laissé s'organiser de véritables trafics en estimant probablement que les drogues permettraient de mieux contrôler la population. Il lui est désormais difficile de revenir en arrière. D'autant plus, que les chimistes polariens comptent parmi les meilleurs fabricants de drogues (avec ceux d'Amazonia) qu'ils revendent aux quatre coins du monde.

Récemment, un nouveau fléau s'est abattu dans les grandes villes des nations sous-marines, les Rêves programmés. Il s'agit d'un petit dispositif qui se pose sur les yeux et qui se déploie sur les côtés et sur le haut du crâne. On y insère une cartouche où est enregistré un rêve programmé. Extrêmement addictif, il s'avère particulièrement dangereux en empêchant le cerveau de celui qui l'utilise de se reposer. Si

on en abuse, on commence à se sentir très fatigué avant d'être victime de désorientation et d'hallucinations. De plus, il est désormais prouvé que certains de ces rêves programmés se mêlent au souvenir de l'individu qui perd lentement contact avec la réalité avant de ne plus faire la différence entre ses vrais souvenirs et les faux. Si de nombreuses nations soupçonnent l'Alliance Polaire de diffuser ce dispositif dans les autres nations du monde, il semble que la nation du Primarque commence également à en souffrir. Au sein de la population, il y a une forte recrudescence des cas de confusion mentale et de comas provoqués par ces appareils. On ignore d'où ils viennent.

Signalons aussi que certains rapports du Directoire évoquent des cas de plus en plus fréquents de combats totalement illégaux dans les bas-fonds. Ces combats, souvent organisés par des groupes criminels, opposent aussi bien des combattants humains, que des androïdes volés et trafiqués. Parfois même ils opposent des humains à des androïdes.

BARS ET BOISSONS

Les bars sont fréquents en Alliance Polaire. On y boit principalement des boissons fortement alcoolisées (le plus souvent à base de poissons bouillis auxquels on adjoint de la levure pour la fermentation) et on y joue aux dés ou aux cartes. Les établissements sont généralement froids et dépourvus de toute décoration. On y parle beaucoup et c'est dans les bars que l'on peut entendre les dernières rumeurs et prendre contact avec certains réseaux. Mais attention, les agents du Directoire sont souvent à l'écoute...

Notez que dans certains bars, on peut également trouver une eau très pure extraite de la glace qui commence à se reformer vers le pôle.

COMMERCE, TROC ET IMPOSITION

Si les transactions s'effectuent normalement en sols, la population a énormément recours au troc, principalement auprès des marchands de passage et au marché noir. Il n'y a pas d'imposition à proprement parler en Alliance Polaire. Pour les étrangers, les coûts élevés des services de l'État servent de taxes. Quant à la population, on ne lui demande qu'une seule chose, s'acquitter de ses tâches. L'État est censé s'occuper de toutes les infrastructures et fournir au peuple l'ensemble des services dont il a besoin. Quand on voit l'état déplorable de certaines villes périphériques de l'Alliance, on se dit que ce système ne fonctionne pas forcément très bien. Il faut aussi signaler que les autorités peuvent saisir tout ou partie des biens de n'importe quel citoyen, si nécessaire. Certains dirigeants ne s'en privent pas, d'autant plus qu'ils n'ont besoin d'aucune justification pour le faire.

COMMUNICATION

Si les principales villes de l'Alliance sont reliées par des câbles sous-marins, il est étonnant de constater que le réseau de communications de cette nation est assez médiocre. Le mauvais entretien des installations en est la principale raison. Il existe un réseau militaire qui, lui, couvre l'ensemble du territoire et qui est parfaitement opérationnel.

Dans les villes, la population a accès à des postes de communication gratuits mais eux aussi sont mal entretenus et souvent en panne. Il en va de même pour les bornes relais utilisées avec des communicateurs personnels. Dans tous les cas, les conversations sont écoutées. Si la plupart de ceux qui veulent éviter que les autorités ne les écoutent évitent ces systèmes de communications, quand ils y ont recours, ils utilisent un langage codé, le Langage Obscur (voir chapitre 1).

CONCESSIONS ET DROITS D'EXPLOITATION

Les exploitations de l'Alliance appartiennent toutes à l'État. Vous ne pouvez donc pas posséder votre propre mine ou votre propre champ d'hydroculture. C'est la nation qui vous autorise à les exploiter. Normalement, c'est aussi l'État qui décide quoi exploiter et comment. Il est cependant possible de faire une demande au Conseil de l'Effort Industriel pour proposer le lancement de telle ou telle exploitation. Mais dès l'acceptation du conseil, l'exploitation est aus-

sitôt considérée comme appartenant à l'État qui vous autorise à y exercer (et encore pas toujours) et à en tirer une partie des bénéfices. Aucun étranger n'est autorisé à tirer profit de cette activité sans une permission exceptionnelle.

Bien entendu, une telle procédure théorique n'incite pas grand monde à se lancer dans une quelconque activité. La plupart du temps, c'est l'état qui lance une exploitation. Dans ce cas, soit une main d'œuvre y est affectée d'office, soit, si l'exploitation est proche d'une communauté, l'état passe un contrat avec cette communauté pour qu'elle l'exploite. La communauté touche alors une partie des bénéfices. Dans la pratique, de nombreuses communautés exploitent des mines ou des champs sans les déclarer et en graissant la patte des inspecteurs de l'État. D'autres trafiquent un peu les chiffres pour réduire un peu la part versée au gouvernement.

CONFINEMENT

L'Alliance dispose de villes relativement grandes et peu peuplées, on y profite donc de plus d'espace que dans bon nombre des cités sous-marines. Malheureusement, cet espace est souvent gâché par un mauvais agencement. On va trouver de larges et longs tunnels parfaitement inutiles, des places démesurées où il est interdit d'installer quoi que ce soit ou bien encore des entrepôts censés accueillir des milliers de conteneurs et où l'on n'en trouve qu'une dizaine. De plus, les logements des citoyens sont définis par des directives strictes des conseils politiques régionaux. Aussi, la grande majorité de la population vit dans des quartiers à peine plus grands (voire plus petits) que ce qu'on trouve sur Équinoxe par exemple. Les pires gâchis d'espace, c'est certainement dans les bas-fonds qu'on les trouve. Presque toutes les villes sont construites sur un vaste réseau souterrain de cylindres et de cubes à peine exploités. Elles ont été construites comme ça, sans vraiment prendre en compte les besoins réels de telle ou telle communauté.

Les petites communautés aux alentours des grandes villes sont semblables à toutes celles que l'on trouve dans les océans. Quant aux installations entourant la montagne d'Arlis, elles bénéficient d'une meilleure gestion et offrent des espaces utiles beaucoup plus vastes. La population y jouit donc de quartiers plus confortables et plus spacieux. Dans la ville souterraine de la montagne d'Arlis, les espaces offerts à l'élite sont, paraît-il, encore plus vastes.

CORRUPTION

La corruption va bon train en Alliance Polaire. Il est commun de graisser la patte à toute personne ayant un minimum d'autorité, principalement les agents de l'État. Bien entendu, il faut se montrer beaucoup plus prudent avec les agents du Directoire, même si certains d'entre eux ne crachent pas sur les pots-de-vin.

CRÉATION DES COMMUNAUTÉS ET RATTACHEMENTS

La création de communautés est l'apanage du Conseil de l'Effort Industriel. Presque toutes les nouvelles stations créées par l'Alliance ces dernières années l'ont été hors des eaux territoriales de la nation afin d'annexer de fait de nouvelles régions sous-marines. Le procédé est simple, l'Alliance finance de nouvelles installations indépendantes qui demandent leur rattachement à la nation du Primarque.

Le rattachement des communautés déjà existantes se fait de deux manières, soit par la conquête pure et simple quand elles sont toutes petites et n'intéressent personne, soit par l'action diplomatique si une communauté est suffisamment importante pour susciter une réaction de l'O.E.S.M. et des Veilleurs. L'Alliance Polaire va alors soutenir massivement ces communautés afin qu'elles finissent par demander officiellement son rattachement. Notez qu'il existe assez peu de communautés indépendantes dans les mers du nord.

CRIMES ET JUSTICE

La notion de « crime » est assez vague en Alliance Polaire puisqu'on peut être sévèrement puni pour avoir volé un boulon et à peine inquiété si l'on a commis un meurtre ou un viol. En fait cela

dépend beaucoup des villes et de ceux qui les dirigent. Beaucoup de visiteurs ont un peu l'impression qu'en Alliance Polaire, dans les grands complexes habités, c'est la loi du plus fort qui règne ou plutôt du plus influent auprès des dirigeants. Officiellement, comme partout ailleurs, meurtres et vols sont réprimés, mais tant que cela ne nuit pas aux intérêts des dirigeants, les autorités ont tendance à ne pas trop s'intéresser aux conflits entre particuliers. Quand elles le font, c'est généralement le chef de la sécurité qui prononce les peines après un jugement arbitraire et expéditif. Ces peines vont du travail forcé à la saisie de tous les biens de l'inculpé. Les peines d'exécution capitale sont rares et s'effectuent par pendaison. Parfois, les autorités organisent des jugements populaires avec lynchage organisé. C'est assez rare mais particulièrement violent. Il n'y a généralement pas de peines d'emprisonnement en Alliance Polaire puisque, à part les cellules du Directoire, il n'existe officiellement aucune prison. Aussi, puisqu'il arrive tout de même que les forces de sécurité arrêtent des criminels, ou plus souvent des opposants politiques, on peut se demander où sont conduits ces individus. Certains affirment qu'ils sont purement et simplement éliminés, mais le plus probable c'est qu'ils sont condamnés aux travaux forcés sur les bases militaro-industrielles de l'Alliance ou enrôlés de force dans l'armée.

Le cas des étrangers est un peu particulier. Une personne sans trop d'importance, comme un petit marchand itinérant ou un individu sans attache particulière, est traité comme le reste de la population. Quelqu'un d'un peu plus influent, comme un employé d'une société, un homme d'affaires, un individu ayant des relations, etc., bénéficie d'un traitement spécial. S'il commet un crime, réel ou imaginaire, il est pris en charge par le Directoire qui dispose de quelques cellules prévues à cet effet. Le plus souvent, il est libéré après que lui ou n'importe qui d'autre, sa société par exemple, a versé une « rançon ». S'il n'a pas les moyens de payer ou si personne ne paie pour lui... il purge une peine plus ou moins longue dans un complexe militaro-industriel. On sait aussi que les autorités polariennes peuvent annuler une peine infligée à un étranger si celui-ci accepte de leur servir d'agent de renseignement.

CRIME ORGANISÉ

Le crime organisé a fleuri dans toutes les villes de l'Alliance, principalement grâce à la contrebande et au trafic de drogues. Selon qu'elles soient locales, régionales ou nationales, les organisations criminelles bénéficient presque toujours de la complicité d'individus plus ou moins hauts placés, notamment des hommes d'affaires ou des responsables politiques régionaux. Une organisation sans complicité au sein du pouvoir a peu de chances de survivre très longtemps. Bien entendu, il existe des petits groupes criminels dans les bas-fonds, des petits caïds ou des contrebandiers, qui ne disposent d'aucun appui et qui ont une forte tendance à ne pas faire long feu.

DISSIDENTS ET MARGINAUX

Même si l'État le nie, l'Alliance se heurte de plus en plus fréquemment à une dissidence organisée et à des mouvements de révolte de sa population. Une majorité de la population ne supporte plus ses conditions de vie et ce pouvoir totalitaire qui sacrifie tout à ses propres intérêts. Aussi, régulièrement on a vu apparaître de nouveaux groupes d'opposition qui, le plus souvent, ont été interdits et réprimés. Désormais, c'est donc dans les bas-fonds et dans la clandestinité que se constituent les mouvements dissidents. Le Directoire est constamment à l'affût de ces opposants politiques et son directeur soupçonne fortement certaines nations étrangères de les encourager et même de les financer.

ÉDUCATION ET ENFANCE

L'éducation institutionnalisée est quasiment inexistante en Alliance Polaire. Elle est du ressort des parents ou des différents secteurs d'activité. En fait, un enfant est formé dans le milieu social dans lequel il évolue et ses premiers apprentissages seront dispensés par les membres de sa famille et les gens qu'il côtoie. Un fils d'ouvrier apprendra à être ouvrier, un fils de technicien, à être un technicien.

Il existe des méthodes d'éducation parallèles. Les écoles de la milice accueillent les enfants à partir de l'âge de 8 ans et les forment pour servir au sein des forces de sécurité mais aussi, pour certains, pour être éduqués en tant que politiques ou agents du Directoire. La sélection s'effectue au fur et à mesure en fonction des dispositions de l'élève. L'armée dispose également de centres de formation qui acceptent les enfants dès l'âge de 10 ans. Enfin, les membres de l'élite peuvent prétendre à des écoles qui leur sont réservées et qui sont presque toutes situées à Arlis. Les orphelins sont systématiquement confiés soit aux centres d'éducation de la milice, soit aux écoles de l'armée.

Il convient cependant de préciser que quelle que soit la méthode d'éducation, un enfant qui semble avoir des prédispositions dans le domaine de la science est immédiatement pris en charge par les Instituts de la Science et du Progrès, tous installés dans la région de la capitale. L'Alliance Polaire attache une importance primordiale à la formation de ses chercheurs et ces instituts comptent parmi les meilleures écoles du monde dans ce domaine.

FAMILLE, LA PLACE DES HOMMES ET DES FEMMES DANS LA SOCIÉTÉ POLARIENNE

La famille est une notion importante en Alliance Polaire et fortement encouragée par l'État. Dès la fin de l'adolescence, hommes et femmes se doivent d'en constituer une, même s'ils sont stériles. Le célibat est assez mal perçu et il arrive fréquemment que des jeunes qui traînent un peu dans ce domaine soient rappelés à l'ordre par le Conseil des Citoyens de leur ville. Ce dernier peut même aller jusqu'à servir d'entremetteur ou même à imposer un compagnon ou une compagne à une personne célibataire. Une fois un couple formé, il l'est officiellement pour la vie. On ne se sépare pas en Alliance Polaire et l'adultère est extrêmement mal perçu par la population. Cependant, dans le cas où, au sein du couple, un des deux est stérile, le conjoint fécond se doit de participer à l'effort de natalité. Pour un homme, cela signifie donner régulièrement de sa personne dans les banques prévues à cet effet. Pour les femmes, la fécondation est obligatoire pour atteindre un objectif d'au moins un enfant tous les deux ans. Les femmes stériles aptes à porter des enfants sont également mises à contribution.

Dans la société polarienne, le rôle des femmes se limite souvent à enfanter et à fournir l'éducation de base aux enfants. Seules celles qui ne peuvent ni être enceintes, ni porter de bébé peuvent espérer exercer l'activité qu'elles désirent. Aussi, les hommes dominent largement dans tous les milieux professionnels.

Si l'État accorde autant d'importance à la famille en Alliance Polaire, ce n'est pas simplement pour favoriser la natalité. C'est également un formidable moyen de pression sur la population. Certains n'hésitent pas à dire que le Directoire règne sur un peuple d'otages. C'est particulièrement vrai quand un Polarien est expatrié, que ce soit pour son travail ou pour toute autre raison. S'il a de la famille au pays, il sait que l'État n'hésitera pas à la punir s'il parle trop ou s'il songe à trahir. Et même si cet expatrié n'entretient pas de très bonnes relations avec son conjoint ou sa conjointe (en cas de mariage imposé par exemple), la menace pèsera sur ses enfants ou ses parents.

NATALITÉ

C'est assez étonnant mais selon les chiffres des différentes agences de l'O.E.S.M., il semble que l'Alliance Polaire jouisse d'un assez bon taux de fécondité. Sa population croît d'année en année et il suffit de se rendre dans les villes frontalières pour constater la présence de nombreux enfants de tous âges. Si personne ne connaît les chiffres exacts de la croissance démographique de cette nation, elle semble plutôt bonne.

HYGIÈNE

On ne badine pas avec l'hygiène dans les villes polariennes. Les gens se doivent d'être propres et se montrer négligé est un crime.

Énormément d'habitants de l'Alliance, hommes et femmes, portent les cheveux courts ou ont le crâne rasé. Les douches publiques sont extrêmement courantes et il y a en a largement assez pour satisfaire au moins deux fois la population de l'Alliance. L'eau de ces douches est toujours chaude (ce qui n'est pas le cas dans toutes les villes du monde) et elle est très appréciée par les gens. Les douches publiques sont d'ailleurs souvent un lieu d'échange et de détente pour la population. Mais attention, le Directoire veille...

INFORMATION ET PROPAGANDE

L'information est plus que parcellaire sur le territoire du Primarque. Seuls les marchands de passage apportent quelques nouvelles des autres pays du monde. Le gouvernement ne communique jamais sur ce qui se passe dans les autres nations du monde ou dans les autres villes de l'Alliance. Apporter des nouvelles du monde extérieur est certainement le meilleur moyen pour un étranger d'être accepté par les polariens. Mais attention à ce que vous dites, les hommes du Directoire veillent et il est de bon ton de rester le plus neutre possible dans vos avis. Si la propagande vantant les mérites de la nation est quasi inexistante, les autorités communiquent cependant par l'intermédiaire d'écrans « d'information » disséminés dans les villes. Ces panneaux servent à avertir la population en cas de danger, d'intervention des forces de sécurité, pour annoncer des nouvelles particulières, diffuser des avis de recherche et la plupart du temps à motiver la population afin qu'elle travaille plus.

LANGAGES

Le Rénaréen, le Soléen et le Néo-Azuran sont les langues les plus parlées en Alliance Polaire. L'Azuran est souvent utilisé par les membres de l'élite pour se distinguer du reste de la population. Dans les communautés, on entend parfois des langues étranges issues de vieux dialectes qu'on ne trouve que dans les mers du nord. Le Sibian, par exemple, est fréquemment utilisé par les communautés longeant la côte de Sibérie.

MODE, BIJOUX ET HABILLEMENT

Les habits sont fonctionnels et ternes. Le bleu de travail est certainement la tenue la plus répandue. Les bijoux sont quasiment inexistantes et lorsqu'on en possède, on les cache. La mode ? Personne ne sait ce que ça veut dire.

Bien entendu, Arlis se distingue dans ce domaine. Dans les installations périphériques, on voit énormément de personnes, hommes et femmes, avec des costumes stricts et quelques tenues un peu plus décontractées. En raison de la présence des délégations des quelques ambassades étrangères, une certaine fantaisie peut être constatée dans une partie de la population, notamment les hommes d'affaires et les citoyens les plus aisés. Ces derniers peuvent porter des tenues beaucoup plus variées et, pour la plupart, importées des autres pays du monde et notamment de la République du Corail. On voit cependant très peu de bijoux et ils ne sont presque exclusivement portés que par les épouses des membres les plus importants de la ville extérieure.

Dans la ville souterraine d'Arlis, l'élite se pare des plus fastueux vêtements et des plus beaux bijoux. Les rares diplomates qui y ont eu accès parlent d'une véritable débauche de luxe.

MORT ET INHUMATION

Voilà un sujet très particulier et très sensible en Alliance Polaire. La mort y est redoutée à plus d'un titre et c'est un tabou dont personne n'aime parler et surtout pas les autorités. Quand une personne est gravement malade ou bien blessée, les médecins peuvent décider qu'il s'agit d'un cas désespéré. Certains prétendent qu'il en faut peu pour être déclaré mourant par le corps médical. Dans ce cas, une procédure spéciale est enclenchée, la Procédure de Conservation. Sans que les proches puissent dire quoi que ce soit, « l'agonisant » est plongé dans un fluide de conservation maintenant ses fonc-

tions vitales, et évacué vers Arlis à bord d'un des navires du Service Spécial de Santé (voir plus bas). Officiellement, la victime va recevoir les meilleurs soins afin d'apaiser ses souffrances jusqu'à son décès. Cette procédure est largement considérée comme une fable par la population, pratiquement unanime à ce sujet. Les cyborgs, en effet, sortent bien de quelque part. Le nombre de volontaires pour être transformés en ces « choses » étant assez limité, on considère en général que ces malades deviennent des cyborgs. On pense également que c'est aussi le sort réservé aux infirmes, mutants, impotents et opposants. Cela explique pourquoi il arrive quelque fois que des habitants d'une ville prennent des risques pour approcher des cyborgs employés aux tâches d'entretien. Ils tentent de leur parler, de reconnaître un parent ou un ami, mais en vain.

Quant aux morts, les corps sont immédiatement évacués des villes par ce même Service Spécial de Santé. Officiellement, les cadavres sont incinérés quelque part à Arlis. Mais encore une fois, comme c'est souvent le cas en Alliance Polaire, on n'a aucune preuve de ça. Le Service Spécial de Santé dépend du Conseil Scientifique. Chaque ville dispose d'un petit navire rapide du S.S.S. pour le convoyage de personnes en état critique. Sinon, la collecte des cadavres se fait régulièrement grâce à des équipes qui vont de ville en ville et de communauté en communauté. Notez que depuis la mise en service du tunnel entre Sibéria et Arlis, cadavres et blessés sont transportés par ce biais.

Dans ces conditions, il n'est pas rare que la population de l'Alliance tente de cacher ses défunts et ses blessés étant donné que même un blessé léger peut être déclaré « irrécupérable ». Certains contrebandiers proposent leurs services pour évacuer un corps et l'inhumer dignement en pleine mer. Quant aux blessés graves, on va aussi tenter de faire appel aux chirurgiens du Marché noir pour éviter de passer par les services de l'État.

RELIGION

On ne peut pas véritablement parler de religion en Alliance Polaire. En tout cas, il n'y en a aucune d'officielle à part peut-être le culte quasi religieux dont fait l'objet le Primarque et dont Dogme est le gardien. La population des petites communautés et des villes n'affiche ouvertement aucune tendance religieuse. Même la vénération du Primarque reste limitée et ne donne lieu à aucun service religieux ou cérémonie. Dogme n'a d'ailleurs pas de prêtres qui officient en public et aucun temple. D'après certaines sources, la dimension religieuse du Culte du Primarque et des artefacts généticiens serait réservée à une élite. Aussi, cette religion serait pratiquée uniquement par une petite partie de la population et dans des endroits secrets d'Arlis. Cette absence de religion s'expliquerait en partie par une répression exercée par Dogme dont l'une des prérogatives à sa création aurait été l'éradication de tout mouvement religieux. On ignore si cette directive est toujours appliquée mais une chose est certaine, s'il y a des cultes dans les villes de l'Alliance, ils sont secrets.

TECHNOLOGIE

S'il y a un domaine dans lequel tout le monde s'accorde à dire que l'Alliance excelle, c'est bien celui de la technologie. Et encore, les spécialistes étrangers sont certains que ce qu'ils voient n'est rien comparé à ce qui se trouve dans la « partie immergée de l'iceberg ». Ils sont certains d'au moins une chose, l'Alliance Polaire a accès à de la technologie Généticienne de pointe, voire unique. L'exemple du drone mante polarien massivement utilisé par la République du Corail, en est un exemple vivant. Après trois années de recherches, les scientifiques républicains n'ont pas pu récupérer la moindre information utile sur les capacités de l'appareil. Et ce n'est que la version d'exportation. Qui sait de quoi est capable la version originale ?

Note : ce document sur la technologie de l'Alliance Polaire est très récent et il provient, d'après certaines sources, d'un ingénieur du Primarque qui aurait fui son pays. C'est l'une des seules sources à peu près fiables dont nous disposons sur les moyens technologiques des Polariens.

MATÉRIAUX

De par son manque de personnel qui entraîne l'avènement des androïdes et des cyborgs, l'Alliance Polaire a très rapidement besoin d'une technologie avancée afin que « l'esprit » ne soit pas limité par la « matière ». Aussi, la première étape est le développement de matériaux à la fois plus légers et plus résistants que les matériaux existants. C'est ainsi que les scientifiques polariens mettent au point l'ArmaTi™, le Nano-terranium ainsi que les blindages à base de nano-fluides durcissant à l'impact. Même si ces matériaux sont maintenant aussi fabriqués par les plus grandes nations (en partie grâce à l'accord signé en 512 et probablement grâce à l'espionnage industriel), il n'en demeure pas moins que l'Alliance Polaire est la seule nation qui soit capable de produire ces matériaux en grande quantité, puisqu'ils sont la base même de la plupart de leurs engins et structures. Pour arriver à un tel résultat, elle a dû concevoir des techniques d'extraction et de fabrication extrêmement performantes et uniques.

Tout d'abord, les Polariens comprennent rapidement qu'il n'est absolument pas rentable de creuser la terre pour en extraire des minerais rares et impurs qu'il faut par la suite traiter par l'intermédiaire de longs procédés mécaniques, chimiques ou électriques, pour ne récolter, au final, que quelques grammes de minerai par tonne de roche. Ainsi les meilleurs filons de platine (qui est l'un des nombreux éléments indispensables à la fabrication du Tri-terranium et de ses dérivés), ne produisent, après traitement, que 5 g/t. D'où un prix exorbitant de 53 000 sols/kg.

Aussi, ils se tournent vers la transmutation. On ne parle bien sûr pas de la transmutation des alchimistes, mais de la transmutation nucléaire, dans laquelle un élément chimique est transformé en un autre par modification du noyau atomique de l'élément. Pour cela, les Polariens utilisent de gigantesques accélérateurs à particules (canons à neutrons ou canons à électrons) pour bombarder des éléments et les transmuter en d'autres. Ainsi, on peut transmuter, par bombardements successifs, du tungstène (10 sols/kg) en rhénium, puis en osmium puis en iridium et enfin en platine. De même, on peut transformer du vanadium (1 500 sols/kg) en titane (7 000 sols/kg). Bien évidemment, les Polariens sont passés maîtres dans l'art de transmuter un peu tout et n'importe quoi, et il est donc plus que vraisemblable qu'ils soient capables d'utiliser des composés encore meilleur marché (comme le plomb ou l'étain) pour produire les éléments utilisés dans les matériaux avancés (iridium, platine, chrome, strontium, erbium, molybdène, etc.). À noter que la transmutation est un procédé qui requiert énormément d'énergie électrique.

Une fois que l'on dispose des bons éléments, on peut théoriquement fabriquer l'alliage correspondant. Mais, si fabriquer des alliages comme l'acier ou l'aluminium ne présente guère de difficultés de nos jours, ce n'est pas le cas avec les versions « hyper » et « nano » de ces mêmes matériaux. En effet, ces alliages nécessitent de travailler au niveau atomique, souvent sous haute pression, afin de pouvoir contrôler avec précision la densité, l'alignement du grain, l'imbrication des molécules et l'homogénéité du mélange. Ceci dans le but de réduire les défauts dans les matériaux et par conséquent d'en améliorer leurs propriétés. Les Polariens utilisent deux procédés : le frittage de poudre par décharge électrique pour les matériaux « avancés » et le frittage sélectif par laser pour tous les autres.

Le premier consiste à utiliser un supercondensateur pour déclencher une décharge électrique très brève (5 à 40 ms) mais de très haute intensité (10 millions d'ampères par m²) que l'on applique à une poudre maintenue dans un moule sous très haute pression. Les éléments sont alors fusionnés de manière homogène, créant un matériau nano-cristallin d'une extrême robustesse. De plus, la pièce, si elle n'est pas trop grosse, est fabriquée en un temps record. Les pièces plus grosses, comme les plaques de coques, nécessitent en revanche de répéter l'opération des centaines, voire des milliers de fois, et cela prend, bien évidemment, plus de temps. Au final, cette méthode de fabrication s'avère beaucoup plus rapide que les procédés « plus traditionnels » utilisés par les autres nations.

Le second permet de créer des objets 3D, couche par couche, à partir d'une poudre qui est fusionnée grâce à l'énergie d'un laser de forte puissance. La poudre pouvant contenir aussi bien des plastiques que des métaux ou des céramiques, il est possible de fabriquer n'importe quelle pièce, du moment que les contraintes mécaniques qu'elle doit subir ne sont pas trop drastiques (comme la pression qui règne sous les mers). À noter que ces 2 procédés requièrent aussi énormément d'énergie électrique.

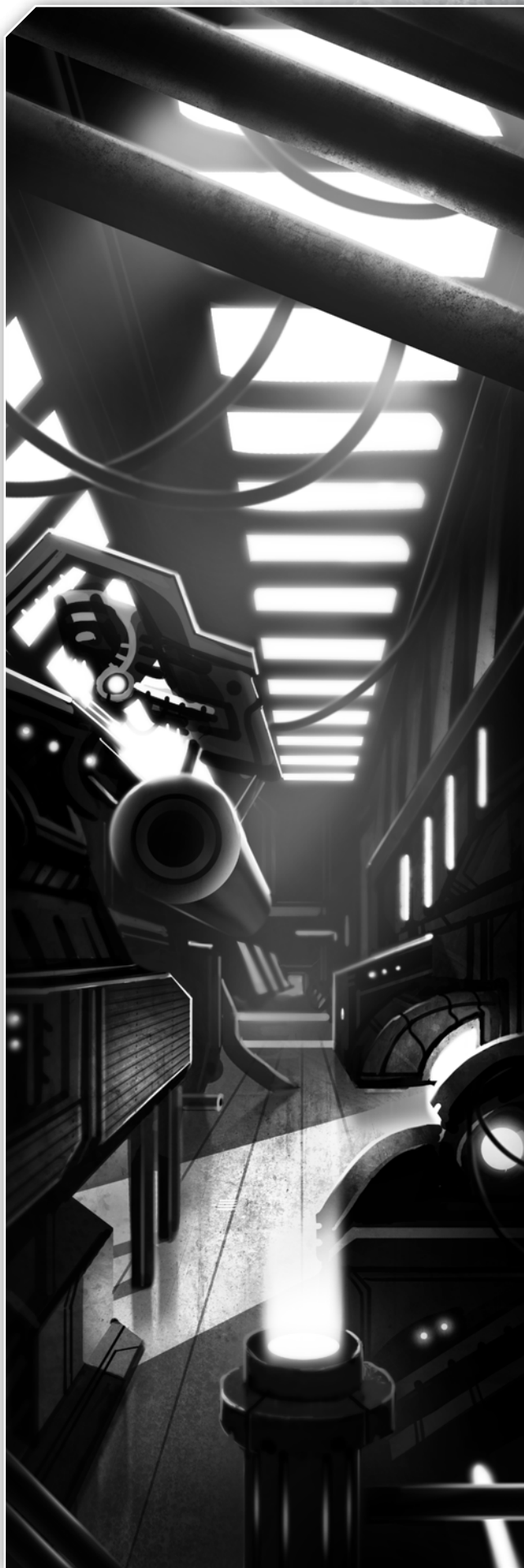
NOUVEAUX ALLIAGES

Tandis que les autres nations peinent à fabriquer des matériaux NTV, l'Alliance Polaire est capable de fabriquer deux matériaux NT VI et un matériau NT VII. Ils ne sont cependant pas du tout produits en quantité suffisante pour équiper tous les navires de la flotte (ils sont en effet terriblement difficiles à fabriquer). De toute façon, avec un seul grand chantier naval à Arlis, les constructions n'avancent vraiment pas rapidement.

- **Nivalentine™ [NT VI].** Le Nivalentine™ est la suite logique du Fivalentine™ dans lequel les nano-fibres de verre sont remplacées par des nano-fibres d'ALON et l'aluminium par du nano-aluminium. C'est un matériau pour ossature presque aussi performant que le Fusion B généticien. Il vient tout juste d'être utilisé dans le tout récent escorteur Leminsky.
- **Fusion A [NT VI].** Ayant une connaissance certaine de la technologie généticienne, les Polariens ont tenté de reproduire le Fusion B. Malheureusement, s'ils savent que c'est essentiellement du super-acier avec une grande quantité de nanotubes de carbone, personne jusqu'à présent n'a réussi à comprendre ce que signifiait exactement « essentiellement ». L'Alliance Polaire est néanmoins arrivée à fabriquer un matériau dont les propriétés se rapprochent du Fusion B, en combinant du nano-super-acier (que seuls les Polariens arrivent à produire) avec du Cylast®, qui, on le rappelle, est le nom commercial d'une fibre de céramique sans défaut. Jugeant qu'il aurait pu être son « ancêtre », ils l'ont appelé le « Fusion A ». Le Fusion A est donc de l'hyper-nano-super-acier ! Malheureusement, il a le même défaut que le super-acier : il ne peut être produit que sous forme de plaques et dont l'épaisseur n'excède pas 30 mm. Il n'est donc utilisé que sous forme de blindage (voir ci-après).
- **Nano-composite (nf-133-cfSA) [NT VI].** C'est un matériau composite pour blindage constitué d'une plaque de Fusion A (1/7 de l'épaisseur), d'une plaque de tuiles d'ACS baignant dans du nano-fluide durcissant (3/7) et d'une autre plaque de Fusion A (3/7). C'est le blindage le plus efficace qui existe, mais l'assemblage ne peut excéder plus de 70 mm d'épaisseur. Il est utilisé sur le Pandore et sur le navire amiral Spectra et il fait partie d'un programme de réaménagement de tous les chasseurs de type Spectre.
- **Diamant moléculaire [NT VII].** C'est le matériau pour ossature « ultime » fabriqué sous des conditions de pression absolument gigantesques (l'équivalent d'une profondeur sous-marine de 1 000 km), de température monstrueuse (3 000 °C et plus), d'atmosphère purifiée des dizaines de fois pour éliminer toute trace d'impureté et d'autres procédés totalement exotiques directement issus d'une technologie généticienne unique. Il vient tout juste d'être utilisé dans le tout nouveau cuirassé lourd Pandore ainsi que dans les derniers modèles du chasseur Spectre.

ÉLECTRONIQUE

Grâce à leur maîtrise de la physique des matériaux qui permet de graver des circuits imprimés d'une taille incroyablement petite et grâce à leurs connaissances généticiennes de la physique quantique, qui permet de construire des composants à la fois plus compacts et



plus performants (en vitesse, en capacité de stockage, en puissance de détection, etc.), les Polariens sont capables de fabriquer des appareils électroniques dont les capacités surpassent de loin tout ce qui se fait chez les autres nations.

Note de jeu : comparés aux appareils électroniques décrits dans le Livre de Base ou dans le Guide Technique, les modèles polariens pèsent 20 % de moins et bénéficient d'un bonus de +7 sur tous les tests possibles. Ainsi, un sonscan bénéficiera d'un bonus de +7 à tous les tests de détection ou d'analyse. Les ordinateurs ne suivent pas cette règle. Cependant, les Polariens sont capables de fabriquer des ordinateurs jusqu'à NT VI et de génération jusqu'à X, choses que ne savent pas faire les autres nations.

LE « TOUT ÉLECTRIQUE »

L'Alliance Polaire dispose de ressources énergétiques surprenantes. Si l'on en ignore la source exacte, certains pointent du doigt les fameuses « zones noires » que l'on trouve un peu partout sur le territoire et qui abriteraient des générateurs révolutionnaires. Quoi qu'il en soit, l'offre en électricité étant largement supérieure à la demande de l'industrie « lourde », les Polariens ont très rapidement décidé d'utiliser ce surplus d'énergie pour la plupart des tâches du quotidien. Ainsi, la grande majorité des engins civils ou militaires opérant sur le territoire de l'Alliance fonctionnent avec des GP constitués d'un moteur électrique et d'une « batterie ». Par engins, on entend les sous-marins, les véhicules terrestres, les drones, les androïdes, etc. et même certains avions. Pour se recharger, ils ont juste besoin de se brancher sur des bornes disséminées sur tout le territoire, de telle sorte qu'il n'existe pas de points qui soient éloignés de plus de 100 km d'une de ces bornes. Bien évidemment, dans les zones habitées (stations ou villes) ou à forte activité économique, la densité des bornes est bien plus importante que, par exemple, à la surface.

Certains modèles (les militaires en particulier) disposent même d'un « capteur à induction » qui leur permet de se connecter à n'importe quelle source d'énergie pour se recharger. Ainsi, ils peuvent tirer du courant non seulement auprès d'une borne, mais aussi grâce au vent, aux courants sous-marins, à un feu, etc. D'autres engins encore sont des trains à sustentation magnétique et permettront à terme des liaisons ultra-rapides (350 km/h de moyenne) entre les principales grandes villes.

Mais l'usage de l'électricité ne se borne pas aux engins. Ainsi, le chauffage, omniprésent, est fourni par des radiateurs électriques, plus ou moins évolués, ou dans les lieux publics, par de l'air pulsé, chauffé par des résistances électriques. Pour la cuisine, pas de gaz, mais des plaques électriques à induction ou en vitrocéramique. De même, la majorité des portes utilisent des moteurs électriques et des actuateurs pour leur ouverture (avec bien entendu, impossibilité de les ouvrir en l'absence de courant). Pour la sécurité des choses et des personnes, les portes sont verrouillées électroniquement et protégées par des champs de force, des générateurs de décharges électriques et des tourelles d'armes à énergie. Enfin, les forces de sécurité utilisent principalement des armes à énergie équipées de PE généticiens et chaque escouade est équipée au minimum d'un chargeur de PE qui permet d'en recharger 6 en quelques minutes.

IMPLANT CYBERNÉTIQUE

En Alliance Polaire, on utilise pour les implants une technologie bien supérieure à celle qui est en pratique chez les autres nations. Et ce n'est pas uniquement lié aux matériaux plus performants qui les constituent. En effet, le gros problème des implants, c'est le risque de rejet. Or, de par leur connaissance avancée de la nanotechnologie, les Polariens sont capables de créer des interfaces mi-métalliques, mi-organiques qui sont tellement bien « reconnues » par le corps humain

que les greffes réussissent quasiment tout le temps. De même, l'usage de nano-actuateurs et de nano-moteurs extrêmement compacts, couplés à de l'électronique de pointe permet d'obtenir des implants légers et d'une précision et d'une force inimaginables.

Note de jeu : comparé aux implants décrits dans le Livre de Base, les modèles polariens pèsent 20 % de moins et bénéficient d'un bonus de +5 sur tous les tests possibles.

L'implant Polypack est un exemple parfait de l'avance des Polariens en ce domaine. Cet implant, qui permet dans sa version intégrale de contrôler son porteur à distance, est constitué d'un réseau de 1 024 nano-électrodes implantées dans le cerveau. Chaque électrode contient un nano-volume de substances chimiques variées qui permettent de stimuler le cerveau.

ROBOT

L'Alliance Polaire est LE pays des drones et des robots. On en trouve de toutes les tailles et de toutes les formes, du robot arachnide espion (pesant environ 1,4 kg), à l'androïde (environ 100 kg) et au robot arachnide excavateur (10 tonnes). En règle générale, ce ne sont que des machines relativement bêtes, qui accomplissent uniquement les tâches pour lesquelles elles ont été programmées et sans aucun pouvoir de décision. Cependant, certains sont nettement plus « fûtés », comme le robot chasseur-d'homme « Mantis 666 » qui est capable de se mouvoir de manière autonome, de suivre une piste et d'attaquer et de se défendre avec « intelligence ». Ces robots évolués sont néanmoins assez rares. En revanche, il n'existe absolument pas d'être artificiel doté d'une conscience, d'une véritable intelligence humaine.

Traditionnellement, la forme du robot définit sa fonction (un androïde par exemple réalisera des tâches normalement dévolues aux humains, comme décharger des navires, etc.) Il existe cependant un type de robot « multi-formes », le polybot, qui vient récemment d'être mis sur le marché et qui fait fureur auprès des enfants des « puissants ». Il est constitué d'un mini GP, de quatre roues et d'une multitude d'électro-aimants à aimants permanents en forme de petits cubes de 1 cm d'arête, capables de changer de polarité magnétique lorsqu'on leur applique un courant. Ainsi, suivant le sens du courant, les cubes vont se repousser ou s'attirer, permettant de créer des formes variées. Les gamins s'amuse à les programmer pour leur donner des formes « impossibles » et à les faire s'affronter afin de déterminer lequel a la forme la plus « efficace ». Une rumeur veut que les scientifiques aient inventé ce robot afin de susciter des vocations et de détecter les éventuels futurs petits génies. Il n'est pas impossible que dans le futur, d'autres applications plus « martiales » seront trouvées aux polybots.

Note : La majorité des robots opérant sur le sol polarien fonctionnent à l'électricité et disposent, pour les plus avancés, d'un « capteur à induction ».

PROPULSION ET REVÊTEMENT DE COQUE

Dans les mers inhospitalières de l'Alliance Polaire, parsemées de formations de glace, parcourues par le Gyre et ses siphons et tourbillons violents et parfois transpercées par le Doigt Glacé de la Mort, l'utilisation d'une hélice simple ou d'un PT pour la propulsion est le plus sûr moyen de ne pas arriver à bon port. En effet, grande est la probabilité qu'une ou plusieurs pales subissent des dommages irréversibles, rendant impossible tout mouvement. Aussi, la plupart des vaisseaux opérant dans ces mers, y compris les engins civils, sont équipés d'hélices-pompes. En effet, avec son large carénage, ses pales plus petites et plus nombreuses et ses aubes à l'avant qui brisent les blocs de glace, ce type de propulsion augmente considérablement les probabilités de survivre à la rencontre d'un événement climatique violent.

Pour les engins évoluant près de la surface, où les risques de rencontrer de la glace sont les plus forts, la coque est souvent recouverte de tuiles chauffantes (qui font fondre la glace) ou hydrophobes (la glace « glisse » littéralement le long de la coque sans jamais pouvoir s'y accrocher). Ces dernières sont beaucoup plus performantes que les tuiles chauffantes (et ne consomment pas d'énergie) mais aussi beaucoup plus coûteuses, car elles font appel à des nano-matériaux extrêmement avancés.

Mais les scientifiques polariens ont aussi mis au point un mode de déplacement sous-marin qui n'utilise pas du tout d'hélice : c'est la « propulsion pieuvre » ou « l'hydro-propulsion à réaction ». Elle consiste à aspirer de l'eau dans des sortes de vessies, puis à la comprimer et à l'expulser à grande vitesse (grâce à des membranes en nano-matériaux avancés), propulsant ainsi le navire. Afin d'augmenter leur résistance, ces vessies - il y en a 4 - sont protégées par un épais carénage. De plus, afin d'éviter que de la glace n'endommage les valves, l'eau peut être chauffée par des résistances électriques avant d'être comprimée. Pour aller plus ou moins rapidement, il suffit de ne pas utiliser toutes les vessies et/ou de moins comprimer l'eau. On dispose ainsi d'un système robuste, redondant et fiable (très peu de pièces en mouvement) et qui a aussi la propriété d'être extrêmement silencieux.

Note de jeu : pour la propulsion Pieuvre, appliquez une pénalité égale au niveau technologique de la propulsion (V par défaut) à tous les jets de détection.

La propulsion pieuvre est munie d'un mécanisme d'autodestruction qui s'active soit manuellement, soit dans certaines conditions (destruction du navire, par exemple). Aussi, aucun spécimen n'a encore pu être récupéré. De toute façon, il est peu probable que quiconque arrive à le dupliquer, d'autant plus que son interface informatique et électrique est triplement cryptée. Malheureusement, comme toute technologie de pointe, ce mécanisme n'est pas complètement fiable et il est déjà arrivé qu'il se déclenche alors que le vaisseau n'était pas du tout en danger, laissant le navire sans propulsion !

LES CULTURES DE SURFACE

Autre technologie maîtrisée par l'Alliance mais dont nous ne savons presque rien, la création dans le cadre du Projet Élite, de véritables forêts artificielles constituées d'espèces végétales biomécaniques sans doute issues du Jardin d'Arlis. Ces forêts permettraient à des colons d'être protégés des phénomènes de la surface.

LA TECHNOLOGIE SPATIALE

L'Alliance aurait lancé un vaste programme de conquête spatiale. Elle a déjà lancé plusieurs sondes ainsi qu'un satellite indépendant. Elle envisagerait même la construction d'une station spatiale autonome. Dans ce but, l'Alliance aurait commencé l'édification, à flanc du Mont Pobéda, d'une gigantesque catapulte électromagnétique de 150 km de long qui permettra de lancer dans l'espace des conteneurs de 40 tonnes de matériel pour un coût bien moindre que si l'on devait utiliser des fusées (50 sols par kilo au lieu de 10 000).

LES CYBORGS

C'est l'un des plus grands mystères de l'Alliance. Ses scientifiques sont passés maîtres dans l'art de doter un être humain d'implants cybernétiques. Si l'on perd une jambe, il est assez aisé de s'en faire fabriquer une autre. Et avec la technologie dont dispose cette nation, certaines prothèses sont presque aussi réalistes qu'un véritable membre humain. Ainsi, une main artificielle peut être dotée du sens du toucher et être aussi habile qu'une véritable main. Mais il y a un paradoxe en Alliance Polaire, c'est que les gens rechignent à être doté de membres artificiels. Ainsi, dans de nombreuses stations, si un individu perd un membre qui ne lui est pas forcément utile pour exercer son activité, il va refuser de se le faire changer. Souvent, il n'aura pas le choix, mais ce sera fait avec un profond dégoût. Ce qu'il faut bien comprendre, c'est que les Polariens côtoient les cyborgs, ceux dont la seule partie encore humaine est le cerveau, et personne ne les envie. Aussi, chaque implant artificiel dont se dote un individu est vécu comme un premier pas vers cette transformation intégrale, synonyme de damnation. Il existe de toute évidence plusieurs types de cyborgs et qui ne bénéficient pas tous de la même technologie. Les plus communs que l'on peut croiser dans les villes de l'Alliance et qui sont souvent employés dans les installations industrielles ont un corps manifestement artificiel, mais dont le métal est assez étrange, presque chaud au toucher. Il est difficile d'en savoir plus sur leur cas puisqu'ils sont généralement isolés de la population et, quand ils accomplissent leurs tâches, ils sont en permanence surveillés. D'autres cyborgs, d'un statut social supérieur, peuvent avoir une apparence quasi-humaine grâce à un revêtement de peau synthétique extrêmement réaliste. D'autres encore, notamment dans l'armée, vont privilégier une apparence froide et métallique. Certains évoquent aussi des cas de greffes inversées, c'est-à-dire l'implantation d'éléments organiques sur un corps artificiel.

Des rumeurs plus inquiétantes encore parlent de travaux visant à placer des éléments humains dans des machines non humanoïdes. Officiellement, il n'existe pas de travaux dans ce domaine car l'esprit humain en supporterait pas ce type de transplantation. Néanmoins, on entend toujours parler d'histoires de drones ou de véhicules « robotique » au comportement humain, de navires contrôlés par d'anciens marins et même de cerveaux mis en réseaux.



LAÏCAL
INDUSTRIES



NEO-TECH



POLYPHÈME

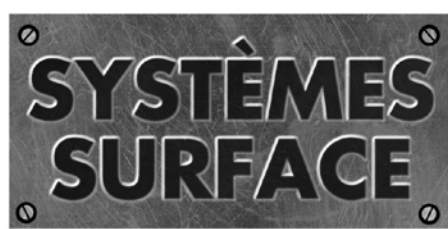
Polar System

Psyon



SHAFT

VIRA



HECATOME



QUANTUM







PUISSANCES MAJEURES EN ALLIANCE POLAIRE_



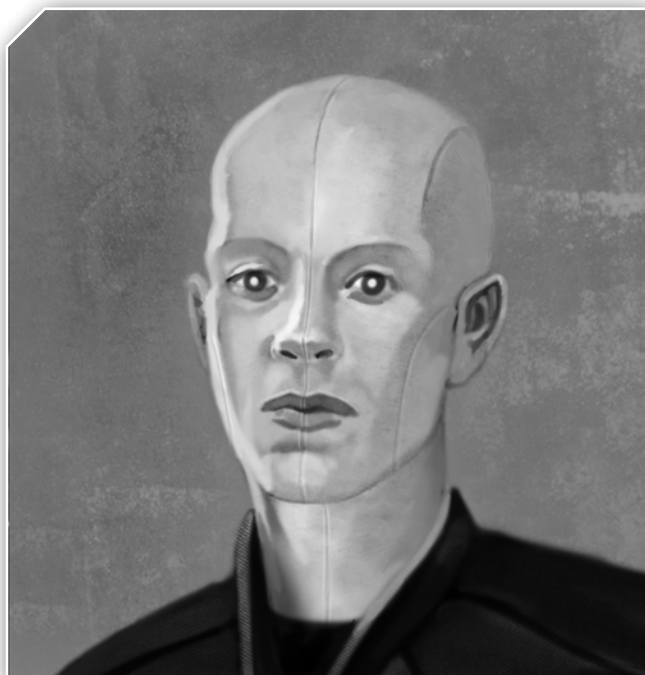
« Comme nous l'avons vu précédemment, l'existence du Primarque en tant que maître omnipotent de l'Alliance n'apparaissant jamais à ses citoyens, est largement remise en cause. Aussi, il semble plus important de se baser sur ce que nous savons et sur les personnalités qui, d'après nos sources, sont les véritables maîtres de cette nation. »

-- Vêriramis, historien d'Équinoxe

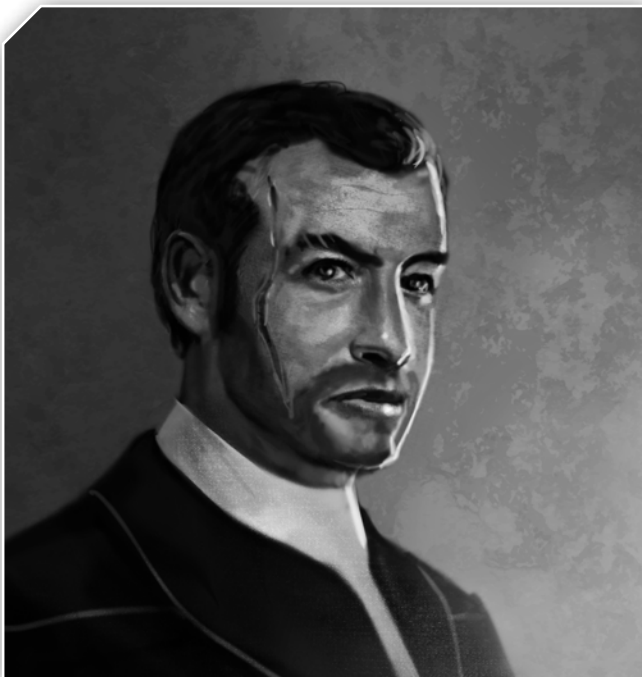
LE CONSEIL POLITIQUE_

ALPHA, REPRÉSENTANT DU PRIMARQUE

C'est vers 544 qu'Alpha fait son apparition. Officiellement, il surgit un beau jour et se présente comme un androïde évolué chargé de communiquer la volonté du Primarque. On peut cependant s'étonner que le Conseil Politique n'ait jamais remis en question son autorité. Après tout, d'après ses dires, ce n'est qu'une simple machine qui arrive comme par magie pour prendre le pouvoir. Une des hypothèses avancées par certains est qu'Alpha ne serait autre que le dernier Primarque en date, Alexandre Desdtresky, qui aurait effectué sa propre conversion en cyborg pour échapper à la mort. Mais personne n'est vraiment convaincu par cette supposition même si cela reste une possibilité. Quoi qu'il en soit, Alpha est considéré comme le véritable maître de l'Alliance. Totalement froid et n'exprimant aucune émotion, il n'y a qu'à voir la soumission totale des autres membres du Conseil pour être persuadé d'une chose : son pouvoir est absolu. Peu de gens ont eu l'occasion de lui parler. Cependant, lors de l'inauguration de la ville souterraine d'Arlis, l'ambassadeur de la Ligue Rouge, Uraf Taut, a réussi à faire une entorse au protocole et à lui adresser la parole. Ce qu'il rapporte, c'est qu'Alpha n'a pas le regard d'une machine et que leur bref échange, constitué de banalités, lui a appris une chose, c'est un individu redoutablement intelligent. Aussi, il s'étonne dans un de ses rapports, où il demande une nouvelle fois sa mutation, de certains choix politiques et industriels qui lui semblent ne pas cadrer avec l'impression que lui a donnée Alpha. Le soi-disant porte-parole du Primarque ne quitte jamais Arlis. Il a l'apparence d'un homme d'une trentaine d'années avec un visage assez commun. Ce visage est composé d'une matière synthétique évoquant la peau mais il reste figé en permanence. Ses yeux sont de toute évidence des prothèses.



EMBER KRYSTCHEF, COMMANDANT SUPRÊME DE LA MARINE



Âgé de 48 ans, Ember n'est pas originaire de l'Alliance. Cet homme au visage carré et marqué d'une balafre verticale qui part à droite de son front et se prolonge jusqu'à sa joue, est né dans une petite communauté du Pacifique. Il a été sous contrat avec Légion pendant une dizaine d'années, jusqu'à l'âge de 28 ans. C'est à cette occasion qu'il fait la connaissance de Nastia Raven. Puis, il monte son propre groupe de mercenaires, Ombre, et propose ses services à l'Alliance Polaire. En 550, il est engagé et affecté à la protection de la ville de Barrow. C'est là qu'il rencontre le Commandant Suprême de la marine de l'époque, Orlus Syvanion, un vieil homme fatigué qui se sait incompétent. Orlus est immédiatement séduit par ce soldat extrêmement brillant et dont les idées de restructuration de la marine pourraient répondre aux besoins de l'Alliance. Il le prend comme aide de camp et conseiller particulier. Au fil des années, Orlus, frappé par la maladie, est de plus en plus souvent remplacé à son poste par Ember. En 555, Orlus meurt après avoir nommé Krystchef à son poste avec l'approbation d'Alpha. Sous son impulsion, l'Alliance commence à réorganiser ses flottes, mais le nouveau Commandant Suprême de la Marine se heurte aux réticences des autres membres du Conseil. En effet, ceux-ci se défient de ce nouveau venu et continuent à considérer que la marine polarienne est suffisamment puissante et que cette réorganisation n'est pas une priorité. Ember a beau souligner la mauvaise formation des équipages et les prévenir des désastres qui leur pendent au nez, rien n'y fait. Il faut attendre les débâcles de 568 pour que les choses changent et qu'Alpha, au nom du Primarque, donne carte blanche à Ember. Ce dernier est aujourd'hui un membre très influent du Conseil qui bénéficie de l'appui ouvert d'Alpha. Quand il ne séjourne pas dans son bureau dans les installations autour de la montagne d'Arlis, il est à bord de son navire amiral, le Spectra. Il n'a aucune famille.

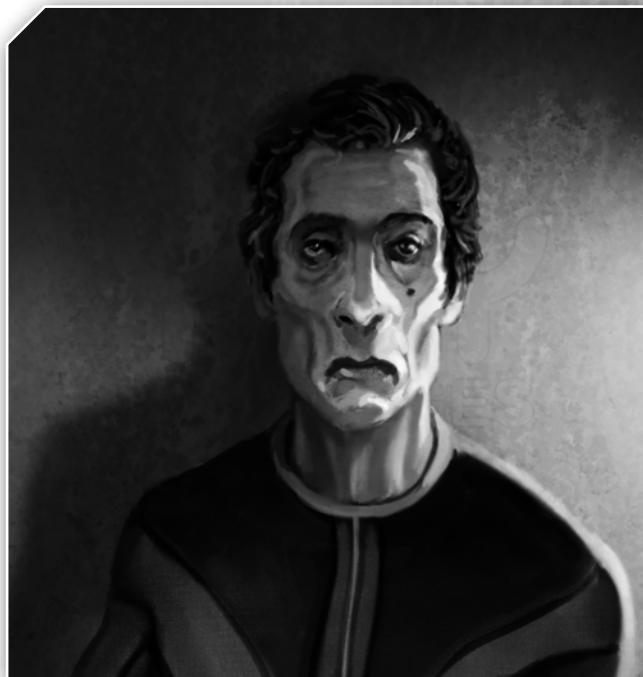
JULIUS FERODRICK, COMMANDANT SUPRÊME DES FORCES TERRESTRES

Nommé à l'âge de 38 ans, lors de la création de ce poste il y a 20 ans, Julius est un ancien officier des forces terrestres qui étaient jusque-là rattachées à la marine. Né de parents mineurs, il a passé sa jeunesse dans les mines. C'est un gaillard chauve solidement bâti qui impose un incroyable respect à ses hommes. Il se montre excessivement exigeant, mais il sait récompenser ses meilleurs éléments,

qu'il s'agisse d'officiers ou de simples soldats. On le dit très proche des cyborgs qui lui sont affectés notamment ceux qui constituent une de ses unités d'élite, Chrome. Au sein du Conseil, on commence à le trouver un peu trop brillant et influent. La gestion impeccable de ses unités fait des jaloux, mais c'est surtout l'extrême fidélité de ses troupes qui gêne certains personnages influents. Quand il n'est pas en service à la surface, il est soit dans son bureau dans les installations autour de la montagne d'Arlis, soit dans la ville souterraine en compagnie de jeunes et jolies filles, au grand désespoir de son épouse, Aliana, la mère de ses 12 enfants.

PROFESSEUR HELM GARRAD, COORDINATEUR DU DIRECTOIRE DE LA SÉCURITÉ CIVILE

Né parmi l'élite de la nation dans les stations aux alentours de la montagne d'Arlis, Helm Garrad est repéré par les services du D.S.C. dès l'âge de 12 ans. En effet, l'enfant plutôt chétif et d'une froideur absolue, est particulièrement peu apprécié par ses camarades et professeurs. Et pour cause, il n'hésite pas à faire chanter les autres élèves quand il détient des informations compromettantes les concernant. À l'âge de 16 ans, il a des dossiers sur absolument toutes les personnes qu'il côtoie et même ses propres parents. C'est à cette époque que le Directoire le recrute. En 18 ans, il va grimper tous les échelons, souvent en faisant secrètement tomber ses supérieurs pour corruption ou trahison, et être nommé au poste de Coordinateur de la Sécurité Civile en 549. Il se montre particulièrement efficace à ce poste, surtout dans le domaine du contre-espionnage et de la surveillance des expatriés. Cependant, on lui reproche de ne pas parvenir à éradiquer les mouvements de dissidence qui ne cessent de se multiplier dans le pays. Le titre de professeur lui vient d'un poste de formateur d'agents qu'il a occupé pendant 4 ans, période au cours de laquelle il a particulièrement marqué les esprits. Âgé de 54 ans, cet homme sec au visage taillé à la serpe est d'une maigreur effrayante. Les autres membres du Conseil le redoutent, même si son échec avec les mouvements de sédition érodent son autorité. Il est fécond et a 11 enfants.



IGOR TRULLOV, COORDINATEUR DE L'EFFORT INDUSTRIEL

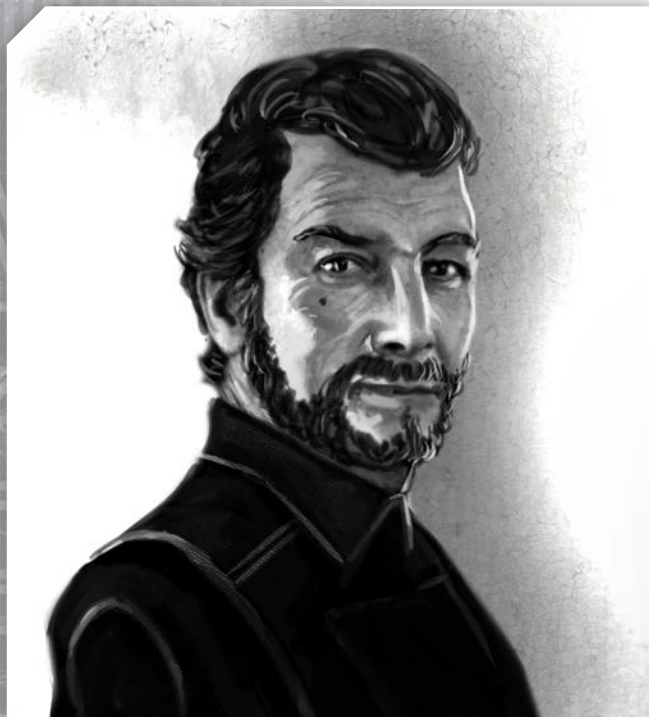
Surnommé le « Calculateur », Igor Trullov pourrait sans problème être pris pour un androïde si ses problèmes de santé ne trahissaient pas son caractère humain. Il est difficile de percevoir chez cet homme le moindre sentiment. La seule chose qui compte à ses yeux ce sont les chiffres, toute autre considération n'a aucun intérêt. Fils

d'un ingénieur spécialisé dans les androïdes, Igor a passé sa jeunesse en compagnie des machines qu'il apprécie bien plus que les êtres humains. En fait, la rumeur veut qu'il déteste l'espèce humaine et tout ce qui peut être organique. On le soupçonne d'avoir fait torturer et mettre à mort des personnes qu'il n'appréciait pas, pour le simple plaisir de les voir souffrir. À 75 ans, cet individu maigre et chauve, dont la tête évoque celle d'un vautour, passe son temps à Arlis. Toujours courbé et secoué de quintes de toux, il va d'administration en administration, toujours accompagné de ses 2 gardes du corps, des androïdes de sécurité évolués.

TITO LOSENGOR, COORDINATEUR DE LA RECHERCHE

Tito Losenkor est un génie qui a passé quasiment toute sa vie dans les laboratoires de la montagne d'Arlis. Il vit dans un autre monde fait d'équations, de calculs mathématiques complexes et de merveilles technologiques. Il a presque toujours l'air absent et tient parfois des propos incompréhensibles. On le dit extrêmement couard et très intimidé par les autres membres du Conseil. Il s'avère cependant particulièrement doué à son poste de responsabilité. Petit et rondouillard, c'est un individu fécond. Mais le faire se reproduire n'a pas été une partie de plaisir puisqu'il ne comprend absolument rien aux relations homme-femme. Depuis sa nomination au Conseil il y a 10 ans, on le presse de fonder une famille, ce dont il ne veut pas entendre parler.

VIRGO NÉRIS, COORDINATEUR DIPLOMATIQUE



Virgo Nérès est un individu de 54 ans qui occupe ce poste depuis 4 ans seulement. Formé par le Directoire, il a été affecté pendant 5 ans à l'ambassade de l'Alliance en Hégémonie avant de revenir au pays et de grimper dans les échelons diplomatiques jusqu'à être nommé au Conseil. Virgo est considéré comme un maître dans l'art de la corruption. On murmure aussi qu'il dispose de son propre service d'espions et d'assassins, ce qui n'est pas du tout apprécié par Helm Garrad. D'ailleurs, les 2 hommes se détestent cordialement. Helm Garrad le soupçonne d'ailleurs d'être à la tête de nombreux trafics et d'être en cheville avec de puissants hommes d'affaires. S'il en avait la possibilité, il s'en débarrasserait mais il semble que Virgo possède de solides soutiens notamment en la personne de Dogme. Sa récente déconvenue lors de l'affaire de la Baie d'Hudson, qui s'est

transformée en échec diplomatique, réjouit particulièrement son rival. En effet, le Primarque semble ne pas avoir apprécié la tournure des événements. Virgo est plutôt bel homme et considéré comme un véritable charmeur. Il est grand, toujours vêtu d'un costume noir et particulièrement distingué. Il est stérile.

ARGEN SYLLEX, COORDINATEUR DE LA GESTION NATIONALE

Quand Argen Syllex a été nommé à la tête du Conseil de gestion nationale, on raconte qu'il est allé se soûler. Il faut dire que ce n'est pas un poste très envié. Âgé de 49 ans, Argen aurait voulu finir sa carrière à la tête du Directoire et prendre la place d'Helm Garrad. Au lieu de cela, il se voit obligé de gérer ce que beaucoup considèrent comme quelque chose d'ingérable. De plus, les autres membres du Conseil Politique ont une fâcheuse tendance à toujours reprocher leurs propres erreurs aux services de la gestion nationale. Argen, cependant, n'est pas homme à se laisser faire. Il est bien décidé à montrer ses compétences et à donner à son poste un prestige qu'il n'avait pas jusqu'alors. Argen est un individu fécond marié 3 fois (2 épouses mortes à la suite d'accouchements) et père de 29 enfants. Contrairement à bon nombre de dirigeants, il se soucie de la population et voit d'un très mauvais œil la corruption qui sévit dans la société. C'est d'ailleurs une des raisons pour lesquelles sa nomination à ce poste l'a toujours étonné.

DOGME

Ce mystérieux individu est un colosse imberbe de près de 2 mètres à la peau foncée, ce qui est extrêmement rare dans le monde sous-marin en général et encore plus en Alliance Polaire. On sait très peu de choses à son sujet. Certains prétendent que c'est un cyborg doté d'un corps ultra réaliste, d'autres qu'il serait issu du Jardin où la lumière du Primarque l'aurait brûlé. Il doit son poste et son statut à Alpha en personne. C'est en 556, que le service Dogme est créé et que l'on entend parler pour la première fois de son responsable. Ce dernier ne siège pas de manière permanente au Conseil, mais il peut y être invité et parfois même s'y inviter. De manière générale, c'est un individu redouté mais qui fascine en même temps. Il est doté d'un très fort charisme et sa voix est paraît-il presque hypnotique. Il passe la plupart du temps dans la ville souterraine de la montagne d'Arlis. On dit qu'il aime le luxe et qu'il est friand de jeunes femmes.



AU SERVICE DE L'ÉTAT

NASTIA RAVEN, COORDINATRICE DES UNITÉS MERCENAIRES

Nastia Raven est une pilote de chasse particulièrement redoutée et une proche d'Ember Krystchef. Elle commande une unité de chasseurs Spectres, les Vives Noires, composée à la fois de mercenaires et d'unités régulières. C'est une des rares unités de l'Alliance à compter de nombreuses femmes en son sein. En 569, elle a également obtenu la charge de la gestion et de la coordination de tous les groupes mercenaires de la nation à l'exception des unités terrestres. Grande, élégante et meurtrière, c'est une très belle femme de 40 ans aux longs cheveux noirs et aux yeux bleus comme l'azur. On la dit cruelle, violente et dénuée de toute pitié. Née à Rodhia, elle a été féconde et a même eu 2 enfants dont on ignore tout. Mais une terrible maladie l'a rendue incapable de procréer et même de porter un enfant.

ÉCHO 6, CHEF DU BUREAU DE GESTION DES ANDROÏDES MILITAIRES ET COORDINATEUR STRATÉGIQUE

Echo 6 est un cyborg doté d'un corps artificiel d'une très vieille génération dont il ne veut changer à aucun prix. De toute manière, il passe la plupart de son temps connecté à un QG de commandement mobile. Il est le chef du bureau gérant les androïdes de combat de l'Alliance. Mais c'est une tâche qu'il délègue à ses subalternes, préférant son rôle de coordinateur stratégique des troupes terrestres. Il a également à sa disposition une unité spéciale, Fusion, capable d'assembler et de réparer des androïdes sur le champ de bataille. Il sert dans l'armée depuis plus de 30 ans. Personne ne sait qui il était avant.



RAZOR, RESPONSABLE DES OPÉRATIONS SPÉCIALES

Razor est le responsable du service qui porte le même nom et qui se charge de toutes les opérations spéciales de l'armée. Comme bon nombre de soldats, Lysan Volster, a abandonné son identité en rejoignant l'armée. Il a commencé dans les commandos avant de gravir les échelons. À 39 ans, il jouit d'un immense prestige et ses hommes

sont prêts à mourir pour lui, car il a la réputation de tout faire pour les ramener vivants après une opération. On dit à son sujet : « Si Razor te laisse tomber, c'est que tu ne mérites pas de vivre. » Lysian est fécond mais sa charge l'empêche d'avoir une famille. Il donne donc régulièrement sa semence et il est le père de nombreux enfants qu'il ne connaît pas.

YOREK PETRARK, RESPONSABLE PROJET ÉLITE



Yorek n'était pas très connu jusqu'au lancement du Projet Élite qui vise, entre autres, à implanter à termes des colonies humaines à la surface, à développer une flore biomécanique capable de protéger les colons des conditions climatiques extrêmes et à produire des aliments artificiels, notamment issus de cette flore. C'est un chercheur de 54 ans, spécialiste en biomécanique et dans l'étude des phénomènes atmosphériques. On le dit froid et calculateur, dénué de toute empathie et obsédé uniquement par les résultats. Il est notamment soupçonné d'avoir dirigé pendant des années des laboratoires où on se livrait à des expérimentations sur des êtres vivants.

SYVAL HORODINE, DÉLÉGUÉ DU DIRECTOIRE AUX AFFAIRES DE DISSIDENCE

Redouté par toute la population, Syval est l'âme damnée de Helm Garrad. Il passe son temps à aller de ville en ville, et même de communauté en communauté, à bord d'une frégate tout aussi redoutée, surnommée l'Ceil du Primarque. Syval cherche la dissidence dans les moindres recoins de l'Alliance. Toujours accompagné par les hommes de sa garde personnelle, le S.R.E.D. (Service de Recherche et d'Élimination de la Dissidence), il a tout pouvoir pour mener ses enquêtes, interroger la population, fouiller les stations, etc. Âgé de 52 ans, la seule présence de cet homme de taille moyenne au regard perçant, suffit à faire peser sur toute une ville un sentiment de terreur diffuse.

STYL, AMIRAL EN CHEF DE LA DIVISION SPECTRA

Styl est un cyborg qui commande la prestigieuse Division Spectra de la marine. Tous les bâtiments de cette unité sont dotés d'équipages d'androïdes et de cyborgs qui ne quittent presque jamais le bord. Styl est lui-même rarement aperçu. Avant d'être transformé en cyborg il

Il y a 15 ans, il se nommait Paul Drougen et commandait un bâtiment de guerre de l'Alliance. Mais un phénomène sous-marin a provoqué le naufrage de son navire et il a été récupéré dans un état critique par les équipes de sauvetage. Son corps artificiel est constitué d'un métal souple et noir, et son visage est un masque lisse.

JOSEPH KERTYSS, SUPERVISEUR NATIONAL

Joseph Kertyss a la lourde charge de vérifier que les directives de l'État sont respectées dans toutes les villes, communautés et exploitations de la l'Alliance. Il dirige donc des centaines d'inspecteurs envoyés sur tout le territoire, qui passent leurs journées à vérifier les comptes ou à inspecter les installations. Ce n'est un secret pour personne que ces hommes et leur directeur comptent parmi les plus corrompus de la nation. Joseph est un petit homme chauve, âgé de 62 ans. Il est stérile.

LES AMBASSADEURS POLARIENS À L'ÉTRANGER

PAOLUS, AMBASSADEUR DE L'ALLIANCE POLAIRE SUR ÉQUINOXE

Avec sa tête allongée, son crâne rasé, ses joues creuses, ses 1m96 et son gabarit filiforme, Paolus paraît tout d'abord étrange. Mais quand il pose ses yeux bleu acier sur vous, vous ressentez une certaine inquiétude. Cet homme de 60 ans (il n'en paraît qu'à peine 50)



est tellement imperturbable et inexpressif que beaucoup pensent que c'est un cyborg ou même un androïde. Sur Équinoxe, il quitte rarement son ambassade et, quand il le fait, il est toujours accompagné de 4 gaillards qui ne laissent personne l'approcher. D'après certaines rumeurs, leur mission ne serait pas seulement sa protection mais aussi sa surveillance. On le dit proche d'Olaf Faltor et particulièrement attristé par le récent échec diplomatique avec l'Hégémonie dans l'affaire de la Baie d'Hudson. Il semble ne pas apprécier le nouveau coordinateur diplomatique Virgo Nérès et regrette profondément l'ancien qui était son ami. Paolus est stérile mais il est issu d'une grande famille vivant dans les installations aux alentours de la montagne d'Arlis.

MOSSAR, AMBASSADEUR DE L'ALLIANCE POLAIRE EN LIGUE ROUGE



Le jovial Mossar, gaillard bedonnant à la barbe fournie et au visage joufflu, ne ressemble en rien à l'image qu'on se fait des habitants de l'Alliance Polaire. En tout cas, s'il y a un individu qui est heureux d'occuper un poste à l'étranger, c'est bien lui. D'autant plus, qu'il excelle dans son travail. Jamais déstabilisé, toujours très diplomate, il est capable de faire passer une déclaration de guerre pour une proposition d'alliance. Mossar exerce son activité à Nazca depuis plus de 10 ans. De son vrai nom Mossar Volonska, c'est un individu stérile de 50 ans, sans attache particulière en Alliance Polaire. On le dit très proche des grands chefs d'entreprises polariens pour le compte desquels il fait des miracles en ce qui concerne les accords économiques avec la Ligue Rouge.

ISTYRINÉA AZENDYSS, AMBASSADRICE DE L'ALLIANCE POLAIRE À AMAZONIA

Rare femme à occuper un poste de responsabilité, Istyrinéa est, en plus, une mutante. Mais c'est sa mutation, qui l'immunise presque contre toute forme de maladie, qui lui a valu d'être nommée à ce poste quand il a été créé il y a trois ans. Sa charge principale est de négocier des accords pour la fourniture de matériel médical. Cependant, d'après certains rapports, c'est plus particulièrement avec le département épidémiologie de la société Xen qu'elle serait en relation. Les rumeurs évoquent une maladie étrange sévissant quelque part en Alliance Polaire et au sujet de laquelle les Polariens auraient réclamé l'aide d'Amazonia. Âgée de 32 ans, cette jeune diplomate très séduisante ne porte aucun signe visible de sa mutation. Cependant, son contact est mortel et elle est obligée le plus souvent de porter des vêtements qui la couvrent entièrement. Quand elle est dans son ambassade dans la capitale d'Amazonia, elle peut s'affranchir de cette protection.

SYLVIUS AUSTENBERG, AMBASSADEUR DE L'ALLIANCE POLAIRE EN HÉGÉMONIE

Les temps sont rudes pour Sylvius, qui a succédé à Virgo Nérès en Hégémonie. La tension sans cesse croissante dans la Baie d'Hudson, après l'échec soudain des négociations, lui vaut d'être convoqué régulièrement par les autorités hégémoniennes. Ces dernières se montrent d'autant plus nerveuses que des troubles agitent le pays. En relation constante avec Paolus et l'ambassadrice hégémonienne en Alliance Polaire, Sylvius est cependant un individu compétent et d'un calme olympien. Il serait de nouveau en train de travailler sur une

solution à la crise, mais on le dit totalement déconcerté par les directives contradictoires issues de la capitale. À 54 ans, Sylvius est un individu fécond dont toute la famille, nombreuse, vit en Alliance Polaire.

LES AMBASSADEURS ÉTRANGERS EN ALLIANCE POLAIRE_

MARQUISE SANDRA CALLISTI, AMBASSADRICE HÉGÉMONIENNE EN ALLIANCE POLAIRE

Cette ancienne amirale quitte rarement son ambassade dans les installations périphériques de la montagne d'Arlis. Entre l'échec de la Directive Exeter et la crise de la Baie d'Hudson, elle n'est pas franchement en odeur de sainteté auprès des autorités polariennes. À 48 ans, cette femme particulièrement distinguée est une fine diplomate, mais elle a beaucoup de mal à s'entendre avec Virgo Nérès, le Coordinateur Diplomatique de l'Alliance.



URAF TAUT, AMBASSADEUR DE LA LIGUE ROUGE EN ALLIANCE POLAIRE

Depuis plus de 10 ans qu'il est en poste, Uraf Taut a perdu 25 kilos ainsi que sa bonne humeur. À 56 ans, on le dit dépressif et il ne cesse de demander son remplacement. Même s'il occupe une nouvelle ambassade très spacieuse dans les installations périphériques de la montagne d'Arlis, il n'arrive pas à se faire à cette société qu'il qualifie de froide et sans émotion. Même si les récents accords économiques qu'il est parvenu à sceller entre sa nation et celle du Primarque lui ont mis du baume au cœur, il veut tout simplement rentrer chez lui.

STYLZALEK TELLEMONTIZAT, AMBASSADEUR D'AMAZONIA EN ALLIANCE POLAIRE

Stylzalek est un individu conditionné génétiquement pour s'intégrer à un environnement différent de celui d'Amazonia. C'est ce qui est appelé là-bas, un « géno-adapté », un individu né et élevé dans la ville ouverte au monde de Bélem. Grand, svelte et très beau, il a été élevé toute sa vie pour servir de diplomate en Alliance Polaire. À 30 ans, il occupe ce poste depuis 3 ans. Son allure distinguée, son air un peu étrange et son caractère charmant font des ravages parmi les jeunes femmes de l'élite polarienne. Son ambassade est située dans les installations périphériques de la montagne d'Arlis.

AUTRES PERSONNALITÉS_

PRÉSENCE

Présence est une légende de l'Alliance mais, dans les villes polariennes, il existe tellement de témoignages relatant l'existence d'un être capable de se manifester sous deux formes, qu'il en est devenu un personnage à part entière. Le Directoire a même ouvert une enquête officielle pour tenter d'élucider le mystère. Et cette énigme ne serait pas limitée à une ville ou à une région en particulier mais absolument partout, même à Arlis. Présence apparaît soit sous la forme d'une très belle femme extrêmement douce, capable de guérisons miraculeuses, soit sous la forme d'un être épouvantable apportant souffrance et tourment.

ALEC VOLARGIS, DIRECTEUR DE MAGIAR

Le tout puissant directeur de Magiar est certainement l'un des individus le plus influent de l'Alliance Polaire. À 45 ans, ce génie de l'informatique vend ses drones dans tous les pays du monde. Il est écouté par le Conseil Politique et dispose de moyens illimités. Même s'il bénéficie de luxueux appartements dans la montagne d'Arlis, il passe son temps en voyage dans les grandes capitales se moquant éperdument des tensions diplomatiques avec sa nation. Il s'est en effet rendu récemment en Union Méditerranéenne sans que cela ne pose de problème à personne. On murmure qu'il favoriserait de nombreux réseaux de contrebande en Alliance Polaire mais aussi dans les autres pays. C'est un homme fécond qui a eu 16 enfants avec son épouse, Iriné. Bel homme, distingué et particulièrement intelligent, il fait partie des personnalités invitées dans toutes les grandes cérémonies dans le monde entier.



LE PRINCE

Le Prince est aussi une sorte de légende en Alliance Polaire, un individu nimbé de mystère qui disposerait d'une organisation capable de faire entrer ou sortir n'importe qui du territoire polarien. Il se raconte même qu'il aurait réussi à pénétrer dans la montagne souterraine d'Arlis en toute illégalité. Officiellement, ce personnage n'existe pas, mais depuis qu'Index (voir plus bas) a divulgué qu'il était sur la liste noire du Directoire et un des hommes les plus recherchés du pays, il semble donc qu'il ne s'agisse pas seulement d'une légende.

GROUPES, CULTES, SYNDICATS ET AUTRES ORGANISATIONS_

LE CULTE DE L'OBSCUR

Il existerait en Alliance Polaire, surtout dans les petites communautés et dans les bas-fonds, un culte dédié à une étrange puissance censée vivre dans l'océan arctique, un être des ténèbres de l'océan qui vient chercher les désespérés pour les conduire dans un monde meilleur, l'Obscur. Ce culte est pratiqué en toute discrétion et semble regrouper de nombreuses légendes et superstitions locales. Personne n'avoue en faire partie et, pourtant, certaines attitudes, comme le fait de faire semblant de tracer avec son pouce un cercle dans le creux de sa main, sont révélatrices. On sait peu de choses de ce culte qui aurait des sortes de prêtres, des chefs spirituels exerçant une grande influence sur leurs adeptes et qui conduiraient d'étranges cérémonies dans les endroits les plus reculés des villes. D'après certains rapports d'agents qui se sont intéressés à l'affaire, certains malfaiteurs n'hésiteraient pas à abuser de la crédulité des gens pour se remplir les poches en se faisant passer pour des responsables du culte.

CORPORATION OUVRIÈRE

La corporation ouvrière s'est créée lentement au fil des années. Elle réunit les dockers, les mineurs et les ouvriers des grandes villes. Elle prend aujourd'hui une importance que les dirigeants n'avaient pas prévue. C'est à l'heure actuelle le seul groupe de pression non gouvernemental dont même le Directoire a appris à se méfier. Entretenant des liens étroits avec de nombreuses organisations criminelles et de nombreux chefs d'entreprises, la corporation peut clairement peser sur la stabilité nationale. Certains pensent qu'elle a désormais suffisamment d'influence pour déclencher une insurrection générale. Mais pour le moment, cette corporation semble s'intéresser beaucoup plus aux problèmes des androïdes qu'à la politique. Elle n'est pas contre l'utilisation de ces machines pour aider aux travaux les plus pénibles, mais elle s'oppose ouvertement à leur emploi systématique et surtout à leur utilisation gratuite, comme dans le cas des déchargements de marchandises. La Corporation est dirigée par un docker de Léonid, Usten Létern.

CORPORATION AGRICOLE

Il existe aussi une corporation agricole assez semblable à la corporation ouvrière mais elle réunit très peu d'individus et n'a pratiquement aucune influence.

INITIATIVE POPULAIRE

Initiative populaire est un mouvement largement encouragé par le Directoire. Dans ce mouvement, les citoyens sont appelés à faire preuve d'initiatives pour soutenir le gouvernement. Dénonciation des traîtres, soutien aux travailleurs pour augmenter leur cadence, grandes cérémonies populaires dans les centres-villes, tous les moyens sont bons pour promouvoir le Primarque et ceux qui le servent. Initiative Populaire est dirigée par Natis Lenorof, une femme de 45 ans décrite comme une exaltée à moitié folle.

LES EXILÉS

Nous disposons de peu d'informations concernant les Exilés et il semble que seule l'Union Méditerranéenne et le Royaume de l'Indus aient eu des contacts avec eux. Ce groupe, dont on a entendu parler que très récemment, rassemblerait des cyborgs, des mutants et même des humains ayant fui l'Alliance Polaire. Ils disposeraient d'importants moyens, dont des androïdes et de l'équipement lourd et migreraient lentement vers l'ouest et le sud. Ces Exilés posent un sérieux problème aux autorités qui font tout pour les éradiquer. Tout d'abord, ils s'allient aux tribus mutantes de la surface, ensuite, ils

organisent des attaques contre les installations de surface de l'Alliance et, enfin, les autorités craignent qu'ils ne dévoilent des secrets compromettants aux puissances étrangères. En effet, selon un récent rapport de l'Union Méditerranéenne, un contact avec les Exilés a permis de découvrir que la plupart venaient d'une ville de l'Alliance dont on ignore tout. Notez également que ce même rapport fait état de l'existence d'un prophète parmi les cyborgs, mais là encore on ne dispose d'aucune autre information.

INDEX

Index est le nom de la plus grande organisation clandestine en Alliance Polaire. C'est un mouvement de contestation dont l'objectif est d'éveiller le peuple en dénonçant la dictature du Primarque. Insaisissable, c'est la bête noire du Directoire d'autant plus que cette organisation semble avoir à sa disposition la technologie la plus moderne pour communiquer, brouiller les pistes et demeurer totalement secrète. Index n'a pas recours à des actions terroristes et préfère pirater les services de sécurité, les implants polypacks, les bornes de communication, etc. Son principal mode d'action est de livrer à la population des archives secrètes du gouvernement et de les diffuser sur les écrans d'information de l'État que l'on trouve un peu partout dans les villes de l'Alliance.

COMA

Cette organisation n'est, a priori, qu'une fable que les Polariens racontent à leurs enfants pour leur faire peur. Elle viendrait enlever des gens pour les conduire dans des laboratoires d'expérimentation afin de les convertir en cyborgs ou de les soumettre à d'horribles expériences. Il suffit de discuter avec quelques habitants des villes périphériques pour savoir que la plupart ne considèrent pas cette histoire comme un mythe.

LES GRANDES ENTREPRISES_

BRAIN ID

Siège de la compagnie : Arlis **Président(e) :** Gunt Tellar
Principale(s) filiale(s) : autres villes polariennes, Équinoxe, Nazca, Keryss
Principaux produits et services : appareils de contrôle à distance, CRD, drones

Si Magiar domine le marché mondial dans le domaine des drones, Brain ID se spécialise dans les systèmes de contrôle et les interfaces homme-machine. Cette société se partage le marché avec son principal concurrent, Trinicom (indépendant). Son célèbre CRD (Contrôleur de Réseau de Défense) est extrêmement populaire. Gunt Tellar est un homme d'affaires de 64 ans très influent résidant à Arlis. Il a été soupçonné d'avoir autorisé des expériences sur des exclus des bas-fonds afin de mettre au point certains prototypes.

CORTEX EN ALLIANCE POLAIRE

Siège de la compagnie : Arlis **Président(e) :** Mon Kurlis
Principale(s) filiale(s) : officiellement aucune
Principaux produits et services : cyber technologie, nanotechnologie

Ce département Cortex est un des plus importants de la célèbre firme. C'est grâce à sa collaboration avec les scientifiques de l'Alliance qu'il a pu mettre au point des produits célèbres, comme les nano-sondes cardiaques ou le cortex cérébral informatique. Mon Kurlis occupe ce poste depuis 10 ans. Il passe son temps en voyage ou dans ses bureaux dans les installations périphériques de la montagne d'Arlis. Certaines rumeurs prétendent que ce département disposerait d'un laboratoire à l'intérieur de la ville souterraine, mais cette information n'a pas été confirmée.

KARAK IND.**Siège de la compagnie :** Arlis **Président(e) :** Hugh Karak**Principale(s) filiale(s) :** Sibéria, Barrow, Iagna**Principaux produits et services :** mini canon rotatif à six fûts, armes, obus, technologie supercavitante (gatling, canon et projectiles)

Avec la société Laïcal, Karka Ind. est le principal fournisseur d'armes de l'Alliance. Récemment, et au nom de l'indépendance en matière d'armement, le Conseil Politique a demandé à Karka Ind. de fournir à la nation des torpilles performantes dans les délais les plus brefs. En effet, aussi étrange que cela puisse paraître, l'Alliance ne fabrique presque aucune torpille et s'approvisionne presque toujours à l'étranger. Seule la société Polar, dont ce n'est pas la spécialité, fabrique la torpille Ultra. Certains prétendent qu'Hugh Karak vendrait une partie de sa production à des réseaux de contrebandiers. Hugh est un jeune homme de 32 ans stérile et vivant dans les installations périphériques de la montagne d'Arlis.

LAÏCAL IND.**Siège de la compagnie :** Arlis **Président(e) :** Igor Soulonvka**Principale(s) filiale(s) :** Iagna**Principaux produits et services :** émetteur de mur acoustique, missiles

Seconde entreprise d'armement de l'Alliance, Laïcal se spécialise dans le matériel militaire de surface et notamment les missiles. Si le centre administratif de la société se trouve à Arlis, c'est à Iagna que sont installés tous ses laboratoires. La société dispose également de plusieurs centres d'essais à la surface. Igor Soulonvka en est le PDG historique. C'est un ancien ingénieur de l'armée qui a été transformé en cyborg après avoir sauté sur une mine. On dit que sa transformation l'a rendu imperméable à toute sensation humaine et qu'il ne vit que pour le travail. Pour sa transformation, on l'a équipé d'une étrange peau métallique presque chaude au toucher. Il répugne à côtoyer les humains et se fait souvent représenter par Alnasia Silure, sa conseillère. Depuis plusieurs mois, Igor n'apparaît plus en public.

MAGIAR**Siège de la compagnie :** Arlis **Président(e) :** Alec Volargis**Principale(s) filiale(s) :** toutes les villes du monde**Principaux produits et services :** drones et robots

Magiar est LE leader mondial du drone. Absolument toutes les nations et communautés ont au moins quelques drones Magiar. C'est en conséquence une des sociétés les plus puissantes de la planète. Elle dispose de filiales dans toutes les grandes villes et des ateliers un peu partout dans les fonds marins. Elle emploie une importante main-d'œuvre étrangère et possède des parts dans de nombreuses sociétés. Son modèle Mantis 666 est un bijou de technologie. Il a déjà été acheté par la République du Corail mais d'autres nations seraient sur le point de l'acquérir. Si la société est aujourd'hui dirigée par Alec Volargis, ce dernier ne l'a pas créée seul. Il a cependant racheté pour une véritable fortune les parts de son associé, Joseph Aultario.

MODULAR**Siège de la compagnie :** Arlis **Président(e) :** Satiana Daryss**Principale(s) filiale(s) :** grandes villes de l'Alliance**Principaux produits et services :** modules de stations

L'Alliance a rarement profité des énormes réserves de modules sous-marins fournis par l'O.E.S.M., préférant nettement construire les siens. Modular est donc la société qui fabrique les énormes cylindres, cubes, sphères et autres infrastructures de stations que l'on trouve dans toutes les villes polariennes. C'est une des raisons pour lesquelles ces villes se ressemblent à peu près toutes. Avec un département innovation peu performant, la société produit toujours les mêmes structures depuis des années.

C'est d'ailleurs pour cette raison que le Conseil a fait appel à des constructeurs étrangers pour certaines des installations périphériques de la montagne d'Arlis. En effet, les autorités voulaient un peu de variété pour la capitale. Satiana est une femme de 58 ans, stérile et incapable de porter un enfant.

NÉO-TECH**Siège de la compagnie :** Arlis **Président(e) :** Ryan Denvriss**Principale(s) filiale(s) :** capitales du monde entier**Principaux produits et services :** duplicateur d'images, champ absorbant

Néo-Tech est spécialisé dans les appareils électroniques mais son produit phare, c'est bien évidemment les champs absorbants qui lui ont valu une réputation mondiale. Ses chercheurs travaillent désormais principalement sur les champs de force. Ryan Denvriss est aujourd'hui un puissant homme d'affaires disposant d'appartements dans la montagne sous-marine d'Arlis. Notez que la technologie des champs absorbants a été mise au point dans le laboratoire hégémonien de la société et que ce produit est vendu à tous les pays du monde, puisqu'il est basé sur une technologie azurée fournie par le Culte du Trident.

POLAR SYSTEM**Siège de la compagnie :** Arlis **Président(e) :** Stenlis Zacavek**Principale(s) filiale(s) :** Barrow, capitales du monde entier**Principaux produits et services :** système de chauffage et de refroidissement, torpilles

Leader mondiale des systèmes électroniques et mécaniques prévus pour les opérations en surface, Polar System fabrique aussi la torpille Ultra mais ce n'est qu'une part mineure de son activité. Cette immense société présente dans le monde entier est surtout spécialisée dans les systèmes de chauffage et de refroidissement de tout type. Son domaine de compétence s'étend du chauffage dans les stations aux frigors en passant par les appareils de régulation thermique des armures et véhicules terrestres. Elle fabrique également toute une gamme de cales réfrigérées pour les sous-marins de pêche. Le principal laboratoire de la société est situé à Barrow et ses centres d'essais se trouvent sur les terres émergées d'Alaska.

POLYPHÈME**Siège de la compagnie :** Arlis **Président(e) :** multiple directeurs**Principale(s) filiale(s) :** toutes les villes de l'Alliance, capitales du monde entier**Principaux produits et services :** navires, transports, logistique

L'énorme société Polyphème est entièrement dirigée par des administrateurs de l'État. Elle est divisée en Départements dotés chacun d'un directeur chargé d'un secteur particulier de son activité. Il y a ainsi un département préposé à la construction des navires militaires, un département qui s'occupe de la fabrication des navires civils (dont le Collédon et le Vestal), un autre qui gère le chantier naval d'Arlis, un département transport sous-marin et un département transport terrestre, un département International, etc. C'est donc une immense société tentaculaire dont l'influence est énorme en Alliance Polaire et qui dispose de filiales dans les grandes capitales du monde. La principale étant située à Équinoxe.

PROTÉE**Siège de la compagnie :** Arlis **Président(e) :** Mark Lavendy**Principale(s) filiale(s) :** Barrow**Principaux produits et services :** Protée, véhicules hybrides

Cette toute récente société est chargée de mettre au point des engins hybrides terre-mer. Son premier modèle, le Protée, a remporté un immense succès. Son centre d'essais flambant neuf est installé à Barrow et elle partage les installations de Polar en Alaska pour

les tests en surface. Mark Lavendy est un jeune chef d'entreprise de 33 ans et stérile. C'est un protégé du Professeur Helm Garrad, le Coordinateur du Directoire de la Sécurité Civile.

PSYON

Siège de la compagnie : Arlis **Président(e) :** Francis Den
Principale(s) filiale(s) : villes de l'Alliance Polaire

Principaux produits et services : androïdes, prothèses, implants (cyborgs ?)

Cette société ne s'occupe uniquement que de la construction, de la gestion et de l'entretien des androïdes civils. Si la principale chaîne de montage d'androïdes de cette société ainsi que son administration centrale sont situées dans les installations périphériques de la montagne d'Arlis, elle dispose aussi de laboratoires dans la ville souterraine. Ces laboratoires sont spécialisés dans la fabrication d'implants et de prothèses. Il est également probable que Psyon soit la société qui fabrique les corps synthétiques des cyborgs mais cela n'est pas confirmé, car il n'existe officiellement aucune entreprise qui œuvre dans ce domaine. Francis Den est un homme âgé de 76 ans, un brillant ingénieur extrêmement réputé qui quitte rarement ses laboratoires.

SHAFT CORP.

Siège de la compagnie : Arlis **Président(e) :** Yvan Xenta
Principale(s) filiale(s) : toutes les villes de l'Alliance Polaire

Principaux produits et services : Société d'extraction minière

Shaft Corps est la principale société polarienne qui fabrique des machines d'extraction et qui gère les mines de la nation. Elle a donc une très grande importance stratégique et son président, Yvan Xenta, rend compte directement au Conseil Politique. Son département Énergie, situé dans une énorme usine d'Arlis ultra-sécurisée, serait chargé de la fabrication d'appareils révolutionnaires pour produire de l'énergie.

SYSTÈMES SURFACE

Siège de la compagnie : Iagna **Président(e) :** Hélène Petrus
Principale(s) filiale(s) : Arlis, Barrow

Principaux produits et services : bottes de saut, équipements individuels

Spécialisée dans les équipements individuels utilisés à la surface, cette société équipe en grande partie les troupes humaines de l'Alliance qui sont déployées à la surface. Ses produits vont des bottes de saut pour les fantassins aux tenues thermo-régulées, en passant par les revêtements antiradiations, les systèmes de communication, les respirateurs, etc. Hélène Petrus est une femme stérile de 65 ans qui a la réputation d'être une redoutable gestionnaire.

TRY-PÔLE

Siège de la compagnie : Arlis **Président(e) :** Anna Povlaski
Principale(s) filiale(s) : Maul, Carak

Principaux produits et services : navires

Try-pôle est la seconde société polarienne qui gère la création et la fabrication des navires de l'Alliance. On lui doit notamment le fameux chasseur épaulard. C'est une énorme société qui collabore étroitement avec Polyphème. Même si son siège est à Arlis, sa présidente se trouve presque en permanence à Maul où se trouve d'importants laboratoires et chantiers de cette entreprise.

VIRA

Siège de la compagnie : Arlis **Président(e) :** Hector Julianus
Principale(s) filiale(s) : aucune

Principaux produits et services : drones, disques-drones, armement léger

Vira est une des multiples petites sociétés fabriquant des drones et qui tentent de se démarquer du géant Magiar. Ces petites sociétés ont été favorisées par le Conseil Politique afin d'apporter de nouvelles idées et d'explorer d'autres pistes dans ce domaine. Le disque drone est l'une de ces innovations.

XF

Siège de la compagnie : Arlis **Président(e) :** Vincent Dothral
Principale(s) filiale(s) : villes de l'Alliance Polaire

Principaux produits et services : drones, systèmes de détection

Autre petite société fabriquant des drones, XF est également spécialisée dans les systèmes de détection. Son drone de contrôle des matériaux a remporté un immense succès et on peut en trouver dans presque tous les ports du monde.

PRINCIPAUX GROUPES MERCENAIRES

HÉCATOME

Déployé à Iagna, Hécato est constitué des pires crapules de l'océan. Ils sont soumis à l'autorité d'un colosse à moitié cyborg qui se fait appeler le Kraken. Son bras droit, sa jambe droite, la partie gauche de son visage et une partie de sa poitrine sont artificiels. Le groupe est installé dans une partie des bas-fonds de la ville dans un secteur que les autorités abandonnent à leur contrôle tant que les mercenaires ne franchissent pas certaines limites. Ils sont généralement utilisés comme arme de répression par le Directoire. Hécato a à sa disposition quatre bâtiments légers complètement trafiqués et une unité d'infanterie.

OMBRE

Ancien groupe mercenaire commandé par Ember Krystchef, Ombre n'a presque jamais eu d'autre client que l'Alliance Polaire. On peut en fait considérer cette unité comme une force spéciale du Primarque. Elle est cependant souvent employée pour des opérations hors des frontières nationales, notamment pour aider des communautés dans lesquelles l'Alliance a des intérêts. Basée à Barrow, Ombre dispose d'un certain nombre de bâtiments légers (dont plusieurs Platov), de plusieurs escouades de plongeurs de combat et d'un groupe de chasse composé d'une trentaine de chasseurs de différents modèles. Les mercenaires d'Ombre ont presque tous fondé une famille en Alliance Polaire et ne posent pas de problème particulier. Leur nouveau commandant, Azen Lester, ne le permettrait pas, puisqu'il en va de la réputation d'Ember Krystchef (le Commandant Suprême de la Marine).

AXE

Le plus récent groupe mercenaire à avoir rejoint l'Alliance Polaire, Axe est spécialisée dans les opérations en surface et souterraines. Le groupe est constitué de 6 équipes de 12 hommes dont les principales missions sont la reconnaissance, le sabotage et les raids éclairs. La moitié de ces unités est déployée à Barrow, l'autre à Iagna. Si la cohabitation avec les autres groupes de Barrow se passe très bien, il n'en va pas de même à Iagna où les incidents entre les hommes d'Hécato et ceux d'Axe se multiplient. Le groupe est commandé par un ancien soldat de la Ligue, Isoan Volter.

SECMEX

Ce groupe assez classique de mercenaires est basé à Léonid et sa principale mission est d'aider à la surveillance du Déroit de Béring ou d'intervenir dans le Pacifique Nord, notamment contre les pirates. Secmex dispose d'une trentaine de navires légers, principalement des frégates et des escortes. Secmex est dirigé par Hector Prince, un ami proche d'Ember Krystchef.

QUANTUM

Ce groupe mercenaire a la particularité de disposer non seulement de navires de combat légers mais aussi de deux frégates d'étude (des frégates bardées d'équipements d'analyses, dotées d'un château et prévues pour faire surface) et de nombreux petits appareils d'exploration. Basé à Sibéria, un quart de ses effectifs est constitué d'ingénieurs, de géologues, de botanistes, etc. Quantum ne se consacre qu'à l'exploration du pôle Nord et à la protection des installations sensibles de l'Alliance dans cette région. Le groupe est dirigé par Arthus Syg, un individu originaire du Royaume de l'Indus.

FORCES ARMÉES ET SERVICES DE SÉCURITÉ DE L'ALLIANCE POLAIRE

LA MARINE DE L'ALLIANCE

L'Alliance Polaire, si elle dispose de navires ultramodernes et redoutables, déploie peu de bâtiments. En fait, après avoir perdu 2 flottes, elle n'en a plus que 3, dont sa flotte amirale, plus une division spéciale, la Division Spectra. Cela devrait changer dans l'avenir puisque la construction de 2 nouveaux chantiers navals (le premier à Arlis, le second près de Carak) a pour but d'accélérer la production de bâtiments de guerre et de doter la nation du Primarque d'au moins 3 flottes supplémentaires dans les plus brefs délais. Elle complète son dispositif avec de nombreuses unités mercenaires, des unités spéciales et par des petites escadrilles de protection autour des villes et des sites sensibles. Ces escadrilles sont principalement constituées de navires légers comme des escorteurs ou des frégates et appuyées par des chasseurs (Spectre ou Épaulard).

Chaque flotte est constituée d'un cuirassé Pandore, de 6 croiseurs Starlight, de 12 frégates Wraith, de 18 escorteurs Léminsky ainsi que des chasseurs Spectre et Épaulard, des navires de ravitaillement et de soutien, des transports de troupes et généralement 1 ou 2 porte-engins (chasseurs ou drones). Récemment, chaque flotte s'est vue doter d'un navire de l'unité spéciale Réseau (voir plus loin), un bâtiment de guerre électronique et de coordination stratégique. La flotte amirale accueille en plus le navire amiral Spectra et 2 autres cuirassés Pandore. Quant à la Division Spectra, elle déploie 1 cuirassé Pandore, 20 frégates Wraith, des chasseurs Spectre et des escorteurs Léminsky. Notez que les bâtiments de la Division Spectra sont des navires modifiés pour n'accueillir que des équipages constitués de cyborgs. On a ainsi réduit au strict minimum les espaces vitaux de ces engins, les cyborgs requérant beaucoup moins d'installations de survie que des êtres organiques, ce qui permet d'embarquer encore plus d'armements.

UNIFORMES ET GRADES

DANS LA MARINE POLARIENNE

Tous les soldats de la marine, de la simple recrue au Coordinateur, portent le même uniforme, une tenue bleue métallique sombre à col ras de cou. Il n'y a que 6 grades dans la marine polarienne : recrue, marin, régulateur, capitaine, amiral et coordinateur. Une recrue a moins d'un an de service et s'occupe de toutes les tâches d'entretien à bord d'un navire, sous la direction de marins plus agueris qui la forment aux différents postes. Leur uniforme est dépourvu de grades ou de symboles. Chaque recrue devient marin au bout d'un an et porte à droite de sa poitrine une petite étoile. Une recrue peut gagner une étoile tous les ans à condition qu'il soit recommandé par son capitaine. De plus, à chaque marin est attribué un petit écusson qu'il porte à gauche et qui définit le service auquel il est attaché. Un marin avec 5 étoiles peut être nommé Régulateur par son capitaine, c'est-à-dire le chef de son service ou un assistant au chef de service. Normalement, une recrue de base ne peut progresser plus haut en grade (elle est limitée à 5 étoiles et au titre de régulateur) mais depuis la réorganisation de la marine, un Régulateur a désormais accès aux écoles de formation de l'Alliance, sur recommandation de son

capitaine, afin de devenir capitaine d'un bâtiment. En effet, jusqu'à présent, les capitaines sortaient directement des écoles où ils ne recevaient que des formations théoriques. Désormais, leur cursus est allongé pour qu'ils passent au moins 2 ans sur un bâtiment de guerre sous les ordres d'un capitaine. Ils ont alors le grade d'élève officier. Les régulateurs sont exemptés de ce temps de service. L'uniforme d'un capitaine ne porte aucun signe distinctif, à l'exception du nom du bâtiment qu'il commande sur le côté gauche de sa poitrine.

Même s'ils ont tous le même grade théorique, les amiraux occupent des postes de responsabilité très différents. Certains peuvent être affectés à l'administration, d'autres au commandement d'une arme particulière au sein d'une flotte (logistique, transmission, infanterie etc.), d'autres encore au commandement d'une flotte ou d'une escouade locale. L'uniforme d'un amiral porte un symbole désignant son affectation sur le côté droit de sa poitrine et un poing de fer sur le côté gauche.

Les coordinateurs sont de 3 types : coordinateur local, régional et national. Ils dirigent toutes les composantes de la marine à leur échelle. Leur uniforme est frappé sur le côté gauche du symbole national. Il peut aussi y avoir des coordinateurs spéciaux, à l'image de Nastia Raven qui dirige les unités mercenaires.

LES TROUPES TERRESTRES DE L'ALLIANCE

Les effectifs des troupes terrestres de l'Alliance ont considérablement augmenté ces dernières années. Ces troupes s'occupent aussi bien des opérations en surface que des opérations souterraines. Elles sont organisées en groupes de combat dirigés par un commandant de groupe.

UNIFORMES ET GRADES

DANS L'ARMÉE DE TERRE POLARIENNE

Les grades dans l'armée de terre sont encore plus simples que dans la marine, ils sont au nombre de cinq : soldat, chef d'escouade, superviseur d'escouades, coordinateur de groupe et commandant. Ils ont tous le même uniforme de base - le même que dans la marine - mais de couleur grise. En revanche leur tenue opérationnelle varie grandement en fonction des affectations. Les grades au sein des forces terrestres s'obtiennent au mérite et seuls les commandants sont désignés par le commandant suprême des forces terrestres.

L'uniforme d'un soldat ne porte qu'un seul symbole, celui de son type d'unité (commando souterrain ou logistique aérienne par exemple). Un chef d'escouade dirige entre 10 et 20 hommes. Son uniforme porte le symbole de son type d'unité entouré d'un cercle couleur acier. Le Superviseur d'escouades commande jusqu'à 10 chefs d'escouade et son uniforme porte le symbole de ce type d'unité entouré de deux cercles couleur acier. Les coordinateurs de groupe sont chargés d'exécuter les ordres du commandant de groupe mais aussi de le conseiller. Ils sont généralement spécialisés dans un type précis d'opération ou dans une région stratégique. Il peut donc y avoir plusieurs coordinateurs aux ordres d'un même commandant. Les coordinateurs portent un symbole représentant une main ouverte en métal, à gauche de leur uniforme. Enfin, les commandants de groupe dirigent toutes les opérations dans une région donnée. Leur uniforme est paré du drapeau de l'Alliance Polaire entouré d'un cercle couleur acier. Notez que le grade de coordinateur stratégique des troupes terrestres est attribué au conseiller particulier du commandant suprême des forces terrestres. Ce poste est aujourd'hui occupé par Echo 6.

GRADE SPÉCIAL

Chaque base d'exploitation militaro-industrielle est dirigée par un Maître Principal des Ressources Stratégiques nommé par le Conseil Politique. Ce sont d'anciens amiraux ou d'anciens commandants et qui ont tout pouvoir dans l'enceinte de leur complexe militaro-industriel. Leur uniforme porte comme seul symbole un rouage avec, en son centre, une étoile gris métallique.

LES CYBORGS

Que ce soit au sein de la marine ou dans l'armée de terre, les cyborgs n'ont que 2 grades : exécutants ou officiers. Les plus prestigieux peuvent se parer des titres d'amiraux, de commandants ou même de capitaines mais ils n'ont rien d'officiel. Un officier cyborg dirige un certain nombre d'exécutants en fonction de la nature des opérations que son groupe doit conduire. De plus, la plupart du temps, ce sont les cyborgs qui dirigent les groupes d'andriodes de combat. Les exécutants obéissent à leur officier et les officiers au commandant de groupe ou à un coordinateur désigné. Les officiers cyborgs ont donc un statut comparable à celui de Supérieur d'escouades.

UNITÉS SPÉCIALES ET SERVICES SPÉCIAUX DE L'ALLIANCE

CHROME

Chrome est l'unité d'élite des troupes cyborgs de la surface. Constituée aussi bien d'individus massifs de plus de 2 mètres (modèles L) que d'éléments furtifs plus fins et plus petits (Modèles S), tous les cyborgs de Chrome sont dotés d'un revêtement spécial évoquant le chrome mais capable d'adopter n'importe quelle couleur et même des camouflages particulièrement élaborés. Chrome est utilisé aussi bien pour des opérations discrètes que pour des coups de force en territoire ennemi. Le chef de cette unité, Chrome Alpha, est un puissant cyborg extrêmement réputé, un ancien commando de Razor, Hem Levross.

MUTATION

Ce groupe d'éclaireurs et de francs-tireurs est constitué d'humains normaux mais aussi de nombreux mutants. Il est spécialisé dans les opérations d'exploration et de renseignement à la surface. Il est dirigé par Griffé, de son vrai nom Yan Kervick, un individu de 45 ans.

FUSION

Fusion est un groupe opérationnel spécial, qui dispose de véhicules (avions et camions de transport) capables de construire une véritable usine sur le champ de bataille afin d'assembler et de réparer cyborgs et andriodes. Le groupe est dirigé par Echo 6 en personne. Il est constitué de nombreux cyborgs, andriodes mais aussi d'un important personnel logistique humain.

VIVES NOIRES

La très célèbre unité dirigée par Nastia Raven est constituée d'un groupe de 30 chasseurs Spectres Mk 2 disposant de leurs propres navires logistiques. Cette unité peut être déployée très rapidement sur les différents théâtres d'opérations et elle accueille en son sein les meilleurs pilotes de chasse de l'Alliance Polaire. La plupart sont des mercenaires. Notez que les Vives Noires ont participé à plusieurs opérations qui ont donné lieu à des « incidents de frontière » contre une unité comparable de l'Union Méditerranéenne, l'Escadre Fantôme. Ces deux unités s'affichent désormais comme de véritables rivales. Angus Melok, le chef de l'Escadre Fantôme, ne cache pas son désir d'envoyer par le fond Nastia Raven et réciproquement.

DIVISION SPECTRA

Si une unité est synonyme de terreur, c'est bien la Division Spectra. Avec ses équipages composés entièrement de cyborgs, les navires de cette unité sont déployés aussi bien pour des opérations militaires que pour des opérations de répression. La Division Spectra dispose de plusieurs unités de commandos et d'infanterie embarquées qu'elle peut déployer extrêmement rapidement. Styl en est l'officier en charge mais tout le monde l'appelle l'Amiral Styl.

RÉSEAU

Réseau est un groupe spécial de guerre électronique et de coordination stratégique. Il dispose non seulement de navires spéciaux truffés d'appareils de mesures et contre-mesures, mais aussi de bâtiments d'analyse stratégique capables de coordonner les attaques des différents navires d'une même flotte. On sait peu de choses au sujet de ces bâtiments très récents et d'après certaines rumeurs ils renfermeraient une sorte de supercalculateur connecté à des opérateurs humains.

SOURCE

Source est une unité spéciale du renseignement militaire. Elle s'occupe d'espionnage et de contre-espionnage, de l'évaluation des capacités stratégiques adverses mais aussi de l'exploration de futures zones de déploiement, notamment terrestres. Le chef de cette unité est un homme de 34 ans, Ellia Xantos, particulièrement discret et apprécié.

M.E.T.A.

Cette unité de l'armée est un service de logistique et de production mobile qui a 2 tâches principales : localiser des gisements de ressources et déployer rapidement, aussi bien sous l'eau que sur terre, des dispositifs de production d'énergie et de forages. On ignore ce que signifie l'acronyme M.E.T.A.. L'unité emploie de nombreux cyborgs et utilise des andriodes spécialisés. Son responsable se fait appeler le Général Failberg. On ignore d'où sort ce titre de général puisqu'il n'existe pas dans l'armée polarienne.

RAZOR

Commandos rompus à toutes les opérations d'infiltration et de sabotage en milieu hostile, les hommes du Razor sont principalement des plongeurs de combat envoyés en territoire ennemi afin d'affaiblir ou de désorganiser les unités adverses. Le responsable de ce service porte le même nom que l'unité.

SERVICE DE RECHERCHE ET D'ÉLIMINATION DE LA DISSIDENCE (S.R.E.D.)

Ce service est chargé de traquer et d'éliminer la dissidence au sein de l'Alliance Polaire. Il est composé d'enquêteurs et de forces spéciales particulièrement redoutés par toute la population. Dirigé par Syval Horodine, le délégué du Directoire aux affaires de dissidence, le S.R.E.D. est haï aussi bien par la population que par la plupart des personnes ayant de quelconques responsabilités.

SILENCE

On sait très peu de choses au sujet de ce bras armé du Directoire qui serait composé d'agents dispersés dans les nations étrangères. Ces agents auraient pour tâche d'espionner mais aussi de surveiller les expatriés et de bien leur signifier que l'État a l'œil sur eux. Tous les expatriés polariens savent qu'il faut éviter de parler de l'Alliance, car sinon le Silence s'abattra sur eux. Mais ce service serait aussi composé d'agents un peu particuliers, des individus intégrés dans la population des nations étrangères, des agents dormants qui peuvent être activés pour mener des opérations de sabotage ou des attentats, en s'attaquant aux infrastructures vitales des villes étrangères.

RÉGIONS DE L'ALLIANCE POLAIRE_



*«Des régions administratives en Alliance Polaire ?
Jamais vu... non, en fait il y a deux régions en Alliance
Polaire, Arlis et le reste. Faut pas chercher plus loin...»*

-- Karl Streng, contrebandier

LES RÉGIONS STRATÉGIQUES_

Il est difficile de parler de découpages administratifs en Alliance Polaire où le pouvoir semble très peu décentralisé. Bien entendu, les conseils politiques régionaux ont une certaine autonomie mais une autonomie qui, en théorie, est entièrement soumise au pouvoir politique central. Comme ce dernier a une forte tendance à négliger les villes au profit des complexes militaro-industriels et de la capitale, les « dirigeants » de ces cités font avec les moyens du bord, sachant que leurs directives peuvent être purement et simplement annulées par un officiel de passage, par une sous-commission de la Coordination nationale, par le commandant d'un complexe militaro-industriel proche, voire par un capitaine de navire de guerre délégué par un coordinateur stratégique. Cependant, on peut tout de même définir vaguement les régions stratégiques de l'Alliance en fonction des principales villes de cette nation.

ARLIS

LES INSTALLATIONS EXTÉRIEURES

Note : La plus grande ville de l'Alliance abrite une population plus importante que ce qui avait été estimé jusqu'alors. On estime à 300 000 le nombre d'habitants à l'intérieur de la montagne sous-marine mais à presque 1 million ceux qui vivent dans ses installations périphériques.

La Capitale s'étend sur et autour d'une partie de la Dorsale de Mendeleyen. Ce secteur est caractérisé par la Chaîne d'Arlis, une formation rocheuse qui s'étend sur une longueur de plus de 200 kilomètres du sud au nord et sur une largeur allant de 30 à 100 kilomètres d'est en ouest. La Chaîne, massive, est coiffée d'un mont d'environ 15 kilomètres de diamètre dont le sommet est situé à quelques mètres de la surface. Appelé Mont du Primarque, ce mont haut de 90 mètres surplombe la chaîne proprement dite. Cette dernière, au sommet plat situé à 100 mètres de profondeur et haute de 2 100 mètres, repose sur le vaste socle de la dorsale de Mendeleyen à 2 200 mètres de profondeur. Le socle se prolonge vers l'ouest sur la Marche de Vrangél et il est bordé à l'est par la Plaine Abyssale des Tchouktsches à -2 700 mètres. Le socle à l'est est appelé Marche du Primarque. La région offre un relief assez varié avec des profondeurs allant de -2 700 mètres à -1 200 mètres (avec l'exception notable du Mont du Primarque qui culmine à -10 mètres).

Le Mont du Primarque est une zone totalement interdite tout comme l'est le plateau de la Chaîne d'Arlis situé à 100 mètres de profondeur. Tout navire s'y engageant est immédiatement intercepté (et détruit s'il ne fait pas demi-tour) par les drones qui y patrouillent en permanence et qui sont apparemment contrôlés par les systèmes de protection installés dans le Mont du Primarque. Mais puisque personne ne peut s'en approcher, il est difficile de savoir ce qu'il en est exactement. On sait cependant que ce vaste plateau de la Chaîne d'Arlis abrite une faune et une flore abondantes. En effet, située à 100 mètres de profondeur et interdite aux pêcheurs, cette zone est un havre de paix sous-marin.

La chaîne d'Arlis s'étend du sud au nord en se courbant légèrement vers l'ouest. C'est une montagne aux parois abruptes qui plongent sur plus de 2 kilomètres. Elle est truffée de postes de défense bien dissimulés et il faut vraiment savoir où les chercher pour les repérer. Au sud de cette formation, il y a une sorte de petit pic d'environ 20 km de diamètre et de 80 mètres de hauteur, qui est appelé le Bastion. C'est une structure abritant l'un des cinq principaux centres de surveillance d'Arlis. C'est une base militaire bardée

d'instruments de détection et d'au moins six batteries de deux canons supercavitants de 406 mm. Il semble évident qu'il existe d'autres systèmes d'armes mais ceux-ci sont les plus évidents. Notez que le Bastion contrôle l'approche de la cité par le sud et qu'il ne permet pas d'accéder aux installations situées à l'intérieur de la chaîne d'Arlis (le jardin et la ville souterraine). Une autre structure similaire est située sur la Marche de Vrangél, à environ 10 milles marins à l'ouest de la chaîne d'Arlis. Cette structure est appelée la Citadelle. C'est une base militaire installée dans un petit mont de 500 mètres de hauteur et de 20 km de diamètre. À environ 10 milles marins au nord-est de la Chaîne d'Arlis, une troisième base militaire est installée dans une autre formation rocheuse, la Redoute. C'est une structure de 20 à 40 km de diamètre dont le sommet culmine à -1 700 mètres et qui domine au sud, sud-est, à l'ouest et au nord, la dorsale de Mendeleyen et au nord-est, est, les Plaines Abyssales des Tchouktches et de Mendeleyen. À 20 milles marins au nord-ouest de la pointe de la Chaîne d'Arlis, on trouve la quatrième base de surveillance, la Forteresse, installée dans une formation rocheuse semblable à la Citadelle. Enfin, dans la Plaine Abyssale des Tchouktches (-2 700 mètres), à environ 13 milles marins au sud-est de la Marche du Primarque, on trouve Fort, une formation rocheuse de 17 km de long sur approximativement 9 km de large dont le point culminant est situé à -2 200 mètres.

Même s'il est interdit de s'en approcher, les deux accès au lac souterrain du Jardin d'Arlis sont connus. Ils sont situés à moins de 500 mètres de profondeur, au nord-ouest et au sud de la chaîne d'Arlis. Ce sont de vastes gouffres de plusieurs dizaines de mètres de diamètre, qui s'ouvrent dans la paroi de la montagne. Les ouvertures dévoilent des sortes de stalactites et de stalagmites massives qui leur valent le surnom de Mâchoires d'Arlis. Aucun système de protection n'est visible mais certains affirment cependant avoir aperçu des pieuvres monstrueuses qui en gardent l'accès et n'autorisent le passage qu'aux animaux marins.

En descendant le long de la paroi nord-est de la chaîne montagneuse, on trouve à environ 1 500 mètres de profondeur un accès aux usines automatisées de la ville et aux laboratoires de recherche. De ce tunnel sortent régulièrement des machines utilisées dans les mines ou d'autres appareils destinés principalement à l'exploitation industrielle. Cet accès étant totalement automatisé, personne n'a le droit d'en approcher. En continuant à descendre, mais cette fois-ci le long des parois nord-est et sud-est, à -2 000 mètres, s'ouvrent les 2 tunnels d'accès actuels (leur base est donc située à 100 mètres au-dessus du socle de la dorsale de Mendeleyen). Ce sont des tubes métalliques vivement éclairés de 12 kilomètres de long qui s'enfoncent de chaque côté de la montagne jusqu'au port de la ville souterraine. L'ouverture de ces 2 tunnels tapissés de métal, larges de 100 mètres, est protégée par 2 centres de surveillance installés à même la paroi rocheuse. Pour des raisons de sécurité et de trafic, ne sont autorisés à s'approcher de ces accès que des petits navires (frégate au maximum) ayant des codes d'accès valides. Quand un navire veut s'engager dans un tunnel, il doit s'immobiliser devant son embouchure avant d'être pris en charge par des drones qui vont le conduire jusqu'à bon port (voir la ville souterraine).

C'est au pied de ces 2 tunnels, à 2 200 mètres de profondeur, sur la partie de la Dorsale de Mendeleyen appelée la Marche du Primarque, que l'on trouve certaines des principales installations de la capitale (les secteurs B et C). D'autres secteurs sont situés tout autour de la montagne et on en distingue 7 principaux constituant la ville extérieure d'Arlis. Il faudra ajouter à cela une multitude de petites communautés éparpillées dans la région.

Le premier secteur (A) est situé au pied de la pointe sud de la Chaîne d'Arlis, sous le Bastion, à -1 700 m. C'est principalement un complexe industriel constitué de stations classiques et de séries de cylindres horizontaux abritant des chaînes de montage et de transformation. C'est ici que se trouve la principale fabrique d'androides de Psyon mais aussi celles de la plupart des grandes sociétés de l'Alliance. Il y a également une usine de traitement des déchets. On y trouve plusieurs grosses structures en béton percées de niches dans lesquelles accostent les navires pour le transport des matières premières vers les usines ou pour celui des produits finis. Ce sont des ports commerciaux assez classiques. Sous ces multiples complexes, creusés dans la roche de la Dorsale, se trouvent de nombreuses instal-

lations abandonnées, d'anciennes machineries, des réseaux de tunnels de services, etc.

Le second secteur (B) est situé au sud de tunnel sud permettant d'accéder à la ville souterraine. Il est marqué par une structure constituée de 3 cylindres verticaux de 150 mètres de haut et de 50 mètres de diamètre chacun, accolés et disposés en triangles. Elle est baptisée l'Axe et elle dispose de plusieurs sas, tout autour et à différentes hauteurs, où viennent accoster des navires pour décharger du matériel. La base des 3 cylindres est entourée de hangars et de modules de stations où sont entreposés des équipements et où logent les ingénieurs et les ouvriers. L'intérieur des 3 cylindres est encore en chantier et devrait à terme renfermer des entrepôts, des bars, des hôtels, des locaux commerciaux, etc. L'Axe s'enfonce dans la Dorsale de Mendeleyen jusqu'aux gares des tunnels Maglev, situées à 100 mètres sous terre. La gare ouest est opérationnelle et relie Arlis à Sibéria. La gare sud est en construction et reliera la capitale à Léonid. Pour le moment, cette structure est interdite d'accès, mais il est facile d'y pénétrer si vous vendez quoi que ce soit qui puisse intéresser les ouvriers ou les ingénieurs, ou si vous vous voulez participer au chantier.

Le secteur autour de l'Axe est parsemé de modules classiques, de petits ports commerciaux en béton et de rangées de cylindres horizontaux abritant différentes administrations, des commerces, des hôtels, des bars, etc. C'est généralement ici que débarquent les visiteurs ou les marchands. Le plus souvent, ces installations sont reliées à des structures souterraines de quelques niveaux, où loge une partie de la population, notamment les employés et les ouvriers. Les réseaux les plus bas, d'anciennes machineries, installations techniques ou entrepôts, sont partiellement abandonnés et forment les bas-fonds. Ces vieux secteurs sont obsolètes et au lieu de les démanteler, les autorités se contentent de les considérer comme désaffectés. Parfois de tels secteurs sont isolés, mais les ouvertures sont rapidement forcées par ceux qui fréquentent les bas-fonds.

Le troisième secteur (C) se situe au pied du tunnel nord permettant l'accès à la ville souterraine. Son style se démarque considérablement du reste des installations d'Arlis. Partiellement dessinées par des architectes venus du monde entier, les structures de ce secteur sont beaucoup plus variées et agréables. C'est le cœur diplomatique et touristique de la ville, la vitrine de l'Alliance. Une grande pyramide métallique de 300 mètres de haut s'élève au milieu d'un parterre de petits dômes, de tours cylindriques en ACS, d'une centaine de mètres de haut (dont la tour des Mercenaires), de demi-cylindres horizontaux dotés de grandes baies vitrées (dont le tout nouveau aquastadium) et d'autres structures étonnantes, comme la Molécule. Ce bâtiment est constitué d'une sphère centrale de 50 mètres de diamètre soutenue par un pilier de 50 mètres. De la base de la sphère centrale partent 4 tunnels qui rejoignent 4 autres sphères posées à même le sol aux 4 points cardinaux. Toutes ces structures sont reliées entre elles par un réseau de tunnels sous-marins dont certains sont transparents.

Tout ce secteur abrite les ambassades des nations étrangères, les principaux bureaux des administrations de l'Alliance et des grandes sociétés nationales (comme Psyon ou Magiar) ou étrangères (quand elles sont présentes dans ce pays), les grands hôtels, restaurants et commerces de la capitale, des logements plus luxueux pour la population (principalement les fonctionnaires et les employés des grandes sociétés), et même des parcs et de grandes places richement décorées. On y jouit de beaucoup d'espace, d'une grande clarté apportée par des luminaires solaires flamboyants neufs. La sécurité y est assez draconienne et on n'y compte presque aucun secteur souterrain ni de bas-fonds. La pyramide accueille l'annexe du gouvernement, le centre de surveillance de ce secteur de la ville, la Grande Salle du Conseil Politique, qui n'est utilisée que pour les négociations internationales, les locaux réservés aux invités de marque et les principaux locaux du Directoire.

Le quatrième secteur (D) est situé au nord-est de la Chaîne et domine la Plaine Abyssale des Tchouktches. C'est le gigantesque chantier naval, caractérisé par ses 3 cylindres allongés de 4 kilomètres de long et de 400 mètres de diamètre chacun. Sur plusieurs kilomètres carrés, ce ne sont que chantiers, usines, ateliers, entrepôts et rangées de cylindres-réservoirs, etc. Il y régit une activité constante. Tout le secteur est construit sur un important réseau souterrain d'installations et de tunnels mais aussi d'habitations pour les ouvriers. Une



tour circulaire de 150 mètres de haut garnie tout autour, à différents étages, de demi-sphères transparentes dans lesquelles on aperçoit différentes plantations. Ce secteur est non seulement autorisé au public mais il s'avère un des plus agréables. Les gens qui y travaillent s'y montrent détendus et on compte 3 dômes entièrement réservés aux visiteurs. Ces dômes renferment des hôtels, des bars, des restaurants et des jardins. Tout y semble plus serein et même les forces de sécurité s'y font plus discrètes. Il n'y a pas de bas-fonds et la population de ce secteur, environ 6 000 personnes est presque entièrement constituée de botanistes, d'hydro-agriculteurs et de biologistes (avec leurs familles).

Le septième (G) et dernier secteur se trouve au nord-est de la Citadelle, niché au pied de la partie ouest de la Chaîne d'Arlis. Ce secteur abrite une grande base militaire, la nouvelle académie navale, la majeure partie des écoles réservées aux jeunes scientifiques, de nombreux centres de recherche et les installations des principales entreprises d'armement de l'Alliance. C'est une zone interdite à moins que vous n'y travailliez ou que vous deviez y livrer du matériel. Les logements des employés se trouvent un peu plus loin au nord. C'est une série de longs modules horizontaux accolés les uns aux autres. On y compte énormément de hangars, d'entrepôts, de petites usines, de chaînes de montage, etc. Il n'y a pas de bas-fonds même si les nombreux hangars et entrepôts qui peuvent compter des niveaux souterrains, sont connus par le Directoire pour abriter toutes

sortes de trafics. À quelques milles marins à l'est de la Citadelle (donc hors du secteur G), se dresse une énorme structure cylindrique noire de presque 600 mètres de diamètre et de 100 mètres de haut entourée d'une multitude de modules et de cylindres beaucoup plus petits. C'est le département Énergie de Shaft Corp. La zone est totalement interdite d'accès et plusieurs stations de défense entourent l'usine.

LA VILLE SOUTERRAINE

Pour accéder à la ville souterraine, on est obligé d'emprunter un des 2 tunnels. Le long de chaque tunnel, on trouve régulièrement des batteries de défense, des postes de contrôle mais aussi des zones de dégagement où des navires en panne peuvent être réparés si nécessaire. Tous les kilomètres, chaque tunnel peut aussi être isolé par une épaisse porte blindée en cas de nécessité. La porte descend du plafond grâce à une machinerie complexe située au-dessus du tunnel. Si d'aventure le tunnel devait être privé d'énergie, les portes descendent automatiquement. Chaque section de chaque tunnel peut être entièrement isolée et l'eau vidée dans des déversoirs situés d'un côté de chaque tunnel, cent mètres plus bas. Ces déversoirs sont également reliés par des réseaux d'entretien afin d'assurer la mainte-

partie de ces structures souterraines sont abandonnées et constituent des bas-fonds.

Le cinquième secteur (E) se situe au nord de la Redoute. C'est le site de construction du nouveau chantier naval. C'est une vaste zone en travaux, couverte d'engins de chantier, de structures en cours d'assemblage et de modules temporaires abritant les ouvriers et les ingénieurs.

Le sixième secteur (F) est situé au pied de la pointe nord de la Chaîne d'Arlis. C'est un secteur peu peuplé mais particulièrement fascinant puisqu'il abrite des centres de recherche sur les cultures sous-marines. Il compte de nombreux petits dômes de cultures hydroponiques, des modules très classiques où travaillent les chercheurs, une grande serre sous-marine en ACS vivement éclairée et un surprenant champ de cultures sous-marines. Ce champ est étonnant car, sur la roche de la Dorsale, la végétation est plus que rare. Ici, on peut découvrir une étendue de plusieurs hectares couverte d'une fine couche d'une sorte de mousse synthétique fixée au sol. Des blocs de béton recouvrent aussi la zone et une végétation luxuriante d'algues de différents types et de coraux d'une espèce inconnue y prolifère. Toute la plantation est vivement illuminée par des rangées de projecteurs. Une autre structure intéressante est la Tour des Bulbes, une grande

nance de ces installations et sont équipés de puissantes pompes pour, si nécessaire, remplir de nouveau les sections isolées.

Les deux tunnels font 12 kilomètres de long et se rejoignent dans l'Anneau, une structure circulaire de 150 mètres de diamètre entourant le port de la ville. L'anneau peut être isolé complètement en fermant l'accès aux tunnels et vidangé dans un déversoir qui en fait le tour et qui est situé plus bas. La structure centrale de l'Anneau (de 600 mètres de diamètre), est entourée de 3 séries de 12 sas à des niveaux différents. Les sas les plus hauts mènent à la salle de débarquement pour les personnes. Les 2 autres rangées de sas mènent aux entrepôts. Personne ne débarque dans ces derniers où la manutention est entièrement assurée par des androïdes et des machines. Plusieurs sas sur la face extérieure de l'anneau permettent d'accéder aux installations techniques. Ils sont bien-entendu réservés aux personnels autorisés.

Les navires transportant des visiteurs s'arriment aux sas du niveau supérieur. Chaque sas peut accueillir une vingtaine de personnes à la fois. Une fois ces personnes débarquées, elles sont obligatoirement munies d'un bracelet (afin, officiellement, de surveiller leur état de santé) le sas est isolé et un balayage scanner est pratiqué. Ce balayage sert à détecter des armes mais s'accompagne aussi d'un processus de décontamination. D'après tous les témoignages, ce balayage provoque un léger étourdissement. Une fois l'épreuve du sas passée, vous pouvez accéder à la ville proprement dite.

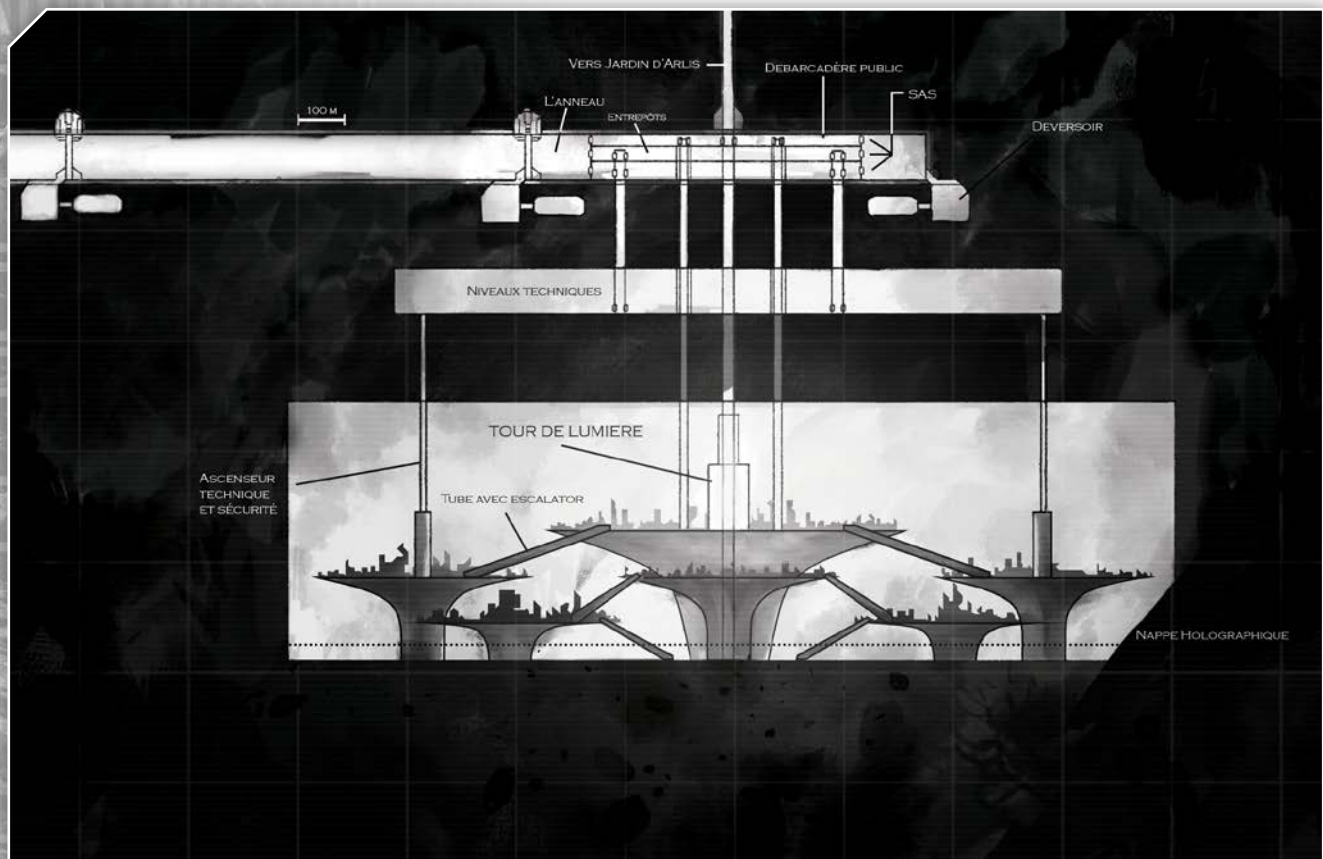
La salle de débarquement mesure 600 mètres de diamètre. C'est une vaste place circulaire de 30 mètres de plafond, vivement éclairée par des luminaires solaires, avec des parcs arborés, des petites zones de détente pour les voyageurs, des kiosques de transit. Des agents et des androïdes patrouillent régulièrement. Au centre s'élève un bâtiment circulaire où l'on trouve le PC sécurité et le centre de contrôle du trafic. Le bâtiment est traversé par un tube renfermant les ascenseurs qui grimpent vers le Jardin d'Arlis et descendent jusqu'au niveau du sol de la ville souterraine. La partie supérieure de ces ascenseurs est réservée à ceux qui ont accès au Jardin et la partie inférieure aux forces de sécurité et aux équipes d'entretien. Tout autour de la tour, on trouve 12 ascenseurs transparents d'une capacité de 20 personnes qui permettent de descendre dans la ville souterraine et qui sont accessibles au public.

Sous le débarcadère s'étendent les entrepôts et les zones de transit du matériel sur 2 niveaux d'environ 30 mètres de hauteur chacun. Les ascenseurs publics traversent ce secteur mais ne s'y arrêtent pas. Les tubes transparents des ascenseurs de cette zone sont d'ailleurs opaques. Ils sont aussi opaques quand on traverse le niveau technique, 200 mètres après les entrepôts, qui est situé 200 mètres au-dessus de la cité.

La ville souterraine est véritablement prodigieuse. Elle est construite dans un tube vertical de 2 km de diamètre et de 600 mètres de haut, dont le revêtement est un vaste écran sur lequel est projeté un décor de la surface avant l'apocalypse. Aussi, quand on pénètre dans la ville, on a l'impression de se retrouver en plein milieu de la nature. Ce sentiment est renforcé par un système de ventilation générant une légère brise, des senteurs printanières et par une ambiance sonore adéquate. Accrochés au sommet du cylindre, on peut distinguer une vingtaine d'appareils circulaires de 50 mètres de diamètre dont on ignore la nature exacte mais qui, d'après les ingénieurs polariens, permettent au plafond de la ville de ne pas s'effondrer. Il est donc probable que l'Alliance ait mis la main sur des générateurs anti-gravité généticiens.

La ville en elle-même est constituée de 9 plateformes (1 centrale et 8 périphériques) entourées d'un parapet transparent de 2 mètres et soutenues par un pilier monumental. Chaque plate-forme accueille des bâtiments plus ou moins hauts, des petits parcs et une grande tour en son centre qui est traversée par les ascenseurs des services de sécurité ou d'entretien (qui vont jusqu'au sol). Les 9 grandes tours des 9 plate-formes sont appelées les Neuf Piliers du Pouvoir et chacune abrite des services de l'administration de l'Alliance.

Les ascenseurs publics débouchent tous sur la plate-forme centrale, la plus grande avec ses 800 mètres de diamètre, autour de la Tour de Lumière, un édifice de 250 mètres de hauteur que l'on dirait fait de cristal. C'est le siège du Conseil Politique. La plate-forme centrale est située à 300 mètres de hauteur. Quatre tubes transparents dotés d'un escalier roulant la relient à 4 plate-formes plus petites, de 500 mètres de diamètre, situées 100 mètres plus bas (à une hauteur donc de 200 mètres). De chacune de ces 4 plate-formes partent 2 tubes transparents qui mènent aux 4 autres plate-formes, de 500 mètres de diamètre, 100 mètres plus bas (donc à une hauteur de 100 mètres). Enfin, de chacune



de ces 4 dernières plate-formes, 3 tubes mènent 100 mètres plus bas aux installations au sol et un tube horizontal s'enfonce dans la paroi du cylindre. Ce dernier tube mène à des laboratoires et à des centres de recherche. Leur accès est interdit et il est contrôlé par des agents de sécurité. À 100 mètres au-dessus du sol, invisible du dessus, s'étend une nappe holographique qui n'est donc visible que du sol. Cette nappe reproduit un ciel bleu parcouru de petits nuages et masque le reste de la cité.

Chaque pilier est doté d'ascenseurs qui mènent jusqu'au sol. De plus, la structure de ces piliers est partiellement aménagée avec des appartements luxueux avec vue sur le bas de la cité, des restaurants, des postes de sécurité, des services techniques, des entrepôts, etc.

Toutes les structures dans la ville souterraine sont ultramodernes. Bâtiments, parcs, places, hôtels, bars, restaurants sont entretenus avec soin et la moindre trace d'usure est immédiatement traitée par les légions d'androïdes assurant la maintenance des installations. Tout dans cette ville respire l'opulence et la modernité. Les gens qu'on y croise sont richement vêtus, les femmes portent des bijoux luxueux. Les résidences des personnalités les plus influentes sont construites au niveau du sol dans un vaste parc arboré.

Notez que depuis quelques années, certaines personnes se sentent mal à l'aise dans la ville tandis que d'autres éprouvent une sensation d'euphorie. Les responsables des services de la ville n'ont pour l'instant aucune explication à ce phénomène qui semble prendre de plus en plus d'ampleur. Des études sont menées notamment sur le processus de décontamination et sur les systèmes d'aération de la ville.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Le Conseil politique Régional : même si Arlis est la capitale qui abrite le cœur du pouvoir, elle dispose d'un Conseil Politique Régional qui se charge de la gestion quotidienne des installations extérieures. La différence avec les autres conseils régionaux, c'est que celui-ci est dirigé par un amiral qui est seul responsable des orientations. Il est en relation constante avec les dirigeants de l'Alliance et les autres membres du conseil se doivent d'obéir à ses ordres sans discussion (même s'ils peuvent le « conseiller »). L'amiral actuel est un certain Igor Formoz, un homme de 54 ans extrêmement rigoureux et exigeant. Il passe son temps à visiter les différentes installations d'Arlis afin de régler le moindre problème.

Ogan Lesrov : Ogan est une célébrité à Arlis particulièrement dans le secteur le plus luxueux de la ville, là où se trouvent les ambassades. Il sait tout sur tout concernant la ville et c'est un personnage incontournable quand vous vous rendez pour la première fois à Arlis. D'une extrême politesse, semblant n'avoir rien d'autre à faire que de renseigner les gens, tout le monde le connaît et il connaît tout le monde. Mais ce que tout le monde sait aussi, c'est qu'il travaille pour le Directoire, même s'il ne l'avouera jamais. Il demeure cependant un personnage intéressant à plus d'un titre si vous ne comptez rien faire d'illégal. En effet, il peut vous trouver absolument n'importe quoi, vous présenter à des gens assez influents, vous faciliter certaines démarches et même arranger les choses avec les services de sécurité si vous avez commis un impair. Grand et plutôt musclé, totalement imberbe, toujours souriant, il est âgé de 48 ans et se vante d'être le père de 64 enfants qui vivraient tous dans la ville souterraine. Le problème, c'est que personne n'en a jamais vu un...

Accès : comme son nom l'indique, Accès est le nom d'un groupe de contrebandiers qui propose des accès à presque tous les secteurs d'Arlis à l'exception des installations à l'intérieur de la montagne. Le chef de ce groupe se fait appeler « la Clef » et il est activement recherché par le Directoire. On peut contacter des membres d'Accès sur les chantiers en cours à Arlis, et surtout sur le nouveau Chantier naval.

Index et Prince : même si les autorités ne reconnaissent pas officiellement son existence, c'est à Arlis qu'Index serait le plus actif et il est probable que c'est dans la capitale qu'il réside. On raconte aussi qu'Index est une des rares personnes à savoir comment contacter le Prince dont le cœur de l'activité serait également basé ici.

Ostergberg : si vous cherchez du travail à Arlis, c'est lui qu'il faut aller voir. Ostergberg est le responsable de la Corporation Ouvrière à Arlis et connaît tous les contremaîtres et les chefs de chantier de la ville. Il peut vous trouver un emploi en un clin d'œil. Même s'il est fortement

soupçonné d'être aussi à la tête de plusieurs réseaux de contrebande et de fournir en drogue la plupart des chantiers, les autorités semblent le laisser faire puisqu'il se montre extrêmement efficace pour gérer la main d'œuvre. On peut le trouver la plupart du temps dans le secteur B. C'est un individu pas forcément très sympathique au premier abord mais si vous l'intéressez, il sait se montrer extrêmement cordial et protecteur. Âgé de 54 ans, c'est un homme de petite taille mais d'une carrure assez impressionnante. On le dit riche mais il n'en laisse rien paraître.

Interface : Interface est le nom d'un groupe criminel qui exercerait son activité dans les bas-fonds des Secteurs A et B. C'est une des bêtes noires du Directoire car ses membres sont insaisissables et semblent constitués d'experts en informatique et en piratage. Ils passent leur temps à pirater ou à saboter les systèmes de surveillance et les androïdes. D'après les forces de l'ordre, il est possible qu'Interface ait un rapport avec Index. Le plus gros de l'activité de ce groupe semble se limiter à provoquer les autorités, mais aussi à vendre ou à se procurer du matériel de haute technologie.

ENDROITS NOTABLES

La tour des mercenaires : la tour des mercenaires est un petit bâtiment d'une quarantaine de mètres de hauteur qui se dresse à proximité de la pyramide. Elle est entièrement consacrée aux personnes venues du monde entier qui veulent négocier des contrats avec l'Alliance. Elle accueille donc les bureaux de la Coordination des Unités Mercenaires (où se rend régulièrement Nastia Raven, la Coordinatrice), des bars, des hôtels et des restaurants où l'on trouve de nombreux mercenaires, chasseurs de primes et autres francs-tireurs du fond des océans.

Les zones noires : ces zones strictement interdites d'accès renferment les mystérieux cubes noirs que l'on trouve un peu partout sur le territoire. Si vous approchez d'un de ces secteurs, vous êtes aussitôt avertis par une série très rapide de ping sonars. Si vous ne faites pas demi-tour rapidement, vous serez immédiatement anéanti par les tourelles de défense dès que vous franchissez le périmètre interdit.

La Place du Primarque : située au niveau zéro de la grande pyramide au milieu du secteur C, c'est une vaste place de 20 mètres de plafond au centre de laquelle se dresse une statue de Paul Quercy, de 10 mètres de haut. C'est un lieu de rencontre pour tous les gens influents de la ville et l'endroit bénéficie d'un aménagement luxueux. Parterres de fleurs, luminaires solaires, bancs, fontaines et même quelques œuvres d'arts achetées à la République du Corail. On y trouve un hôtel de luxe (le Quercy), 2 restaurants fréquentés uniquement par l'élite (le Cassiopée et le Méridien), et 2 bars où l'on sert des boissons venues du monde entier mais à un prix exorbitant (Le Mercenaire et l'Anguille Verte).

Les installations secrètes : il existerait dans la région d'Arlis, dans certaines formations rocheuses qui se dressent ici ou là, des installations secrètes. Ces dernières seraient les repaires d'exclus et de groupes criminels. Le gouvernement ne communique pas sur ce sujet, mais il n'est pas rare de voir des drones ou des équipes de sécurité parcourir les fonds marins entourant Arlis pour sonder les reliefs. Cependant, la région étant tellement vaste, cela revient à chercher une sardine dans un banc de maquereaux.

Les bases secrètes : à Arlis, il n'y a pas seulement des installations secrètes dont les autorités ignorent l'existence, il y a aussi des postes de combat et de surveillance dissimulés un peu partout, notamment dans les falaises de la Dorsale de Mendeleyen ou dans les autres formations rocheuses de la région. Aussi, quand on est contrebandier, savoir où passer sans se faire intercepter peut s'avérer difficile. Bien entendu, il est impossible de surveiller complètement toute la région. C'est pour cette raison que les réseaux de contrebandiers d'Arlis sont des acteurs incontournables de tout trafic. En effet, ils connaissent certaines passes dégagées, ils peuvent savoir quand un poste est désactivé pour entretien ou quand les membres d'une équipe de surveillance peuvent être corrompus. Cependant ce n'est pas une science exacte. Ils ne savent pas tout et peuvent aussi se tromper.

COMPLEXES MILITARO-INDUSTRIELS RATTACHÉS

Upsilon : situé à un peu plus de 100 milles marins au sud d'Arlis, là où débute la Dorsale de Mendeleyen, le complexe mili-

taro-industriel Upsilon protège l'accès sud d'Arlis et exploite également une vaste zone sédimentaire, ainsi que des gisements de pétrole et de gaz.

Dzêta : située sur le versant ouest du plateau des Tchouktches, le complexe militaro industriel Dzêta protège l'accès est d'Arlis et exploite d'importantes mines d'étain, de plomb et de Nickel.

ARTICA

Située à 3 200 mètres de profondeur, Artica est bâtie au pied du Mont Kozhemyakin, sur son versant ouest, et domine la Vallée d'Arkady (-3 700 mètres) au sud et à l'ouest. C'est une ville de 12 000 habitants dont la plupart des installations sont souterraines à cause de l'influence du Gyre, même si le Mont Kozhemyakin la protège du gros des perturbations. Elle s'étend dans une région au relief tourmenté comptant de nombreux pics et dépressions. Tout le secteur est assez pauvre en ressources, mais Artica exploite néanmoins quelques mines dispersées dans la région ainsi que des sources de méthane et de sulfate d'hydrogène. On y trouve aussi une forte communauté de pêcheurs et d'hydro agriculteurs qui vivent de la récolte du krill (qui abonde par ici), de l'élevage de nombreux Béluga (principalement pour leur lait), de la culture d'algues arctiques qui recouvrent une partie des fonds marins et de la pêche de poissons comme le flétan ou l'omble. On récolte également des mollusques comme le Chiton des profondeurs, ainsi que des crustacés, des éponges, etc. On compte aussi dans la région plusieurs petites oasis de vie qui se développent autour de petits champs de coraux des glaces. Enfin, la ville abrite une communauté scientifique conséquente dont la tâche principale est l'étude du pôle Nord.

La ville d'Artica est assez discrète. En fait, quand on s'en approche, on ne discerne guère que 16 grands dômes noirs de 100 mètres de diamètre disposés en carré au pied du Mont. Ces dômes constituent le sommet de seize cylindres de 100 mètres de hauteur enfouis dans la roche et interconnectés entre eux par des tunnels de 5 mètres de diamètre et de 20 mètres de long. Les accès à la ville s'effectuent par un sas situé au sommet de chaque dôme ou par un des sas périphériques. Chaque structure est composée de 21 étages : 1 dans le dôme même avec une hauteur de plafond maximale de 50 mètres et 20 dans le cylindre avec des hauteurs de plafond de 5 mètres.

Le premier étage est la zone de débarquement où l'on trouvera des entrepôts, des ateliers, les services de sécurité, etc. Le second étage abrite des salles communes, des bars, des salles de détente etc.

Les 11 étages suivants de chaque cylindre abritent des machineries, des installations techniques et les principaux logements de la population. Les 8 derniers étages pourraient être qualifiés de gâchis typique de l'industrie polarienne puisqu'ils ne servent pas à grand-chose et sont totalement déserts. En effet, il y a suffisamment de place à Artica pour loger confortablement 6 ou 7 fois plus d'habitants. Ces niveaux abandonnés ne sont, bien évidemment, pas perdus pour tout le monde et notamment pour les fuyitifs, les exclus, les criminels et les contrebandiers.

De chacun des 4 cylindres les plus proches du Mont Kozhemyakin, part un tunnel qui mène aux installations de la seconde partie de la ville aménagée dans le relief.

Quand on se rend à Artica, ce n'est généralement pas à l'un des dômes que l'on va accoster mais plutôt dans une des niches de la grande structure en béton au pied du Mont Kozhemyakin. La structure fait 520 mètres de long, 140 mètres de large et 60 mètres de haut. C'est ici que se trouve le véritable port commercial de la ville, même si son activité est très faible. Les niches, des cylindres horizontaux de 30 mètres de diamètre et de 140 mètres de long, permettent d'accéder aux sas de débarquement des personnes et des marchandises mais certaines peuvent être aussi isolées pour effectuer des réparations par exemple. Aux deux extrémités de la structure en béton, il y a deux grands sas au ras du sol qui sont réservés aux véhicules sur fond marin. Les sas des niches donnent sur une passerelle grillagée, à 10 mètres au-dessus d'un grand espace rectangulaire de 500 mètres de long, 30 mètres de haut et 100 mètres de large.

La première chose que l'on remarque lorsqu'on débarque, c'est un vaste secteur d'entrepôts presque vides avec des ateliers et quelques bars. Aux extrémités droite et à gauche de l'espace triangulaire, juste au pied d'une rampe menant vers le sas extérieur, sont

alignés des dizaines de véhicules et armures de plongée. Ils servent aux équipes qui sillonnent la région. Sous la passerelle, on aperçoit l'ouverture des cinq tunnels menant aux cylindres extérieurs. En face, vers le fond, deux accès mènent au reste de la ville. Au centre du grand rectangle, 2 escaliers métalliques en colimaçon situés de chaque côté d'une grande plate-forme, permettent un accès aux installations techniques situées au niveau inférieur. Celles-ci s'étendent sous toute la ville et ne sont guère fréquentées que par les services d'entretien.

Les 2 accès au fond de la vaste salle mènent à une place centrale de 100 mètres de diamètre d'où partent 3 coursives. Cette place est le cœur administratif de la ville. Les gens aiment s'y retrouver et, même s'il n'y a pas la moindre trace de végétation, des sortes de petits parcs avec des bancs sont aménagés. Sur le pourtour de la place, on trouve des bars, les bureaux des principaux services de l'État et de la ville et le poste de sécurité principal. Les 3 coursives qui partent de la place mènent à des laboratoires, à d'autres complexes d'habitations (généralement pour les administratifs et les scientifiques), à des écoles, etc. C'est un réseau assez complexe de coursives plus ou moins larges et il est assez facile de s'y perdre. La ville ne s'étend que sur un seul niveau habitable, un carré d'approximativement 1 kilomètre de côté.

ÉLÉMENT IMPORTANT

Le Gyre : régulièrement, les effets du Gyre isolent Artica puisque la navigation devient trop dangereuse pour s'en approcher, sauf pour les rares navires militaires équipés de la propulsion « pieuvre ». La ville se referme alors sur elle-même pendant quelques jours, voire quelques semaines. Plus personne n'en sort et l'ambiance s'y fait de plus en plus lourde au fil du temps. À Artica, les gens se réfugient dans le travail pour échapper à une certaine morosité de leur existence. Il faut noter que le Gyre semble aussi avoir un grand impact psychologique sur le moral des individus. On a tenté de peindre les portes et les murs de la ville avec des couleurs très vives pour contrer cette morosité ambiante mais sans grand résultat.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Le Conseil politique Régional : dirigé par Anna Kerova, une femme de 65 ans, le Conseil Politique d'Artica est un des plus tolérants d'Alliance Polaire puisque les conditions de vie dans la ville sont loin d'être idéales. Aussi, Anna évite de mettre une trop forte pression sur ses administrés. Elle encourage le travail tout en insistant auprès des membres du Conseil pour qu'ils se montrent souples dans l'application des directives de la capitale. Mère de 16 enfants dont la plupart vivent en ville, Anna est une femme usée, surtout depuis que le nouveau représentant du Directoire envoyé par la capitale (le précédent étant décédé), Yvon Gorst, veut tout régenter et, selon ses propres termes « remettre l'amour de la patrie au cœur des préoccupations de la population ».

Yvon Gorst : individu détestable, Yvon est scandalisé par ce qu'il appelle le « laxisme patriotique des citoyens ». Très peu de temps après son arrivée, il a fait arrêter une vingtaine de personnes pour propos antipatriotiques... Même si les autres membres du Conseil ont fait libérer les prisonniers, tout le monde ne souhaite qu'une chose, qu'il lui arrive un accident. Yvon est aussi outré par l'absence quasi totale d'employés permanents au Centre de Traitement des Données Locales du Directoire. Craignant à juste titre pour sa vie, il s'est récemment adjoint les services de 2 gardes du corps.

Verek Lexer : ce technicien est à la tête d'un atelier réputé dans toute l'Alliance Polaire et même au-delà, l'atelier Lexer. Formé par son père, Verek a passé toute sa vie avec les mains dans le cambouis. C'est un mécanicien de génie capable de réparer presque n'importe quoi. Il s'occupe principalement des véhicules de la ville dans son atelier qui est situé dans le grand hangar de débarquement. Stérile, il est âgé de 32 ans. C'est un individu extrêmement sympathique surtout si vous êtes étranger. Il adore qu'on lui raconte ce qui se passe ailleurs. Et si votre histoire est vraiment bonne, il vous fera un prix.

Ella Fren : élèveuses de belugas arctiques, Ella est une célébrité sur Artica puisqu'elle semble entretenir un lien avec cette espèce. Elle dispose d'une petite exploitation à 2 milles marins de la ville où se réunit fréquemment une vaste communauté de belugas arctiques (identiques aux autres belugas, mais vivant à de plus grandes profondeurs).

Son exploitation se compose d'un long demi-cylindre blindé, ouvert aux deux extrémités, qui renferme des rangées de traileuses. C'est ici qu'avec ses employés, elle vient récolter le lait des mammifères qui se montrent incroyablement coopératifs quand elle est présente. Elle a 29 ans et elle est stérile.

Marlin Ventrodik : Marlin est un scientifique responsable des expéditions vers le pôle Nord géographique et notamment la zone de la Dorsale de Lomonosov où se trouvent les machines généticiennes. Il est âgé de 54 ans et c'est un véritable passionné d'études climatiques et de géologie. Il travaille également avec les équipes du Professeur Malakass, un chercheur chargé d'étudier le Gyre. Marlin se fiche éperdument de la politique, de la dissidence ou des problèmes de la nation, la seule chose qui compte à ses yeux, c'est de percer les mystères de l'arctique. Avec ses subventions allouées par le Conseil Scientifique, quand il parvient enfin à les obtenir, il finance souvent des expéditions dans cette région du globe et engage volontiers des mercenaires ou des aventuriers.

Rodolph Pompkin : s'il y a un seigneur du crime et de la contrebande à Artica, c'est Rodolph. Il dirige les groupes d'ouvriers et de dockers de la ville. Sur un ordre de lui, l'activité s'arrête. Il ne supporte pas les androïdes, qui sont contrôlés par les services de la ville, et encourage ses hommes à les « brutaliser ». Il est également à la tête de nombreux trafics de drogues et de marchandises. Ses hommes se livrent à des activités illicites dans les niveaux déserts de la ville. Récemment, il a trouvé des clients pour de la viande de Béluga. Après avoir tenté en vain de convaincre Ella Fren de s'associer à lui pour lui livrer quelques-unes de ces bêtes, il envisage d'avoir recours à d'autres méthodes. Rodolph est un solide gaillard de 48 ans, imbu de lui-même et avec autant d'humanité qu'une amibe.

Octave : Octave est un des rares cyborgs de la ville. Mais alors que les autres sont confinés dans un local technique près du centre de sécurité, lui est libre de circuler où il veut. Il faut dire que depuis la construction de la cité il y a vingt ans, Octave a toujours été là. Personne ne sait qui il était avant. Il ne parle jamais et se contente d'errer dans les rues (ce qui fait hurler le nouveau Représentant du Directoire, Yvon Gorst). Il est paré d'une vieille carcasse couleur rouille et aime se vêtir de vieilles loques. Son visage est lisse avec deux petites ouvertures circulaires à la place des yeux et une ligne horizontale à la place de la bouche. Il refuse de se rendre chez le cybernéticien pour réviser son « corps » et n'accepte que sa ration de nutriment. Les autres cyborgs ne jouissent pas de la même liberté. Quand ils ne sont pas utilisés pour des missions dangereuses, ils restent sous bonne garde, branchés à leurs bornes de rêve.

ENDROITS NOTABLES

Les niveaux inhabités des cylindres et les niveaux techniques : dans ces niveaux on trouve de tout : des jeunes essayant d'échapper à leur vie trop difficile, des exclus qui se cachent, des mutants ou des invalides que l'on cache (surtout en cas d'inspection, car la ville est très tolérante sur ce point), des drogués en tout genre, des combats clandestins (parfois même entre ou contre des androïdes volés) et des trafiquants de tous poils. Il n'y a guère que dans les niveaux techniques que cette faune peut tomber sur du personnel d'entretien ou de sécurité, car les autorités ne mettent jamais les pieds dans les niveaux inhabités.

Bar du Gyre : le Bar du Gyre est situé dans le port commercial. Il est tenu par Albert Goldret et offre une grande variété de boissons. Son principal intérêt réside dans le fait qu'on puisse y trouver des passeurs pour quitter l'Alliance Polaire ou y faire rentrer quelqu'un. Ces passeurs sont surnommés les « frôle-la-mort » car leur spécialité est la traversée du pôle en pleine zone généticienne.

COMPLEXES MILITARO-INDUSTRIELS RATTACHÉS

Thêta : à quelques milles marins au nord d'Artica, se trouve le plus petit complexe militaro-industriel de l'Alliance, le complexe Thêta qui n'accueille que 400 personnes, environ 200 mineurs et techniciens et le reste en soldats. La base est très faiblement militarisée et ne dispose que de quelques tourelles de défense. Elle exploite deux vieilles mines et tente de surveiller le secteur, ce qui est généralement vain quand le Gyre est trop actif. Le Maître Principal des Ressources Stratégiques de cette base est Arthur Koter. À 65 ans, il

passé la plupart de son temps sur Artica sans jamais abuser de son autorité. Sa base doit prochainement être démantelée... disons que ça fait plusieurs années qu'on le lui répète. Toutes les ressources sont affectées à la base de Tau.

Tau : à plus de 216 milles marins d'Artica, se trouve la nouvelle base militaro-industrielle de Tau. Elle est située au nord du Bassin du Canada, sur le Tertre de Beal à une profondeur de -2 700 mètres. C'est une des bases les plus proches de la zone généticienne. Principalement souterraine, elle dispose de nombreuses stations de détection plus ou moins efficaces en fonction de l'intensité du Gyre et de postes de défense conséquents. La partie industrielle de cette base exploite les mines profondes de cette région notamment une mine de diamants. Elle s'occupe également de l'observation de la forte activité volcanique de la Cordillère Alpha, une forte activité qui a engendré de véritables oasis de vie dans la région. Le Maître Principal des Ressources Stratégiques de cette base est un individu de 38 ans, récemment promu et particulièrement autoritaire.

Kappa : à plus de 300 milles marins vers l'est, dans la région du Contrefort de Sever, la base Kappa surveille les Passes de Gustaf et de M'Clure. Si l'installation principale repose à 2 700 mètres de profondeur, ses centres d'exploitation sont situés plus à l'est, à des profondeurs comprises entre -700 et -1 500 mètres. Kappa gère des usines de traitement des sédiments, des mines de plomb, de zinc et de fer.

BARROW

Barrow est une grande ville de 60 000 habitants située à une profondeur de 250 mètres. Vers le sud, le sol océanique s'enfonce rapidement à 300 mètres de profondeur puis 400 avant de basculer dans le gouffre du Bassin du Canada, jusqu'à 4 200 mètres de profondeur. Vers l'est, les profondeurs restent comprises entre -210 et -700 mètres jusqu'à la Passe et la Baie de Mackenzie. À l'ouest, on enregistre également des profondeurs du même ordre jusqu'à la Mer des Tchouktches. Au nord, la profondeur décroît sur une vaste plaine à -225 mètres, puis une autre à -210 mètres puis une dernière à -200 mètres qui rejoint les contreforts de la Chaîne de Brooks.

Barrow est une ville importante puisque, pendant des années, elle a été le centre des échanges économiques entre l'Alliance et l'Hégémonie ainsi qu'avec de nombreuses communautés de l'est. La tension actuelle avec la nation des Patriarches a considérablement réduit cette activité et les lignes commerciales entre les deux nations sont interrompues. Mais l'activité y demeure tout aussi importante, en grande partie à cause de son industrie et du renforcement des dispositifs militaires. Si Barrow ne contrôle directement que deux complexes militaro-industriels (Mu au sud et Nu à l'est), c'est dans cette cité que sont centralisées les opérations terrestres des trois principales bases de surface situées dans l'ancienne Alaska. Son industrie exploite en outre des usines de traitement de sédiments, des gisements d'hydrocarbures et de gaz et différentes mines. Il y a également une forte activité liée à la pêche de coquillages, de poissons ou de crustacés. On trouve à Barrow le siège, la filiale ou les centres industriels de nombreuses sociétés polariennes comme Polar System ou Protée. D'un point de vue militaire, Barrow reçoit d'importants effectifs de l'armée, des groupes mercenaires, dont Ombre et Axe, et elle dispose de deux stations de défense à l'est.

La ville en elle-même s'étend sur un périmètre de plusieurs milles marins. Elle est entourée de plusieurs petites stations de détection militaires, généralement enterrées et qui contrôlent l'approche de la ville. Les premiers édifices de la ville sont 3 grands ports commerciaux à l'est, à l'ouest et au sud-ouest. Ce sont de grosses structures carrées en béton armé, hautes de 50 mètres et larges de 300 mètres, percées de dizaines de niches pouvant accueillir les navires marchands. Plusieurs de ces niches donnent directement dans des ateliers ou des cales sèches. Chaque port compte une dizaine de niveaux souterrains directement construits sous les structures en béton mais les 4 derniers sont presque entièrement abandonnés. Les ports comptent de nombreux bars, de vastes entrepôts, des ateliers et les logements des gens qui y travaillent. On y trouve une faible main-d'œuvre d'androïdes et très peu de cyborgs. Barrow est la ville qui abrite le plus de mutants (34 % de la population) mais la plupart sont relégués aux tâches ingrates, enrôlés dans l'armée ou confinés dans les bas-fonds.

Plusieurs tunnels partent de chaque port vers le reste de la ville constituée d'usines, de stations de traitement et de dizaines de longs cylindres horizontaux ou verticaux. Les cylindres horizontaux ont une longueur comprise entre 100 et 300 mètres (avec, en plus, deux hémisphères de 50 mètres chacun) et sont partiellement enterrés. Les verticaux font 100 mètres de hauteur pour un même diamètre et sont coiffés d'un dôme de 50 mètres qui dépasse du sol océanique. Plusieurs de ces cylindres sont disposés côte à côte et reliés entre eux. Le reste des installations de la ville comprend des modules classiques dispersés sur des milles marins à la ronde.

La population de Barrow se montre extrêmement accueillante envers les étrangers et, souvent, on épargne aux marchands, même hégémoniens, des tracasseries administratives inutiles. Les capitaines de navires qui y font escale trouvent dans les bars des ports une ambiance chaleureuse et sont sans cesse questionnés par les gens sur ce qui se passe dans le reste du monde. Les espaces ouverts à la population sont relativement vastes mais extrêmement mal agencés. Aussi, comme de nombreuses villes polariennes, de nombreuses personnes vivent dans des locaux relativement modestes alors que des zones entières sont laissées à l'abandon ou réservées à des entrepôts totalement déserts.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Bien entendu, la crise avec Hégémonie est le sujet le plus discuté en ce moment à Barrow. La présence renforcée des navires militaires polariens dans la région laisse augurer du pire. À chaque visite des marchands des communautés neutres de Kell et Clintok (situées entre les 2 nations), les coursives et les bars des ports s'animent de conversations qui trahissent l'inquiétude de la population. On voit de plus en plus de soldats dans la ville et les groupes mercenaires sont sur le pied de guerre.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Le Conseil Politique Régional : le président du conseil, Synrion Defano, n'occupe pas un poste très réjouissant. Même s'il fait tout pour favoriser les revenus commerciaux de sa ville, il se fait régulièrement rappeler à l'ordre par Favio Sendro, le Maître Principal des Ressources Stratégiques de la base de Mu, qui exige plus de productivité et plus de sécurité. Heureusement Favio ne vient qu'une ou deux fois par an à Barrow mais, à chaque fois, il passe une semaine à tout superviser. Quand il vient en ville, les gens appellent cela : « la Semaine de la douleur ». Généralement, Favio repart avec quelques exclus, les mutants qui ne sont pas assez bien cachés et quelques « volontaires ». Si vous êtes un marchand venu de Hégémonie, méfiez-vous. Si la population et les forces de sécurité (selon les instructions du Conseil) ne vous ennuient pas, Favio pourrait bien exiger du Représentant du Directoire qu'il vous fasse interroger pendant plusieurs jours.

Axe : une quarantaine de membres du groupe mercenaire Axe vivent à Barrow. Leur présence est assez discrète puisqu'ils passent leur temps sur la base militaro-industrielle de Mu où en mission à la surface. Cependant, le recruteur de ce groupe, Icari Delvion, fréquente souvent les ports pour trouver de nouveaux combattants ou même sous-traiter certaines des opérations d'Axe à des aventuriers ou à d'autres petits groupes mercenaires. Icari est un solide gaillard doté d'une barbe imposante et d'une chevelure fournie, ce qui jure avec le reste des habitants de l'Alliance.

Ombre : les membres du groupe mercenaire Ombre vivent à Barrow où ils ont presque tous fondé une famille. Quand ils ne sont pas en service actif, ils vivent au sein de la population même si leur base d'opération est une petite station à 2 milles marins de la ville. En fait cette station abrite les hangars de leurs chasseurs et sert de poste de commandement stratégique. Seul le personnel d'astreinte y vit.

Cassav Leguy : si vous voulez faire des affaires à Barrow, Cassav est l'un des individus qu'il vous faut connaître. C'est une personne précieuse car un de ses frères est le Représentant du Directoire de la ville, un autre délivre les permis commerciaux accordés par la société Polyphème et un troisième chapeaute les dockers des ports. C'est donc une véritable entreprise familiale totalement ouverte à toute forme de corruption. Avec 2 sœurs et 6 autres frères à d'autres postes de responsabilité à Barrow, La famille Leguy est assez puissante pour corrompre d'éventuels responsables qui viendraient leur chercher des noises... deux exceptions

notables : Favio Sendro et Josph Kertyss (le superviseur national). Ces 2 individus sont leur terreur et, quand ils viennent en ville, généralement les membres de la famille Leguy sont introuvables.

Syndicat Noir : ce syndicat du crime opère principalement à Barrow dans le domaine de la drogue, du trafic d'organes et dans celui des assassinats. Le Directoire veut mettre un terme à ses activités puisqu'il n'apprécie pas particulièrement que ses membres découpent des Polariens pour revendre leurs organes à des groupes étrangers. De plus, si jusqu'alors le Syndicat Noir n'avait accepté des contrats d'assassinat que pour des gens sans importance, il y a quelques mois, il a fait exécuter un agent du Directoire. Circonstances aggravantes, le syndicat serait composé de gens de différentes nationalités, dont des Hégémoniens.

Mélopée : il n'existe pas d'artistes en Alliance Polaire ? Si, Mélopée en est un, mais c'est aussi un dissident que les forces de sécurité de la ville voudraient bien attraper. Il compose des morceaux de musique et des poèmes satiriques se moquant du gouvernement et de ses dirigeants. Le Directoire est parfaitement conscient du fait que la population le protège mais rêve de lui mettre la main dessus pour l'envoyer essayer ses compositions dans les mines de la base Mu, voire auprès des habitants de la surface.

ENDROITS NOTABLES

Les bas-fonds des ports : si beaucoup d'exclus se réfugient dans ces bas-fonds, c'est qu'il est très difficile de les y débusquer. Pourtant ils n'occupent pas une superficie véritablement impressionnante... enfin officiellement. En fait, ces niveaux sont reliés à un grand nombre d'installations techniques souterraines et périphériques qui ont été abandonnées et normalement scellées lors de la construction de la ville. Mais pour corser le tout, les groupes criminels ont fait aménager des caches, des réseaux d'accès secrets au reste de la ville et un grand nombre de petits réduits et passages étroits. Aussi, les forces de sécurité qui descendent régulièrement dans ces secteurs abandonnés ont le plus grand mal à y trouver qui ou quoi que ce soit. Les instruments de surveillance sont régulièrement sabotés et, généralement, les exclus sont prévenus des descentes par des contacts infiltrés dans les forces de l'ordre.

Le Grand Marché de Barrow : dans le port est de Barrow, une vaste esplanade commerciale est entièrement réservée à la vente de produits fabriqués par les entreprises polariennes. Ces produits s'adressent uniquement aux compagnies étrangères. Il s'agit le plus souvent du matériel que l'on trouve communément dans les autres nations du monde, comme les drones Magiar mais aussi de matériel plus sensible considéré comme défectueux et dont certains composants ont été retirés. Ainsi, on peut y négocier des produits assez rares comme un golem de combat à peine fonctionnel, des robots Mantis sans leur cerveau électronique, des androïdes endommagés, des armes produites par l'Alliance et même quelques chasseurs épaulards. La vente de ces produits est généralement organisée par les sociétés polariennes sous le contrôle du Directoire.

La place du Primarque : cette place est située au cœur de la ville dans une structure formée par 2 demi-cylindres de 200 mètres de long et de 100 mètres de diamètre qui se croisent. Au centre de la place s'élève une grande statue de Paul Quercy devant laquelle est dressé un grand podium décoré de deux drapeaux polariens. Cette place est la grande fierté du Conseiller Politique Local, Loth Jever, un jeune homme de 30 ans particulièrement influençable et peu charismatique. Il voulait en faire un grand lieu de rassemblement pour la population afin de prononcer des discours vibrants sur la grandeur de la nation et motiver le peuple. Malheureusement, ses discours se font souvent devant un auditoire réduit de quelques personnes... sauf quand il y a une inspection d'un membre influent du gouvernement. Là, la place est remplie. Mais le plus souvent, c'est un lieu où les gens se rencontrent et discutent entre eux. Ce serait aussi un endroit privilégié pour se procurer certaines substances illicites et organiser des trafics. En effet, l'idéaliste Loth Jever, qui veut toujours croire au patriotisme de ses concitoyens, a réussi à obtenir du Représentant du Directoire que la place ne soit pas surveillée (rappelons que ce représentant se nomme Iganus Leguy).

Cyanure : c'est une des seules organisations dissidentes recensée à Barrow. Il faut dire qu'elle rencontre autant de succès que les discours politiques de Loth Jever. Les habitants de la ville ne sont pas mécontents de

leur Conseil Politique Local qui leur fiche la paix quand il en a le pouvoir. Aussi les membres de Cyanure, qui veulent empoisonner les dirigeants de l'Alliance, ne seraient qu'une petite dizaine de jeunes illuminés. En revanche, puisqu'ils manquent du moindre financement, ils ont une autre activité beaucoup plus intéressante : ce sont des petits génies de l'information. Aussi, quand ils voient que leurs discours révolutionnaires n'intéressent pas leurs interlocuteurs, ils changent aussitôt de casquettes et se montrent beaucoup plus pragmatiques dans la gestion de leurs affaires.

Bourreaux : ce groupe récent inquiète les marchands de Barrow car ils s'attaquent aux Hégémoniens. Déjà que ces derniers se font rares ! Les membres de ce groupe, composé de fanatiques (on soupçonne certains de faire partie de la toute petite milice de Barrow) agressent tout ce qui ressemble à un citoyen hégémonien, endommagent les marchandises destinées à la nation des Patriarches (même quand celles-ci sont expédiées dans le plus grand secret par des entreprises polariennes qui se fichent de la tension entre les deux pays) et affichent des slogans haineux dans les ports et les coursives. D'après les autorités locales, ce n'est qu'une question de temps avant qu'ils n'aient recours au meurtre.

COMPLEXES MILITARO-INDUSTRIELS RATTACHÉS

Mu : le complexe militaro-industriel Mu est situé à moins de 150 mètres de profondeur le long de la côte nord de l'ancienne Alaska, au pied de la Chaîne de Brooks. C'est une importante base aussi bien pour l'industrie que pour l'armée. C'est le quartier général des troupes cyborgs et mutantes déployées à la surface. Dirigée de main de fer par le Maître Principal des Ressources Stratégiques, Favio Sendro, les conditions de vie pour les civils y sont extrêmement rigoureuses. Un régiment de blindés hybrides Protée est également installé dans la base.

Nu : le complexe militaro-industriel de Nu contrôle la Passe d'Amundsen ainsi que la Passe et la Baie de Mackenzie. Elle exploite des gisements de pétrole, de gaz et de sédiments. Située à une profondeur comprise entre -400 et -1 200 mètres, c'est avant tout une base stratégique de la marine. Elle gère plusieurs petites installations militaires capables de détecter et d'intercepter tout appareil ennemi venant de l'est.

Les bases terrestres d'Alaska : l'Alliance dispose de 4 bases terrestres installées dans le relief de l'ancienne Alaska. Une dans la Chaîne de Brooks, une dans les Monts Mackenzie, une dans les Monts Ogilvie et une dans les Monts Chugach. Contrairement aux complexes militaro-industriels, les bases terrestres ne portent pas de nom. Elles exploitent les mines à la surface et contrôlent le territoire de l'Alliance dans cette partie du monde.

CARAK

Carak est situé dans une région au relief particulièrement tourmenté, celle de la Crête de Northwind et du Plateau de Tchouktches. C'est une importante zone stratégique, une véritable forteresse naturelle qui renferme bon nombre des bases militaires de l'Alliance. La région compte également de nombreuses mines profondes dont certaines disposent de puits forés jusqu'à 8 000 mètres de profondeur dans la roche. On trouve donc énormément de stations de surveillance armées et de communautés minières dans la crête et la plaine abyssale de Northwind, le plateau de Tchouktches, la crête de Skosyrev et la dépression d'Egiazarov.

La ville de Carak est située au milieu du plateau le moins profond, au centre de la Crête de Northwind, à 1 200 mètres de profondeur. Il existe un petit mont moins profond un peu plus au nord, à -700 mètres, qui abrite une forteresse. Vers le sud, le relief de la crête est varié, avec des profondeurs allant de -2 200 mètres à -700 mètres. À l'extrémité sud de la crête, on trouve le complexe militaro-industriel Phi. Au nord, c'est le même relief accidenté (avec des fosses pouvant atteindre -2 700 mètres et des pics culminant à -700 mètres) jusqu'à la pointe de la Crête marquée par le Mont Pozharsky, qui s'enfonce dans la Plaine Abyssale du Canada. À l'est, après une série rapide de marches naturelles de 1 à 7 milles marins de large, on atteint la Plaine Abyssale du Canada et ses 4 200 mètres de profondeur. À l'ouest, on plonge abruptement dans la Plaine Abyssale de Northwind à -2 700 mètres, avant de remonter sur la Crête de Skosyrev à -1 200 m, puis de replonger dans la Dépression

d'Egiazarov et ses 3 200 mètres de profondeur (voire parfois plus) et, enfin de remonter le Plateau des Tchouktches situé à des profondeurs oscillant entre -1 200 et -700 mètres.

À Carak on ne vit pas aussi correctement qu'à Barrow par exemple. Les militaires sont omniprésents et on ne plaisante pas avec les institutions politiques. C'est avant tout une ville laborieuse où le travail et la sécurité sont au cœur des préoccupations du Conseil Politique Local et des dirigeants des 3 complexes militaro-industriels de la région (surtout ceux d'Epsilon au nord-est et de Khi à l'ouest). La ville accueille une population de 20 000 personnes avec de nombreux mutants, cyborgs et androïdes. Elle s'étend sur une superficie d'environ 6 milles marins, mais les bâtiments sont assez espacés.

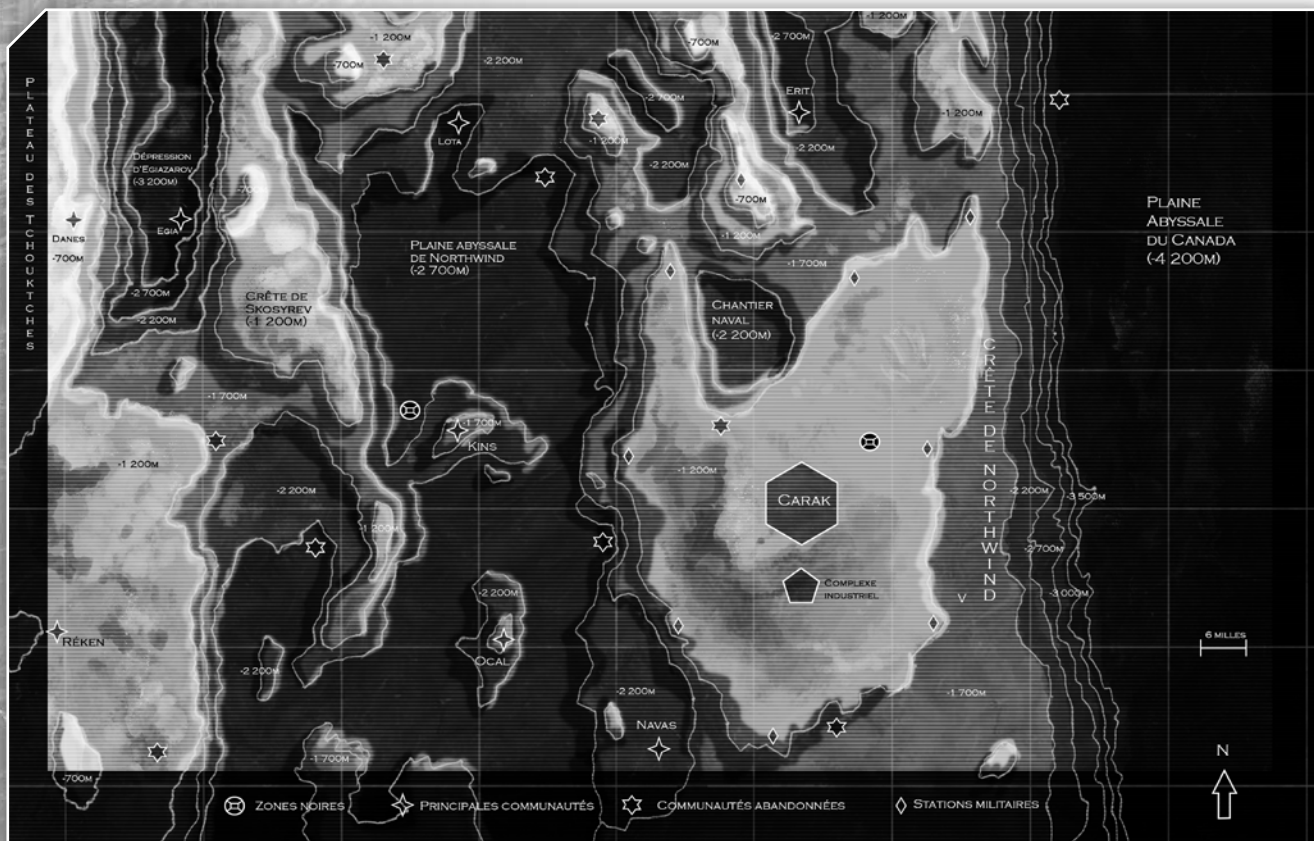
Carak est construite autour d'un complexe central appelé la Cage. C'est un assemblage constitué d'un cylindre central entouré de 8 autres cylindres verticaux de 200 mètres de haut et de 30 mètres de diamètre chacun, assemblage renforcé par un treillis de poutrelles métalliques (très épais à la base mais qui s'affine en hauteur) qui lui donne son surnom. Les neuf cylindres sont collés les uns aux autres et sont chacun coiffés d'un dôme de 15 mètres de hauteur entièrement vide. Cet affreux bâtiment, avec ces centaines d'ouvertures vitrées, évoque une sorte de vieux donjon médiéval. Le « donjon » compte 20 niveaux de 8 mètres de plafond avec plusieurs inter-niveaux techniques plus ou moins hauts. Le niveau le plus bas n'est composé que de hangars et 4 des cylindres (le cylindre central de chaque côté) disposent d'un grand sas réservé aux véhicules militaires. Des 4 cylindres placés aux angles part un passage cylindrique vers les installations périphériques. Le donjon est le cœur de la ville, de son pouvoir politique et industriel. On y trouve toutes les administrations, les sièges de société, le complexe central des forces de sécurité, les principaux bureaux du Directoire, le Centre d'écoute, les quartiers de la milice, etc. Ce n'est pas franchement un endroit touristique et accueillant. Les visiteurs préfèrent nettement se rendre dans les installations périphériques.

Sous la Cage est aménagé un complexe souterrain de 100 mètres de côtés et de 60 mètres de profondeur sur 6 niveaux qui abrite principalement les habitations de ceux qui travaillent dans le cœur de la ville, des installations techniques, des ateliers, des entrepôts, etc. Trois de ces niveaux sont désaffectés et, généralement, les accès qui y mènent sont verrouillés. Quatre tunnels reliés aux installations périphériques de la ville partent du premier niveau souterrain.

Autour de la cage on trouve une série de petits modules et stations assez classiques qui s'étendent sur plusieurs milles marins. Quatre petits dômes sont reliés aux passages cylindriques d'accès de la Cage et de ces dômes partent d'autres tunnels vers les autres modules, eux-mêmes reliés à d'autres passages cylindriques, etc. Le nombre incroyable de jonctions par tunnels de cette ville lui a valu le surnom de Ville-Araignée. À certains endroits, au milieu de cette toile de stations, s'élèvent de plus gros bâtiments, comme l'Arène au nord, un dôme transparent où sont organisés de véritables combats de gladiateurs (normalement illégaux). On note aussi le Port au sud, gros cube de béton de 150 mètres d'arête percé de niches pour que les navires puissent accoster. C'est ici que se concentrent la plupart des activités commerciales et les visiteurs. On y compte de nombreux bars et logements. Le port se prolonge sous terre de 8 niveaux partiellement aménagés de 150 mètres sur 150 mètres avec 10 mètres de plafond par niveau. Ici, la notion de bas-fonds et de secteur abandonné est relative puisqu'au niveau le plus profond on va trouver des secteurs entiers qui sont actifs alors qu'au niveau -2, par exemple, des zones entières sont désertes. Encore une fois, les Polariens ont prévu trop grand avec de vastes espaces non utilisés et mal agencés.

Autre grande structure, la station de la famille Carak qui est partiellement ouverte au public. Elle est constituée d'un dôme de 30 mètres de diamètre (la zone privée) entouré de 6 demi-cylindres (les secteurs publics) où l'on trouve un hospice pour les défavorisés, des bars, des salles de repos et de détente, une cantine gratuite, etc. Il y a également un laboratoire de recherche pharmaceutique.

À quelques milles marins au sud de la toile de stations, une partie du plateau est occupée par des usines de forage, de transformation ou d'assemblage. Enfin, sur le pourtour du plateau, à plusieurs milles marins de la ville centrale, plusieurs stations de détection armées sont installées pour surveiller l'approche de la ville



PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Le Conseil Politique Local : ce conseil est assez particulier car il compte 3 membres supplémentaires, le conseiller particulier de chaque Maître Principal des Ressources Stratégiques des 3 complexes militaro-industriels de la région. De plus, il n'est pas dirigé par le Président du Conseil (un homme faible et soumis, du nom de Sato Nevask) mais totalement inféodé au représentant de la marine, l'amiral Piotr Selindberg (qui avait été un temps été pressenti pour devenir coordinateur de la Marine). Ce dernier est le maître absolu de la ville, un tyran qui s'est assuré la fidélité des grands industriels, des dirigeants des complexes militaro-industriels et de certains membres du Directoire. Il est toujours accompagné de son garde du corps, un cyborg doté d'une carcasse plus noire que la nuit, avec un visage lisse et blanc. On le soupçonne de diriger ou, tout du moins, d'autoriser tous les trafics de la ville. On le dit ambitieux et, d'après certains, il détesterait cordialement le coordinateur actuel de la marine mais aussi celui de l'armée de terre. Récemment, une enquête a été ouverte contre lui, puisqu'il est soupçonné d'avoir organisé un trafic de matériel militaire et de ressources industrielles à destination de sociétés privées étrangères. Piotr tient la population à la gorge et il aime organiser régulièrement des combats d'arène pour « libérer la pression », selon ses propres termes. Il est en conflit permanent avec la famille Carak, même s'il semble que ses idées aient séduit Sentor Carak, le fils de son ennemie jurée, la patriarche Anna Carak (voir ci-dessous). Une rumeur prétend que Piotr disposerait dans ses appartements privés (les 2 derniers étages de la Cage) d'un robot de combat golem.

Famille Carak : une famille puissante dont 3 des membres ont été respectivement Coordinateur du Directoire, Coordinateur de la Recherche et Coordinateur de l'Effort Industriel. Cette famille a toujours été proche du pouvoir même si elle a pris ses distances depuis 549, quand Ryan Carak est décédé et que Helm Garrad lui a succédé au Directoire. Helm Garrad était cependant un protégé de Ryan et il conserve le plus grand respect pour cette famille. Les Carak ont donné leur nom à la ville et l'ont dirigée pendant une trentaine d'années. Aujourd'hui, la patriarche, Anna Carak, âgée de 89 ans, est une farouche opposante au Conseil Politique Local. Il ne lui reste plus qu'un fils, Sentor Carak (59 ans) qui possède une société d'extraction minière, Secat, très active dans la région. Ce dernier a 3 filles. Deux d'entre elles

dirigent un hospice réservé aux malades et aux exclus dans la station de la famille. La troisième est toujours dans l'ombre de sa grand-mère et soutient son combat contre le pouvoir local. Sentor a également 4 fils. Trois d'entre eux ont des postes de responsabilités dans des entreprises ou l'armée. Le dernier est le chef de l'unité mercenaire Carak, basée en République du Corail (voir le supplément du même nom). Ce n'est pas le premier expatrié de la famille puisque le constructeur du navire Carak est l'oncle d'Anna (aujourd'hui décédé), qui s'est installé en Ligue Rouge il y a plus de 80 ans. On trouve donc également dans la nation du Premier Citoyen des descendants de cette famille.

La Légion Cybernétique : cette escouade est contrôlée par Piotr Selindberg. Elle est constituée de 20 cyborgs dotés d'un revêtement entièrement noir et lisse. Ils sont chargés de faire appliquer la volonté du maître de la ville et sont réputés pour leur extrême brutalité. Ils ont à plusieurs reprises exécuté purement et simplement des citoyens récalcitrants en leur écrasant la trachée avec leur poigne d'acier.

ENDROITS NOTABLES

Chantier naval en construction : le troisième chantier naval de l'Alliance est en cours de construction dans la région au fond de la cuvette, d'une dizaine de milles marins de diamètre, directement au nord du plateau où se dresse la ville. Mais le chantier a pris beaucoup de retard à cause de nombreux dysfonctionnements, de cahiers des charges non respectés et, selon toute vraisemblance, de détournements financiers et de matières premières. Une enquête est ouverte pour savoir pourquoi des machines tombent en panne, pourquoi les dimensions de certaines cale-sèches ne sont pas respectées ou encore pourquoi les pistons et les pompes de remplissage des cales ont été sous-dimensionnés.

Ateliers pour cyborgs : cet atelier ouvert au public propose ses services à ceux qui sont dotés de prothèses et d'implants partiels, mais il est aussi chargé de l'entretien des cyborgs de la ville. L'endroit est souvent fréquenté par des cyborgs de l'armée ou employés dans les complexes militaro-industriels. L'atelier est situé dans le port commercial et il est géré par six cybernéticiens au service du gouvernement. Le responsable est un certain Oston Veris.

Les stations abandonnées : on trouve autour de Carak de nombreuses stations abandonnées qui sont les vestiges des premières communautés établies dans la région. Si certaines de ces stations sont

totallement inutilisables, d'autres en revanche sont encore opérationnelles pour peu qu'on ait sous la main un bon technicien capable de remettre en marche les systèmes essentiels. Il est probable que plusieurs de ces complexes servent à des contrebandiers ou à des groupes criminels de la région.

La Nappe noire : une mystérieuse nappe de particules inconnues a été repérée à un peu plus de 200 milles marins au nord-ouest de la ville, dans le Bassin du Canada. Sa position est relativement fixe, mais ces derniers mois elle a tendance à se rapprocher. Elle couvre une zone de 6 milles marins de diamètre et, normalement, affecte tout ce qui se trouve entre la surface et une profondeur de 300 mètres. Cependant, il arrive que la nappe s'enfonce dans les eaux. Tout ce qui y entre à tendance à ne pas en ressortir. C'est donc une menace constamment surveillée par les autorités.

L'arène : l'arène est un grand stade normalement construit pour accueillir des parties de power-ball et de water-ball. Mais la ville n'a jamais accueilli la moindre compétition. Aussi, cette arène abrite en fait de véritables combats de gladiateurs, qui opposent aussi bien des hommes que des cyborgs et même des robots trafiqués. C'est normalement totalement interdit mais le maître de la ville, Piotr Selindberg, semble n'en avoir cure et même l'encourager.

COMPLEXES MILITARO-INDUSTRIELS RATTACHÉS

Khi : situé au nord de la ville, à l'extrémité de la Crête de Skosyrev, ce complexe militaro-industriel Khi exploite de nombreuses mines de manganèse et de fer, de cuivre et d'autres minerais ainsi que du pétrole et du gaz naturel.

Phi : Phi est situé au sud, à une profondeur de 700 mètres, là où commence la Crête de Northwind. Il exploite des sédiments, des ressources pétrolières et complète le dispositif de surveillance de l'accès ouest au territoire de l'Alliance (avec les bases Mu et Nu).

Epsilon : ce complexe est situé sur la partie nord-ouest de la Crête de Northwind. Comme la base Khi, c'est avant tout une station qui exploite de nombreuses mines ainsi que des dépôts de sédiments de la Plaine Abyssale du Canada.

CRYAK

La toute récente Cryak (elle a été terminée il y a à peine 2 ans), est la ville la plus proche du pôle géographique. Elle est située à l'ouest de la Dorsale de Lomonosov, à 3 200 mètres de profondeur, au pied d'une formation rocheuse, le Mont Crissa, qui la protège partiellement des effets du Gyre. À l'instar d'Artica, c'est une cité principalement souterraine qui abrite une importante communauté de scientifiques, d'éleveurs et d'hydro-agriculteurs. Pauvre en ressources, elle exploite quelques mines dispersées dans la région, mais le gros de son activité concerne la pêche aux poissons et aux crustacés, la culture d'algues blanches ainsi que l'exploitation de quelques champs de coraux des glaces. Environ 10 % des 8 000 habitants de Cryak sont des scientifiques qui étudient le pôle Nord. Récemment, cependant, cette communauté doit se pencher sur un tout autre problème qui menace l'existence même de la ville (voir événement récent).

La faune de la région est caractérisée par la présence de nombreux narvals et de morses abyssaux. Si les narvals se montrent assez agressifs et constituent un danger constant pour les plongeurs, les morses abyssaux s'avèrent plutôt dociles et les éleveurs tentent de constituer des troupes de cette espèce. Cependant, ces morses vivent la plupart du temps le long des corniches sur le Mont Crissa, ce qui rend leur regroupement dans des zones plus accessibles assez compliqué.

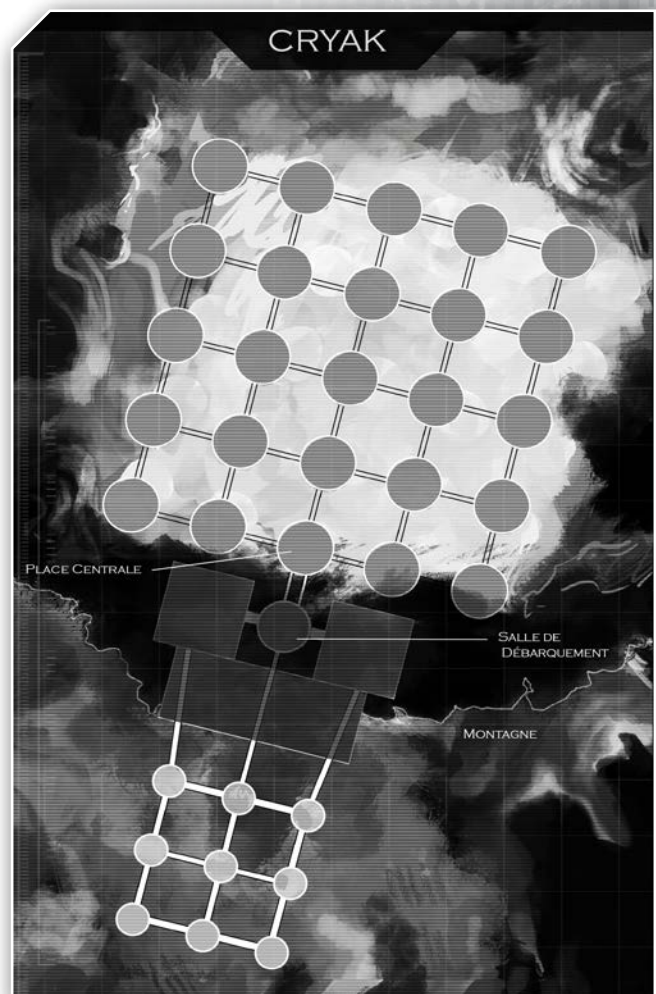
La ville est assez semblable à Artica mais en plus petit. Ses installations extérieures sont constituées de 9 cylindres de 100 mètres de diamètre coiffés de dômes noirs de 50 mètres de hauteur. Les cylindres, disposés en carré, s'enfoncent de 50 mètres dans le sol océanique et sont interconnectés. Les accès à la ville s'effectuent par un sas situé au sommet de chaque dôme ou par un des sas périphériques. Chaque cylindre est composé de 11 étages, 10 de 5 mètres de plafond et le premier étage qui est situé dans le dôme avec une hauteur de plafond jusqu'à 50 mètres. Ce premier étage est la zone de débarquement où l'on trouve des entrepôts, des ateliers, les services de sécurité, etc. Le second étage

est constitué de salles communes, de bars, de salles de détente et, pour les 3 cylindres les plus proches du Mont Crissa, de l'accès aux 3 tunnels de 350 mètres de long qui mènent aux installations de la seconde partie de la ville aménagée dans le relief (1 tunnel par cylindre). Les 6 étages suivants de chaque cylindre abritent des machineries, des installations techniques et les principaux logements de la population. Seuls 3 étages sont très peu utilisés, les 3 plus profonds.

À l'instar d'Artica, Cryak dispose d'un port commercial auquel on accède en accostant dans une des niches de la structure en béton au pied du Mont Crissa. Cependant, le port n'est pas constitué de la même manière, il est en effet divisé en 3 zones creusées dans la montagne et reliées entre elles par des petites coursives et des tunnels techniques plus imposants. À gauche, les niches d'accostage mènent à un entrepôt taillé dans la montagne, un carré de 300 mètres de côtés avec une hauteur de plafond de 30 mètres, doté de machines de manutention. Un des tunnels des installations extérieures débouche directement dans cet entrepôt. Au centre, c'est la salle de débarquement pour le personnel, une salle circulaire d'une centaine de mètres de diamètre et de 20 mètres de plafond. Dans cette salle débouchent les 2 tunnels centraux des installations extérieures. Enfin, à droite, on a un autre entrepôt semblable au premier.

De la zone de débarquement central partent 2 coursives vers le reste de la ville qui est une succession de salles circulaires d'une centaine de mètres de diamètre. Dans la première, la Place Administrative, sont installées toutes les administrations de la ville dans des bâtiments disposés en cercle autour d'une grande place. Des tunnels partent de chaque côté de la place et en face vers d'autres salles circulaires.

La ville souterraine compte 20 salles circulaires disposées en un rectangle de 4 rangées de 5 salles. La place administrative est située au centre de la première rangée, la plus proche du port. Toute la ville souterraine repose sur un socle d'installations techniques qui s'étend sous toute sa superficie.



ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Phénomène inconnu : au moment de la construction de la ville, les ingénieurs ont découvert un phénomène singulier au nord de cette région, phénomène qui a été assimilé à celui du Doigt Glacé de la Mort : des formations de glace aussi éphémères qu'impressionnantes. De véritables colonnes de glace peuvent se former en quelques minutes avant de fondre quelques heures plus tard. Seulement voilà, depuis que la ville est opérationnelle, ce phénomène a gagné de l'ampleur. Les formations de glace se rapprochent de la ville et les installations souterraines sont confrontées à des variations de température. Cela dérègle complètement les systèmes de chauffage de la cité dont les thermostats détectent d'importantes fluctuations de la température ambiante. Mais c'est véritablement au moment de la mise en service de ce qui est présenté par les autorités comme une sorte de générateur révolutionnaire que les choses ont dégénéré. Ce générateur se situe dans une des zones noires de l'Alliance et on peut donc supposer que ces fameuses zones abritent elles-aussi des générateurs.

Les fluctuations se sont intensifiées et le générateur a commencé à subir de nombreuses anomalies. Les incidents se sont alors multipliés. Des phénomènes de glaciation se sont produits tout autour de la ville et même à l'intérieur des installations. Pire, les ingénieurs ont voulu stopper le générateur mais ils n'ont pu y arriver car plus personne ne peut s'en approcher. En effet, le dispositif émet une sorte de rayonnement qui congèle tout ce qui s'en approche sans pour autant solidifier l'eau. Les scientifiques n'ont que deux explications à ce phénomène : des perturbations induites par la zone généticienne ou, plus vraisemblablement, une manifestation du Flux. On pense en effet, que le générateur a été installé dans une zone où la frontière entre cette dimension et la réalité est assez faible. Le générateur est alors entré en résonance avec le Flux. Puisque seuls des androïdes sont présents dans le dispositif, ce phénomène n'a provoqué la mort que de quatre personnes, une équipe envoyée pour l'inspecter. Cependant les scénarios catastrophes se multiplient. On parle de risque d'explosion, d'une possibilité de propagation du phénomène, ou même d'un véritable effondrement dimensionnel qui créerait une fracture dans la réalité. Pour couronner le tout, des habitants de la ville déclarent avoir assisté à l'apparition d'étranges spectres dans des nuages de givre qui se manifestent soudainement dans les coursives.

L'affaire est bien évidemment prise très au sérieux par les dirigeants qui envisagent l'évacuation pure et simple de Cryak ainsi que la destruction du générateur par la flotte (même si personne ne sait ce qu'il pourrait en résulter). En attendant, de nouvelles équipes de chercheurs ont été envoyées sur place avant l'arrivée prochaine du Coordinateur de la Recherche en personne.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Le Conseil Politique Local : normalement dirigé par Hector Suvric, le Conseil est aujourd'hui placé sous la direction conjointe du représentant de la marine, Ian Sellinger et de la représentante du Conseil Scientifique, Yvonne Solient. La crise à laquelle est confrontée la ville est le principal dossier qu'ils doivent traiter et toute autre considération est secondaire. Ils ont réquisitionné tous les techniciens qui sont déployés dans la ville afin de vérifier toutes les installations. Les équipes de sécurité ont été renforcées. Le conseil doit surtout éviter que la panique ne se propage parmi les habitants qui commencent vraiment à être inquiets pour leur avenir.

Professeur Tollifen : ce professeur est spécialisé en géologie et il passe son temps avec son équipe sur la Dorsale de Lomonosov. Il dispose d'une petite station qui est la plus proche du nord géographique. Il arrivait fréquemment que des membres de son équipe engagent des mercenaires ou des aventuriers de passage à Cryak pour effectuer des missions d'étude. Depuis les récents événements, Les expéditions sont de plus en plus rares

Mério Frey : aucun groupe criminel majeur ne s'est encore constitué à Cryak, cependant Mério est un chimiste qui occupe ses loisirs en fournissant en drogues ceux qui le lui demandent. Ce commerce s'avérant plus que lucratif, il envisage d'étendre son activité et de recruter quelques distributeurs parmi la jeunesse locale.

ENDROITS NOTABLES

Le Bar du Pôle : ce bar, situé dans la zone de débarquement de la ville souterraine, déborde d'activité puisque, en raison des sautes de température, il fait souvent très froid dans les coursives de Cryak. Aussi beaucoup de gens viennent se réchauffer en buvant de l'alcool fort. Et cela tombe bien, puisque au tout début des événements, le responsable du bar, Paul Veronis, venait de renflouer ses stocks d'alcool tandis que ses concurrents n'avaient pas encore passé leurs commandes. Paul sait que cette situation ne va pas durer puisque les autres responsables de bar attendent leurs livraisons... même si celles-ci sont un peu en retard sans qu'on sache vraiment pourquoi... de plus, par les temps qui courent, il est encore possible qu'il arrive quelque chose aux navires de transport. En attendant, il a quelque peu gonflé ses prix.

CyberNet : cette toute nouvelle société qui ne compte qu'une dizaine de personnes a choisi Cryak pour lancer son activité... chose que son directeur, Arthur Sullivan, regrette profondément en raison des événements récents. CyberNet est spécialisé dans les implants et dans l'entretien des cyborgs. Malheureusement, il n'y a pour l'instant aucun cyborg à Cryak et très peu d'habitants de la ville sont dotés d'implants. En fait, la société travaille surtout avec des étrangers de passage auxquels elle propose des tarifs tout à fait intéressants (des remises allant jusqu'à 30 %) pour du matériel de très bonne qualité. En raison des récents événements, Arthur s'est lancé dans la fabrication d'implants chauffants. Les premiers prototypes sont encourageants et la liste des clients potentiels ne cesse de s'allonger.

COMPLEXES MILITARO-INDUSTRIELS RATTACHÉS

Éta : établi sur un sommet de la Dorsale de Lomonosov à -1 200 mètres, cet important complexe protège la frontière ouest de l'Alliance et exploite quelques mines dans la région.

Psi : ce petit complexe est situé au nord de la Dorsale de Mendeleev, au nord-ouest de la Colline de Shamshur. C'est avant tout une base de surveillance puisque son activité industrielle est quasiment nulle et qu'elle n'entretient que quelques escouades de protection.

San : ce petit complexe est avant tout une station d'étude qui observe la dorsale de Gakkel. Cette dorsale est une gigantesque chaîne de montagnes volcaniques sous-marines qui s'étend sur quelque 1 800 km sous l'océan Arctique du nord du Groenland vers la Sibérie. Avec ses sommets sous-marins hauts de 4 800 mètres, l'activité volcanique est constante et les éruptions sont d'une rare puissance. Cette activité a provoqué la prolifération d'oasis de vie que l'Alliance envisage d'exploiter.

IAGNA

Avec presque 300 000 habitants, Iagna est la plus grande ville de l'Alliance après Arlis. Elle est située à une profondeur comprise entre -225 et -350 mètres dans la Mer de Sibérie Orientale. Cette mer baigne dans des fonds marins constitués de vastes bandes planes rejoignant vers le sud-ouest les côtes de Sibérie et vers le nord-est les profondeurs de l'Arctique. On y trouve quasiment aucun relief.

Iagna est une ville très importante économiquement. Non seulement c'est une ville frontière ouverte sur le monde, où l'on enregistre une activité commerciale quasiment constante mais, de surcroît, elle exploite des usines de traitement des sédiments ainsi que des mines de diamant et d'or sur la côte de Sibérie. Il faut ajouter à cela les principales exploitations d'hydro-agriculture de l'Alliance, des élevages intensifs de crustacés et de coquillages, des usines de transformation, de traitement des déchets et les laboratoires ou centres d'essai de grandes entreprises polariennes comme Laïcal.

Surnommée la « ville contagieuse », la cité de la rouille, la « tumeur de l'océan » ou bien encore « l'hydre », certains disent que Iagna est comme un cancer se propageant sur le sol océanique. Et il est vrai que, vue de dessus, cette ville peut ressembler à une sorte de tache noire dotée de tentacules qui s'étendent dans toutes les directions, le tout dans un nuage de sédiments soulevés par son intense activité.

Principalement constituée d'un vaste réseau de modules, de hangars, d'usines et de ports en béton qui s'étend sur un vague cercle d'une bonne dizaine de milles marins, Iagna compte très peu de com-

plexes souterrains mis à part des installations techniques et un vaste enchevêtrement de tubes et tunnels qui relient entre elles toutes les structures de la ville. C'est une ville particulièrement laide avec des stations vétustes et mal entretenues. Les coursives y sont mornes et sinistres. Un peu partout on y recense un grand nombre de modules et de stations abandonnées, pour la plupart toujours reliés au reste de la ville. En effet, pendant des années au moment de l'essor de la cité, les autorités ont multiplié les commandes de nouvelles installations et les disposaient un peu n'importe comment. En fait, on attribuait à lagna un certain budget qui devait être dépensé coûte que coûte. Ça a été la porte ouverte à un grand n'importe quoi et certaines stations ont même été déposées sur les fonds marins sans jamais être connectées au reste de la ville ou même habitées.

L'usine Simiens est l'un des exemples les plus frappants de cet immense gâchis. Située à l'est, cette dernière n'a jamais produit la moindre marchandise puisque la société a disparu et que personne n'a songé à récupérer (ou même recycler) le bâtiment. Autre aberration de lagna, son réseau de passages et de tunnels reliant les différentes installations, le principal réseau (le réseau primaire) utilisé par la population. L'urbanisme ayant été conçu en dépit du bon sens, certains tunnels ne débouchent sur rien, d'autres sont condamnés (et même parfois inondés), d'autres encore passent par des stations abandonnées ou traversent des secteurs sécurisés... Bref, à lagna, pour se rendre d'une station à une autre, qui n'est pas forcément très éloignée, il faut parfois faire de grands détours. Le réseau de tubes et de tunnels est tellement vaste que même les services de l'urbanisme ne le connaissent pas entièrement. Pire, les installations techniques qui courent sous la ville sont, elles aussi, reliées par des tunnels qui parfois rejoignent le réseau primaire via des tunnels verticaux équipés, pour la plupart, d'échelles glissantes, rouillées et aux barreaux souvent cassés. On ne compte plus le nombre de personnes qui se sont perdues dans cet enchevêtrement. En conséquence, les habitants, quand ils le peuvent, préfèrent passer par l'extérieur en combinaison, avec des petits navires ou en faisant appel aux nombreux « taxis » sous-marins de la ville. Cette situation a permis à de nombreux groupes criminels, à des organisations de contrebandiers et même à des mouvements de sédition de proliférer.

Au centre de la ville s'élèvent les toutes premières installations construites, 2 grands ports en béton de 520 mètres de long, 140 mètres de large et 50 mètres de hauteur, une usine de traitement des sédiments composée de 2 longs demi-cylindres de 400 mètres de long sur 30 mètres de hauteur et de 4 grands cylindres coiffés de dômes noirs de 50 mètres de diamètre. Les cylindres, disposés en carré, s'enfoncent de 50 mètres dans le sol océanique et sont interconnectés (seuls leur dôme dépasse du sol océanique). On note aussi, un vaste bâtiment qui sert d'entrepôt et de petit chantier naval (voir Hécatome). Ces premières structures sont couvertes de coquillages, de mousses et d'algues et seuls les accès sont dégagés. Contrairement à la grande majorité des autres complexes de la ville, toutes ses installations comptent plusieurs niveaux souterrains qui s'enfoncent de 50 mètres dans le sol sous-marin.

Autour de ses bâtiments, la ville a grandi un peu n'importe comment avec de vastes étendues de petits dômes opaques, de modules classiques, de petits ports et d'entrepôts, etc. Il existe très peu de structures possédant autre chose que des hublots qui donnent sur la mer, aussi la luminosité extérieure est très faible. Même si on en trouve un peu partout, c'est vers le sud que l'on note la plus forte concentration d'usines. Elles sont constituées de longs alignements de demi-cylindres de différentes tailles ou de blocs en béton particulièrement laids. La plupart des bâtiments de la ville n'excèdent pas 10 mètres de hauteur et les plus grands culminent à environ 50 mètres.

L'intérieur des installations est purement fonctionnel et souvent dans un très mauvais état. De nombreuses structures sont couvertes de rouille même si, depuis peu, les équipes techniques se sont attaquées à la rénovation des équipements. Les habitants sont à l'image de leur ville, mornes et usés. Il y a très peu de loisirs et la seule chose qui importe ici, c'est le travail. Lagna est la cité de l'Alliance qui compte le plus grand nombre d'androïdes, que ce soit dans les domaines de la manutention, de la sécurité ou de l'entretien. Mais bon nombre de ces machines sont dans un état pire que la ville. Les mutants y sont traités comme de véritables esclaves et, généralement, ils sont affectés aux tâches les plus

dures, comme la collecte des déchets, le nettoyage des installations ou le travail dans les exploitations industrielles. Ils sont épaulés dans ces travaux par les quelques 2 000 cyborgs affectés à la ville et qui ne sont pas mieux traités. En fait, les cyborgs posent un problème de taille aux autorités car ils doivent être fréquemment renouvelés. Leurs corps sont mal entretenus et beaucoup subissent des dysfonctionnements qui leur sont fatals. Il arrive souvent que certains d'entre eux s'effondrent dans un coin abandonné de la ville et y restent des mois jusqu'à ce qu'une autre équipe technique les découvre morts ou agonisants. De plus, la plupart d'entre eux ne peuvent se reposer en se connectant aux bornes de rêve car celles-ci sont défectueuses et en nombre insuffisant. En conséquence, nombre d'entre eux développent de véritables dépressions ou deviennent totalement fous. Tristes et moroses, ils traînent leur misère comme des spectres dans les longues coursives de la ville. Quand on visite pour la première fois lagna, il est impossible de rester insensible devant le spectacle odieux de ces pauvres « créatures » réduites à l'état d'esclave. Enfin, de nombreux cyborgs disparaissent purement et simplement. Pour le Directoire, ces disparus viendraient grossir les rangs des Exilés et bénéficieraient de la complicité de plusieurs Passeurs au sein de la ville.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Prémices d'une rébellion : Les conditions de vie à lagna et la politique mise en place par le Conseil Local depuis des années ont provoqué un mécontentement croissant au sein de la population. D'année en année, les choses n'ont fait que s'aggraver et les responsables sont restés sourds aux plaintes qui leur ont été régulièrement adressées. Le traitement odieux réservé aux cyborgs en a ému plus d'un, mais il ne faut pas oublier non plus que lagna compte 20 % de mutants qui n'ont aucun droit civique. Cela représente 60 000 personnes prêtes à se rebeller. Aussi, ce mécontentement a engendré de nombreux mouvements de rébellion initialement mal organisés et mal structurés puis nettement plus dangereux, à l'image du groupe O.S.A. (Organisation pour le Soulèvement Armé), principal bête noire des autorités.

En effet, la dégradation constante des installations, la tension sociale sans cesse croissante et l'aveuglement des autorités ont conduit de nombreux marchands et hommes d'affaires à s'inquiéter pour leurs entreprises. Ils veulent que les choses changent quitte à provoquer ce changement en se tournant vers des mouvements extrêmes. Aussi, le Directoire sait pertinemment que bon nombre d'entre eux soutiennent activement ou passivement les mouvements séditieux. Le Directoire en a conscience et Helm Garrad, le responsable du Directoire, a pris personnellement ce dossier en main. Il a exigé du Conseil local, un changement de politique qui ne se traduit pour l'instant que par un vaste programme de rénovation. Ce n'est pas suffisant et Helm envisage de limoger tout le conseil. Cependant, il est conscient d'une chose : il faudra du temps pour réparer les dégâts et, en attendant, le mouvement de révolte doit être écrasé. Sans compter que, ces derniers mois, de plus en plus de cyborgs disparaissent sans que les autorités puissent enrayer cet exode et mettre la main sur les Passeurs.

Début 569, la situation se tend brusquement sur lagna. Des émeutes éclatent dans différents secteurs de la ville. Elles sont vite étouffées mais des actes de vandalisme contre les institutions de l'État se multiplient. En février, il est de plus en plus difficile d'avoir accès à la ville et les contrôles deviennent de plus en plus draconiens. Les forces de sécurité sont renforcées. Pendant quelques mois, la situation reste tendue mais sous contrôle puis, en juillet, une bombe explose dans le Centre de Traitement des Données Locales du Directoire. La ville est bouclée et on procède à des arrestations massives et arbitraires tandis que le Directoire renforce ses effectifs. Helm Garrad est attendu dans les prochains jours dans la ville.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Les Passeurs : les contrebandiers connus sous le nom de Passeurs sont spécialisés dans le transport des personnes. Certains œuvrent principalement pour le compte des Exilés et font quitter le territoire aux cyborgs pour qu'ils rejoignent la rébellion en surface. Presque toutes les villes et communautés situées non loin des côtes abritent des groupes de passeurs, ce qui n'est pas sans poser un gros

problème aux autorités qui ne parviennent pas à enrayer la fuite des cyborgs malgré toutes les mesures de surveillance mises en place.

O.S.A. : C'est le principal mouvement de rébellion de Iagna. On le dit doté de moyens importants grâce au soutien plus ou moins actif de marchands, de chefs d'entreprises et de la population. Alors qu'OSA se contentait de dénoncer la situation dans la ville, de dégrader le matériel ou d'organiser des émeutes, le groupe est passé depuis peu à l'action armée. Le Directoire craint que ses membres aient perçu du matériel militaire et qu'ils provoquent bientôt une insurrection généralisée.

Millo : Millo est connu comme l'Orque Blanc à Iagna. Ce vieil homme de 78 ans est encore en parfaite santé physique et il a passé sa vie dans les services techniques de la ville avant d'en être renvoyé pour « troubles mentaux ». Aujourd'hui, il passe son temps à arpenter le dédale de coursives et de tunnels de la ville. On dit qu'il le connaît par cœur et qu'une de ses occupations préférées est d'aller chercher les gens qui s'y sont perdus. Extrêmement sympathique, chaleureux et bavard, il lui arrive souvent de tenir des propos incompréhensibles, mais la population l'adore. Pourtant, après l'avoir longtemps cru totalement inoffensif, les services de sécurité commencent à croire qu'il a un lien avec les Passeurs et peut-être même avec la rébellion. Ils ont cependant toujours hésité à l'arrêter de peur d'envenimer la situation sur Iagna. Il semble que cela ait changé récemment et une rumeur circule selon laquelle le Conseil Politique exigerait qu'il soit interrogé. Cette rumeur fait bouillir de rage la population...

Le cyborg solitaire : il y a un cyborg que beaucoup de gens connaissent à Iagna et qui erre dans les secteurs abandonnés de la ville. C'est un cyborg un peu fou mais qui, (à l'instar d'Octave à Artica) est laissé libre de faire ce qu'il veut. On sait peu de choses sur lui sauf qu'il tient des propos incohérents et qu'il semble inoffensif. Seul Millo semble entretenir une quelconque relation avec lui. Ce cyborg n'a pas de nom, il est désigné uniquement sous le nom de code : AD 55.

Reapers : ce mouvement révolutionnaire est un des plus vieux de la ville mais ses actions ont toujours été assez limitées. Son chef, un étrange individu qui se fait appeler Silu, se prétend général de l'Alliance Azure... Tous les membres de cette organisation qui ont été arrêtés par les autorités ont à peu près le même profil : des illuminés, généralement jeunes, qui ne représentent pas un danger réel. Pour autant cela ne leur a pas évité d'être condamnés aux travaux forcés dans les mines ou de disparaître corps et bien. Il reste très peu de membres des Reapers encore libres, pas plus d'une dizaine.

Mazer Graaf : Mazer Graaf est le patron de la société Quark (voir ci-dessous). Les habitants, et surtout ses employés, l'ont affublé d'un surnom : Macabre. Selon la rumeur, il ferait enlever des gens pour les torturer mais rien ne vient corroborer ces dires. Il est âgé de 54 ans. Grand et sec, il a un physique particulièrement antipathique. Guère aimable, il parle peu.

Dmitry Favlor : inflexible à l'excès, inconscient des réalités sociales, bureaucrate borné, imbu de lui-même, arrogant, le chef du Conseil Politique Local depuis plus de 20 ans est en grande partie responsable de la situation actuelle de sa ville. Bien entendu, tout n'est pas désastreux dans son bilan puisque si on ne regarde que les chiffres, Iagna est certainement une des villes les plus prospères de l'Alliance. De plus, Dmitry a été nommé à son poste directement par Alpha, sur une directive du Primarque, et il semble bénéficier de nombreux appuis politiques ce qui explique qu'il n'ait pas encore été limogé. Ses principales obsessions sont la productivité, la sécurité et d'engranger le plus de bénéfices possibles. Toute autre considération est, à ses yeux, secondaire. Il méprise et déteste profondément les cyborgs et les mutants.

Hécatome : déjà qu'Hécatome était détesté par la population c'est bien pire depuis que ses membres aident activement les troupes de sécurité à maintenir l'ordre. Jusqu'alors, ces mercenaires régnaient sans partage sur les niveaux inférieurs du chantier naval/entrepôt situé au centre de la ville. Ce vaste bâtiment de 200 mètres de côté compte une dizaine de niveaux souterrains qui sont entièrement laissés aux bons soins d'Hécatome. Principalement constitués de niveaux techniques, d'ateliers et d'entrepôts, on dit qu'il s'y passe des choses peu avouables et que les mercenaires y règnent comme de véritables seigneurs, organisant des trafics, des combats clandestins et tous types d'activités liées aux organisations criminelles. Leurs

excès se limitaient jusqu'à présent aux bas-fonds de ce bâtiment mais, désormais, ils aident les forces de sécurité des niveaux supérieurs et interviennent même dans d'autres parties de la ville. On ne compte plus les arrestations arbitraires, les passages à tabac et les provocations dont ils sont responsables.

Axe : Axe est spécialisé dans les missions souterraines et en surface. Aussi, ses membres actifs sont rarement présents à Iagna. Cependant, le principal atelier qui s'occupe de leur matériel est situé aux étages supérieurs du grand bâtiment dans les bas-fonds duquel les mercenaires d'Hécatome font régner leur loi. De plus, les familles d'Axe sont installées dans les petites stations périphériques. Aussi, les incidents entre les deux groupes mercenaires sont nombreux puisqu'ils ne peuvent pas se supporter. Avec les récents événements, la situation s'est encore détériorée et Axe se montre ouvertement hostile aux opérations de maintien de l'ordre menées par les autorités en collaboration avec Hécatome.

La famille Karssyr : Anton Karssyr, le premier Primarque de l'Alliance, est originaire de Iagna et les descendants de sa famille y résident encore dans un groupe de stations au nord de la ville. Ils n'ont aucun pouvoir particulier si ce n'est de jouir d'une parfaite tranquillité en compagnie de leurs proches et amis. On les dit cependant outrés par la situation actuelle même si on ne sait pas trop s'ils s'offusquent de la politique menée par le Conseil Politique Local ou de la multiplication des mouvements de rébellion.

Gaïa : Cette organisation terroriste est assez récente. Ses motivations sont assez floues puisque s'y mêlent le rêve de retourner à la surface, le Flux Polaris et, plus récemment, la volonté de renverser le gouvernement en organisant des actions terroristes sur le territoire de l'Alliance. Les services du Directoire pensent que l'organisation, composée de fanatiques prêts à se sacrifier pour la cause, prépare une action d'envergure. Gaïa serait née à Iagna, dans les bas-fonds du port central. Mais à l'origine, elle était une sorte de communauté pacifique réfugiée dans les bas-fonds et dirigée par un certain Jakob. Cette communauté n'existe plus, elle a disparu mystérieusement (certains prétendent que ses membres se seraient « réfugiés » à la surface parmi les Exilés). Par la suite, on a de nouveau entendu parler d'un mouvement Gaïa mené par un certain Idross mais son idéologie n'avait plus rien à voir. Responsables d'agressions, de sabotages, de vols et de dégradations, les membres de cette organisation se sont attirés l'animosité de presque toute la population. Cependant, ils semblent dotés de peu de moyens et ne semblent pas être très nombreux. On ignore si cette organisation a un lien avec le mouvement rebelle O.S.A..

ENDROITS NOTABLES

L'ancienne Iagna : la première communauté de Iagna, celle qui a donné son nom à la ville, est située à quelques milles marins au nord. De ces anciennes installations, il ne reste qu'un groupe de 4 stations encore en état qui abritent les descendants des premières familles de la ville dont celle d'Anton Karssyr, le premier Primarque de l'Alliance. Tout autour de ces stations gisent des installations abandonnées qui, normalement, ne sont pas utilisables puisque la plupart sont inondées.

Stations, modules et usines abandonnées de la ville de Iagna : à certains endroits, au sein même de la ville, on trouve des installations abandonnées. Certaines sont anciennes, d'autres n'ont jamais servi. De plus, il arrive fréquemment que ces installations se retrouvent entre deux stations opérationnelles et qu'il faille les traverser parce que les autres chemins sont soit obstrués, soit pas faciles d'accès, soit bouclés par les autorités ou bien encore font faire un trop grand détour. Même si ces zones sont régulièrement inspectées par les forces de sécurité et le personnel technique, ces installations servent souvent de refuge aux criminels et aux exclus. On y organise des trafics et elles sont parfois le lieu d'agressions commises contre des gens qui ne font qu'y passer.

La pieuvre rieuse : c'est un des rares endroits de la ville regroupant bars et centres de loisirs. Il est situé dans le grand port commercial au cœur de la cité. Principalement fréquenté par les étrangers de passage, il est tenu par Farmov, un ancien techno-hybride. Si vous voulez avoir des nouvelles fraîches, c'est ici qu'il faut se rendre puisque le port central est la plaque tournante de toute l'activité de la ville.

Quark : dirigée par Mazer Graaf, Quark est une nouvelle société d'armements spécialisée dans les armes lourdes, les torpilles et les armes à énergie. Cette société bénéficierait de financements de l'État mais aussi de sociétés privées, dont certaines étrangères. Pour l'instant, elle travaille avant tout sur un nouveau modèle de torpilles afin d'équiper la marine de l'Alliance. Le siège social de la compagnie se trouve dans le grand port central.

Le Port Occidental : à l'ouest de la ville, il y a un port marchand, un peu plus petit que le port central, qui a la réputation d'être le repaire de nombreux contrebandiers qu'on appelle les Récupérateurs. Ce sont des personnes originaires d'Alliance Polaire ou venues d'ailleurs (principalement des communautés proches de Nobra, Zemble, Xal et Valear) qui bravent les Steppes d'Acier pour y récupérer du matériel. Certains sont soupçonnés par les autorités d'être des Passeurs (de cyborgs ou d'autres fuyitifs) mais elles ont tendance à les laisser tranquilles car ils donnent de précieuses informations sur la situation dans les Steppes et ramènent parfois d'étranges appareils dont personne ne sait vraiment à quoi ils peuvent servir. Ce port a aussi la particularité d'abriter de nombreux ateliers et un endroit appelé la « décharge » où il est possible de se procurer tout un tas d'équipements d'occasion à des prix défiant toute concurrence (-30 à -50 %). En conséquence, tous les techniciens et voyageurs du coin se retrouvent au port. On dit volontiers que dans ce port on peut tout réparer, et même l'irréparable.

COMPLEXES MILITARO-INDUSTRIELS RATTACHÉS

Rô et Beta : surnommés les Bagnes, ces complexes militaro-industriels, situés à 210 mètres de profondeur, sont chargés d'exploiter les ressources côtières mais aussi d'apporter un soutien logistique aux installations de la surface, dont la principale est située au nord des Monts Tchersky. Ils abritent donc d'importantes bases arrière de l'armée terrestre. Beta est également doté de puissants moyens de défense et de navires de combat afin de protéger l'accès ouest au territoire.

LÉONID

Léonid est située au sud de l'Île de Vrangél, dans la Mer des Tchouktches à une profondeur comprise entre -250 mètres et -350 mètres. Avec près de 48 000 habitants, elle connaît un fort développement notamment en raison de la présence de pas moins de 6 complexes militaro-industriels qui lui sont rattachés et de sa position stratégique pour la surveillance du Détroit de Béring. Ses principales activités sont l'exploitation de sédiments, la pêche, l'élevage de crustacés et de coquillages et l'exploitation de mines, de champs pétroliers et de poches de gaz. Léonid est la ville qui compte le plus fort pourcentage de mutants avec presque 42 % de la population. Cela s'explique par le fait que par le passé, de nombreux mutants ont été envoyés à Léonid pour participer aux travaux d'aménagement de la forteresse de Vrangél (la base Alpha) et pour travailler dans les nombreuses mines de la région. Même si les mutants y sont considérés comme des citoyens de seconde zone et qu'au début de l'expansion de la ville, on en a envoyé un bon nombre travailler à la surface avec des protections minimales, leur statut a quelque peu évolué. Tout d'abord, ils sont très nombreux et on en trouve à presque tous les postes de la ville. L'un d'eux a même été chef du Conseil Politique Local pendant 10 ans. Ensuite, les groupes de mutants qui se sont adaptés à la surface travaillent tous pour l'armée et soit entretiennent les installations de l'Île de Vrangél, soit sont incorporés aux unités d'exploration des zones émergées. Ce sont donc des éléments précieux pour l'armée terrestre qui a fait pression auprès des autorités pour qu'ils soient mieux traités.

Léonid compte aussi de nombreux androïdes principalement de manutention ou d'entretien. La ville compte également un peu moins d'un millier de cyborgs qui sont presque exclusivement employés pour les travaux dans les mines ou les missions en surface. À l'instar des mutants, les cyborgs sont plutôt bien traités dans la ville, grâce aux pressions de l'armée terrestre. C'est un des rares endroits de l'Alliance où l'on peut en voir dans les courses, sans escorte des services de sécurité. Ils ont un accès facile aux bornes de rêve et aux ateliers d'entretien.

La marine et l'armée de terre sont omniprésentes à Léonid et même si leurs représentants au Conseil Politique Local ne s'arrogent pas tous les pouvoirs, leurs avis font généralement force de loi. Cependant, l'armée

est bien consciente de l'importance industrielle de la ville et évite donc d'interférer avec des décisions qui ne la concernent pas directement.

La ville en elle-même est construite sur une grande plaine à 250 mètres de profondeur parcourue de légères dépressions ou vallées pouvant atteindre - 350 mètres. Elle est constituée d'un cœur administratif et commercial, le Complexe Central, d'une zone industrielle au sud, et d'une multitude de petites concentrations de stations réparties sur un périmètre d'une dizaine de milles marins autour du Complexe Central. La plupart de ces stations sont d'anciennes communautés d'éleveurs, de pêcheurs et d'hydro-agriculteurs qui se sont agrandies et qui ont été modernisées. En fait, Léonid s'est constituée par l'agrandissement successif de ces communautés qui ont fini par n'en former qu'une seule. Au nord de la ville, il y a toute une zone en chantier au pied de l'île de Vrangél où l'on prépare l'arrivée du tunnel maglev qui reliera la ville à Arlis. Enfin, à quelques milles marins de la ville au sud et au sud-est, on compte plusieurs stations.

Le Complexe Central est situé à 349 mètres de profondeur dans une large dépression de 1 mille marin de diamètre. Il est constitué d'un cylindre vertical en béton de 50 mètres de diamètre et de 100 mètres de long et coiffé d'un dôme de 25 mètres de haut (soit une hauteur totale de la structure de 125 mètres). Le cylindre est enfoncé de 25 mètres dans le sous-sol océanique. Il compte 9 niveaux en tout : 8 de 10 mètres de plafond, plus 1 dans le dôme (donc de 25 mètres de haut à son plus point). Ils sont séparés par des inter-niveaux de 2,5 mètres de haut.

Les niveaux 1 et 2 (les niveaux souterrains) permettent d'accéder au socle technique, un réseau d'installations techniques et de tunnels pour les marchandises qui s'étendent sous tout le Complexe Central ainsi que sous tous les bâtiments de la cuvette (ports et cylindres, voir ci-après). Il est réservé aux personnels techniques qui y logent avec leurs familles. Le niveau 3, le premier niveau au-dessus du sol, est une zone de transit où débouchent 4 tunnels menant aux ports (voir ci-après). On y trouve un bar, le Bar Central, généralement fréquenté seulement par le personnel de la tour mais néanmoins accessible à tous, des petits entrepôts et deux ateliers. Le niveau 4 abrite quatre sas auxquels peuvent s'arrimer des petits navires. C'est aussi à ce niveau, au centre, que se trouve le PC sécurité du Complexe Central. Les niveaux 5 à 9 hébergent tous les services administratifs, les bureaux du conseil (au sommet de la tour), les principaux centres de sécurité et les bureaux de gestion des complexes militaro-industriels.

Le cylindre central est relié par des tubes en béton de 100 mètres de long et de 6 mètres de diamètre aux 4 points cardinaux. Ces ports de 200 mètres de côté sont également des structures en béton percées de niches et d'une hauteur totale de 100 mètres. Ils sont enfoncés de 25 mètres dans le sol océanique et ils culminent donc à 75 mètres au-dessus du fond de la vallée. On y trouve des entrepôts, les sièges de sociétés commerciales, des bars, des ateliers, etc. Les ports comptent un niveau souterrain presque entièrement constitué de salles de stockage qui ne sont presque pas utilisées. Ce niveau donne accès au réseau d'installations techniques courant sous le Complexe Central.

Tout autour du cylindre central et des ports, on trouve un anneau de 40 cylindres métalliques de 60 mètres de hauteur et de 50 mètres de diamètre surmontés d'une coupole de 25 mètres. Ces cylindres sont enfoncés de 25 mètres dans le sous-sol océanique. Ils comptent chacun 4 étages de 10 mètres de plafond séparés par des inter-niveaux de 5 mètres plus 1 étage dans la coupole. Ces cylindres abritent les logements du personnel des ports et de la tour centrale, ainsi que des logements qui peuvent être loués, quelques bars et quelques petits commerces. De chaque cylindre part un petit conduit cylindrique de 3 mètres de diamètre relié au port le plus proche.

Le reste de la ville s'étend tout autour de la cuvette du Complexe Central en petites concentrations de stations et de modules de différentes tailles mais toujours très bas (pas plus de 10 mètres de hauteur). Ces concentrations sont parfois reliées entre elles par des tubes mais ce n'est pas toujours le cas. On trouve ici ou là, des petits ports en béton d'une faible capacité mais généralement plus agréables à vivre que les principaux ports.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Conseil Politique Local : le Conseil Politique Local est dirigé par Eric Stiller, un homme de 46 ans qui est considéré comme un



réformateur. Intelligent et très ouvert d'esprit, il s'est souvent mis à dos les représentants du Directoire et les conseillers politiques locaux pour ses prises de position, notamment dans l'affaire du statut des mutants. Mais comme Eric est en très bons termes avec la corporation ouvrière et les représentants de l'armée, et que la population l'apprécie, il est quasiment garanti qu'il ne lui arrivera rien de fâcheux.

Corporation ouvrière : si le statut des mutants a considérablement évolué à Léonid, c'est principalement grâce à l'armée mais aussi grâce au patron de la Corporation Ouvrière, Usten Létern. En effet beaucoup de dockers et d'ouvriers de son groupe sont aujourd'hui des mutants. Extrêmement influent auprès du Conseil local, il a fait front commun avec les militaires pour utiliser les mutants intelligemment au lieu de les envoyer mourir stupidement en les faisant travailler dans des conditions inhumaines. Usten vit dans un des cylindres de l'anneau entourant le Complexe Central avec sa sixième épouse et ses 24 enfants. Il partage son temps entre ses visites dans les docks des ports et son action politique auprès du Conseil Local. C'est un individu très sympathique qui rêve de réformer le travail en Alliance Polaire. Son influence est énorme à Léonid où il connaît absolument tout le monde, notamment les principaux officiers de l'armée avec lesquels il s'entend parfaitement bien. Usten pèse aussi de tout son poids pour contrôler la contrebande dans sa ville afin qu'elle reste à un niveau raisonnable.

Fraternité mutante : la fraternité mutante est une association affiliée à la Corporation Ouvrière, certainement sur l'initiative d'Usten Létern. Elle a pour but de défendre les droits des mutants même si ces droits restent encore assez limités. Elle est dirigée par Isana Lacalo, l'une des rares hybrides que l'on peut croiser en Alliance Polaire.

Secmex : ces mercenaires sont basés à Léonid. Si l'on voit rarement les membres actifs de ce groupe qui sont souvent en mission, leurs familles vivent dans les petites agglomérations de stations qui s'étendent autour du Complexe Central. Récemment, tout le groupe mercenaire a été envoyé en mission dans le Détroit de Béring pour surveiller l'installation d'un nouveau dispositif de défense censé protéger l'Alliance d'une éventuelle attaque de la Communauté du Léviathan.

Karl Debro : le chef de la sécurité de Iagna, Karl Debro, est un des principaux soutiens du chef du Conseil Politique Local. Il tente de maintenir l'ordre de manière intelligente en exigeant de ses hommes qu'ils se montrent professionnels et incorruptibles. Il ne veut pas d'arrestations arbitraires pour des broutilles. Il sait que la tâche n'est pas simple, mais il est persuadé de pouvoir faire évoluer les choses. En revanche, il se heurte fréquemment à la milice qui ne partage pas du tout sa manière de voir.

Les cyborgs tueurs : Karl Debro se heurte à un gros problème depuis quelque temps. Il y a plusieurs années, une série de meurtres ont été attribués à un cyborg de l'armée devenu fou, qui volait la peau et les organes de ses victimes. Surnommé le Cauchemar, il a disparu sans laisser de trace. Or, depuis peu, de nouveaux meurtres ont été perpétrés, des meurtres qui ressemblent beaucoup à ceux de Cauchemar.

L'armée terrestre et la marine : dans toute la ville de Léonid, il est fréquent de croiser du personnel de l'armée terrestre ou de la marine. Et contrairement aux autres villes, bon nombre de ces soldats ont installé leur famille au sein même de la population. Les cyborgs de l'armée ne sont pas rares et on les trouve souvent dans les ateliers de cybernétique du Complexe Central.

La milice : Ysak Labinder est un homme furieux. Le chef de la milice ne supporte pas les réformes engagées par le Conseil Politique Local et surtout pas le statut accordé aux mutants et aux cyborgs. Placé sous l'autorité du chef de la sécurité, il enrage à chaque fois que ses actions punitives contre des citoyens critiquant la politique de l'État ou contre les mutants sont entravées par Karl Debro. Il fait tout pour convaincre ses rares alliés (dont le Conseiller Politique Local, Sidar Stren) de l'aider à faire tomber ce Karl qui, c'est une évidence pour lui, n'est pas un patriote.

Pureté génétique : ce groupe terroriste s'en prend exclusivement aux mutants et revendique des lynchages et même des meurtres commis contre cette population. Même si certains soupçonnent fortement des membres de la milice d'en faire partie, aucune preuve ne vient le démontrer.

ENDROITS NOTABLES

L'île forteresse de Vrangél : cette île montagneuse est entièrement sous le contrôle de l'Alliance qui l'a entièrement nettoyée de toute forme de

vie. Elle abrite d'importantes installations militaires dont des canons anti-aériens, certainement des armes anti-orbitales et une base aérienne. C'est également un centre de formation pour l'armée terrestre.

Chantier du tunnel : le vaste chantier du tunnel qui reliera Léonid à Arlis déborde d'activité. Pour la livraison des marchandises et des matériaux, on a même construit un tout nouveau port commercial au milieu d'un vaste ensemble de hangars et d'entrepôts. Des rangées de dizaines de modules abritent les quartiers de centaines d'ouvriers. Le chantier en lui-même se déroule à l'intérieur d'un large cylindre de 100 mètres de diamètre qui s'enfonce profondément sous terre. L'intérieur du cylindre est principalement constitué de plate-formes élévatrices pour acheminer le matériel lourd, d'ateliers pour l'entretien des équipements et de bureaux d'études qui fourmillent d'ingénieurs travaillant sur le projet. Il est toujours possible de trouver du travail sur ce chantier quelle que soit votre nationalité.

Transports de la Ligue et Odyssée : ces deux sociétés de transport font partie des rares entreprises étrangères à disposer de bureaux permanents dans les ports du Complexe Central. Même si les lignes vers leurs nations respectives ne sont pas toujours ouvertes, le personnel se voit renouveler régulièrement son autorisation de séjour et il est fréquent de voir accoster des navires de ces sociétés.

COMPLEXES MILITARO-INDUSTRIELS RATTACHÉS

Alpha : juste au nord de l'île de Vrangl, à 200 mètres de profondeur, le Complexe Alpha est une base industrielle exploitant des champs de sédiments et les mines de l'île de Vrangl. Elle dispose également de stations militaires liées aux installations émergées de l'île dont elle assure l'approvisionnement et surtout la rotation des équipes.

Sigma : ce complexe situé à proximité de la côte sud de la Presqu'île des Tchouktsches est un centre de ravitaillement pour la base terrestre située dans cette presqu'île.

Digamma, Lambda, Oméga et Alpha 2 : ces 4 complexes assurent l'exploitation des ressources du détroit de Béring ainsi que sa surveillance. Elles participent activement à la construction de la ville de Klan

OURSA

Oursa est située à une profondeur de -225 mètres sur une vaste plaine morne, avec extrêmement peu de relief. Les principales activités d'Oursa sont le traitement de sédiments, la pêche, l'élevage de coquillages et de crustacés, l'exploitation de gaz naturels et de champs pétroliers ainsi que des mines d'or, de fer et d'uranium via les 4 complexes militaro-industriels placés sous sa juridiction. C'est la cité de l'Alliance qui compte le moins de mutants (après Arlis), un peu plus de 2 000 individus, et la politique à leur égard est draconienne : ils n'ont strictement aucun statut et sont régulièrement envoyés dans les complexes militaro-industriels gérés par la ville. La vie n'y est pas très agréable et le pouvoir politique y est omniprésent par le biais d'une importante milice qui dispose de plus de moyens et d'hommes que les services de sécurité conventionnels. Les androïdes sont rares et uniquement utilisés pour l'entretien et la manutention. Quant aux cyborgs, il n'y en a aucun. Le Conseil Politique Local applique les directives nationales à la lettre et se montre particulièrement exigeant envers sa population. Ici, on ne prend pas à la légère un propos antipatriotique, chaque habitant se doit de travailler et de prouver sa fidélité au pouvoir. Mutants, infirmes, vieillards et inutiles en tous genres sont traqués par la milice. Bien entendu, cela provoque un mécontentement grandissant au sein de la population, mécontentement qui s'est récemment exprimé par une insurrection (voir Événements récents).

Oursa est une petite ville dont les principales installations s'étendent sur une zone circulaire de moins de 2 milles marins de diamètre. La ville pourrait largement contenir plus de 100 000 personnes mais elle ne compte que 36 000 habitants. Aussi, il y a énormément d'espaces non utilisés et de nombreux endroits déserts dans les niveaux les plus bas des cylindres ainsi que sous le port commercial. De plus, alors que la population pourrait bénéficier de plus d'espace qu'ailleurs, le Conseil Politique Local vérifie scrupuleusement les surfaces allouées à chaque individu et les limite au strict minimum.

La ville s'étend autour de son grand port commercial, une grande structure en béton de 200 mètres de côté, de 80 mètres de haut au-dessus du sol océanique et qui s'enfonce de 100 mètres dans la couche de sédiments. Le port compte 4 grands niveaux au-dessus du sol auxquels on accède par les niches d'accostage placées tout autour. Ce sont les niveaux commerciaux qui abritent des entrepôts, des ateliers, des bars et tous les services de l'État. Sous ces niveaux, on compte 10 autres étages de 10 mètres de plafond qui abritent les installations techniques, d'autres entrepôts, d'autres ateliers et les accès aux bâtiments entourant le port. Notez que les 5 niveaux les plus profonds du port sont presque déserts.

De chaque côté du port, on trouve un grand dôme noir de 50 mètres de diamètre. Les dômes sont reliés au port par l'intermédiaire d'un tube qui repose sur le sol marin et d'un tunnel de 3 mètres de diamètre situé à 5 mètres de profondeur. Ces dômes sont des zones de transit où se concentrent la milice et les services de sécurité. Ils ne comptent que 3 niveaux, un de 25 mètres de plafond (à son point le plus haut) au-dessus du sol océanique où débouche le tube, un second souterrain de 5 m de plafond où débouche le tunnel et un troisième de 5 mètres de plafond qui abrite les installations techniques. De chaque dôme de transit part un cylindre externe de 50 mètres de long qui permet d'accéder aux cylindres d'habitation.

De chaque côté du port, après les dômes, sont disposés 5 cylindres d'habitations. Ils sont organisés en étoile avec 1 cylindre central et 4 cylindres périphériques situés à 50 mètres du cylindre central. Les cylindres sont enterrés et seul le dôme supérieur affleure au-dessus du sol océanique. Ils ont une taille assez standard en Alliance Polaire, de 100 mètres de hauteur (à laquelle il faut ajouter les 50 mètres du dôme) et de 100 mètres de diamètre. Chaque structure compte 21 étages, un dans le dôme qui culmine à 50 mètres de hauteur et 20 dans le cylindre même (avec des hauteurs de plafond de 5 m). Les cylindres sont reliés entre eux par un cylindre horizontal reposant sur le sol océanique et par un tunnel enterré qui débouche au second niveau souterrain de chaque structure. C'est ici que vivent la plupart des habitants. Notez que dans chaque cylindre, seul le niveau du dôme et les 4 premiers niveaux souterrains sont véritablement habités. De plus, le niveau du dôme est doté de 4 sas où peuvent accoster de petits navires et l'on y trouve quelques bars et ateliers.

Le reste de la ville s'étend tout autour et est constitué de stations et de modules assez classiques qui ne sont pas directement reliés au complexe central. Ces autres structures vont renfermer des laboratoires, des complexes appartenant à des sociétés polariennes, des centres de recherche, etc. À quelques milles marins au sud de la ville, vers la côte de Sibérie, on trouve quelques installations industrielles utilisées par les pêcheurs et les éleveurs. Ce sont principalement des stations de transformation et de conditionnement, mais il y a aussi un petit port de pêche où sont stationnés les engins utilisés pour la pêche et l'élevage. Les principales installations industrielles, les centres de traitement des déchets et sédiments, les complexes de transformation et les stations d'extraction sont toutes concentrées dans les complexes militaro-industriels.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Insurrection : une insurrection a récemment éclaté à Oursa. Depuis plusieurs mois la tension était palpable dans la ville. Excédée par l'abus d'autorité des miliciens et du Conseil Politique Local, la population multipliait les actes de désobéissance et certains groupes avaient commencé à constituer des caches d'armes dans les zones désertes de la cité. En septembre 568, un incident oppose des dockers aux miliciens dans le port central parce que l'un d'entre eux était un mutant. L'incident dégénère rapidement, 6 miliciens sont tués et les groupes armés se soulèvent. De violents combats vont opposer pendant 3 semaines les forces de sécurité à des groupes d'insurgés qui contrôlent certains secteurs du port. Pendant ce temps, la ville est isolée jusqu'à l'intervention brutale des commandos de l'armée qui mettent un terme au soulèvement. La révolte aurait provoqué la mort d'environ 1 200 personnes. Cependant, après cet incident, un gouverneur militaire est nommé pour diriger la ville, le temps que les esprits s'apaisent. Celui-ci a bien l'intention de changer certaines choses afin qu'une telle situation ne se reproduise plus.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Le gouverneur militaire : Paul Stenvis a été nommé gouverneur militaire de la ville d'Oursa après avoir restauré l'ordre par la force. Pour l'instant, la ville est placée sous la loi martiale et l'armée y assure donc la sécurité. La population attend avec inquiétude les mesures que ce gouverneur va exiger du Conseil Politique Local. La grande inconnue dans cette affaire tient à la personnalité de Paul. Certains disent que c'est un réformateur qui a été beaucoup influencé par la politique de l'armée appliquée dans la ville de Léonid. Mais d'autres le disent proche de Dmitry Favlör, le chef du conseil de Iagna puisqu'il est l'époux de sa sœur (Anna Favlör). Aussi, personne ne sait pour l'instant si Oursa va se muer en une ville comme Iagna ou bien comme Léonid.

Le Conseil Politique Local : jusqu'aux récents événements, les membres du conseil étaient tous sur la même longueur d'onde. Il est constitué d'un représentant du Directoire totalement paranoïaque (Igor Tolev), d'un conseiller politique fanatisé à l'extrême (Stanis Lédén), d'un responsable de la sécurité ne jurant que par la Milice et voyant des dissidents partout (Olaf Björn), d'un représentant de la marine de 85 ans passant son temps à dormir (Hugh Delaster), d'un représentant du Conseil Industriel totalement absorbé par ses chiffres (Quintus Delman), d'un Représentant du Conseil Scientifique que l'on soupçonne fortement de se livrer à des expériences pour le moins douteuses (Patrek Clavius) et d'un Chef du Conseil obsédé par le pouvoir (Lance Xenter). Placés sous l'autorité de l'armée, tous sont pour l'instant en attente des décisions qui vont être prises. Il semblerait que certains d'entre eux ne soient pas du tout à l'aise à l'idée de devoir répondre aux questions de la commission d'enquête diligentée par le gouverneur militaire.

Mors Volinskio : cet ouvrier de 52 ans a mené l'insurrection. Il a été capturé vivant et il est actuellement détenu dans les prisons du Directoire. Soutenu par la Corporation Ouvrière, son cas inquiète Helm Garrad, le Coordinateur du Directoire, qui ne veut absolument pas que cette affaire dégénère au niveau national. En fait, le pire scénario dans cette affaire d'Oursa, c'est que cet individu n'a pas été abattu. Pour compliquer les choses, Mors est un individu apprécié par la population, père de 17 enfants.

Les Sibériens : au moment de la révolte, les insurgés armés faisaient presque tous partie des Sibériens, un mouvement contestataire qui s'est développé à Oursa pendant des années. Principalement constituée d'ouvriers, de dockers et de mutants fugitifs, on soupçonne cette organisation d'être également liée avec des contrebandiers. Les Sibériens prônent l'insurrection armée dans toutes les villes de l'Alliance. Ils ont perdu beaucoup d'éléments pendant la crise, mais certaines rumeurs laissent penser que les membres encore vivants seraient prêts à avoir recours à des actions terroristes si les choses ne changent pas rapidement.

ENDROITS NOTABLES

Le port de pêche : le port de pêche situé à plusieurs milles marins au sud de la ville est certainement un des endroits les plus tranquilles d'Oursa. Il y a très peu de forces de l'ordre et même pendant l'insurrection, les pêcheurs et éleveurs y poursuivaient leur activité tranquillement en discutant des récents événements dans le Bar du Pêcheur, le seul établissement de loisir ayant le droit d'exercer dans ce port. Cette structure renferme des navires de pêche et tous les véhicules utilisés pour la culture et la récolte des crustacés et coquillages. On y compte de nombreux ateliers, des conserveries et des dortoirs souvent loués par ceux qui y travaillent ou par des étrangers de passage. En effet, beaucoup de pêcheurs et d'agriculteurs préfèrent dormir sur place plutôt que de rentrer dans leurs quartiers. Le port est sous la responsabilité de Gustave Leifel, un vieux pêcheur de 72 ans à qui les autorités fichent une paix royale.

Le Port central : le grand port central porte encore les stigmates des violents combats qui s'y sont déroulés. Même si des travaux de réparation ont commencé, certains équipements ont été sérieusement endommagés, notamment les deux accès au dôme de transit nord qui ont été totalement détruits. La présence de l'armée y est constante et les étrangers, pour l'instant, n'y sont pas franchement les bienvenus. Toute demande de séjour doit d'ailleurs être validée par les services du gouverneur militaire.

COMPLEXES MILITARO-INDUSTRIELS RATTACHÉS

Ksi et Pi : ces deux complexes militaro-industriels exploitent de nombreuses mines sur la côte et servent de base logistique à la base terrestre des Monts de la Kolyma.

Omikron : c'est un complexe industriel majeur mais également la principale base de ravitaillement du centre spatial du Mont Pobeda. C'est donc une importante plate-forme de transit entre le monde sous-marin et l'intense activité terrestre de l'Alliance.

Koppa : ce petit complexe militaro-industriel exploite les ressources d'une grande île située au sud. Son activité sous-marine est très limitée et ses équipes travaillent principalement dans des complexes souterrains terrestres.

Centre spatial du Mont Pobeda : toutes les opérations en surface vers l'ouest sont centralisées à partir de cette base du Mont Pobeda, qui est certainement la plus grande de l'Alliance en surface. En plus de son observatoire et de la construction de la catapulte destinée à mettre sur orbite les futurs éléments de sa station spatiale, ce centre stratégique dispose d'une base aérienne qui ravitaille 3 implantations polariennes à l'ouest, ainsi que la lointaine base du Lac Baïkal. La base aérienne est souterraine et elle est dotée d'un grand puits d'accès à partir duquel les engins à décollage verticale décollent ou atterrissent. Quand un avion veut décoller ou lorsque un appareil est en approche, une plate-forme d'atterrissage sur pilier monte dans le puits et isole la base. Une fois la plate-forme en place, on ouvre la paroi métallique obstruant le puits pour que l'engin décolle ou atterrisse.

SIBÉRIA

Sibéria est située à une profondeur comprise entre 300 et 350 mètres au sud-ouest de la Vallée d'Ingirka. C'est la troisième ville la plus peuplée de l'Alliance avec plus de 65 000 habitants. Ces dernières années, elle a eu tendance à se développer rapidement, mais la construction de la nouvelle ville de Terrak, si elle doit s'achever un jour, risque de mettre un terme à ce développement. De plus, l'État pourrait décider de délocaliser une partie de la population de Sibéria et de Iagna pour peupler Terrak puisque l'on voit mal d'où les futurs habitants de la ville pourraient venir. Si les gens de Sibéria s'inquiètent de la construction de Terrak, paradoxalement, plus de la moitié des ouvriers employés sur le site viennent de Sibéria.

Le cœur de Sibéria est un grand cylindre de 100 mètres de diamètre et de 115 mètres de hauteur, coiffé d'un dôme (de 50 mètres) dont le point le plus haut culmine à 105 mètres au-dessus du sol. Il est enfoncé de 60 mètres dans le sous-sol océanique. Ce cylindre central est le cœur administratif de la ville. Il abrite environ 8 000 personnes et il est constitué de 11 étages de 15 mètres de plafond, numérotés de 6 à -4, le 6 étant situé dans le dôme. Les quatre niveaux sous terre abritent des logements (niveaux -1 à -2) et les installations techniques (niveaux -3 et -4). Au premier niveau au-dessus du sol (niveau 0), on trouve 8 accès menant au reste de la ville, le principal centre de sécurité ainsi que 4 sas qui donnent sur l'extérieur. Il y a aussi des petits ateliers, quelques hangars et un grand bar, le Bar Central. Le niveau 1 renferme des entrepôts et ateliers et dispose de 6 sas pour des petits navires. Les niveaux 2 à 5 sont occupés par différentes administrations et bureaux de sociétés mais aussi par des logements. Le niveau 6 dispose de 4 sas pour des petits navires et on y trouve les principaux services de l'État.

Les 8 accès extérieurs du cylindre central sont des cylindres horizontaux de 50 mètres de long et de 8 mètres de diamètre, qui débouchent dans des cylindres verticaux plus petits (il y en a donc 8) de 50 mètres de diamètre et de 100 mètres de hauteur, coiffés d'un dôme dont le point le plus haut culmine à 45 mètres au-dessus du sol. Ces cylindres, que l'on appelle la couronne intérieure, sont disposés en cercle et sont à leur tour reliés les uns avec les autres par des tubes qui en font le tour. Chaque cylindre est enfoncé de 80 mètres dans le sol océanique. De chacun des 8 cylindres de la couronne intérieure partent 2 tubes qui rejoignent, 50 mètres plus loin, 2 autres cylindres de même dimension en formant un triangle. On dispose donc de 8 autres cylindres, disposés en cercle et formant ce que l'on appelle la couronne extérieure. Ces cylindres sont également reliés entre eux par l'intermédiaire d'un tube reposant sur le sol marin. Toutes ces structures verticales sont identiques. Elles comptent chacune 2 sas externes et 22 étages, 2 dans le dôme (de 25 mètres de hau-

teur) et 20 dans le cylindre même (avec des hauteurs de plafond de 5 m). C'est ici que vit le gros de la population, environ 48 000 personnes (environ 3 000 par cylindre) qui disposent de beaucoup d'espace. Comme dans les autres villes de l'Alliance, certains secteurs sont déserts, mais ce n'est pas forcément les plus profonds. Tous les dômes des cylindres sont dotés de 2 sas d'accostage pour des petits navires.

Enfin, des 8 cylindres de la couronne extérieure, des accès relient les autres installations périphériques de la ville : deux au nord et au sud, vers les ports, un à l'est, vers la gare Maglev et enfin un à l'ouest, vers une multitude de petites stations et de modules classiques. Les deux ports sont des structures en béton assez classiques de 200 mètres de côté, percés de niches et d'une hauteur totale de 100 mètres. Ils sont enfoncés de 20 mètres dans le sol océanique. On y trouve des entrepôts, les sièges de sociétés commerciales, des bars, des ateliers, etc. Les ports comptent un niveau souterrain presque entièrement constitué de salles de stockage.

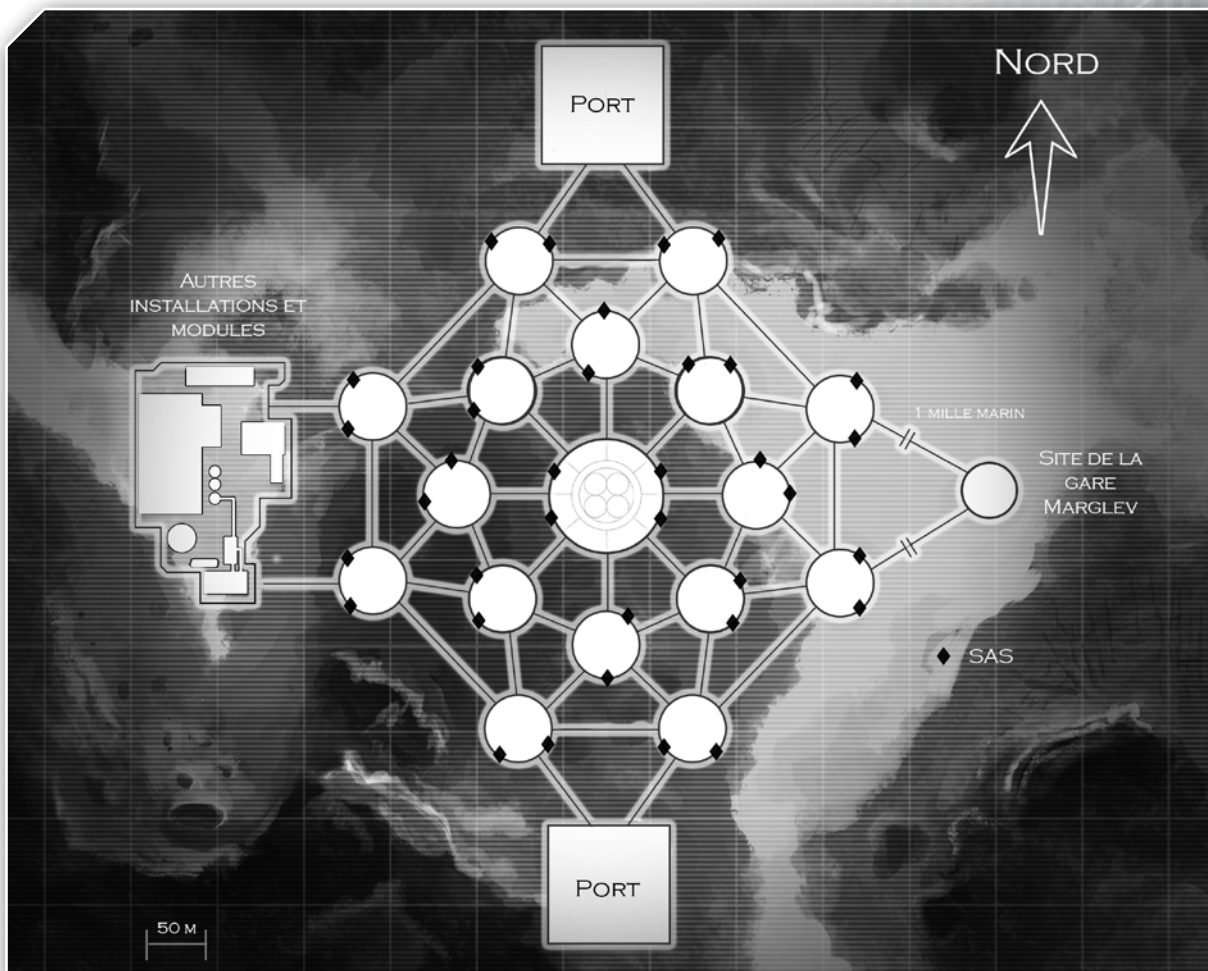
La gare maglev de Sibéria se trouve à 1 mille nautique à l'est de la ville. Elle est reliée à 2 cylindres de la couronne extérieure par 2 longs doubles demi-tubes transparents de 4 mètres de rayon. Ces accès sont assez atypiques de ce que l'on trouve généralement en Alliance Polaire. Chacun est traversé en son centre par une voie magnétique de 2 mètres de large sur laquelle circulent des navettes. De chaque côté de la voie on trouve une promenade longée de parterres de fleurs, de bancs et même, par endroit, de petites fontaines. Tous les 100 mètres, sous le tunnel se trouve un dispositif qui peut faire monter une porte blindée afin d'isoler une portion endommagée. Ces deux doubles tubes débouchent 1 mille marin plus loin dans une structure encore plus étonnante pour l'Alliance Polaire, la gare maglev. Cette gare est une tour transparente en ACS de 60 mètres de hauteur et de 20 mètres de diamètre renforcée par un treillis, aussi en ACS, et vivement illuminée. Elle ne compte que 3 étages, un vaste rez-de-chaussée de 30 mètres de plafond richement décoré qui mène à la gare souterraine, puis, juste au-dessus, un étage de 20 mètres de plafond réservé aux bureaux de l'administration et enfin, un étage de 10 mètres dans le dôme qui coiffe la tour et réservé aux services de sécurité. Ici, tout est ultramoderne et les androïdes de service

sont nombreux. La gare proprement dite se trouve 300 mètres plus bas et on y accède par 2 ascenseurs ultra-rapides. Pour l'instant cette gare est réservée à l'armée et aux services de l'État, mais elle devrait être à terme accessible à toute la population.

Cette structure est l'œuvre d'un architecte corallien, Eryan Poloss, payé à prix d'or par les autorités pour concevoir une gare moderne et esthétique, ce qui n'est pas commun dans la nation du Primarque. Tout autour de la gare, des travaux ont débuté pour établir plusieurs petites stations, principalement des dômes de verre afin d'abriter des hôtels, des bars et des restaurants de luxe mais aussi pour y installer les principaux services de la ville. Ce chantier a déjà un nom : la Nouvelle Sibéria. Une structure est déjà terminée, un entrepôt de stockage relié à la gare souterraine par des plate-formes élévatrices afin de gérer les échanges de marchandises.

Sibéria est une ville assez agréable à vivre car on y jouit de beaucoup d'espace et les autorités se montrent assez souples avec la population. On est loin de la situation de Iagna ou d'Oursa. De plus, la population mutante, une des plus importantes de l'Alliance après Léonid et Barrow, avec 23 % des citoyens, n'est pas rejetée. Elle est employée massivement pour les tâches d'entretien de la ville (à la place des androïdes) et sur les chantiers. Malgré les demandes pressantes des complexes militaro-industriels sous son contrôle, le Conseil Politique Local a toujours refusé de déporter sa population mutante dans les mines, considérant qu'ils étaient beaucoup plus utiles au service de la population. On compte aussi un peu moins d'un millier de cyborgs principalement employés pour les travaux autour de la gare et dans les zones de manutention de cette dernière.

Notez que Sibéria connaît une intense activité commerciale et attire de nombreux étrangers qui sont toujours les bienvenus. On trouve d'ailleurs souvent des navires venus des quatre coins du monde et leurs équipages dans les 2 ports de la ville. Les services de sécurité ont pour instruction de se montrer particulièrement prévenants avec les marchands des autres nations et communautés.



ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

La menace des orques : la ville de Sibéria se heurte à un problème inattendu et bien gênant : un regroupement massif de plusieurs centaines d'orques menés par un orque empereur, dans la vallée d'Ingirka. On ignore pourquoi ces créatures se massent dans cette zone mais ce qui est certain, c'est qu'elles lancent des raids sur les installations humaines et s'en prennent même au chantier de Terrak ou aux communautés proches de Sibéria. Une dizaine de navires de transport ont fait les frais de ces agressions et ont été coulés ou sérieusement endommagés. La Division Spectra a été envoyée dans le secteur, mais ces orques s'avèrent mobiles et rusés. Aussi, le gouvernement a dépêché un groupe de spécialistes des mammifères marins pour essayer de déterminer la cause de ce regroupement inhabituel.

Une affaire mystérieuse : dans un des cylindres d'habitation, la population a été témoin d'une étrange affaire. Dans une petite salle où étaient réunis une dizaine d'enfants, 4 individus masqués ont surgi pour s'emparer d'un des gamins. Aussitôt, comme sortis de nulle part, plusieurs autres individus dont les témoins ne se rappellent ni l'apparence ni le nombre se sont interposés, ont éliminé les agresseurs avant de disparaître. Quand les services de sécurité sont arrivés sur les lieux, il ne restait que les cadavres des 4 hommes. L'enquête semble avoir été très rapidement enterrée mais le mystérieux Index a fait savoir que les agresseurs étaient des hommes de Cortex. Quant à l'enfant visé, un élève de 12 ans particulièrement brillant, aucune information n'a filtré à son sujet.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Le Conseil Politique Local : le chef du conseil, Stefanos Lemnack est un individu atypique pour l'Alliance Polaire. Amateur d'art et de belles choses, depuis qu'il a été nommé à ce poste il y a 10 ans, il a toujours essayé de donner à sa ville un cachet particulier. Le plus étonnant, c'est qu'il a très vite séduit les autres membres du conseil qui ne s'opposent que très rarement à ses décisions. Stefanos est un individu distingué toujours extrêmement bien vêtu et qui vit dans le luxe. On le soupçonne fortement de corrompre massivement toutes les personnes dont il a besoin. Ses sources de revenus sont des plus mystérieuses et pourraient bien avoir un rapport avec la contrebande. On peut souvent rencontrer Stefanos au Bar Central, dans le cylindre au cœur de la ville, ou au Restaurant du Corail (voir Endroits Notables).

Hugh Karak : le président de la société Karak (à ne pas confondre avec la famille Karak et la ville du même nom) réside dans les installations et modules qui s'étendent à l'ouest de la ville, dans le nouveau laboratoire d'armement de la société où l'on tente de mettre au point de nouvelles torpilles. C'est un individu influent, qui passe souvent son temps en compagnie des membres du conseil et surtout de Stefanos. Les 2 hommes semblent très liés et avoir des intérêts dans les mêmes affaires.

Quantum : ce groupe mercenaire est installé dans une petite station isolée à 2 milles marins au nord de la ville. La station est un cylindre auquel sont amarrés les 2 frégates d'études et quelques-uns des escorteurs du groupe. La station abrite aussi un centre d'étude du pôle Nord de l'Alliance Polaire qui travaille activement avec Quantum. Les mercenaires doivent s'occuper simultanément de l'exploration du pôle Nord et de la protection des installations menacées par les orques. Le zoologue du groupe s'est d'ailleurs joint à la mission d'étude dépêchée par le gouvernement.

Contrebandiers et passeurs : Il existe de nombreux petits groupes de contrebandiers et passeurs à Sibéria. En règle générale, les autorités les laissent tranquilles à l'exception de ceux qui enlèvent des cyborgs pour les conduire on ne sait où, certainement rejoindre les Exilés. Dans les ports de la ville on peut donc trouver beaucoup d'opportunités intéressantes pour trafiquer tout et n'importe quoi. À l'image de Iagna, il y a également de nombreux Récupérateurs qui se rendent à Sibéria.

Union des marchands étrangers : dirigée par Simus Latimer, un expatrié de la République du Corail, l'Union est largement favorisée par le Conseil Politique Local qui veut attirer le plus possible de marchands étrangers. Aussi, si vous vous rendez pour la première fois à Sibéria, Simus est un contact incontournable qui pourra vous faciliter la vie et vous présenter les bonnes personnes. Simus est un des amis proches de Stefanos Lemnack.

ENDROITS NOTABLES

Le Bar du Commerce : situé dans le port nord de la ville, ce bar est le lieu de rendez-vous des marchands et hommes d'affaires en tous genres et de toutes nationalités. Il est fréquent de voir des contrats se négocier dans l'une des alcôves de cet établissement. Tenu par Sigmund Osterli, un solide gaillard de 48 ans, c'est un lieu agréable où l'on est particulièrement bien accueilli par le personnel. Bien entendu, si vous n'avez aucun lien avec une quelconque entreprise commerciale, on vous priera d'aller voir ailleurs.

Le Restaurant du Corail : le Restaurant du Corail est installé dans un petit dôme ceinturé d'une baie vitrée à l'ouest des cylindres d'habitation. Il est tenu par Irina Anasalya, une expatriée de la République du Corail âgée de 36 ans, amie de Stefanos Lemnack. C'est un restaurant luxueux, décoré à la mode corallienne et qui propose des plats délicieux mais très chers. Toutes les personnalités de la ville le fréquentent.

COMPLEXES MILITARO-INDUSTRIELS RATTACHÉS

Delta et Gamma : ces deux complexes militaro-industriels n'ont quasiment aucune activité d'extraction. Ce sont avant tout des bases militaires protégeant la frontière ouest de l'Alliance. Elles exploitent cependant quelques minces filons dans la région et gèrent 2 usines de traitement des sédiments.

Iota : le complexe Iota se trouve à quelques milles marins au sud-est du chantier de la ville de Terrak auquel il participe activement. Il exploite également plusieurs mines, gère des usines de transformation et de traitement des sédiments. Son activité militaire est très réduite et il manque cruellement de main-d'œuvre.

LES VILLES EN CONSTRUCTION_

Beaucoup de spécialistes s'interrogent sur la construction de ces nouvelles villes. En effet l'alliance n'a déjà pas assez de population pour peupler celles qui sont déjà construites, alors pourquoi en bâtir d'autres ? Certains prédisent que ces cités ne seront jamais terminées ou qu'elles ne seront rien d'autre que des villes fantômes. Pour beaucoup, c'est une nouvelle preuve du gâchis monumental de ressources de cette nation et la démonstration de la confusion totale qui règne au sommet de l'État. Il est cependant aussi probable que les dirigeants de l'Alliance veulent abandonner d'anciennes villes pour peupler les nouvelles.

Klan : Klan, située dans le Déroit de Bering à une profondeur de 225 mètres, sera sans doute principalement une base militaire avec une petite activité commerciale destinée à gérer les complexes militaro-industriels du Déroit. Le chantier avance lentement puisque d'autres travaux mystérieux dans cette zone mobilisent la plupart des ressources qui auraient dû être allouées à la ville.

Solar : construite sur la côte, à quelques dizaines de mètres sous l'eau et en partie sous terre, Solar est prévue pour être une importante base de ravitaillement terrestre. Mais les travaux marquent le pas et le chantier n'avance pas. Manque de main d'œuvre, de matières premières et de matériel lourd, le chantier est quasiment à l'arrêt et on peut même voir des modules d'habitations, prévus pour être enterrés, abandonnés sur le fond marin.

Terrak : le seul chantier qui avance à Terrak, c'est celui de la gare maglev. Car pour le reste de la ville, à part les modules des ouvriers, on ne voit pas grand-chose d'autre progresser. Il faut dire que le problème des orques gêne considérablement les travaux puisque les ouvriers sont véritablement harcelés par ces bestioles. Certains prédisent que l'Alliance aura bientôt une gare toute neuve pour desservir un désert.

LE TERRITOIRE EN SURFACE_

L'Alliance a accès à un vaste territoire en surface couvrant l'Alaska et l'ancienne Russie, de la Sibérie jusqu'aux Hautes Plaines Kazakhes. Les principales bases de l'Alliance sont situées dans des zones montagneuses et sont constituées de complexes souterrains.

Ces bases servent de soutien logistique aux différentes implantations des forces du Primarque et, surtout, à leurs incursions vers l'ouest.

Mais c'est un territoire désolé et particulièrement dangereux. On y compte de nombreuses zones radioactives générées par les guerres du passé et une faune rare mais qui représente une menace constante à l'image du nécro-ours ou des loups de Sibérie. On y relève également des températures extrêmement basses et un phénomène de plus en plus fréquent, des tempêtes de neige, qui, sur les hauteurs, commencent à se faire persistantes. De plus, la côte nord de la Sibérie est soumise à des conditions climatiques extrêmes qui ne cessent de s'aggraver avec le temps.

L'Alliance dispose de 3 bases très lointaines, une dans les Monts Oural, une dans les Hautes Terres Kazakhes et une dans la forêt du Lac Baïkal. Ces bases sont assez petites et discrètes et n'abritent que quelques dizaines d'hommes. Ce sont avant tout des stations d'observation.

La base du Mont Pobeda : c'est la plus grande base de l'Alliance à la surface. Elle est essentiellement souterraine à l'exception de l'observatoire situé au sommet du Mont Pobeda et le chantier de construction de la catapulte spatiale où s'activent des milliers d'androïdes sous la direction de cyborgs. La base dispose d'unités aériennes, d'escouades de combat souterraines et de surface. Elle est, bien entendu, fortement protégée et tout le secteur est étroitement surveillé.

Les forêts artificielles : plusieurs sites du Projet Élite sont situés dans les Monts Tchersky et dans les montagnes d'Alaska. Le premier site Élite à avoir été installé, se situe au sud-est de Iagna, à proximité du complexe militaro-industriel Rô. Ces implantations sont généralement localisées dans de petites vallées isolées où les scientifiques polariens ont recréé une étrange végétation bio-mécanique. Herbes, arbres, fleurs et toutes sortes de plantes en partie artificielles recouvrent ces vallées. Les arbres, généralement blancs et dégageant une forte luminosité, agissent comme une sorte de bouclier atmosphérique. Ils assimilent et traitent les substances toxiques de l'atmosphère et dégagent de l'oxygène. Ces implantations ne disposent que de quelques modules réservés aux scientifiques du projet qui, pour l'instant, sont toujours obligés de se munir de combinaisons pour sortir. Un rapport non confirmé indiquerait que des scientifiques d'Amazonia sont présents sur certains de ces sites.

La forêt/jungle du Lac Baïkal : cette gigantesque forêt, d'environ 540 000 km², s'est développée au nord-ouest du grand lac Baïkal, une vaste étendue d'eau en forme de croissant, d'une superficie approximative de 60 000 km². C'est une forêt totalement atypique puisqu'elle tient à la fois de la jungle et des forêts tempérées. Tout le climat autour de cette région est plus doux, beaucoup moins tourmenté et, même si la composition atmosphérique reste très dangereuse pour l'homme, on n'y constate aucun phénomène d'altération violente. De nouvelles espèces animales et végétales s'y développent. La base de l'Alliance est située au nord-est de la forêt. Vers le Lac Baïkal, les éclaireurs ont noté une forte présence de soldats des ternasets, notamment des Féralis mais ces derniers ne se montrent pas hostiles (tout du moins tant que l'on ne pénètre pas dans leur territoire).

Les Steppes et les Montagnes d'Acier : dans les terribles années qui ont précédé la chute de l'humanité et l'Exode, deux camps se sont livrés une guerre sans merci, l'Insurrection qui rejetait le plan d'évacuation des Généticiens et la Coalition Globale qui le soutenait. La guerre qui en a résulté a été terrifiante, notamment dans l'ancienne Russie où se sont concentrés le gros des combats et où les deux camps ont eu recours à l'utilisation massive d'armes nucléaires. Ce conflit a eu pour effet de constituer, particulièrement sur le Plateau de Sibérie, de vastes cimetières de machines. Mais ce n'est pas ce qui a donné naissance aux Steppes et aux Montagnes d'Acier. C'est encore un mystère aujourd'hui, même si l'on sait que cela semble être le résultat d'une guerre opposant Cyrull à Arisheim. Quoi qu'il en soit, en ces lieux, des machines folles s'affrontent sans répit recyclant à l'infini toutes les ressources dont elles disposent. Notez que ces affrontements restent localisés aux régions précitées. On compte très peu de débordements vers d'autres secteurs, même s'il est possible de croiser des machines folles un peu partout et même sous l'eau. Pour une raison inconnue, les machines folles n'approchent pas de la forêt du Lac Baïkal. Toutes ces machines semblent être produites et contrôlées par des complexes informatisés dont on ne sait pas grand-chose.

Si bon nombre des engins conçus par ces complexes sont assez classiques, des chars, des robots humanoïdes, des drones, etc., d'autres sont surprenants, voire totalement délirants. On a ainsi vu des sortes d'araignées qui foncent sur leur cible pour exploser, des mines mobiles qui cherchent le meilleur endroit où se dissimuler, des imitations de formes de vie animale comme des loups ou des sortes de reptiles volants, des assemblages difformes de machines, etc. Pire, des machines de guerre peuvent être camouflées en arbres ou en pierres. Dans les Steppes d'Acier, il faut faire très attention où l'on marche puisque des machines enterrées peuvent guetter leur proie. Mais il y a encore pire : on peut tomber sur de véritables abominations, des croisements grotesques entre des êtres vivants et de l'artificiel. Ainsi, des équipes d'exploration ont récemment eu affaire à des loups sibériens, des êtres humains ou des nécro-ours dotés d'implants cybernétiques, et lobotomisés. Bref vous l'aurez compris, ces secteurs des Steppes et des Montagnes d'acier sont extrêmement dangereux. Cependant, il n'y règne pas une activité constante et les régions concernées sont immenses, aussi il est possible de les traverser avec des équipes qui connaissent bien les lieux et qui savent repérer les signes d'une activité suspecte. Notez également que les machines folles s'attaquent en priorité aux autres machines folles. Enfin, les Récupérateurs ont appris à se méfier des Nuées. Parfois, de grandes batailles engendrent de nouveaux cimetières de machines. Ces cimetières sont exploitables par les Récupérateurs jusqu'à ce qu'arrivent les Nuées, des nuages de nano-machines de recyclage. Si vous êtes pris dans le nuage, il ne restera plus rien de vous en quelques secondes. Certains témoins parlent aussi d'un phénomène épouvantable, la Nano-Assimilation : les nanites pénètrent dans la chair des victimes qui deviennent des pantins biomécaniques totalement asservis aux machines.

Les Récupérateurs : ces contrebandiers et aventuriers sont spécialisés dans la récupération de matériel dans les Steppes et Montagnes d'acier. On compte de nombreux Polariens mais aussi des individus originaires des quatre coins du monde, notamment des communautés de Xal, de Valear, de Nobra, de Toundra, de Zemle et même de la nation de l'Union Méditerranéenne. Les Récupérateurs forment une sorte de confrérie à part, qui a toujours refusé d'être assimilée aux Pilleurs de Ruines ou aux Charognards. Ils s'entraident et sont souvent sollicités par l'armée polarienne même si cette dernière sait pertinemment que certains Récupérateurs soutiennent activement les Exilés. Ils connaissent particulièrement bien la région où ils opèrent, ils y ont aménagé des caches, savent quelles zones il faut éviter et disposent de tout le matériel nécessaire pour transporter leurs trouvailles. Ce matériel est souvent stocké dans des petites bases dissimulées et entretenues par des équipes de volontaires. La grande majorité des Récupérateurs opèrent sur la côte mais certaines équipes vont jusqu'aux Montagnes d'acier au cours de campagnes de plusieurs mois. Ce serait dans ces montagnes que l'on trouverait les engins les plus intéressants et même des artefacts généticiens.

Les exilés : les Exilés constituent des petits groupes mobiles qui peuvent se réfugier dans des caches aménagées ou au sein de tribus alliées. Ils ne disposent pas de véritables bases fixes, en tout cas, aucune qui soit connue. La plupart de ces groupes longent les côtes du plateau de Sibérie où ils sont fréquemment ravitaillés par des contrebandiers. D'autre se sont dirigés vers le sud, par-delà les Montagnes d'Acier et d'autres encore se sont orientés plein ouest pour tenter d'atteindre les terres revendiquées par l'Union Méditerranéenne. De nombreux Exilés, notamment les plus actifs dans la lutte contre l'Alliance Polaire, évoluent au sein des tribus mutantes dont ils ont adopté le mode de vie. Ce sont souvent ces réfugiés qui effectuent des raids contre les installations du Primarque.

Les tribus mutantes : si des tribus parviennent à survivre dans ces régions, c'est parce qu'elles sont avant tout nomades et parfois troglodytes. Si l'on ne vit pas sous terre, l'immobilité dans cette partie du monde équivaut souvent à une mort violente à cause de la faune, des conditions climatiques ou des commandos polariens. La grande majorité des tribus sont en guerre ouverte contre les légions du Primarque. Ces dernières commencent d'ailleurs à redouter une alliance globale de ces communautés, puisque de plus en plus de raids contre les installations polariennes s'effectuent avec des groupes venus de plusieurs clans.

Foreurs : on recense de plus en plus de tribus de foreurs dans les montagnes de Sibérie, d'Europe et d'Asie centrale. C'est un phénomène qui est constaté sur tous les continents et semble augurer un retour massif à la surface de ces créatures. Si pendant longtemps, ces tribus se sont contentées d'observer les troupes polariennes, depuis peu, elles multiplient leurs raids contre leurs installations. Il semblerait que les foreurs prennent le plus grand plaisir à détruire des androïdes et, surtout, à affronter des cyborgs envers lesquels ils témoignent un très grand respect. Cela indique clairement qu'ils savent ce qu'ils sont. Ce n'est pas forcément étonnant puisqu'il est avéré que des foreurs sont en contact avec les Exilés.

Ternasets : la présence ternaset est assez discrète au nord du continent et se concentre beaucoup plus au sud, dans la grande forêt du lac Baikal ou dans les jungles de l'ouest. En effet, les terres du nord, très peu boisées et au climat froid, ne sont pas propices à la prolifération des soldats des ternasets, notamment les Féralis.

Enclave de fer : on sait que l'Enclave dispose d'importantes installations sur tout le continent européen et asiatique. Il semble que ces installations soient principalement établies dans les montagnes et sous terre. Les principales actions de l'Enclave sont dirigées contre l'Union Méditerranéenne et non contre l'Alliance Polaire, ce qui laisse penser qu'il existerait une certaine connivence, ou peut-être une simple neutralité, entre la nation du Primarque et cette organisation.

COMMUNAUTÉS PROCHES

CHEKO : située au sud des Monts Kolyma à une profondeur de -255 m, cette communauté de 1 400 individus est le cœur de la société Vigilant, spécialisée dans les systèmes de surveillance et dans le matériel de survie en surface. Les produits de cette société sont achetés notamment par l'Alliance Polaire qui a développé un partenariat avec cette communauté. Le conseil d'administration de Cheko, dirigé par le PDG de la société Vigilant, Ryan Terd, a d'ailleurs lancé les travaux d'une base à la surface avec l'aide de l'armée polarienne. Cette dernière a livré des armes à son allié. C'est une très mauvaise nouvelle pour la communauté de Tsoï, la rivale de Cheko. Les 2 communautés se disputent l'exploitation de mines au nord de l'ancienne Péninsule du Kamtchatka.

CLINTOK : cette petite communauté de 900 âmes a toujours été paisible et a toujours bénéficié des échanges entre l'Alliance Polaire et l'Hégémonie. Mais les choses ont changé depuis l'affaire de la Baie d'Hudson et les habitants de Clintok voient maintenant passer beaucoup plus de navires de guerre que de convois marchands. Cependant, ça ne change pas grand-chose à l'existence que mènent les gens de cette communauté, principalement des éleveurs et des hydro-agriculteurs. Rellan Deric, le président du conseil, a déclaré que sa communauté était une zone neutre où les partisans des 2 nations seraient accueillis de la même manière.

DJOUR : La petite communauté de Djour, avec ses 2 100 habitants, manque d'espace. Ses 3 complexes commencent à devenir un peu étroits. Exploitant de petites mines et vivant de la pêche et de l'élevage de crustacés, Djour fait du commerce principalement avec Cheko mais aussi avec Lamarch, Tsoï et même l'Alliance Polaire. Djour a la plus grande difficulté à étendre son réseau commercial vers le sud à cause des conditions de navigation épouvantables qui règnent dans la Mer d'Okhotsk. Violents courants, siphons et tourbillons rendent la traversée de cette zone extrêmement hasardeuse. Aussi, le chef de la communauté, Laer Trenp, a pris contact avec des tribus nomades à la surface afin de commercer avec elles. Ce qui lui vaut d'ailleurs d'être soupçonné par la nation du Primarque de ravitailler des groupes d'Exilés se rendant vers le sud. Djour attire fréquemment des aventuriers à la recherche d'un légendaire cimetière de navires situé dans la Mer d'Okhotsk.

KELL : Kell est une de ces communautés qui ont grandement profité des échanges commerciaux entre l'Alliance Polaire et l'Hégémonie. À tel point qu'elle a largement accru son activité de port commercial et de services au détriment des mines qu'elle exploitait dans le Bassin du Canada. Sa population est également passée de 1 200

à 1 800 personnes ces dernières années. Mais la crise qui oppose les 2 grandes puissances a fait chuter cette activité. Aussi, le chef du Conseil, Larxin, a été contraint de remettre au travail la plupart de ses mineurs et de diversifier son activité vers la pêche et l'élevage de coquillages et de crustacés. Il vend la presque totalité de ces dernières productions à la ville de Barrow.

LAMARCH : Lamarch commence à redouter de plus en plus l'influence grandissante de l'Alliance Polaire au nord et à l'est de sa position. La création du Complexe militaro-industriel Digamma à l'est avait déjà donné des sueurs froides à Régner Trav, chef absolu du conseil et ancien pirate. Mais celle du complexe Sigma, au nord, a de quoi l'effrayer au plus haut point. Les 750 personnes de cette petite communauté n'ont pas vraiment envie de se retrouver absorbées par l'Alliance. D'autant plus que Lamarch organise des trafics en tous genres avec les pirates mais aussi avec les contrebandiers de l'Alliance. Même si cela risque d'être compliqué, il envisage sérieusement de dénicher toute la communauté vers un lieu plus propice.

LEICAL : Leical est une communauté située à 350 mètres de profondeur, qui se développe très rapidement grâce à l'appui massif de l'Hégémonie et à l'exploitation de riches filons de bore et d'autres minerais précieux, comme le thorium. Elle a triplé sa population en quelques années, avec plus de 7 000 habitants aujourd'hui, et s'avère être un véritable avant-poste hégémonien dans cette région du monde. Le conseil d'administration a cependant fait une demande auprès de l'O.E.S.M. pour que Leical soit reconnue en tant que nation indépendante. Elle dispose d'une petite ville paroi sur la côte du Groenland mais, malheureusement, les habitants se sont heurtés à une tribu de foreurs vivant dans la région et les installations souterraines sont régulièrement attaquées. Les Hégémoniens ont prêté main-forte à Leical en envoyant du matériel de combat souterrain et des conseillers militaires. Le conseil de Leical a également recruté des petites unités mercenaires mais, dans le même temps, a de nouveau transféré son siège dans les complexes sous-marins. Leical est assez éloignée du territoire de l'Alliance, mais son alliance implicite avec l'Hégémonie n'est pas du tout du goût du Primarque. Pour l'instant, cela se manifeste par une absence totale de relations et d'échanges économiques, mais il est fréquent que des chasseurs polariens rôdent dans la région.

Notez que le conseil a également proposé à la communauté voisine de Varacha de s'unir à Leical.

LENG : Leng existe, c'est une certitude. Cette mystérieuse ville-fantôme a suscité suffisamment de curiosité pour permettre la construction d'une petite base internationale dans la région, sous juridiction des Veilleurs, mais avec des unités polarienne, hégémoniennes et de l'Union Méditerranéenne... un événement ! La base a étudié le secteur pendant de longs mois jusqu'à ce que soudainement apparaisse un vaste complexe de stations constitué de dômes opaques à 1 mille marin de la côte. Des équipes d'exploration ont immédiatement été envoyées sur place. Elles ont découvert des stations très modernes mais à l'aménagement étrange, avec de grandes stèles de pierre marquées de symboles inconnus. Mais surtout, elles n'ont pas trouvé âme qui vive tout en signalant une présence indéfinissable. Elles ont aussi mis à jour un long tunnel menant à une grotte du plateau continental... avant qu'elles ne disparaissent. Pire, la ville s'est évaporée ainsi que tout le personnel de la base d'étude. On ne connaît ces informations que par l'équipage d'un ravitailleur qui n'a retrouvé dans la base internationale qu'un enregistrement des conversations avec les équipes d'exploration. Tout le secteur a été déclaré zone interdite.

MAUL : situé entre -350 et -210 mètres de profondeur, Maul est un vaste complexe doté d'installations souterraines, qui était une communauté prospère avant de se retrouver au bord du gouffre en raison d'une très mauvaise gestion. Après un investissement massif de la société Tri-pôle pour rénover ses équipements industriels, la communauté a été placée sous la tutelle de l'Alliance Polaire. Dans les faits, c'est devenu une base avancée de la nation du Primarque et une base importante, puisque sa population atteint désormais plus de 10 000 personnes. La directrice de Tri-Pôle, Anna Powlaski, y règne sur un conseil d'administration entièrement soumis. Officiellement, on y applique les directives du Conseil Politique mais, fort heureusement, Anna est une femme très intelligente et plutôt réformatrice. Aussi la population est satisfaite des conditions de vie dans cette ville. Seuls les mutants sont assez mal traités. Mais Maul a un problème de taille : Udson, une communauté compa-

nable en tous points. La Baie d'Hudson est une zone riche en multiples ressources et l'hégémonie Uldson (et l'Hégémonie d'ailleurs) n'a pas apprécié de voir sa rivale de toujours s'en sortir, avec l'Alliance Polaire à la manœuvre. Il est d'ailleurs plus que probable que la faillite de Maul avait largement été orchestrée par Uldson. Les 2 rivaux sont en guerre depuis des années, mais c'est une guerre qui se limite à des accrochages sans qu'aucune unité des 2 grandes nations qui les parrainent ne soit engagée. Après une période de détente qui s'explique par la connivence entre l'Hégémonie et l'Alliance et surtout une sorte d'union sacrée pour lutter contre les nombreuses tribus de foreurs qui harcèlent les secteurs souterrains des deux communautés, la situation a de nouveau dégénéré en raison des tensions diplomatiques qui règnent entre les deux pays. Les 2 villes abritent désormais des contingents de soldats des 2 nations. Un conflit d'envergure semble inéluctable malgré la volonté d'Anna Povlaski de trouver une solution pacifique. Il faut aussi signaler que l'Union Méditerranéenne, la grande rivale de l'Alliance, a des intérêts financiers à Maul, Anna Povlaski n'ayant que faire des considérations politiques. Même si cela a provoqué la colère du Conseil Politique, il a bien dû se faire une raison. D'une part, Anna est très influente et, d'autre part, Maul n'est pas officiellement une ville polarienne.

METCHV : cette toute petite communauté de 600 habitants est financée par la société méditerranéenne Hermès, une société spécialisée dans l'étude de la surface, les systèmes de contrôle pour armures et les appareils de survie. C'est donc une communauté assimilée à l'Union Méditerranéenne. Mais comme souvent quand des intérêts financiers sont en jeu, la rivalité entre les 2 nations ne semble pas inquiéter ses habitants. D'ailleurs le directeur du conseil d'administration de Metchv, Elvond, est originaire de l'Alliance.

NERA : la minuscule Néra est une communauté de mineurs de 150 personnes. Elle est dirigée par un certain Liendsik Galéo et bénéficie d'installations presque neuves financées par l'O.E.S.M.. La population se sent particulièrement isolée dans cette partie du monde où il n'y a aucune autre station à des milles à la ronde. Pourtant, de nombreux filons de matières premières ont été recensés dans la région et les gens de Néra verraient d'un bon œil l'installation de nouvelles communautés dans le coin, quitte à partager avec elles les ressources locales.

NOBRA : cette petite communauté d'un peu plus de 200 âmes n'a que quelques années d'existence et elle regroupe principalement des éleveurs, des hydro-agriculteurs et quelques Récupérateurs. Lemund, le chef du conseil de Nobra, entretient d'excellentes relations avec l'Alliance Polaire, nation à laquelle il vend la plupart de ses productions. Mais pendant plusieurs mois cette communauté paisible a été la cible d'une bande de pillards... des pirates selon les autorités polariennes. Plus vraisemblablement, un groupe de Pilleurs de Ruines effectuant des fouilles dans les quelques vestiges de la région. Étrangement, après que le complexe militaro-industriel Béta eut dépeché dans le coin quelques escorteurs rapides, les attaques ont cessé.

TOUNDR : cette communauté assez ancienne, de moins de 700 personnes est située à 212 mètres de profondeur. Elle accueille une population vieillissante et les naissances sont de plus en plus rares. Les 8 petits complexes qui la constituent sont dans le même état que la population. Toundra vit principalement d'élevages de crustacés et de coquillages, de pêche et de culture d'algues. Elle compte aussi de nombreux Récupérateurs. Une des caractéristiques de Toundra c'est sa forte population mutante et d'énormes problèmes de consanguinité, favorisés par une sorte de coutume ancestrale qui veut que l'on se reproduise entre personnes de la même famille. Elle se dit aussi harcelée par des créatures amphibies, les colosses, dont personne n'a jamais vu la moindre trace. Quant aux mystérieuses livraisons de vivres qu'elle effectuerait à Leng, on n'en sait guère plus aujourd'hui.

TSOÏ : financée par l'entreprise New Dynamic, spécialisée dans les interfaces électroniques notamment dans les systèmes d'armement, Tsoï est une communauté qui s'est rapidement agrandie. Elle est passée, en quelques années, de 1 400 habitants à plus de 2 600 après avoir favorisé l'immigration d'individus venus principalement de la Ligue Rouge afin d'exploiter de nouveaux filons dans la région. Tsoï a entamé d'importants travaux dans le Golfe de Karaginsky afin de construire de nouveaux complexes. Mais la présence de plus en plus affirmée de l'Alliance Polaire dans la région n'est pas sans poser quelques problèmes. Et les relations avec la nation du Primarque ne sont pas au beau fixe, notamment à cause du soutien des Polariens à la

grande rivale de Tsoï, Cheko. Léop Spider, le chef du conseil d'administration, aurait récemment contacté des groupes mercenaires pour renforcer les défenses de ses trois complexes et du chantier du quatrième situé un peu plus au nord.

VALÉAR : cette communauté, qui était particulièrement pauvre, se dresse au milieu d'un désert sous-marin sans grande ressources à part quelques crustacés et bancs de poissons qui ont permis à la population de survivre chichement pendant des années. Comment quelqu'un a-t-il pu avoir l'idée d'installer un complexe ici ? Il semblerait en fait, que ce complexe, fort ancien, était soit une base pirate soit une base d'étude qui a été colonisée par des réfugiés avant même la naissance de l'Alliance. Le président du conseil, un mécanicien nommé Illya Frensk, affirme avoir eu de la famille en Alliance Polaire. Aujourd'hui, les conditions de vie à Valéar se sont nettement améliorées depuis que la communauté compte de nombreux Récupérateurs. On pense même que les premiers Récupérateurs sont originaires de Valéar. Quoi qu'il en soit, cette communauté prospère désormais grâce à ses Récupérateurs qui ramènent de leurs expéditions beaucoup de matériel. Valéar est devenue en quelques années une halte incontournable où des groupes, notamment les Charognards, viennent faire du troc. Les Récupérateurs vendent aussi une partie de leurs découvertes à Iagna. D'importantes rénovations des installations ont été lancées.

VARACHA : cette petite communauté de 600 personnes exploite des mines dans la Baie de Baffin. Relativement perdue dans une région très peu peuplée, elle n'a véritablement de relations qu'avec la prospère Leical. Le président de son conseil d'administration, Philippe Pavot, un peu désespéré de ne pouvoir faire prospérer sa communauté et, la voyant tomber en ruine année après année, envisage une union avec Leical. En effet, la communauté voisine a besoin de main-d'œuvre. Même si Varacha risque ainsi de perdre son indépendance, cette solution permettrait de régler le problème de plus en plus pressant de la nourriture dont manque terriblement Varacha. Cela permettrait aussi de rénover les installations et sans doute de loger un peu plus correctement la population. Cette dernière se montre particulièrement chaleureuse avec les gens de passage. Si vous visitez cette communauté vous serez surpris de constater comment des gens qui n'ont rien, qui ne mangent pas à leur faim et qui manquent d'espace, peuvent vous offrir leurs rations, vous loger convenablement et vous accueillir avec chaleur.

XAL : la communauté de Xal est installée sur la côte dans une caverne partiellement immergée. Sa population est presque entièrement constituée de mutants qui ont été exposés aux conditions de la surface. Les habitants de Xal ont des coutumes et une sorte de religion assez primitives. Ils vénèrent Xal, le soleil. Pourtant, leurs installations sont assez modernes et on trouve parmi eux d'étonnants mécaniciens et techniciens. Depuis longtemps sollicités par l'Alliance Polaire pour servir d'éclaireurs à la surface, les habitants de Xal accueillent aussi un contingent de scientifiques du corps des Veilleurs venus étudier les effets des mutations. Mais, aujourd'hui, leur principale activité est la récupération de matériel sur les Steppes d'Acier. Xal, avec ses 2 000 habitants, compte énormément de Récupérateurs et sert de base logistique pour tous ceux qui bravent les dangers de la surface. La communauté entretient d'étroites relations avec Valéar. Récemment, Décaar, le chef de Xal, un énorme colosse considéré comme un petit génie de la mécanique, a accepté que Cortex investisse massivement pour rénover les installations de la ville et y implante un petit laboratoire. Malgré ce qui avait été annoncé au moment de la finalisation de cette transaction, Cortex n'a pas acheté Xal, même si c'est ainsi que les dirigeants de cette société peuvent voir les choses.

YUKA : cette communauté créée par les Charognards s'est considérablement développée en très peu de temps. Elle compte aujourd'hui plus de 3 000 personnes logées dans 3 complexes modernes. Elle dispose d'un impressionnant matériel de forage pour exploiter les mines de la région qui s'avèrent extrêmement rentables. Les Charognards commercent avec l'Alliance Polaire. Il est à noter que la destruction de la flotte polarienne par la Communauté du Léviathan a été une aubaine inespérée pour Leminsk Terad, le chef du conseil, dont les hommes ont été les premiers sur les lieux pour récupérer les épaves. Mais connaissant la susceptibilité des Polariens quant à leur technologie et sachant qu'elle est très souvent piégée, il a préféré aborder cette affaire diplomatiquement en offrant ses services



aux troupes du Primarque sans rien dissimuler. Cela lui a valu une grande reconnaissance des officiers polariens qui font souvent appel à lui.

ZEMBLE : alors qu'elle était au bord de la ruine, cette communauté a vu sa population multipliée par 3 en moins de 2 ans grâce à la découverte d'importants gisements de bore, de nodules polymétalliques et d'autres minerais. Elle a engagé de nombreux mineurs venus d'Équinoxe et d'autres communautés. Le président du conseil, Taylor Smith, a aussitôt lancé la construction de 3 nouveaux complexes dont 2 sont aujourd'hui terminés. Il a également passé un accord économique avec l'Alliance Polaire qui lui a donné du matériel militaire pour protéger ses installations. Zemble accueille de nombreux Récupérateurs et contrebandiers.

LE PÔLE NORD_

La Dorsale de Gakkel : la longue dorsale de Gakkel est une longue chaîne de montagnes volcaniques dont l'activité est constante. Elle abrite de nombreuses oasis de vie mais aussi 3 fosses très peu explorées, celle de Fram, celle de Gakkel et celle d'Arouve. Les 3 ont officiellement une profondeur maximale de - 5 200 mètres mais il est probable qu'elles soient encore plus profondes. D'énormes perturbations sont signalées à l'approche de ces gouffres océaniques et des félorms y ont été détectés. Il n'en faut pas plus pour supposer que des ternasets pourraient se tapir au fond de ces failles.

La fosse et la passe du Fédor Litke : dans cette région, fréquemment traversée par les navires d'exploration des Veilleurs, on a également enregistré d'étranges perturbations électromagnétiques dont on ne connaît pas encore l'origine. Les Veilleurs ont beau scanner la région sous toutes les coutures, ils ne trouvent rien. Le Culte du Trident envisage l'installation d'une base d'étude sur le Plateau Ermak.

Mission permanente du Culte du Trident du Groenland : un complexe sous-marin avec une extension terrestre a été installé depuis plusieurs années sur la côte du Groenland pour étudier la Mer intérieure du Groenland où règne une intense activité généticienne, mais aussi pour conduire des missions dans le cercle arctique. On y étudie le climat, la faune, la flore, les variations du champ magnétique, etc.. Cette base surveille aussi, bien entendu, les machines généticiennes. Récemment, elle a constaté une importante baisse des températures, de violentes tempêtes de neige et la reformation de plusieurs icebergs. Si la banquise devait se reformer au pôle Nord et dans la Mer intérieure du Groenland, cela pourrait avoir de sérieuses conséquences sur la navigation et l'exploitation des ressources.

Mission permanente de l'Union Méditerranéenne : l'Union Méditerranéenne a récemment installé une base permanente sur l'Archipel de Svalbard afin d'étudier le pôle Nord. C'est principalement une base terrestre avec une petite station sous-marine qui lui permet de se ravitailler. L'Union a annoncé officiellement que c'était une base scientifique civile ayant les mêmes activités que celle du Culte du Trident et, qu'en conséquence, elle ne comporte aucun effectif militaire.

Zone généticienne du pôle : sur un rayon de 162 milles marins autour du Pôle géographique, s'étend la zone généticienne. C'est un secteur excessivement dangereux où l'on court le risque d'être attaqué par des drones généticiens, des Mobots d'abordage ou tout simplement détruit par les défenses de l'immense structure qui se dresse en plein milieu de la Dorsale de Lomonosov. De plus, le phénomène connu sous le nom du Doigt Glacé de la Mort y reforme la banquise à une vitesse prodigieuse. Plus on s'approche du Pôle, plus le danger est grand, mais il est cependant possible de s'approcher du cœur de l'arctique si l'on se montre prudent. Il est fréquent que des navires d'études des différentes nations du monde sous-marin croisent aux alentours de la zone généticienne.

Zone généticienne du Groenland : dans la mer intérieure du Groenland règne une intense activité généticienne. De plus, on y remarque également des courants d'une rare violence et la présence de créatures hostiles, comme le requin polaire ou la pieuvre géante arctique (appelée la pieuvre albinos). Il est quasiment impossible de naviguer dans ces eaux en toute sécurité. Cependant, certaines missions ont permis de révéler l'existence d'un vaste complexe généticien au cœur même de cette mer dont la fonction reste inconnue. Ce qui est certain, c'est qu'il est en pleine activité.

<< SOLDAT (EXILÉ)

ANNA PÉLOV

Humaine, 29 ans, stérile, droitière.

HISTORIQUE

Anna n'a pas vraiment eu une jeunesse heureuse. Fille d'ouvriers, c'est à 12 ans qu'elle vit un épouvantable drame. Lors d'une émeute sur Sibéria, son père et sa mère sont arrêtés à cause d'une dénonciation calomnieuse perpétrée par un certain Sydion Lavouss, aujourd'hui un marchand prospère de la ville. Torturés puis exécutés, Anna assiste impuissante à la mise à mort de ses parents. En tentant de se venger de Sydion, elle est gravement blessée et se retrouve défigurée en manipulant un explosif artisanal qu'elle lui destinait. Elle ne doit sa survie qu'à un membre des Exilés qui lui fait quitter la ville. Elle va alors rejoindre le corps des éclaireurs des Exilés. Solitaire, elle porte en permanence un masque de cuir noir pour dissimuler les brûlures qui ravagent son visage. Elle préfère passer son temps en mission sur les terres de Sibérie. C'est d'ailleurs lors d'une de ses missions qu'elle sauve la vie d'un cyborg de l'Alliance laissé pour mort, Angus. Ce dernier, devenu totalement amnésique, se laisse convaincre par Anna qu'il fait partie des Exilés. Cette dernière se sent très proche des cyborgs qui, comme elle, n'ont plus de visage. Récemment, avec son ami Angus, elle a décidé de quitter le groupe des Exilés pour explorer le monde mais surtout, pour tuer Sydion.



Personnages nés

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	14	15	16	13	11	14	7
A.N.	+1	+1	+2	+3	+1	+1	+1	-1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				12	Réaction			14
Modif. de Dom. au contact				+1	Résistance aux Dom.			-2

COMPÉTENCES

Armes de poing 13, Armurerie 10, Athlétisme 14, Chasse/Pistage 12, Combat à mains nues 11, Combat armé 10, Connaissance d'un milieu naturel (Surface) 12, Connaissances des nations/organisations (Alliance Polaire) 14, Connaissances des nations/organisations (Exilés) 14, Endurance 12, Escalade 12, Furtivité/Déplacement silencieux 14, Langue Néo-Azuran 14, Langue Rénaréan 14, Observation 12, Orientation (Surface) 12, Premiers soins 10, Survie (Surface) 12, Tactique 10, Tir de précision 15

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Défigurée, Résistance à la douleur, Matériel (50 points à répartir)

ÉQUIPEMENT

10 000 sols, tenue spider complète et isolée, Respirateur, Cape et capuche (cuir d'animal de la surface), fusil sniper NZC, couteau, pistolet léger, matériel de survie à la surface, masque de cuir.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Je le retrouverai et je le tuerai »
Froide, silencieuse, déterminée.

RELATIONS

4 Contacts, 3 Alliés/Fournisseurs, 1 Ennemi.

<< SOLDAT CYBORG



ANGUS LORENSKI

Cyborg modèle S, 26 ans, stérile, droitier.

HISTORIQUE

Angus est né à Arlis, dans la ville extérieure. Ses parents, militaires comme lui, sont tous les deux morts au combat. A 16 ans il s'engage dans l'armée en tant qu'éclaireur. Après 8 ans de bons et loyaux services, il est gravement blessé après avoir sauté sur une mine. Transformé en Cyborg, il redevient éclaireur. Lors d'une opération dans les montagnes de Sibérie, il est pris dans un glissement de terrain et porté disparu. C'est Anna Pélov qui le retrouve et lui sauve la vie. Mais la « carcasse » d'Angus a durement souffert de l'accident comme en témoigne la surface lisse de son visage qui est fissurée et qu'il n'a jamais voulu faire changer. De plus, son crâne est cabossé. Cela a provoqué certains dommages à son cerveau et Angus est totalement amnésique. Il ne se souvient que de son nom qui est gravé sur son pectoral droit. Anna le persuade qu'il fait partie des Exilés et il rejoint le mouvement. Avec Anna il forme alors un duo d'éclaireurs particulièrement efficace. Quand elle lui parle de son projet de partir à l'aventure, il accepte de l'accompagner. Récemment, cependant, Angus commence à faire des rêves et à avoir des hallucinations... il est en train, en fait, de se rappeler son passé. Qui sait quelle réaction il risque d'avoir en se rendant compte qu'Anna lui a menti ?

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	9	24	12	12	13	15	10
A.N.	+4	0	+5	+1	+1	+2	+2	+1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				10	Réaction			12
Modif. Dom. Contact				+5	Résistance aux Dom.			-4

COMPÉTENCES

Armes de poing 13, Camouflage/Dissimulation 15, Combat à mains nues 12, Combat armé 14, Connaissance d'un milieu naturel (Surface) 14, Éducation/Culture générale 10, Explosifs 13, Furtivité/Déplacement silencieux 12, Fusil/Armes d'épaules 15, Informatique 13, Langue Néo-Azuran 12, Langue Rénaréan 11, Observation 13, Survie (Surface) 15, Système de sécurité 12, Tactique 12.

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Cyborg, Déséquilibre mental (hallucination), Amnésique, Sombre secret, Bases de données (10 points), Matériel (10 points), Cyber technologie (30 points).

ÉQUIPEMENT

2 000 sols, Moteur MEGA (30 kg), architecture légère en nano-acier (VHS) (blindage 3), revêtement caméléon, systèmes optiques et auditifs, voix mécanique de base, Connecteur fantôme, Mémoire fantôme, visage lisse, Connecteur pour rêve programmé, 6 rêves programmés, Pistolet Nikonovski 62 (Dom. : 3D10 (H)), Fusil laser (Dom. : 4D10+2 (H)), 10 seringues de nutriments.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Ça me dit quelque chose mais je ne sais plus quoi »
Parle peu, méditatif, curieux.

RELATIONS

4 Contacts, 3 Alliés/Fournisseurs, 2 Opposants.

<< RÉCUPÉRATEUR

STANISLAS VERGOSKI

Humain, 36 ans, fécond, droitier.

HISTORIQUE

Stanislas est né et a grandi dans la communauté de Valéar. Ouvrier-mécanicien taciturne et solitaire, il s'est très vite intéressé aux Récupérateurs et a quitté sa station pour devenir l'apprenti d'Isoan Kalerski, un Récupérateur de renom. C'est Isoan qui lui a tout appris mais, malheureusement, ce dernier a été assassiné par un autre Récupérateur, Oren March, qui est l'ennemi juré de Stanislas. Si la profession de Récupérateur va souvent de pair avec une vie solitaire, on s'y fait cependant de nombreux ennemis et alliés. Stanislas, après 20 ans passés à parcourir les terres ravagées de la surface, dispose de nombreux contacts dont une tribu avec laquelle il a tissé des liens d'amitié, les Sondas. Ses principaux opposants sont d'autres récupérateurs, avec lesquels il se dispute certains secteurs, mais aussi des trafiquants dont il refuse de dépendre. Stanislas récupère et vend ses propres marchandises, généralement à Iagna. Mais tout ceci commence à le lasser et il envisage d'explorer d'autres horizons. Et pourquoi pas avec des compagnons d'aventure, cette fois-ci ?



PERSONNAGES PRINCIPAUX

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	14	13	15	12	11	11	8
A.N.	+1	+2	+2	+2	+1	+1	+1	+0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction			13
Modif. de Dom. au contact				+0	Résistance aux Dom.			-1

COMPÉTENCES

Armes de poing 8, Armurerie 7, Combat armé 13, Commerce/Trafic 11, Connaissance d'un milieu naturel (surface) 13, Électronique 11, Endurance 11, Fusil/Armes d'épaule 13, Langage de la terre 7, Langue Néo-Azuran 12, Langue Rénaréan 12, Langue Terra Azuran 10, Manœuvres d'armures externes 10, Mécanique (Récupération) 15, Observation 12, Orientation 8, Pièges 12, Pilotage navires légers 9, Pilotage véhicules au sol 9, Premiers soins 14, Sensation du Flux 12, Survie 14, Télépilotage 8.

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Réseau de contrebande (10 points), Caches de Marchandises (10 points), Planques/Caches (Surface) (20 points), Stock de marchandises (10 points), Matériel (20 points), Assemblage (10 points).

ÉQUIPEMENT

45 000 sols, Petit navire (payé à 60 %), Tenue de protection intégrale avec respirateur (3/2), manteau intégral en peaux de créatures de la surface (3/2), tente de survie, pistolet léger (dom. : 2D10+3), fusil (dom. : 4D10), dague (Dom. : 1D10+2), divers matériel de survie, jumelles électroniques, détecteur de métal, analyseur atmosphérique.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Marchera pas... marchera jamais »
Pessimiste, taciturne, solitaire.

RELATIONS

22 Contacts, 15 Alliés/Fournisseurs, 6 Opposants, 4 Ennemis, 1 Tribu alliée.

« ARCHÉOLOGUE / FUGITIVE »



ONDE (ANIA SERTINA)

Cyborg modèle M, 30 ans, droitrière.

HISTORIQUE

Alors âgée de 28 ans, cette archéologue a été agressée à Iagna et laissée pour morte. Elle ne sait pas exactement pourquoi on l'a attaquée mais ce qui est certain, c'est que les criminels voulaient mettre la main sur ses bases de données. Evacuée à Arlis, elle a été transformée en cyborg et affectée à la ville de Iagna. Une fois sur place, elle s'est montrée rebelle, refusant d'effectuer les tâches qu'on lui donnait à faire et disparaissant régulièrement. En fait, elle cherche désespérément à retrouver ceux ou celles qui l'ont agressée. Mais son attitude rebelle lui vaut d'être « décommissionnée ». Elle fuit avant que l'on vienne la chercher pour l'envoyer à un véritable bain dont certains cyborgs évoquent l'existence. Elle se cache alors pendant des mois dans les entrailles de Iagna avant d'être contactée par un cyborg des Exilés, Stis. Malheureusement, au même moment, une équipe de contrebandiers du Syndicat Noir revendant des esclaves cyborgs leurs sont tombés dessus. Les deux cyborgs sont parvenus à tuer leurs adversaires, mais le réceptacle crânien de l'Exilé est partiellement détruit. Il meurt peu de temps après en confiant à Ondes sa boîte noire ainsi qu'une mémoire fantôme à laquelle il est lié. Ondes cherche désormais à quitter Iagna pour rendre la boîte noire aux Exilés. Elle recherche toujours ses « assassins » mais rêve de repartir à l'aventure. Elle a un précieux allié en la personne d'un cybernéticien clandestin et génial, Albert Hallifax.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	10	16	12	12	15	14	10
A.N.	+4	+1	+3	+1	+1	+2	+2	+1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				11	Réaction			12
Modif. de Dom. au contact				+6	Résistance aux Dom.			-4

COMPÉTENCES

Armes de poing 9, Cartographie 12, Combat à mains nues 10, Combat armé 8, Connaissances diverses à 12, Cryptographie 10, Éducation/Culture générale 14, Furtivité/Déplacement silencieux 14, Informatique 11, Langue Néo-Azuran 16, Langue Rénaréan 14, Méditation 13, Navigation 10, Observation 12, Recherche d'Informations 13, Sciences (archéologie et géographie) 14, Survie 10, Système de sécurité 9.

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Cyborg, Déséquilibre mental (paranoïa, esprit vengeur),

Sombre secret, Bases de données (20 points), Matériel (10 points), Cache/planque 10 points, Cyber technologie (10 points).

ÉQUIPEMENT

900 sols, 2 batteries (SHC) de 25 kg, architecture légère en nano-alliage de titane (blindage 5), systèmes optiques et auditifs, voix modulée féminine, revêtement personnalisé (féminin), Connecteur fantôme, Mémoire fantôme, boîte noire (Stis), main magma (comme le gant magma, Dom. : 1D10+2), visage lisse, Connecteur pour rêve programmé, 3 rêves programmés, Pistolet Nikonovski 62 (Dom. : 3D10 (H)), 12 seringues de nutriments.

CITATIONS / CARACTÈRE

« J'en crèverai mais je t'aurai... »

Déterminée, revancharde, « féministe »

RELATIONS

6 contacts, 3 Alliés/Fournisseurs (dont Albert Hallifax), 2 Ennemis (ses assassins et le Syndicat noir).

<< CYBERNÉTICIEN

ALBERT HALLIFAX

Humain, 33 ans, fécond, gaucher.

HISTORIQUE

Né à Iagna, cet individu timide et maigrelet aurait dû intégrer les écoles les plus prestigieuses. Mais il ne voulait pas quitter sa famille et ses amis qui l'ont caché. Il a passé sa jeunesse avec des techniciens travaillant principalement dans les bas-fonds et les ports avant de se découvrir un véritable génie dans le domaine de la robotique puis de la cybertechnologie. Il a passé des années à bricoler les androïdes et à réparer les cyborgs mal entretenus de la ville. Il a même monté son propre atelier pour cyborg dans le Port Occidental de Iagna. Régulièrement, il parcourt les coursives et les stations abandonnées de la ville pour venir en aide aux cyborgs délaissés. C'est là qu'il a rencontré le cyborg solitaire (voir Iagna) sur lequel il a testé un appareil de sa fabrication et qui permet de télécharger la mémoire des cyborgs. Qui sait ce qu'il pourra découvrir comme information quand il fera le tri dans toutes les données collectées ? C'est également au cours de ses errances qu'il a fait la connaissance d'Onde dont il est immédiatement tombé amoureux malgré sa condition de cyborg.



Personnages nées

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	11	15	11	12	17	11	11
A.N.	+1	+1	+2	+1	+1	+3	+1	+1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction			11
Modif. de Dom. au contact				+0	Résistance aux Dom.			+0

COMPÉTENCES

Chirurgie 15, Éducation/Culture générale 17, Electronique 16, Génie technique (Cybertechnologie) 18, Génie technique (Électronique/informatique) 14, Génie technique Robotique 15, Informatique 14, Langue Néo-Azuran 12, Langue Néolan 14, Langue Rénaréan 11, Manœuvre d'armure 10, Mécanique 12, Piratage informatique 13, Premiers soins 10, Recherche d'informations 8, Science Biologie/Physiologie 14, Télépilotage 12.

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Atelier pour cyborg (cabinet médical et atelier 25 points), Pharmacie personnelle (20 points), Matériel (20 points), Base de données médicales (20 points), Secret.

ÉQUIPEMENT

40 000 sols, Trousse à outils électronique, Ordinateur portable (génération VII/ NT IV), trousse médicale, appareil expérimental de téléchargement de mémoires.

CITATIONS / CARACTÈRE

« Tout se répare... même la chair... »
Timide, rêveur, imaginatif

RELATIONS

17 Contacts, 8 Alliés/Fournisseurs, 2 Opposants, 2 Ennemis.

<< OFFICIER



JOHN ANDERSON

Joueur : Jean-Pierre le Brishoual

Humain, 32 ans, ambidextre, cheveux noirs, yeux verts

Taille : 1m90/Poids : 90 kg

Profession : officier

Origine géographique : Station moyenne (Floréa)

Origine sociale : Classe moyenn

Formation de base : Education scolaire

Etudes supérieures : Ecole militaire (+2 ans)

organisations (OESM) 11, Connaissances des nations/organisations (Armée Hégémonique) 11, Connaissances des nations/organisations (Ligue Rouge) 8, Connaissance d'un milieu naturel (Océans) 11, Connaissance d'un milieu naturel (Souterrains) 11, Education/culture générale 12, Endurance 11, Escalade 6, Explosifs 6, Furtivité/Déplacement silencieux 11, Fusils/Armes d'épaule 16, Informatique 2, Intimidation 4, Langue : Ithraxien 8, Langue : Néo-Azuran 26, Langue maternelle Olosak 26, Manœuvres d'armures (Armures externes) 16, Manœuvres d'armures (Armures sous-marines) 16, Manœuvres sous-marines 7, Mécanique (Générateurs/systèmes de survie) 7, Observation 13, Orientation 11, Pilotage (Véhicules souterrains) 6, Pilotage (Véhicules de sol) 6, Pilotage (scooters sous-marins) 7, Premiers soins 3, Sciences/connaissances spécialisées 4, Stratégie 4, Survie 11, Tactique (Combat souterrain) 14, Tactique (Combat terrestre) 14, Tactique (Opérations commando) 14, Tir automatique 14, Télépilotage 13

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Bon réflexes, Dur à cuire, Bilingue, Ennemi héréditaire, Infirmité (main gauche amputée), Secret.

MUTATION

Caractère génétique animal (félين/pupille de chat).

ÉQUIPEMENT

Main cybernétique apparente, Communicateur global 12, Brise-codes *Picklock*, Combinaison thermonile, Sac sous-marin *ventura*, 2 coffrets de survie A-39, Masque respirateur + 2 cartouches de recharge, Implant d'interface *Neuro A*, Dague Neurale *Brain*, Dague moléculaire *Pulsar*, Pistolet lourd *Mk 56* (5 chargeurs), Pistolet lourd à supercavitation *Cougar 125* (5 chargeurs), Fusil d'assaut à supercavitation *Beldam II* (5 chargeurs), Visière tactique, Protection complète *Spider*, Protection complète en fibres polytitane, Armure *Vanguard* modifiée.

RELATIONS (CÉLÉBRITÉ 12)

Contacts :

Commodore Marcus de l'Enterprise (Basé à Keryss ou en Patrouille)/Smith (Chef de la division Ombre)/ Barman (Keryss)/ Informaticien (Équinoxe)/ Commandant division Aube/ Pirate Confrérie des Araignées (Équinoxe)/ Docker (Équinoxe)

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	16	19	16	16	16	16	10
A.N.	+2	+3	+4	+3	+3	+3	+3	+1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				12	Réaction			16
Modif. de Dom. au contact				+2	Résistance aux Dom.			-3

COMPÉTENCES

Analyses sonscons 3, Armes lourdes (tir) 4, Armes de poing 16, Armes sous-marines 16, Arts martiaux [Techniques défensives, Techniques offensives] 4, Athlétisme 12, Bureaucratie 11, Camouflage/Dissimulation 11, Combat armé 12, Combat à mains nues 9, Commandement 12, Connaissances des nations/organisations (Hégémonie) 11, Connaissances des nations/organisations (Équinoxe) 11, Connaissances des nations/

MONITOR

<< REBELLE



PRICIA DELAVIR

Humaine, 28 ans, stérile, droitrière.

HISTORIQUE

Très belle jeune femme aux cheveux noirs coupés court, Pricia a vécu toute sa vie dans les bas-fonds de Iagna. Elle a toujours refusé de se soumettre aux conventions de la société pour vivre libre et faire ce que bon lui semble. Elle passe son temps à fréquenter tous les groupes plus ou moins hors-la-loi de l'Alliance avec une petite préférence pour les mouvements rebelles. Mais la politique l'intéresse peu et si elle n'hésite pas à se qualifier de rebelle, c'est plus par jeu qu'autre chose. En fait, Pricia rêve d'aventure. Elle veut quitter cette ville qu'elle connaît par cœur et découvrir de nouveaux horizons. Il faut dire qu'elle est activement recherchée par les forces de l'ordre qui mettent un point d'honneur à arrêter cette jeune voleuse qui leur échappe depuis des années. Elle a un petit rat lynx pour compagnon auquel elle a appris à voler des petites bricoles.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	10	16	12	10	11	11	15
A.N.	+0	+1	+3	+1	+1	+1	+1	+2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction			11
Modif. de Dom. au contact				-1	Résistance aux Dom.			0

COMPÉTENCES

Combat armé 11, Combat à mains nues 12, Armes de poing 10, Commerce/trafic 14, Connaissance des organisations (contrebandiers/Crime organisé) 15, Jeu 14, Discrétion/Filature 14, Évasion 14, Furtivité/Déplacement silencieux 12, Observation 12, Survie 13, Falsification 12, Systèmes de sécurité 12, Entregent/Séduction 14.

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Cache/Planque (30 points), Matériel (30 points), rat-lynx.

ÉQUIPEMENT

10 000 sols, couteau (Dom. : 1D10+1), jeu de dés, manteau en cuir, brise-code, faux documents.

CITATIONS / CARACTÈRE

« La vie est trop courte pour en pas en profiter »
Joyeuse, rebelle, dynamique

RELATIONS

12 Contacts, 3 Alliés/Fournisseurs, 6 Opposants, 2 Ennemis.

« LIVRE 2_

LE VRAI VISAGE DE
L'ALLIANCE POLAIRE



LES SECRETS DE L'ALLIANCE POLAIRE_



Parfois, les observateurs se demandent qui dirige vraiment en Alliance Polaire tellement certaines directives semblent contradictoires ou témoignent d'une vision différente des choses. Comment, dans une nation qui paraît assez stricte, un chef militaire peut-il s'arroger le droit de régner en maître sur sa ville comme à Carak ? En fait, l'Alliance Polaire recèle de nombreux secrets et beaucoup de choses qui paraissent acquises ne sont que des leurres ou des illusions à l'image de sa capitale, la ville intérieure d'Arlis qui n'existe tout simplement pas, tout du moins pas physiquement. L'autre grande illusion de l'Alliance, c'est un pouvoir central qui serait détenu par un seul individu, le Primarque. Les choses sont beaucoup plus complexes.

LA VÉRITABLE HISTOIRE_

L'origine de l'Alliance Polaire remonte bien avant l'Exode avec un Généticien du nom de Nellion le Concepteur, qui porte d'autres titres et notamment, Nellion le Botaniste. C'est un généticien curieux de tout, dont les spécialités sont la flore, la géologie mais aussi la fusion entre l'organique et l'artificiel. Il installe sa base en plein milieu de la Dorsale de Mendeleyen pour y lancer une expérience très particulière. Disposant à l'époque des ressources illimitées de la base spatiale généticienne Enclume, Nellion modifie cette dorsale notamment grâce à des nano-machines capables d'altérer, de modeler l'environnement. Ainsi, tout ce qui est aujourd'hui la Montagne d'Arlis est en fait une structure semi-artificielle qui rehausse d'environ 1 kilomètre la dorsale à cet endroit. Cette structure n'est pas pleine mais percée d'un véritable labyrinthe de tunnels, de conduites et d'installations qui ont servi à son édification.

À l'intérieur de cet univers entièrement sous son contrôle, Nellion installe des laboratoires et ses centres de recherche au-dessus d'une gigantesque base robotisée. Le tout est surmonté par le Jardin d'Arlis où il implante de nouvelles espèces de plantes semi-organiques et quelques espèces de petits animaux inoffensifs de sa création. Androïdes et machines de tous types gèrent toutes les fonctions vitales de cette base. Puis, une fois son œuvre accomplie, il attire les mammifères marins et leur ouvre l'accès à sa montagne pour qu'ils s'en fassent un lieu de reproduction mais aussi un sanctuaire. Deux réseaux de tunnels sont créés, des réseaux dotés d'anneaux anti-pression et de poches d'air.

Parallèlement, il fait dégager un énorme complexe de cavernes à plusieurs kilomètres de profondeur, un endroit qu'il nomme Shéol, à cause de la chaleur qui y règne. Ce réseau de cavernes lui sert de laboratoire pour ses recherches sur la géologie terrestre, l'écosystème souterrain et aussi pour concevoir des espèces végétales capables de se développer sous terre. On y trouve également des puits menant à un autre réseau, naturel celui-ci, dans lequel il se débarrasse parfois des résultats de ses expériences ratées.

Une fois sa base terminée, Nellion sélectionne parmi la population humaine des individus dont la structure génétique l'intéresse afin de peupler son Jardin. Il offre à ces gens un paradis à l'abri de l'apocalypse qui se prépare. Au cours des années qui suivent, les humains apprennent à vivre dans un Éden où leurs seules activités sont de se reproduire et de cultiver la terre pour se nourrir. Le généticien vit parmi eux en s'occupant de ses précieuses plantes et en surveillant son « élevage ». L'évolution génétique de la population est inspectée par les machines. Tout individu « défectueux » est extrait du Jardin. Nellion s'en sert de cobaye pour ses expériences et/ou les transfère à Shéol pour étudier leur évolution dans ce milieu difficile. La base devient alors une sorte de représentation du paradis et de l'enfer, ce qui amuse particulièrement le maître des lieux.

Pendant des siècles, Nellion va vivre sereinement dans sa base, n'en sortant que pour assister aux conseils des généticiens. À l'époque où l'Empire touche à sa fin, son Jardin s'est mué en un véritable paradis où la population sans cesse croissante des humains le vénère comme un Dieu. Quant à Shéol, les exclus ont eux aussi formé une société précaire qui survit grâce aux plantes du généticien. Ils vivent dans un réseau de cavernes aménagées où ils récupèrent tout ce que Nellion juge bon de leur donner. Ce dernier, quand il ne travaille pas sur ses plantes, en fait, s'intéresse beaucoup plus à la capacité de survie de ces exclus qu'à la population oisive du Jardin. Régulièrement,

il leur fournit des « déchets » produits par ses installations, surtout des machines défectueuses, et les laisse même démanteler ses propres installations. Ils parviennent ainsi à survivre et à s'occuper dans cet univers éprouvant. Ils font même preuve d'un certain sens artistique en taillant la pierre et les roches qu'ils extraient. Ainsi, lors d'une visite, Nellion est surpris de découvrir des tunnels et des grottes aménagées en bidonvilles éclairés avec du matériel de récupération, mais aussi des endroits évoquant des cathédrales gothiques, l'œuvre de sculpteurs passant leur vie à tailler la roche. Mais les exclus, pour la plupart des mutants, se développent peu et manquent cruellement de sang neuf.

À cette époque, des communautés se forment dans la région d'Arlis. Nellion y voit un double intérêt. D'une part, il s'ennuie passablement et, d'autre part, il a là une occasion de fournir de nouveaux spécimens à sa ville de Shéol. Sous une autre apparence, il se met alors à colporter des rumeurs dans les stations avoisinantes concernant des trésors qui seraient dissimulés dans des cavernes secrètes dans la dorsale de Mendeleyen, les trésors fabuleux d'une base secrète de l'Alliance Azure. Pendant des années, des explorateurs vont s'intéresser à la montagne du généticien qui n'en a pas complètement fermé les accès. Au contraire, il se passionne pour ces valeureux qui relèvent tous les défis pour tenter de pénétrer dans son sanctuaire. Quelques-uns de ces aventuriers découvrent des passages non scellés menant dans le vaste labyrinthe d'installations de la montagne, mais ils sont généralement victimes des systèmes de sécurité qui les protègent ou des nano-machines modelant la pierre et qui sont encore actives dans certains endroits. Les rares individus qui parviennent jusqu'au Jardin ou jusqu'au complexe généticien, s'ils ne sont pas victimes des terribles « plantes gardiennes » de Nellion, sont épargnés par le généticien et finissent leur vie à Shéol pour y renouveler un peu le patrimoine génétique. D'autres tentent leur chance en empruntant les accès des mammifères marins. Mais ces accès abritent de terribles sentinelles, des pieuvres mécaniques capables de réduire en miettes n'importe quel petit navire. Nellion les active ou pas, selon ses caprices. Dans tous les cas de figures, personne ne revient jamais de la montagne d'Arlis et, peu à peu, plus personne n'ose s'en approcher.

À la fin du quatrième siècle, Nellion développe un grand projet nécessitant un individu doté de certaines caractéristiques génétiques précises. Il passe des années à visiter les grandes villes du monde pour tenter de trouver ce qu'il cherche. Cet individu si particulier, c'est à Équinox qu'il le trouve en la personne de Paul Quercy. Paul Quercy est un individu singulier, un idéaliste et un rêveur mais qui a le défaut de toujours croire qu'il est le seul à détenir la vérité. Il est aussi terriblement manipulateur même s'il n'en a pas vraiment conscience. C'est Nellion qui va s'arranger pour qu'il tombe sur des documents qui le pousseront, au début de l'année 397, à monter son expédition dans les régions polaires. Paul est persuadé d'y trouver des secrets enfouis et d'immenses trésors. Géologue, archéologue et spécialiste en forage, son expédition attire quelques personnes aussi idéalistes que lui, des gens qui croient au potentiel financier de l'opération, mais aussi des individus qui souhaitent quitter la ville au plus vite (généralement parce qu'ils sont recherchés par les autorités pour des trafics).

Quand il arrive à Kendal avec son équipage, il est tout d'abord accueilli chaleureusement. Il apporte ses connaissances, du matériel, son énergie, ses rêves et ses espoirs. Mais il apporte aussi des ennuis. Sous l'influence de certains de ses « compagnons » de route qui aimeraient bien tirer profit de leur nouveau foyer, il devient progressivement autoritaire, arrogant et intolérant. Il veut que toute la communauté adopte ses idées et ne supporte pas que ses dirigeants voient les choses d'un autre œil. Pendant les mois qu'il passe à Kendal, il se met à dos une grande partie de la population jusqu'à ce qu'immanquablement, on lui demande de partir. Même si cela le rend furieux, il sait qu'il n'a pas le choix. Il acquiert de vieux modules pour y loger les siens en attendant que du meilleur matériel soit acheminé d'Équinox afin de fonder la communauté de Quercy. Finalement, Paul va plutôt bien gérer cette nouvelle communauté en exploitant de riches filons et il renoue des contacts avec les communautés voisines, avec lesquelles il commerce. Même si, au fond de son cœur, il considère que leurs chefs sont des idiots qui ne comprennent rien à rien, il sait qu'il a besoin d'eux pour se développer.

À la fin de l'an 400, après plusieurs semaines de préparation, Paul lance une mission de repérage près de la montagne d'Arlis pour trouver de nouveaux filons. Il a naturellement entendu parler des légendes concernant ce secteur mais il n'y prête pas foi. Cependant, il dispose de documents et de témoignages (fournis par Nellion) qui lui laissent penser qu'Arlis recèle de grands trésors. Au cours de ces repérages, il découvre un des accès réservés aux mammifères marins et s'y engage. Ce jour-là, Nellion décide bien entendu de le laisser passer, ce qui va modeler l'avenir de l'Alliance Polaire.

Quand Paul et ses hommes font surface dans le lac du Jardin et débarquent à terre, ils sont accueillis par des plantes gardiennes, des lianes dotées d'un œil et de pétales acérés, qui les soumettent à un rayon avant de proprement calciner un des intrus. Quercy et les survivants croient leur dernière heure venue mais les plantes s'éloignent sans leur faire de mal. Ils découvrent alors un univers sauvage, un microcosme préservé, absolument fascinant qui s'étend autour d'un immense lac peuplé de dauphins et d'autres mammifères marins. Quant à Nellion, il se contente d'observer, le temps que son cobaye soit prêt pour son grand projet. Quercy et ses hommes explorent la caverne sans être inquiétés. Ils constatent qu'elle est habitée, mais toute tentative de contact avec les indigènes est contrée par les plantes gardiennes. Cependant leurs observations révèlent que ceux qui vivent ici, des hommes et des femmes d'une grande beauté, cultivent des petits champs et vénèrent une sorte de grande colonne de cristal qui traverse toute la grotte verticalement.

Quercy établit un camp de base dans la caverne et communique aux autres chefs des communautés sa découverte. Tous veulent bien entendu s'y rendre même si le mystère de la crémation d'un des premiers visiteurs en dissuade certains. Cependant l'appât du gain l'emporte sur la méfiance et ils sont nombreux à faire le voyage vers le Jardin. Chaque nouveau venu est soumis au même examen des plantes gardiennes et sur les quelques centaines d'individus qui vont s'y rendre, seules deux victimes sont à déplorer.

Au cours de la première année, Paul crée un conseil composé de ses fidèles lieutenants et de certains chefs de communautés qui acceptent désormais son autorité. Des villages sont installés dans le Jardin dont le domaine est clairement délimité par les plantes gardiennes. Ces dernières laissent à Quercy un secteur de la grotte situé près de l'accès sud du Jardin. L'accès nord est interdit et tous ceux qui tentent de l'emprunter sont tués par les pieuvres sentinelles. Dans la zone réservée aux colons, on découvre des accès à un secteur souterrain renfermant des laboratoires, des usines et des centres de recherche automatisés. Paul comprend alors qu'il a mis la main sur un dépôt généticien. Mais il a besoin de scientifiques pour en tirer profit. Comment inciter des chercheurs à se rendre dans le nord sans que les autres nations et organisations n'aient vent de sa découverte ? Il dresse une liste de noms, et il confie à ses hommes les plus fidèles la mission de se rendre sur Équinox pour tenter de convaincre certains savants, sans leur préciser la nature de leur mission, en les dédommageant grassement. Tous les scientifiques qui parviennent à Arlis comprennent très vite qu'ils n'en repartiront jamais. En découvrant le Jardin ou les laboratoires généticiens, certains s'en accommodent, à l'image d'Estvan-Josef Villax dont la fascination pour la végétation de cet endroit l'emporte sur son statut de prisonnier. C'est à cette époque que naît le Silence, un service composé des hommes les plus fidèles de Paul et qui est chargé d'éviter que ne s'ébruite ce qui se passe dans le nord. C'est également à cette époque qu'on utilise les premiers otages pour finir de convaincre les chercheurs les plus récalcitrants.

Mais dans les communautés avoisinantes, la grogne monte. Paul s'est arrogé le contrôle absolu du Jardin et cela ne plaît pas à tout le monde. La communauté de Quercy est toujours la première à bénéficier des découvertes du dépôt et certaines voix s'élèvent pour menacer d'un conflit ou, pire, de révéler l'existence du Jardin au monde entier. Paul, dans un souci de conciliation, propose alors la tenue d'un grand conseil dans le Jardin. Il soumet l'idée d'unir les communautés sous sa bannière en créant l'Union Polaire et en construisant une capitale proche de la montagne, une capitale qui accueillera la population de la communauté de Quercy et celle de toutes les communautés qui le souhaiteraient. Il promet que ceux qui se rallieront à lui profiteront

de toutes les merveilles contenues dans le dépôt. Pour appuyer ses dires, il soumet au conseil les premiers plans de machines conçues avec les données du dépôt, notamment des sondes révolutionnaires pour détecter les ressources minières enfouies. Si la majorité se rallie à sa vision, certains chefs de communautés refusent purement et simplement de renoncer à leur indépendance. Ceux qui quittent le Conseil sans autre débat ne posent pas de problèmes en échange de leur promesse de ne rien révéler. Mais quelques-uns ne se contentent pas de refuser, dont Alevert Lenchtein, le chef d'une grande communauté du sud. Après avoir quitté le Conseil, ce dernier tente de convaincre les autres de rejeter ce projet. Si Paul envisage un moment de le faire éliminer, il n'ose pas le faire. Cela ne pose cependant aucun problème de conscience à Nellion. Alevert Lenchtein est retrouvé mort d'une crise cardiaque dans son bureau quelques jours plus tard. Si certains soupçonnent Paul d'en être responsable, personne ne dit rien et certains réticents vont même jusqu'à se montrer beaucoup plus conciliants. Peu de temps après, l'Union est constituée et Paul en est déclaré président. La communauté de Quercy est entièrement démantelée et reconstituée au pied de la montagne. Certaines petites communautés transfèrent leurs modules de la même manière et d'autres les abandonnent tout simplement pour emménager dans la capitale dès qu'elle est capable de les accueillir. Puisque l'espace est limité dans le Jardin, Paul impose des règles strictes pour déterminer qui pourra ou non s'y rendre. Il met en place un quota en se basant sur la taille, la prospérité des communautés et le mérite des individus.

Pendant les années qui suivent, l'Union prospère rapidement mais de nouveaux problèmes vont se poser. Tout d'abord, les fruits et légumes qui sont cultivés dans le Jardin ne sont pas disponibles en quantité suffisante pour que tout le monde en bénéficie et cela provoque des tensions au sein de la population. De plus, au fil du temps, beaucoup commencent à critiquer et à remettre en question les règles d'attribution des places dans le Jardin. Certaines communautés s'étant développées plus rapidement que les autres exigent plus d'emplacements. Les disputes se multiplient et même les trafics pour racheter des autorisations de s'installer dans la caverne. Certains iront même jusqu'à menacer les plus petites communautés pour qu'elles leur cèdent leurs places. La discorde menace une nouvelle fois l'œuvre de Paul. Mais cette fois-ci, il en a assez de cette grogne. Il fait infiltrer par ses hommes toutes les communautés où les responsables remettent en question son autorité et fait arrêter tous les dissidents qu'il remplace par des hommes acquis à sa cause. Pour s'assurer la coopération de ceux dont il doute de la fidélité, il prend des otages. En quelques semaines, il impose sa volonté dans toute la région et transforme l'union en dictature. Pour bien signifier qu'il est désormais le seul à diriger, il fait évacuer les trois quarts de ceux qui demeurent dans le Jardin. Celui-ci n'est désormais ouvert qu'à ceux sur qui il est certain de pouvoir compter. Les scientifiques qui exploitent les richesses du dépôt sont confinés dans leurs laboratoires. Sa prise de pouvoir engendre chez Paul une certaine paranoïa qui ne fera que croître avec les années.

Lorsque se pose la question de savoir quoi faire des prisonniers, Paul fait une étrange rencontre dans le Jardin : son jardinier. Nellion vient à sa rencontre pour préparer son cobaye. Paul comprend assez rapidement qu'il est en présence de l'architecte et maître des lieux, notamment à la manière dont les plantes gardiennes se lovent autour de lui. Nellion lui offre effectivement de continuer à l'abriter dans son domaine mais, en échange, il veut ses prisonniers ainsi que certains individus dont la structure génétique l'intéresse. Il lui parle de Shéol, une prison parfaite qui a bien besoin de sang neuf. Il lui révèle également un nouvel accès aux installations situées sous le Jardin, un long tunnel s'ouvrant à flanc de montagne. Paul va passer de longues journées en compagnie du Jardinier qui va le conseiller et l'aider à affirmer son autorité. Ainsi, progressivement, il arrive à imposer un pouvoir quasi absolu et fait arrêter tous ceux qui le contestent. Mais en contrepartie, de nouvelles machines industrielles sortent chaque jour du tunnel ouvert dans la montagne, des rénovations sont lancées, des champs d'hydro-culture sont créés et, globalement, les conditions de vie des communautés rattachées à Arlis s'améliorent grandement. Aussi, la masse de la population ne voit pas vraiment d'un si mauvais œil ce pouvoir autoritaire. Une fois l'emprise de Paul bien établie, le Jardinier disparaît pour ne revenir que de temps en temps, afin de prendre livraison de prisonniers (principalement des criminels ou des opposants) et de certains indivi-

us qu'il réclame. Quant au Jardin, il devient de moins en moins accessible. Tous ceux qui exploitent le dépôt passent désormais par le nouveau tunnel. Paul y vit entouré de ses propres élus, ses fidèles d'entre les fidèles. Il quitte de moins en moins souvent sa résidence et transmet ses directives par l'intermédiaire du Conseil des Communautés.

En 411, se pose le problème du pirate Cyrion la Horde. Paul, qui n'a absolument pas prévu une telle situation, se retrouve démuni. Le dépôt n'a révélé aucun moyen de fabriquer des armes et même si les chercheurs savent que la montagne est dotée de postes de défense, ils ignorent comment y accéder ou comment les activer. Le Jardinier n'est nulle part (il n'est pas présent car occupé au Conseil des Généticiens) et il doit prendre une décision qui vaudra à l'Union la destruction de sa petite flotte. Quand le Jardinier apparaît enfin, il dit à Paul qu'il aurait dû attendre et laisser le pirate venir. C'est ce qui se produit par la suite. Le généticien révèle comment activer les formidables défenses de la base. Mais pour ne plus être pris de court, Paul lance la construction du chantier naval et ordonne la création des écoles de formation.

Quarante années vont s'écouler sans grand bouleversement et, progressivement, l'état élatique se desserre sur les communautés qui prospèrent dans la région. Paul laisse de plus en plus souvent le Conseil des Communautés prendre les décisions car il passe de plus en plus de temps avec le Jardinier qui lui permet l'accès à tout son domaine. Au cours de leurs longues discussions, Nellion va peu à peu influencer Paul. Il lui montre à quel point la vie humaine est fragile, à quel point les hommes souffrent tout au long de leur existence et, que chaque disparition est un épouvantable gâchis de connaissances et d'expériences. Il lui fait ressentir la détresse des malades et des agonisants, la fragilité de la chair. Quercy développe une véritable aversion pour la nature mortelle de l'être humain et pour cette chair qui le rend si fragile. Nellion lui parle alors de ses recherches qui l'ont conduit à créer des espèces végétales mi-organiques mi-artificielles. Pourquoi ne serait-il pas possible d'accomplir ce même prodige avec les hommes ? Quand le généticien lui propose un moyen d'y parvenir et de faire partager cette science à son peuple, Paul y voit une formidable opportunité d'entrer dans la légende et il accepte. Ce dernier ordonne que l'on consacre une partie des ressources du dépôt à trouver un moyen de créer un être artificiel dans lequel pourrait être sauvegardé un esprit humain, c'est le projet Cyborg. Paul constitue un groupe de chercheurs qui doivent permettre à ce rêve de devenir réalité. Ils ont accès aux données découvertes dans les centres de recherche de Nellion mais aussi à une réserve de cobayes dans la ville de Shéol.

Les chercheurs tentent d'abord de télécharger les esprits humains dans des corps artificiels mais ces expériences ne mènent à rien. Les esprits téléchargés demeurent sans âme, incapables de la moindre évolution, des banques de données brutes dénuées de toute vie. L'expérience, si elle est un échec, se poursuit tout de même car on s'aperçoit que ce qui est collecté est utilisable pour constituer d'importantes banques de données.

Aussi, les recherches s'orientent désormais vers un autre domaine, la conservation du cerveau et la régénération cellulaire. Cependant, Nellion se fiche éperdument de ce projet Cyborg et il ne veut pas d'individus immortels en chair et en os, une recherche déjà entreprise par d'autres que lui, notamment certains de ses frères et sœurs. Son projet, ce qu'il veut accomplir, c'est la fusion entre l'homme et la machine et notamment la fusion de Paul avec le complexe informatique de sa base. Alors autant il favorise l'accès à tout ce qui concerne la création d'un corps artificiel, autant il le bride dans le domaine de la régénération des cellules. La seule exception est la conservation du cerveau en milieu artificiel. Il faudra des années pour concevoir les premiers modèles de cyborgs et pour mettre au point la complexe intégration d'un cerveau humain dans un corps artificiel. Énormément de cobayes sont utilisés et d'innombrables expériences ratées finissent leur vie misérable à Shéol. Pendant que Paul et ses chercheurs se consacrent au projet Cyborg, Nellion travaille à la réalisation de son œuvre maîtresse. Au-dessus du Jardin, dans son sanctuaire, le généticien conçoit une machine qui, le moment venu, deviendra le cercueil de son cobaye.

En mai 460, Paul tombe gravement malade. Il est âgé et souffre d'un mal inconnu qui le fait énormément souffrir. En fait, c'est Nel-

lion qui lui inflige ce tourment pour qu'il embrasse avec sérénité et soulagement ce qu'il appelle la « fusion ». Une fois que son cobaye est prêt, le généticien fait croire que Paul est mort d'une crise cardiaque. Il récupère son corps et l'intègre à la Machine.

La Machine est un caisson de stase dans lequel le corps de Paul est relié à tout le complexe informatique de la base. Mais son esprit ne peut endurer seul une telle fusion. Il est donc connecté à un vaste dispositif que Nellion a mis des années à concevoir, la colonne psychique. Sous le cercueil, se trouve une colonne de plusieurs dizaines de mètres de haut, une sorte de colonne vertébrale reliée à Paul, où chaque vertèbre est constituée de quatre caissons contenant un être vivant endormi. Des personnes que Nellion a sélectionnées avec soin et qui alimentent Paul en énergie psychique. Ce sont des sortes de batteries qui ne connaissent aucune existence et dont l'espérance de vie se limite à une dizaine d'années. Au fur et à mesure que les personnes vieillissent, les caissons descendent le long de la colonne pour libérer les plus âgés et laisser la place à des nouveau-nés. (Voir le Paragraphe consacré à Paul et à la Machine pour plus de détails).

Pendant ce temps, l'Union Polaire continue de se développer sous le règne d'Anton Karssyr que Nellion soutient comme il l'avait fait pour Paul. Mais le généticien attend, inquiet, le résultat de son expérience. Car si l'esprit de Paul demeure bien vivant pendant quelques années, la fusion n'aboutit strictement à rien. Parallèlement, les recherches sur les cyborgs continuent toujours, mais elles se soldent par des échecs et les fruits des expériences ratées s'accumulent dans Shéol. Ses habitants, d'ailleurs, prennent l'habitude de se débarrasser de ces expérimentations dans les puits donnant sur les profondeurs de la terre. Quelques mois après son intronisation, Anton Kassyr fait d'ailleurs stopper ces recherches vaines. Puis, en 462, quelque chose se produit. Les chercheurs sont surpris de constater que les ordinateurs ont redémarré d'eux-mêmes le projet Cyborg. Des directives leur sont alors transmises pour qu'ils pratiquent systématiquement le téléchargement des esprits sur le plus grand nombre de sujets possibles afin d'alimenter les banques de données de la base et qu'ils tentent systématiquement de transformer en cyborg tout individu gravement malade ou au crépuscule de sa vie. Anton Kassyr, bouillant de rage, interpelle Nellion au sujet de toutes ces directives qu'il n'a pas données. Le généticien sait que son expérience a réussi et il fait bien comprendre à Anton qu'elle est sa place dans cette histoire, celle d'un simple exécutant. Nellion va alors demeurer dans l'ombre pendant des années à observer l'évolution de son sujet.

Paul a finalement accompli sa fusion, mais il a en fait accédé à un autre niveau de conscience. Il est assoiffé de connaissances et considère la vie avec une nouvelle perspective. Sa personnalité s'est également fragmentée en une myriade d'individualités produites par les esprits dont il se nourrit. Incapable de communiquer dans son état présent, il se fait fabriquer un corps artificiel dans lequel il projette une partie de sa conscience. Il fait immédiatement comprendre à Anton qui il est. Ce dernier n'a pas d'autre choix que de se soumettre, d'autant plus que Paul veut demeurer dans l'ombre. Anton, en tant que Primarque, régnera sur l'Alliance Polaire et Paul sur la montagne d'Arlis. À partir de cette date, seuls le Primarque et les élus seront acceptés dans le Jardin, la principale source d'esprits pour alimenter la Machine. Les autres auront accès, bien des années plus tard, à une ville souterraine qui sera le siège du pouvoir mais qui ne sera en fait qu'une illusion. Tous ceux qui s'y rendront seront projetés sans en avoir conscience dans une réalité virtuelle (voir la description d'Arlis pour le MJ).

Le programme Cyborg progresse enfin. Par l'intermédiaire d'Anton, Paul a lancé des négociations avec Amazonia pour résoudre le problème de la conservation du cerveau dans un corps artificiel. Les amazoniens apportent l'élément manquant et, en 506, naît Yllus, le premier sujet apparemment stable. Yllus survit 6 jours avant de se fracasser le crâne dans une crise de folie. Mais à partir de cette date, les cyborgs sont de plus en plus viables et c'est en 508 que « naît » le premier cyborg viable. Les chercheurs ont compris que la séparation entre l'esprit et la chair plonge les sujets dans une profonde déprime qui les pousse inmanquablement vers la folie et/ou le suicide. Trois éléments permettent alors de contrer en partie ce problème : un dispositif de sécurité qui neutralise l'idée de suicide dans l'esprit du cyborg en stimulant certaines zones précises du cerveau pour maintenir

le niveau de glucocorticoïdes à un niveau acceptable ; une connexion régulière à des bornes de rêves dans lesquelles les sujets peuvent imaginer être des individus de chair et de sang ; des esprits forts, capables d'accepter leur nouvelle nature (les soldats, soumis à des entraînements ardu, constituent d'ailleurs les sujets les plus résistants). De plus, la procédure de transformation en cyborg est totalement automatisée. Une fois la transformation opérée, les machines déterminent parmi les sujets ayant survécu lesquels sont stables ou non. Ceux qui sont stables sont déployés dans l'armée et dans les installations de la montagne. Les autres sont exilés à Shéol.

En 510, âgé de 90 ans, Anton s'effondre et sombre dans le coma. Il est déclaré officiellement mort et il est aussitôt placé en caisson de stase avant d'être transformé en cyborg. Malheureusement pour lui, il est instable et immédiatement transféré à Shéol. Alexandre Desdtresky est nommé à sa place et se soumet lui aussi au vrai pouvoir de la montagne. Il s'y soumet d'autant plus facilement que Paul se consacre entièrement à d'autres tâches, dont le renforcement de sa « nourriture » psychique et l'intensification des collectes de nouveau-nés compatibles avec la Machine. Sa soif de connaissance s'accroît d'année en année mais aussi son désir de se créer une enveloppe parfaite. Nellion s'inquiète d'ailleurs de l'évolution de son cobaye. Certaines données s'avèrent très affolantes, notamment des périodes de « rêves » auxquelles il serait sujet et au cours desquelles sa puissance psychique se manifesterait dans la réalité. Ses personnalités paraissent également se fragmenter de plus en plus. S'il semble qu'il y ait toujours une personnalité maîtresse qui corresponde à Paul, cette dernière règne sur un grand nombre d'individualités dont certaines s'incarnent dans des cyborgs avant d'être transportées à Shéol, comme si Paul se purgeait des plus tumultueuses. Il y a aussi le fait que Paul multiplie de plus en plus les directives incohérentes, comme s'il n'était pas toujours d'accord avec lui-même.

À partir de 544, Paul revient sur le devant de la scène quand le Primarque présente aux membres du Conseil Politique Restreint Alpha, le porte-parole de Paul. Nellion note une certaine stabilisation de Paul dans son incarnation présente (en tant qu'Alpha), mais cela ne le rassure pas pour autant. Il commence à se méfier de ce qu'il a créé et de l'objectif poursuivi par Paul. Dans le même temps, le Primarque annonce qu'il résidera désormais dans le Jardin. En 555, sans aucune raison évidente, Alpha se rend auprès du Primarque Alexandre et l'étouffe. Nellion assiste à la scène par l'intermédiaire de ses écrans de contrôle et il est très étonné de cette attitude, car en agissant ainsi, Alpha semble se livrer à une expérience plus qu'à autre chose. En fait, il semble être fasciné par la vie qui quitte lentement sa victime. Une fois le Primarque mort, il le voit même guetter du regard quelque chose qui s'échapperait du cadavre. A-t-il vu quelque chose ? Difficile à dire. Pendant les années qui suivent, Paul ne donne que quelques directives générales par l'intermédiaire d'Alpha et il laisse le Conseil Politique diriger. Il passe le plus clair de son temps à préparer la ville souterraine virtuelle qui se bâtit tout aussi virtuellement. Quand Paul s'incarne en Alpha, il passe le plus clair de son temps dans le Jardin d'Arlis parmi le peuple élu qui le vénère comme un dieu. En 556, il choisit même un élu de son Jardin pour devenir une sorte de prêtre, Dogme, avant de le présenter aux dirigeants de l'Alliance.

Pour le Conseil Politique restreint l'apparition de ce nouveau personnage est difficile à accepter. Tous se doutent bien que le Primarque est mort ou, tout du moins, qu'il ne règne plus. Et ils commencent sérieusement à se poser des questions sur ce qu'abrite réellement cette montagne. Ils se doutent fortement qu'Alpha, que beaucoup appellent le Dieu de la Montagne, est le véritable maître de ce sanctuaire dans lequel ils n'ont jamais mis les pieds. S'ils savent que les prisonniers finissent leurs jours dans une prison nommée Shéol, aucun d'eux ne sait véritablement ce qui s'y passe. S'ils sont au courant que les vieillards, les blessés graves et les malades sont transformés en cyborgs, ils ne savent ni où ni comment. Aussi, ils font contre mauvaise fortune bon cœur en essayant de gérer leur pays malgré tout, et surtout en dépit des directives parfois absurdes qu'on leur transmet.

La ville souterraine d'Arlis est inaugurée en 562. De cette capitale, seuls les tunnels d'accès et l'Anneau sont réels. Tout le reste n'est qu'un gigantesque complexe automatisé où les visiteurs sont « stockés » dans des cuves. À partir de cette époque, les chercheurs

travaillant dans le dépôt empruntent également l'anneau pour se rendre dans leurs laboratoires. Ils y exercent donc de manière « virtuelle ». Dans cette réalité reconstituée, Paul étudie, examine, analyse et ne se soucie guère de ce qui se passe ailleurs. Il n'est également presque plus présent au Conseil Restreint sous son apparence d'Alpha, et lorsqu'il y assiste, il se contente de trancher les désaccords entre les membres du conseil. Pendant près de 4 ans, c'est ainsi que la nation est dirigée avec un Alpha inconstant qui soutient un membre du conseil ou l'autre en fonction de ses humeurs. Il reste totalement sourd aux problèmes de plus en plus pressants qui se posent dans les villes de l'Alliance. Son inconstance est parfaitement illustrée par la crise de la Directive Exeter en 566. Malgré l'avis d'Ember Krystchef, il est décidé de conclure une alliance avec l'Hégémonie et de soutenir cette opération. Pour Ember Krystchef, c'est une absurdité. La flotte polarienne n'est pas prête et son armée terrestre vient de lancer le Projet Élite pour la conquête de la surface. Désavoué par Alpha, Ember se soumet. Mais juste après la débâcle de la bataille du Sillon de Lau Havre où l'alliance perd une flotte entière, Alpha change complètement d'avis. Il soutient toutes les initiatives d'Ember et va même jusqu'à vouloir en découdre avec l'Hégémonie malgré les conseils de sa diplomatie.

Pour Ember, c'en est trop. Il est parfaitement conscient que la nation va droit à la catastrophe si elle continue sur cette voie. Il est fatigué de ce chaos ambiant qui règne en Alliance Polaire. Or cela fait plusieurs années maintenant qu'il travaille dans l'ombre afin de prendre le pouvoir. Il prépare un coup d'état en s'appuyant sur les mercenaires qu'il infiltre partout, sur de nombreux officiers, des industriels, des politiques et son collègue au conseil, Julius Ferodrick. Tous en ont assez de cette situation et se préparent à agir.

Même si se débarrasser d'Alpha peut lui couper l'accès au dépôt, Ember est disposé à courir ce risque. Il est convaincu que l'Alliance a les ressources nécessaires pour prospérer même sans l'aide de la montagne. Mais avant toute autre chose, Ember veut savoir ce qui s'y passe. Cela fait des années qu'il paie secrètement des mercenaires, des aventuriers et des contrebandiers pour tenter d'y pénétrer. Et en 568, l'un d'eux y parvient, Prince. Ce qu'il lui révèle lui glace le sang. La ville intérieure n'existe pas ou plutôt elle n'est qu'un gigantesque complexe renfermant des milliers de caves gérées par des machines. Quant à Shéol, des dizaines de milliers de personnes et de cyborgs y survivent dans les profondeurs de la terre dans des conditions inimaginables. Il l'informe aussi que sous Shéol, s'étend un vaste labyrinthe de tunnels par lequel il est possible d'atteindre le continent. Mais dans ce labyrinthe vivent des choses sans nom.

Si Ember souhaite que tout ceci demeure secret, il ne contrôle pas Prince et il semble que ce soit ce dernier, un contrebandier avant tout, qui commence à faire circuler les rumeurs concernant l'existence d'une ville-prison sous la montagne d'Arlis. Cependant, Ember est désormais décidé à agir. Mais pour réussir, il a besoin de deux choses vitales : un leader politique originaire de l'Alliance (lui n'est qu'un étranger) et la complicité d'Helm Garad, le chef du Directoire. Pour le leader politique, il se tourne vers la famille Carak, et Anna Carak en particulier, éminemment respectée par la population. Il obtient son soutien à la condition qu'il se débarrasse de l'Amiral Piotr Selindberg une fois le coup d'état terminé. Quant à Helm Garad, il prend le risque de tout lui dévoiler (même s'il a prévu de l'assassiner si les choses tournent mal). Ember est très surpris de constater que le chef du Directoire envisageait la même chose que lui ainsi que bon nombre des membres du Conseil. L'alliance est conclue et les conspirateurs vont préparer leur putsch. Une des premières choses dont ils s'occupent, c'est de s'assurer que des membres importants de la nation soient affectés ailleurs que dans la ville souterraine dont ils se méfient désormais et où ils évitent de se rendre. Mais pour éviter d'éveiller les soupçons, les conjurés limitent cette « évacuation » à des personnes triées sur le volet.

Nellion est peu présent dans son domaine à partir de l'année 566 en raison des nombreux bouleversements liés à la Directive Exeter. Accaparé par le Conseil des Généticiens, il délaisse un peu son expérience malgré les informations inquiétantes de ses appareils de surveillance. Quand il revient en Mars 569, il se doute bien qu'il s'est passé quelque chose mais pas à ce point. Son expérience commence à échapper à tout contrôle. Ce qu'il est devenu Paul, il ne saurait le dire, mais ce dernier a multiplié les incarnations dans des corps

artificiels de plus en plus perfectionnés. Ces incarnations sont totalement délirantes. Certaines veulent éradiquer tout ce qui vit, d'autres veulent aider les hommes, d'autres encore rêvent d'une société où ne vivraient que des cyborgs, etc. Paul les détruit tout aussi rapidement qu'il les crée, comme s'il cherchait à engendrer quelque chose, mais sans y parvenir. Pour le généticien, le constat est amer : sa création est en train de perdre la raison. Cela se traduit dans la base généticienne par des dysfonctionnements de plus en plus nombreux, la ville virtuelle commence à être parasitée par des anomalies qui mettent les gens mal à l'aise, des sujets projetés dans cette ville se réveillent dans leur caisson ou sont transformés en cyborg ou bien encore sont envoyés dans Shéol sans raison logique. Nellion sait qu'il va devoir y mettre un terme surtout que Cyrull a exigé des généticiens un désengagement complet des affaires humaines. Seulement voilà, Nellion s'aperçoit qu'il a perdu le contrôle de son domaine. Au fil des années, Paul a lentement sapé tous les systèmes de sécurité installés par le généticien. Impuissant, il est désormais incapable de contrer sa création. Jusqu'en août 569, Paul continue à multiplier les expériences de création de corps et Nellion l'observe sombrer dans la démence puis, tout à coup, en septembre 569, tout change.

Pendant ce temps, en mars 569, Ember et les conjurés sont contraints de retarder leur coup d'État en raison de l'offensive corallienne. Mais dès que celle-ci s'achève, en août 569, ils décident d'agir. Le 6 septembre 569 une réunion exceptionnelle du conseil est organisée dans la ville à l'extérieur de la montagne, une réunion où doit se rendre Alpha. Mais ce dernier ne vient pas. Au lieu de cela tous les accès à la montagne se ferment sans que rien d'autre ne se passe. La montagne d'Arlis est désormais condamnée, emprisonnant dans ses entrailles des dizaines de milliers de personnes coincées dans la ville virtuelle, sans compter ceux qui croupissent dans Shéol. Sur le reste du territoire, le « coup d'État » qui n'en est pas vraiment un, se déroule sans anicroche sauf à Carak où l'Amiral Piotr Selindberg, appuyé par des éléments des forces armées, décrète la loi martiale. Il refuse en effet le nouveau gouvernement et notamment la nomination d'Anna Carak en tant que Primarque de transition. La ville est alors assiégée car Ember ne souhaite pas faire couler le sang et préfère rechercher une solution diplomatique.

Deux semaines après la fermeture des accès de la montagne, un des tunnels s'ouvre le temps qu'un petit navire en sorte. Ce navire automatisé transporte Dogme qui s'était retrouvé prisonnier de la ville virtuelle. Quand il paraît devant le conseil, il se présente comme le porte-parole du Dieu de la Montagne. Il annonce que ce dernier laissera l'Alliance Polaire agir à sa guise, mais que désormais la montagne leur est interdite. Mais le Dieu de la Montagne exige qu'il ne soit fait aucun mal à son émissaire, Dogme, qui doit être libre de répandre la parole divine. De plus, le Dieu de la Montagne réclame que l'on continue à lui sacrifier des nouveau-nés parfaits, les vieillards, les malades et tous ceux dont les Polariens veulent se débarrasser. En échange, il continuera à fournir des cyborgs à l'Alliance. Un refus d'obtempérer verra l'annihilation immédiate de toute forme de vie aux alentours de son domaine. Le Conseil n'a pas d'autres choix que de céder. Telle est la situation en Alliance Polaire vers la fin de l'année 569. Une nation en pleine réorganisation qui vit dans l'ombre d'une montagne que certains voient désormais comme un monstre dévoreur et d'autres, les adeptes de Dogme, comme le sanctuaire d'une divinité omnipotente.

Nellion est l'unique témoin de ce qui s'est passé dans la montagne. Paul est parfaitement au courant de ce qui se prépare mais, pour lui cela n'a aucune importance. Au contraire, il prend conscience qu'il n'a plus rien de commun avec ces mortels et cela le pousse à changer sa perspective. Il devance les événements et facilite même la révolte. Il sait que désormais il doit apparaître au grand jour pour ce qu'il est... un Dieu. Il détruit tous les corps dans lesquels il s'est incarné, Alpha y compris, mettant fin à la cacophonie perpétuelle qui règne dans le sanctuaire de Nellion. Devenu une sorte de colossale conscience collective, Paul est enfin parvenu à hiérarchiser toutes ses personnalités et à se définir un but. Il est désormais convaincu de sa nature divine et que c'est ainsi qu'il doit désormais être considéré. De plus, en tant que dieu, il lui incombe de créer une vie nouvelle, une hybridation parfaite entre l'homme et la machine, un être supérieur dans lequel il instillera une partie de sa conscience. C'est ce qu'il parvient à faire en décembre 569, quand naît Icône, un être mi-organique

mi-artificiel. Icône a une apparence humanoïde féminine totalement imberbe mais sans la moindre imperfection, une peau lisse et un regard totalement inhumain. Paradoxalement, Nellion est parvenu à ses fins mais il est persuadé que la création de cet être ne présage rien de bon pour l'avenir de l'humanité. Même si, pour l'instant, le généticien est impuissant, il n'en a pas fini pour autant avec son œuvre. C'est presque à regret qu'il est bien déterminé à la détruire et à faire de la Montagne du Dieu Fou, un tombeau.

LA MONTAGNE D'ARLIS

Au sommet de la montagne d'Arlis (à 100 m de profondeur) se trouve le Mont du Primarque qui abrite le Sanctuaire de Nellion. Sous le mont, 200 mètres plus bas, l'immense Jardin d'Arlis s'étend sur des kilomètres et sur une hauteur d'environ 800 mètres (de -300 à -1 100 m). En continuant à descendre, 300 mètres plus bas (de -1 400 à -1 500 mètres), un vaste niveau abrite le dépôt généticien proprement dit, avec ses laboratoires, ses usines, etc. Ce dépôt est situé

500 mètres au-dessus du Cylindre où sont stockées les dizaines de milliers de personnes emprisonnées dans la ville souterraine virtuelle d'Arlis. Le Cylindre est posé sur un réseau de machineries appelé le Socle (à 2 800 mètres de profondeur). Enfin, à 9 000 mètres de profondeur, commence le réseau de cavernes de Shéol qui donne sur le Réseau Inférieur situé à environ -10 100 mètres.

Tout autour de ce complexe vertical, la montagne est percée de multiples tunnels, puits, galeries, canalisations et passages qui constituent le labyrinthe d'Arlis.

La montagne est traversée verticalement par un ascenseur emprunté par Nellion et les androïdes, la Colonne de Cristal que l'on peut voir dans le Jardin.

LA MONTAGNE-LABYRINTHE

Comme cela a déjà été indiqué, la montagne d'Arlis est en partie artificielle et, telle une fourmière géante, elle est parcourue d'un gigantesque réseau de tunnels, puits, galeries et entrepôts qui

s'étendent tout autour des principales installations jusqu'aux flancs de la montagne. Cela forme un labyrinthe aux proportions colossales dont certaines ramifications s'enfoncent même jusqu'à Shéol. Afin que des téméraires se risquent à y pénétrer, certains accès à ces réseaux - des sas bien dissimulés dans la roche de la montagne - sont laissés ouverts. Ces accès sont tous situés à plus de 1 100 mètres de profondeur (sous le Jardin). Ceux qui parviennent à pénétrer dans la montagne par ce biais découvrent un incroyable enchevêtrement de salles, de tunnels, de puits, de conduites et d'anciennes installations techniques qui s'étendent sur des kilomètres, horizontalement ou verticalement. Comme pour les sas, certains passages sont scellés et d'autres ouverts. Il est toujours possible d'ouvrir un passage ou un sas en piratant son mécanisme d'ouverture mais la difficulté est totalement aléatoire.

Dans ce complexe labyrinthe, on peut trouver absolument tout et n'importe quoi. Des machines abandonnées, des robots et des drones désactivés, en veille ou actifs, des entrepôts où sont stockés du matériel, des cadavres de précédents explorateurs, etc. Outre le fait qu'il puisse être assez difficile de s'y repérer, on trouve de nombreux dangers, comme des chausse-trappes de toute nature, des drones ou des salles piégées. Tous ces dispositifs sont entretenus et renouvelés de manière automatique par des drones laissés ici par Nellion et dont c'est la seule fonction. Ce sont des petites araignées mécaniques qui circulent dans des gaines spécialement aménagées. Elles sont le plus souvent discrètes,



CONTINUA À DÉVOILER LES SECRETS DE L'AVANCE

même si on peut parfois entendre le bruit de leurs pattes, mais peuvent être aperçues de temps en temps en train de bricoler un système quelconque, d'activer un vieux robot ouvrier, ou de fermer un passage.

D'autres dangers rôdent dans ces sombres galeries, des créatures souterraines plus ou moins dangereuses et immondes qui s'y sont égarées mais aussi les terribles nanites utilisées pour créer une partie de la montagne. Ces dernières, qui se confondent avec la poussière quand elles sont au repos, demeurent heureusement assez rares. Dès qu'elles perçoivent un signe de vie, les nanites forment une sorte de nuage dans lequel il vaut mieux éviter d'être pris sous peine d'être littéralement pétrifié. On peut d'ailleurs croiser de temps en temps des statues remarquablement réalistes d'aventuriers qui les ont rencontrées.

En empruntant ce labyrinthe, il est possible d'atteindre le complexe de machineries autour du Jardin, celui du Cylindre central et certains accès à Shéol. Cependant, la plupart ne mènent nulle part.

LE JARDIN

Le Jardin d'Arlis est une vaste étendue qui s'étend sous la partie supérieure de la Chaîne d'Arlis. Il mesure presque 200 kilomètres de longueur sur une largeur comprise entre 15 et 70 kilomètres. En son centre, on trouve un grand lac d'une longueur maximale d'un peu plus de 100 kilomètres, d'une largeur comprise entre 3 et 36 kilomètres et d'une profondeur pouvant atteindre 200 mètres. La caverne a une hauteur maximale de 600 mètres. Tout le pourtour du jardin est constitué de falaises, pouvant culminer à 500 mètres, au sommet desquelles on peut accéder par des petits sentiers. À certains endroits de ces falaises, des cascades d'eau salée se déversent dans des petits lacs. Le lac est parsemé d'îles. La plus grande est à peu près au centre. Elle est dominée par une grande colonne lumineuse et cristalline qui descend du plafond et s'enfonce sous terre. Cette colonne permet l'accès au sanctuaire de Nellion, au-dessus du Jardin, et aux installations souterraines sous le jardin. Elle traverse toute la montagne

jusqu'à Shéol, 9 kilomètres plus bas. Le Jardin est vivement éclairé par des dispositifs solaires installés au plafond. Ces dispositifs simulent le cycle du jour et de la nuit. Il fait une température très agréable dans la caverne, comprise entre 18 et 28 degrés. L'atmosphère y est légèrement humide et des systèmes de ventilation dissimulés dans les parois font circuler l'air en courants légers et, parfois même, en vents un peu plus forts. Les falaises du Jardin, surmontées par des sentiers, ne sont qu'une façade. Elles dissimulent d'impressionnantes machineries et un vaste système de contrôle atmosphérique.

LES ACCÈS DU JARDIN

Le Jardin compte plusieurs accès. Les deux principaux sont les tunnels qui relient le lac à la mer. Leur ouverture est située à 500 mètres de profondeur mais ils s'enfoncent dans la montagne jusqu'à -1 000 mètres en un réseau de grottes sous-marines dotées de poches d'air qui court sur 12 kilomètres. Tous les 3 kilomètres, un anneau généticien anti-pression évite à la caverne d'être inondée et maintient les poches d'air spécialement prévues pour une espèce unique de dauphins vivant dans le lac. Les accès sous-marins sont assez larges pour laisser passer des petits navires mais pas plus gros que des corvettes ou des patrouilleurs. Ces accès sont, de plus, défendus par des sentinelles généticiennes, des sortes de pieuvres mécaniques redoutables. Ces sentinelles ne laissent passer que la faune sous-marine. On en compte une dizaine par accès qui, lorsqu'elles ne sont pas activées, sont nichées dans des cavités. Il est possible, bien que difficile, que des plongeurs puissent échapper à ces redoutables gardiennes. Elles scannent régulièrement leur périmètre mais pas en permanence. Une diversion peut également permettre de les attirer. Cependant, en aucun cas un véhicule quelconque ne peut leur échapper.

Outre la tour cristalline de Nellion qui permet d'accéder à toutes les installations de la montagne, le Jardin compte quelques accès menant aux laboratoires et installations généticiens situés dessous. De plus, en empruntant le labyrinthe de galeries parcourant la montagne, on peut parvenir au Jardin par les machineries dissimulées dans ses falaises.



LA FAUNE

La faune du Jardin est constituée d'énormément d'espèces de petits mammifères, reptiles, insectes et oiseaux préservés après l'Exode. Aucune de ces espèces n'est dangereuse pour l'homme. Les animaux les plus grands sont des cervidés. Le lac, en plus d'être extrêmement riche en poissons, crustacés et autres coquillages, abrite bon nombre de mammifères marins. Une espèce cependant attire l'attention, c'est le dauphin d'Arlis. C'est une espèce particulière, très proche du dauphin précédant l'apocalypse, qui est capable de respirer aussi bien l'air empoisonné de la surface que l'air sain de la caverne. Il est cependant incapable de respirer dans l'eau. Modifié génétiquement par Nellion, il participe également à l'écosystème de la grotte.

Note concernant les insectes : de nombreuses espèces d'insectes ont été introduites par Nellion dans son jardin, mais d'autres s'y sont invitées, notamment des insectes des profondeurs qui au fil des siècles ont réussi à se frayer un passage jusqu'à cet Éden. Ces bestioles ont posé de sérieux problèmes au Jardinier d'Arlis qui a développé certaines espèces de plantes spécialement pour les éradiquer.

Une surprise agréable dans cette caverne fut que l'air y était respirable. Si l'origine de l'oxygène ne fait guère de doute avec autant de plantes, la présence de CO², nécessaire aux végétaux, et d'azote était plus étonnante, puisqu'ils auraient dû être consommés par les plantes. Les parois rocheuses sont en fait aménagées et cachent toute une machinerie : outre les sources lumineuses au plafond, la voûte supérieure fait souffler un léger vent pour homogénéiser l'air. Il amène également le CO² qui provient tout simplement de l'eau (l'océan est en effet le premier piège à carbone au monde, et plus les eaux sont froides plus ce carbone descend au fond des mers avec les eaux froides). Un des facteurs participant à l'apport d'azote ne fut découvert que plus tard, lorsque les cétacés qui venaient respirer à l'abri de cette caverne furent apprivoisés et étudiés : les dauphins sont ici une variété locale, créée par Nellion. Ils sont génétiquement modifiés, disposant d'organes particuliers qui concentrent l'azote respiré à la surface. Cet azote est relâché par la respiration lorsque les dauphins respirent l'air de la caverne. C'est ainsi que la consommation d'azote est en partie compensée, et les dauphins sont un maillon indispensable à la vie dans la caverne.

-- Professeur Estvan-Josef Villax_

LA FLORE

La flore d'Arlis est une étonnante concentration d'espèces végétales issues aussi bien de forêts tempérées que de jungles tropicales. Toutes ces espèces sont modifiées génétiquement. La plupart ne présentent aucun danger pour l'homme, mais il y en a quelques-unes qu'il vaut mieux éviter. On trouve aussi des plantes assez étranges, fusion étonnante du végétal et de l'artificiel, comme l'arbre lumière, dont le tronc est parsemé de sortes de fibres optiques, la tulipe cyclope qui ouvre ses pétales pour dévoiler une sorte d'œil artificiel (un scanner environnemental), la mousse tisseuse qui se cultive elle-même avec des petites pattes métalliques, ou bien encore l'œillet gardien doté de capteurs environnementaux. Mais la plus redoutable de ces plantes biomécaniques, c'est certainement la plante gardienne, une sorte de liane dotée d'un œil et de pétales acérés. Ces plantes sont chargées de détecter et de supprimer par incinération tout danger potentiel pour le Jardin, notamment les risques viraux ou génétiques.

EXTRAIT DES NOTES DU PROFESSEUR ESTVAN-JOSEF VILLAX

L'une des caractéristiques de la grotte d'Arlis, outre ses dimensions, c'est la présence d'une nature sauvage mais aussi de secteurs cultivés. De plus, on note aussi une cohabitation étonnante entre des plantes tropicales et des espèces tempérées. Parmi les plantes de la grotte, j'ai reconnu de nombreuses espèces comme l'orge, le maïs, le millet, le sorgho, le napier, le trèfle souterrain ou bien encore la Salicorne vivace (*Sarcocornia perennis*). Beaucoup d'autres me sont inconnues et peuvent être considérées comme uniquement ornementales (ou du moins leur intérêt m'échappe) et d'autres encore n'ont aucune caractéristique remarquable.

J'ai prélevé quelques végétaux, et j'ai observé que leur système racinaire était plus développé qu'à la normale. Ainsi, les racines d'orge peuvent s'étendre jusqu'à 2 mètres de profondeur, alors que l'axe caulinaire supérieur (la tige) se réduit à une trentaine de centimètres. Après une consciencieuse étude morphologique, je suis passé à l'étude génétique. J'ai été surpris de constater une faible quantité d'ADN. De plus, toutes ces plantes sont diploïdes. Autres détails surprenants, les espèces précitées sont censées être annuelles. Or, celles de la grotte persistent. Leur croissance est très lente. Les phases de fructification et de montées en graines suivent néanmoins un cycle régulier.

Les grains récoltés sont « comestibles », mais étrangement, on en retrouve la majeure partie dans les fèces. Une aussi faible digestibilité est inattendue, alors que ces plantes étaient considérées comme les bases de l'alimentation des hommes du temps passé. La nature artificielle de ces plantes ne fait donc plus aucun doute à mes yeux.

Elles sont dotées d'un métabolisme inédit. Leur photosynthèse est assez classique mais se base sur un système Calvin-Benson de type C8 et non C4 : la réaction produit des composés de type acide-8-phosphoglycérique à 8 atomes de carbone. La photorespiration, phénomène présent chez toutes les plantes, y est absente. Quant au rendement de la photosynthèse, la faible vitesse de croissance apparente est simplement due à l'extrême densité des tissus. Déformable, ces tissus sont très résistants aux déchirures, moins à la coupe. Ils sécrètent également une cire protectrice, dont l'opacité est très réduite, et qui procure à ces organismes une protection très efficace contre les radiations (même si cela s'avère inutile dans le Jardin).

Tout comme les crassulacées, les cellules disposent également de vacuoles photosynthétiques pouvant stocker les réactifs nécessaires au métabolisme de la plante. Les photosystèmes ont également été améliorés : ils absorbent une large gamme de photons de différentes longueurs d'onde, et parviennent même à valoriser les rayons ultraviolets, ce qui, par cette voie, protège leur génome des effets agressifs de ces rayons (cela a pour conséquence de donner à ces plantes un aspect bien plus sombre que les espèces dont elles sont issues puisqu'elles absorbent beaucoup plus de lumière). Encore une fois, cette protection est inutile dans le Jardin mais semble démontrer que ces plantes ont été conçues dans un autre but.

D'autre part, une partie de l'énergie captée par les photosystèmes est dérivée dans des « électroplastides », des organites qui ont un rôle de batterie et qui ont pour fonction d'activer des mécanismes piézoélectriques (la propriété que possèdent certains corps de se polariser électriquement sous l'action d'une contrainte mécanique et, réciproquement, de se déformer lorsqu'on leur applique...

...un champ électrique ; les deux effets sont indissociables). Cela se traduit par divers procédés, comme celui permettant de réguler la taille des plantes par rapport aux conditions climatiques : la tige peut s'emboîter comme une antenne que l'on replie, afin de moins s'exposer aux tempêtes et autres orages qui sévissent à la surface (ce phénomène ne s'observe pas dans la grotte, car les conditions y sont idéales).

De même, les réseaux racinaires sont parsemés de nodules symbiotiques qui fournissent de l'azote assimilable pour la plante. En fait, ce sont de véritables usines de nanomachines. Outre une nutrition optimale de la plante, ils remplissent différentes fonctions, très variées, bien plus complexes (voir exemples, ci-après). Les réseaux racinaires ont aussi la particularité de relier les plants entre eux, permettant l'échange d'informations et de nanites entre individus de la même espèce ou d'espèces différentes. Il semble évident que le créateur de ces plantes comptait les déployer dans des milieux hostiles comme la surface.

Voici quelques espèces que j'ai pu étudier avec soin. Toutes ces plantes sont autogames : elles se fécondent elles-mêmes. Elles ne dépendent donc pas du milieu extérieur pour leur reproduction.

Arbre à pluie

Cet arbre étonnant n'existe que dans le Jardin. Avec un tronc long et fin de plus de 6 mètres, il est doté d'un feuillage important. Il absorbe l'humidité ambiante et l'eau du sol pour les filtrer et les relâcher sous forme de pluie. L'eau est parfaitement potable.

Rôle principal : purification de l'eau

Orge (*Hordeum vulgare*)

Rôle principal : Filtration et stockage des toxines

Rôles auxiliaires : capture d'organismes fongiques : les nanites récoltent les champignons pathogènes sur la surface de la plante et les transportent jusque dans des poches de fermentation. Des poches annexes collectent des échantillons, constituant une banque naturelle de génomes mycéliens. Le résultat des fermentations produit certaines molécules, en majeure partie des antifongiques. Cette espèce donne un excellent exemple du transfert d'informations entre différentes plantes, puisque si des champignons se développent sur un autre type de plante, elle est capable de lui transférer des nanites antifongiques pour s'en débarrasser.

Millet (*Penisetum glaucum*)

Rôle principal : nutrition humaine

Pousse plus vite que le sorgho, mais son rendement est moins élevé. Les essais en surface ont montré que cette plante était particulièrement adaptable, capable de pousser dans pratiquement n'importe quel milieu. Les grains récoltés sont servis en brouet.

Sorgho (*Sorghum bicolor*)

C'est un sorgho sucrier : ses grains sont très riches en sucres complexes, et peuvent être transformés en sirops, les tourteaux pouvant servir d'aliments de base pour les animaux. Cette plante résiste bien à la sécheresse et s'implante facilement.

Cette plante est pratiquement devenue la culture principale dans la grotte d'Arlis.

Rôle principal : nutrition humaine

Napier (*pennisetum purpureum*)

Cette graminée vivace peut atteindre 5 mètres de haut. Riches en silice, ses feuilles sont rigides et assez coupantes. Semées denses, elles peuvent offrir une protection aux autres plantes et organismes. Sa version polyploïde, développée par les biologistes, peut dépasser les 9 mètres.

Rôle principal : coupe-vent – protection des autres plantes.

Rôles auxiliaires : broyée et débarrassée de son excès de silice, elle peut être consommée par des ruminants.

Trèfle souterrain (*subterraneum trifolium*)

Cette plante a une particularité : une fois fécondée, ses organes reproducteurs plongent dans le sol, plantant ainsi directement les graines. Un plus grand nombre de graines survivent ainsi, mais leur diffusion s'en retrouve réduite. Ici, les graines sont différenciées en plusieurs sous-catégories : certaines sont fertiles, d'autres ne sont que des réserves de nanites, d'autres encore améliorent la structure du sol, transformant progressivement la roche en composés plus meubles. D'autres nanites sont des parasites d'insectes. Leur action la plus directe est la colonisation du système nerveux de l'insecte, en particulier ses ganglions cérébroïdes. L'insecte est ainsi aiguillé dans la direction inverse de la plante mère.

Rôle principal : fertilisation et structuration du sol, production d'humus

Rôles auxiliaires : Lutte contre les insectes souterrains

Salicorne vivace (*Sarcocornia perennis*)

La salicorne est capable de croître sur les sols salins. Elle est également comestible. Elle pousse sur tout le pourtour du bassin de la caverne d'Arlis, et sert notamment de nourriture aux cétaqués.

Rôle principal : Filtration de l'eau, maillon indispensable du cycle local de l'azote

Rôle annexe : nutrition des mammifères marins

Saule purificateur (*Salix babylonica*)

Un peu partout dans le Jardin, on trouve ces petits saules tout autour de petites étendues d'eau qu'ils purifient et dessalinisent. L'eau de ces petits lacs est parfaitement potable et constitue la principale source d'approvisionnement en eau douce avec les « arbres à pluie ».

Rôle principal : purification de l'eau

LE PEUPLE ÉLU

Le peuple élu qui vit dans le Jardin d'Arlis compte environ 20 000 individus répartis en villages de 500 à 1 000 personnes. Ces villages sont situés les plus souvent sur les rives du lac. Les indigènes y vivent sereinement passant leur temps à cultiver leurs champs ou à pêcher. Tous les habitants du jardin sont scrutés en permanence par des machines dissimulées dans la végétation dont le principal rôle est la détection des maladies, la surveillance génétique. En cas d'anomalie repérée, des androïdes médicaux sont dépêchés sur place pour régler le problème. Si d'aventure le sujet ne pouvait être soigné ou s'il représentait un danger pour le reste de la population, il est emmené

et incinéré. Cela fait plus de 1 500 ans que Nellion « cultive » ces élus dont il oriente les évolutions génétiques. Leur reproduction est entièrement contrôlée par les machines qui indiquent qui peut s'accoupler avec qui. En cas de non respect de ces indications, les machines peuvent stopper n'importe quelle grossesse ou féconder artificiellement une femelle avec les gènes qui les intéressent. Mais le processus naturel est toujours privilégié. Aucun habitant du Jardin n'est stérile, le généticien sachant identifier la clef génétique utilisée par Cyrull sur l'humanité pour provoquer la naissance des généticiens. Au cours des siècles, Nellion a apporté régulièrement de nouveaux élus à son cheptel. Tous les élus sont en outre aptes à engendrer des descendants compatibles avec la Machine que le généticien a construite pour Paul.

Intellectuellement, les élus sont des gens simples qui vénèrent la colonne lumineuse au cœur du jardin ainsi que les androïdes et machines qui viennent parfois les voir (ce qui est souvent le cas pour emmener un individu « défectueux » ou un nouveau-né destiné à la Machine). Des androïdes médicaux viennent également régulièrement les visiter en cas de blessures ou pour contrôler leur évolution génétique.

La manière d'être des élus est assez étonnante. Conditionnés depuis leur naissance par l'atmosphère de la grotte, ce sont des individus passifs, incapables de la moindre colère et de la moindre violence. Tous semblent heureux, comme soumis à des drogues garantissant une parfaite stabilité émotionnelle. En fait, lors des contrôles médicaux effectués par les machines, on leur injecte régulièrement des substances sédatives et hallucinogènes. Ceci explique que tout nouvel individu introduit dans le jardin adopte très rapidement le même comportement.

NOTE AUX MJ

Dans l'avenir de l'Alliance Polaire (voir à la fin de ce chapitre), il est fort probable que l'affrontement entre Paul et Nellion va provoquer de véritables catastrophes dans le jardin et notamment un dérèglement des systèmes de contrôle et de gestion. Cela aurait deux effets majeurs. Tout d'abord l'introduction d'animaux ou de plantes beaucoup plus dangereux. En effet, dans les installations entourant le jardin, on trouve des banques génétiques et des incubateurs capables de produire de nouvelles espèces animales (comme le loup ou le tigre) et végétales que Nellion a écarté en constituant cet Eden. Le second, prévisible, est l'arrêt des traitements de pacification des élus qui risque d'engendrer chez eux un comportement bien différent de celui qui est le leur pour l'instant. En résumé, l'Eden pourrait bien se transformer en un véritable enfer !

LE SANCTUAIRE DE NELLION ET LA SALLE DE PAUL

Creusé dans le Mont du Primarque, le sanctuaire de Nellion est un complexe circulaire de 600 mètres de diamètre et de 90 mètres de haut. Il compte 9 étages (de 1 à 9, le niveau 1 étant le plus bas) et il est surmonté d'un petit dôme transparent posé au sommet du Mont du Primarque où se trouve la salle de méditation du généticien. Ce dôme, de 20 mètres de diamètre et de 10 mètres de haut, est indétectable et invisible. Il peut également s'élever de quelques mètres au-dessus de la surface.

Le centre du complexe est percé par un puits de 10 mètres de diamètre et de 70 mètres de hauteur qui dessert les étages 2 à 8. C'est là, dans celui-ci que se trouve la Machine alimentant Paul (voir plus loin). Ce dernier est installé dans une vaste salle circulaire au niveau 9, juste au-dessus du puits. Autour de la salle de Paul, plusieurs laboratoires et salles chirurgicales automatisées sont installés, que Paul utilise pour effectuer ses expériences et concevoir ses modèles de cyborgs.

Le Sanctuaire de Nellion renferme de nombreux trésors de l'ancien temps, comme des œuvres d'art, des instruments de musique, des morceaux de monuments historiques, etc. C'est un véritable musée et on y trouve même une impressionnante collection de livres de l'ancien temps consacrés à la botanique et à la biologie. Certaines pièces, cependant, abritent des machines généticiennes souvent étonnantes mais dont l'utilité n'est pas toujours claire, comme une salle pleine de sphères en lévitation, une salle de nano-construction où Nellion peut concevoir n'importe quel appareil ou objet, une salle d'échos temporels où l'on peut discerner des événements passés, une salle des miroirs qui convertit toute image en une gerbe de faisceaux lumineux qui se réfléchissent à l'infini, etc.

Le niveau 1 du sanctuaire est un vaste laboratoire de biologie et de botanique. On y trouve des milliers de cuves renfermant des spéci-

mens de végétaux ou d'animaux en animation suspendue. Certains de ces spécimens sont des espèces naturelles préservées après l'Exode, d'autres sont de pures créations de Nellion.

Les différents niveaux du Sanctuaire de Nellion sont reliés entre eux par des ascenseurs. La grande Colonne de Cristal, que l'on peut voir dans le Jardin, part du niveau 1 du sanctuaire de Nellion. Cette colonne de 10 mètres de diamètre traverse toute la montagne jusqu'à Shéol. Elle est en fait constituée de 3 ascenseurs, 2 qui peuvent contenir 4 personnes et 1 plus spacieux généralement utilisé par les machines pour transférer du matériel entre les différents secteurs de la montagne.

Toute la structure du Sanctuaire est en Fusion B.

LE DÉPÔT

Sous le fond du lac du Jardin, 300 mètres plus bas, s'étendent des laboratoires, des centres de recherche, des usines et des salles chirurgicales automatisées. C'est un vaste complexe qui dispose d'un accès sur l'extérieur, un long tunnel semblable à ceux de l'Anneau, qui débouche à 1 500 mètres de profondeur au nord-est de la montagne. Le tunnel s'enfonce de 8 kilomètres dans la montagne, jusqu'à une zone de débarquement donnant accès au dépôt.

Le dépôt est constitué d'un réseau de salles et de couloirs répartis dans tout le volume du disque qui fait 2 km de diamètre et 100 mètres de hauteur. Certaines usines automatisées sont de grands cylindres de 100 mètres de hauteur et d'un diamètre variable tandis que les salles chirurgicales, où sont créés les cyborgs, sont de longues pièces de 100 mètres de long et de 20 mètres de large pour une hauteur de plafond de 10 mètres. Il est donc assez difficile de s'y retrouver si on ne connaît pas bien les lieux.

La plupart des usines sont à l'arrêt, mais celles qui sont opérationnelles construisent des machines, des androïdes, des équipements de forage et tout ce qui est nécessaire pour l'entretien des installations de la montagne. Tout autour de la périphérie du « niveau » le plus bas du dépôt, il y a des conduites qui évacuent les déchets jusqu'en Shéol.

LE CYLINDRE

Le Cylindre est un puits de 800 m de haut et de 600 m de diamètre dont le sommet, à 2 000 m de profondeur, constitue ce qui est censé être le port central de l'anneau. Il est situé approximativement là où devrait se trouver la ville intérieure d'Arlis. Mais à la place d'une ville, c'est un vaste complexe de 70 niveaux de 10 mètres de plafond (séparés par des inter-niveaux qui font entre 1 et 2 mètres de haut). Traversé par la Colonne de Cristal qui relie tous les secteurs de la montagne, chaque niveau abrite une seule vaste salle circulaire de 600 mètres de diamètre dans laquelle sont disposés 5 000 caissons de réalité virtuelle renfermant tous ceux et toutes celles qui se croient dans la capitale de l'Alliance. Chaque caisson est relié à des appareils de contrôle et est surveillé par des androïdes médicaux et des drones d'entretien qui vont et viennent entre les niveaux. Tout autour du cylindre, on trouve quelques passages vers les installations qui ont permis la construction du Cylindre (et donc au labyrinthe de la montagne) mais ceux-ci sont normalement scellés. Au dernier niveau du cylindre, à 2 800 mètres de profondeur, il y a des accès au Socle, accès par lesquels sont évacués les déchets, les éventuels cadavres ou tous ceux qui finiront leur vie à Shéol.

Quand un individu veut entrer à Arlis, il passe par un des tunnels d'accès de l'Anneau. Dans ce tunnel, il est soumis à un flash qui, en 1 nanoseconde, fait basculer son esprit dans le monde virtuel. Son corps est alors pris en charge par les machines qui le placent immédiatement dans une cuve renfermant un nuage de nano-machines dont la fonction est de reproduire à l'identique tout ce qui se passe dans la réalité virtuelle. Si l'individu se coupe avec une feuille de papier, les nano-particules reproduisent la coupure. Si une femme tombe enceinte, elle est fécondée artificiellement, si on déchire un vêtement, celui-ci est déchiré, si on récupère un document, il est reproduit et ajouté aux affaires de l'individu, etc. La seule exception à cette règle, c'est la mort. Si une personne meurt dans la réalité virtuelle, elle est immédiatement transférée aux usines de transformation des cyborgs.

Quand un individu veut sortir de la ville, il passe également par un des tunnels d'accès. Le corps est immédiatement extrait du caisson et programmé pour faire le lien entre l'univers virtuel et la réalité. Au moment du flash, l'individu en question retrouve ses esprits.

LE SOCLE

Le Socle est un vaste niveau circulaire automatisé de 5 kilomètres de diamètre sur 100 mètres de hauteur. Sa fonction est la régulation de la température de toute la montagne (notamment celle de Shéol), l'évacuation et le traitement des déchets et l'alimentation en énergie du Cylindre. C'est un immense complexe qui collecte l'énergie résultant de la pression de la roche à cette profondeur et au-delà. Il y règne une chaleur étouffante et le bruit constant de milliers de machines. Une multitude d'androïdes et de robots y sont déployés en permanence pour gérer toute l'installation. S'il est possible de parvenir au socle par le réseau labyrinthique de canalisations, puits et autres passages de la montagne, ce n'est pas un endroit où peuvent survivre très longtemps des hommes sans protection.

SHÉOL

Note : Shéol constitue un autre monde, une nation à part entière. Les informations présentées ci-dessous ne sont donc que fragmentaires et il est à espérer que la fascinante civilisation qui s'y est développée fera l'objet d'un supplément consacré aux profondeurs de la terre.

Shéol n'est pas vraiment une ville mais un ensemble de communautés situées à une profondeur comprise entre -9 000 et -9 900 mètres. C'est en fait un vaste réseau de cavernes et de grottes qui s'étend sur des kilomètres comme une immense fourmilière. Ce réseau n'est donc pas constitué de niveaux clairement définis situés les uns au-dessus des autres. Ici vivent plusieurs dizaines de milliers de personnes. Cette population est constituée des descendants de tous ceux qui, au fil des siècles, ont été enfermés ici, mais aussi de tous les prisonniers de l'Alliance qui y sont expédiés et surtout des cyborgs jugés non fiables par les machines (voir la partie consacrée aux cyborgs). Environ 70 % des damnés de Shéol sont des mutants.

Dans cet univers souterrain, les gens ont constitué une véritable société et se sont regroupés dans des sortes de bidonvilles généralement situés dans de grandes cavernes dans lesquelles débouchent les conduites d'évacuation des déchets. Aussi, chaque petite concentration humaine s'étend le plus souvent autour d'un tas de détritiques dans lequel la population récupère tout ce qui peut l'être. Il y a quelques exceptions, comme les communautés de Sculpteurs qui vivent dans certains secteurs qu'ils ont totalement transformés en taillant la pierre ; les communautés de Chercheurs qui se sont installées dans les anciennes installations abandonnées par Nellion et qui n'ont pas été démantelées ; les communautés de Nourriciers qui cultivent les plantes souterraines de Nellion, une des seules sources d'alimentation de Shéol et, enfin, les Puisatiers, les gardiens de l'eau.

La plus grande des communautés s'étend autour de la Colonne de Cristal traversant la montagne. Elle est située au plus près du point le plus haut de Shéol, à 9 050 mètres de profondeur, dans une vaste caverne d'1 km de diamètre et de 50 mètres de hauteur. La communauté compte environ 5 000 personnes. De cette caverne partent 12 tunnels qui s'enfoncent dans les profondeurs de la terre. La Colonne de Cristal est protégée en permanence par un champ de force qui n'est désactivé que lorsque des androïdes ou Nellion visitent les lieux. Si Nellion vient de moins en moins fréquemment, les machines, en revanche, descendent régulièrement pour y amener de nouveaux pensionnaires et des cyborgs jugés non fiables, pour effectuer des tests sur la population ou bien encore pour prendre livraison de certaines denrées produites par la population.

Le réseau souterrain s'étire horizontalement et verticalement tout autour de la caverne principale. La population est concentrée sur un secteur d'une dizaine de kilomètres de diamètre, constitué de grottes, de cavernes et de boyaux plus ou moins larges. Sur la périphérie de cette zone s'ouvrent d'autres réseaux plus ou moins

praticables dont certains peuvent mener au labyrinthe d'installations de la montagne et d'autres au Réseau Inférieur. Les accès connus au Réseau Inférieur sont surveillés car, parfois les choses qui y vivent parviennent à s'y infiltrer.

Verticalement, le réseau constituant Shéol s'enfonce sur 900 mètres avant d'atteindre le Seuil de Shéol. Ici, on trouve des sortes de puits, de failles et de passages divers qui mènent directement, 200 mètres plus bas, au Réseau Inférieur. Il existe des dizaines de ces accès sinistres larges de 2 à 20 mètres. Personnes n'aiment s'en approcher car on y entend souvent les plaintes des choses qui vivent en dessous. On s'y rend parfois pour exécuter un criminel en le jetant dedans mais sinon, il n'y a guère que les Explorateurs qui y descendent avec des échelles de cordes. Les créatures des Réseaux Inférieurs ne peuvent heureusement pas accéder facilement à Shéol par les Puits qui sont trop hauts et offrent peu de prises. Il y a cependant eu quelques précédents. L'accès le plus connu du Seuil est la caverne où débouche la Colonne de Cristal. Au centre de cette grotte d'une centaine de mètres de diamètre, se trouve un puits dans lequel les machines jettent toutes les expériences ratées de Nellion mais aussi les cyborgs inertes ou défectueux. Le puits mène au principal Charnier du Réseau Inférieur.

ÉLÉMENTS REMARQUABLES DE SHÉOL

Shéol n'est pas entièrement plongé dans les ténèbres. De nombreux secteurs sont éclairés par des cristaux luminescents et des plantes diffusant une douce lumière blanche. On utilise aussi des torches. Parfois, dans certains secteurs importants, on trouve aussi des éclairages électriques bricolés par les habitants grâce aux produits de récupération. Mais ces endroits sont rares car l'énergie est précieuse. La température moyenne du réseau souterrain est d'environ 40°C. Cette température élevée devrait l'être beaucoup plus, mais le Socle permet d'évacuer une grande partie de la chaleur. La roche est chaude au toucher et l'atmosphère est assez humide en raison de l'évaporation des sources d'eau. Ces sources se trouvent un peu partout dans des bassins où filtre l'eau souterraine.

Shéol abrite également une importante végétation souterraine, dont des champignons comestibles, mais aussi de nombreuses espèces créées par Nellion. Les fleurs lumière, le lierre nutritif, le raisin de pierre (comestible également), les mousses qui purifient l'atmosphère, etc. des dizaines d'espèces prolifèrent dans tout le réseau et constituent la base de l'alimentation des habitants de Shéol. On y trouve aussi une faune principalement constituée d'insectes (dont la plupart sont mangeables) et de petites créatures, comme le rat des profondeurs. La population se concentre dans les secteurs les plus hauts de Shéol car plus on descend moins la faune et la flore sont importantes.

L'atmosphère de Shéol est purifiée, alimentée en oxygène et débarrassée du gaz carbonique en excès par certaines plantes mais surtout par les conduites d'évacuation reliées au Socle par lesquelles se déversent une partie des déchets. On peut d'ailleurs, à proximité de ces conduites, entendre le vrombissement constant des machines de purification et de décontamination atmosphérique.

ORGANISATIONS SOCIALES DE SHÉOL

Les conditions de vie étant particulièrement pénibles, la population de Shéol vit globalement en paix. Elle est organisée en sortes de castes s'occupant de tâches précises. Les bidonvilles regroupent le gros de la population et ce sont les Recycleurs qui y règnent. Ils sont chargés de tirer profit du moindre déchet tombé par les puits. Les Nourriciers sont installés près des zones où l'on trouve la plus grande concentration d'insectes et de plantes et ils se chargent de l'alimentation. Les Puisatiers veillent sur les sources d'eau. Les Sculpteurs façonnent les cavernes en véritables cathédrales gothiques. Ils ont aussi la fonction de mineur, en extrayant de la roche tout ce qui peut être utilisé et notamment des pierres précieuses, comme des diamants, des améthystes, etc. Certains minerais et pierres précieuses ont des propriétés étonnantes à cette profondeur, comme le cristal irradiant qui dégage une vive lumière, ou le saphir étoile qui se multiplie au contact de l'air. Ces minerais sont parfois échangés par

certaines androïdes de la base qui visitent régulièrement Shéol et qui sont programmés pour ça. Les cristaux se paient en produits alimentaires, en pièces détachées, en composants divers et même en Bornes à rêve pour les cyborgs. Les Sculpteurs sont à l'origine de véritables œuvres d'art dans la ville, des sculptures minérales prodigieuses que l'on trouve un peu partout. Ils sont extrêmement respectés et constituent une caste particulière car ils ont développé une sorte de religion consacrée aux profondeurs. Ils vivent souvent à l'écart du reste de la population préférant consacrer leur vie à leurs œuvres. Ce sont également les gardiens des tombeaux et des nécropoles où l'on enferme désormais les cadavres.

LES MINEURS ET LES NANITES DE FORAGE

À 9 000 mètres de profondeur, il est quasiment impossible de forer certaines roches (celles qui subissent le plus de pression) sans un matériel adapté dont ne disposent pas les habitants de Shéol. Quand les premiers exilés ont été envoyés ici, il n'y avait donc quasiment aucun mineur ou sculpteur. Or, dans les cavernes, gisaient inertes les nanites de forage qui avaient été utilisées pour créer le réseau et qui étaient maintenant désactivées. Puis, un jour, il se produisit un étrange phénomène. Par la volonté de Nellion ou pour une autre raison, certaines se sont réactivées au contact des humains. Ces rares élus ont alors découvert qu'ils pouvaient commander à des petits groupes de nanites. Ces dernières se concentrent autour de leurs mains et leur permettent de sculpter la roche à mains nues. Mais même avec l'aide des nanites, c'est un processus lent et fastidieux. De plus, seule la roche la plus tendre peut être ainsi façonnée ou creusée. Aussi, ce lien ne permet pas de constituer des tunnels mais peut permettre d'agrandir légèrement un passage constitué d'une roche suffisamment tendre. De plus, les nanites cessent de fonctionner si on s'éloigne de plus de 20 kilomètres du cœur de Shéol (là où débouche la Colonne de Cristal). Quand un individu veut devenir sculpteur, il subit une sorte d'initiation au cours de laquelle il doit être ou non choisi par les nanites. Si elles ne se regroupent pas autour de ses mains, il devra trouver une autre profession. Pire, parfois sans qu'on en comprenne la raison, les nanites dévorent la main du postulant. Ce n'est donc pas un choix facile à faire et seuls les plus motivés se risquent à cette épreuve.

Les Soigneurs vivent dans les bidonvilles ou en compagnie des Chercheurs et des Techniciens dans les anciennes installations de Nellion. Ce sont des médecins chargés de traiter les problèmes généraux de la population. Les Chercheurs et les techniciens vivent dans des petits complexes abandonnés par Nellion. Bon nombre de ces complexes, à la création de Shéol, ont été démantelés par les premiers habitants, mais il en reste quelques-uns encore opérationnels qui ont été préservés. C'est là que l'on fabrique tous les appareils à partir des produits de récupération mais aussi que l'on tente de s'occuper du mieux possible des cyborgs endommagés. Il y a des cybernéticiens particulièrement compétents à Shéol. Parmi la caste des Chercheurs, les Alchimistes produisent des préparations étonnantes à base de plantes et de poudre de cristaux. Ces derniers ont également appris à fabriquer le composé de nutriments nécessaire à la survie des cyborgs. Ils disposent de synthétiseurs et ce sont les androïdes qui leur fournissent les composants qu'ils ne peuvent produire.

Les Gardiens et les Explorateurs ont pour première tâche de défendre Shéol contre les choses qui peuvent venir du Réseau inférieur. Il est très rare que ces choses puissent grimper par les puits du Seuil de Shéol et le plus souvent elles trouvent d'autres accès périphériques qui leur permettent de remonter vers Shéol. Les Explorateurs ont une autre tâche, pénétrer dans les Réseaux inférieurs pour les



explorer et souvent y récupérer les composants de cyborgs (et parfois même des cyborgs vivants, voir la partie consacrée aux cyborgs) qui s'y sont jetés. Mais leur mission la plus importante est certainement de trouver tous les passages permettant de rallier le continent par l'immense réseau souterrain qui s'étend entre Arlis et la côte nord de Sibérie. Malheureusement, pour l'instant, les seuls passages qu'ils ont trouvés se situent dans le Réseau Inférieur ou y passent immanquablement. Les dangers sont donc nombreux et peu de ceux qui ont tenté de fuir par ce biais y sont parvenus. Ils continuent bien entendu à explorer tous les accès possibles pour contourner le problème, mais la plupart de ceux qu'ils découvrent soit ne mènent nulle part, soit semblent remonter vers les installations labyrinthiques qui conduisent vers le sommet de la montagne et sont impraticables.

Les Juges sont chargés de régler tous les problèmes et notamment d'infliger les sanctions aux éventuels criminels. Les crimes les plus odieux à Shéol sont les vols de ressources et tout ce qui peut mettre en danger la survie des communautés, en endommageant des installations, par exemple. Les auteurs de ce genre de délit sont généralement condamnés à être jetés dans un des puits. Tuer quelqu'un est également puni, mais la sanction dépend de la situation. Si une personne en tue une autre pour un motif purement crapuleux (lui voler ses rations par exemple), on lui inflige la peine de mort. Si elle tue quelqu'un après une altercation ou un conflit personnel, la sanction peut se limiter au bannissement, aux travaux forcés ou à l'obligation de rejoindre une équipe d'exploration.

Dernière structure sociale de Shéol, le Conseil est constitué de 10 individus élus par la population et d'un cyborg élu par ses pairs. C'est le conseil qui dirige l'ensemble des communautés. Il gère également la population et chaque femme féconde désirant enfanter doit demander l'accord du Conseil. C'est aussi lui qui est chargé d'accueillir chaque nouvel exilé et de lui expliquer les règles communes. Pour les nouveaux cyborgs, c'est le Collège qui se prononce sur leur admission au sein de la communauté ou non (voir les Cyborgs de Shéol).

Notez qu'à Shéol, il n'y a quasiment aucune arme à feu ou à énergie, uniquement des armes blanches. Les rares armes à projectiles bricolées par les Ingénieurs sont détenues par les Gardiens et les Explorateurs. L'énergie est le bien le plus précieux après la nourriture. Cette énergie est réservée aux laboratoires encore fonctionnels, aux synthétiseurs des Chercheurs, aux Bornes à rêve des cyborgs, aux Explorateurs et aux Gardiens, et aux cyborgs actifs au sein de la communauté (pour la plupart, des Explorateurs et des Gardiens).

L'attribution des ressources dépend essentiellement de ce que chaque individu apporte aux communautés. Plus un individu contribue à la survie de la population plus il a accès à des ressources variées et nombreuses. Par exemple, chez les Explorateurs, ceux qui ramènent le plus de composants et de cellules d'énergie sont les plus récompensés.

Parfois, certains préfèrent fuir Shéol car ils considèrent que les règles y sont trop strictes ou parce qu'ils veulent échapper à une condamnation ou encore parce qu'ils ont été bannis. Ceux qui survivent (généralement pas très longtemps) forment souvent des petits groupes de pillards à la périphérie des communautés. Ces groupes sont dangereux et les Gardiens font tout pour s'en débarrasser.

LES CYBORGS DE SHÉOL

Présentation

Les cyborgs de Shéol peuvent appartenir à n'importe quelle caste, mais ils constituent une population à part. Toute décision concernant un cyborg (que ce soit une affaire de justice ou autre chose), est soumise à un groupe composé de 6 individus, trois humains (un chercheur, un Juge, un cybernéticien) et 3 cyborgs. Ce groupe, appelé le Collège, a pour fonction de valider des décisions concernant un cyborg, de déterminer si un cyborg est apte ou non à rester dans les communautés, de juger des crimes commis contre les cyborgs, de juger les crimes des cyborgs envers les humains et d'attribuer aux cyborgs ce dont ils ont besoin (temps de connexion

sur une Borne de rêve, cellules d'énergie, réparation, nouveaux éléments cybernétiques, seringue de nutriments, etc.)

Au sein de la société de Shéol, certaines factions d'humains n'apprécient pas les cyborgs et accusent fréquemment le Collège d'être partial. Cette défiance vis-à-vis d'eux s'explique surtout par deux problèmes majeurs : la plupart des cyborgs sains sont des Gardiens ou des Explorateurs et assurent donc la sécurité. En conséquence, on les accuse souvent de ne s'en prendre qu'aux humains ; l'autre problème, c'est le fait que de nombreux cyborgs ne sont pas soumis à l'obligation de productivité et sont laissés libres d'errer dans les tunnels ou même de rester affalés par terre pendant des jours. Cela en exaspère plus d'un... des groupes extrémistes verraient bien leur élimination systématique, car ils les accusent d'utiliser des ressources pour rien et d'être eux-mêmes des ressources sur pattes.

En fait l'inimitié qui oppose les humains aux cyborgs n'est pas récente. Les humains ont vécu à Shéol pendant des siècles avant de voir le premier cyborg. La plupart du temps, ils les désosaient et les jetaient dans les puits. Certains sont parvenus cependant à survivre ou à s'échapper et ont constitué des communautés séparées. Les accrochages entre humains et cyborgs étaient nombreux jusqu'à ce que les chefs des deux camps comprennent qu'ils avaient tout intérêt à mettre leurs ressources en commun. L'élément le plus déterminant étant le fait que les cyborgs pensaient être capables de trouver un moyen de fuir Shéol. Malgré tout, le ressentiment est encore grand chez certains membres des deux espèces.

Le traitement des cyborgs

Les cyborgs sont plusieurs milliers, mais seuls quelques centaines raisonnent sainement. En effet, la majorité d'entre eux ont été jugés défectueux lors de leur transformation (voir la partie consacrée aux cyborgs). Quand un cyborg arrive à Shéol, il est soumis au Collège. Ce dernier a pour tâche de déterminer son utilité. S'il est jugé dangereux, il est désossé et jeté dans un puits. S'il est jugé instable, on le laisse errer à sa guise dans les tunnels, en espérant qu'il finisse par stabiliser son état émotionnel. Ces cyborgs sont frappés de ce qui est appelé la Langueur, une souffrance psychologique qui les rend instables. Dans les faits, les cyborgs instables ne coûtent presque rien aux communautés. Ils sont laissés sur leur niveau d'énergie minimum et la seule chose dont ils ont besoin, c'est d'une injection de nutriments tous les 6 mois et, régulièrement, d'une dose de Rêves programmés. Le problème des cyborgs instables a toujours été un sujet de préoccupation majeur pour les habitants de Shéol. D'un côté, ceux qui parviennent à se stabiliser rejoignent la communauté et constituent un formidable atout. De l'autre, il arrive parfois qu'un cyborg devienne fou. Si dans la plupart des cas, un cyborg fou parvient à contourner son système anti-suicide pour se jeter dans les puits menant au Réseau Inférieur, dans d'autres, il devient un véritable psychopathe qui soit agresse directement les humains, soit rejoint des petits groupes de cyborgs exilés s'attaquant régulièrement aux communautés. Aussi, ils sont surveillés mais parfois, cela ne suffit pas.

Un cyborg arrivant à Shéol peut aussi être parfaitement stable. Il va alors souvent rejoindre les Gardiens et les Explorateurs. Ces cyborgs stables acceptent leur condition d'être artificiel, sont dotés d'une résistance mentale exceptionnelle et participent activement à la vie du monde souterrain. Parmi les cyborgs sains, on compte différentes personnalités parfaitement stables, dont de nombreux militaires, qui ont été condamnés à Shéol parce qu'ils se sont rebellés contre l'ordre établi. Mais on compte aussi des incarnations dont Paul s'est débarrassé et le fameux Prophète qui n'est autre qu'Anton Kassyr. Anton a mis près de 40 ans à stabiliser son état psychologique. En théorie âgé de plus de 159 ans, il a aujourd'hui les idées parfaitement claires et veut conduire le peuple de Shéol, et notamment les cyborgs, vers la liberté. Il est à l'origine (avec Prince, un autre cyborg) du mouvement des Exilés. Tous les cyborgs le reconnaissent aujourd'hui comme leur chef et il siège au Conseil. Sa principale préoccupation du moment est d'apaiser les tensions entre humains et cyborgs et de trouver un moyen d'accélérer la stabilisation mentale de ses frères instables.

LE RÉSEAU INFÉRIEUR ET LES RÉSEAUX SOUTERRAINS VERS LE CONTINENT

Le Réseau inférieur est un immense réseau souterrain qui s'étend sous la surface de la terre (les principaux passages accessibles sont situés entre -10 100 et -10 200 mètres). C'est un complexe de grottes, de cavernes et de boyaux où l'on a découvert certains passages plus ou moins étroits permettant de rejoindre la côte nord de Sibérie et même l'Île de Vrangél (où se trouve un avant-poste secret des Exilés). Il existerait d'autres passages permettant d'éviter le Réseau Inférieur, mais ils n'ont pas encore été identifiés malgré les expéditions des Explorateurs. Il n'y a pas que les puits qui mènent au Réseau Inférieur, mais aussi certains boyaux et tunnels. Il arrive parfois que des créatures les découvrent et les empruntent pour accéder à la périphérie de Shéol.

Le réseau inférieur abrite de nombreux dangers. Il y fait d'abord extrêmement chaud entre 50°C et 200°C selon les endroits et il existe bien d'autres périls : lacs de magma, poches de gaz empoisonnés, créatures souterraines, abominations des charniers, nécroplantes biocybernétiques, insectes monstrueux, nanites égarées qui continuent de forer des tunnels et tout ce qui entre en contact avec eux, etc. De plus, c'est ici que débouchent la plupart des étroites canalisations évacuant les déchets organiques et les produits toxiques, une des sources d'alimentation des créatures des profondeurs. Leurs autres sources d'alimentation sont des vers de feu (des petits vers rouges appréciant la chaleur) qui prolifèrent dans ce secteur, des mousses verdâtres qui tapissent les parois (probablement issues des déchets biologiques) et des insectes.

L'endroit le plus dangereux est situé au bas du puits dans lequel ont été jetées toutes les expériences biologiques ratées de Nellion, qu'il s'agisse de plantes, de créatures, de cyborgs dangereux ou expérimentaux (dont certains encore vivants) ou de machines expérimentales défectueuses. Cet endroit est appelé le Charnier. Au bas de tous les autres puits et failles qui mènent au Réseau Inférieur, on trouve aussi d'autres charniers plus petits, constitués par les gens qui y ont été jetés, par les cyborgs qui s'y sont suicidés mais aussi, à l'origine de Shéol, par les cadavres des habitants de Shéol. En effet, les premiers habitants se débarrassaient des corps par ces passages. Aujourd'hui, cette pratique est révolue et on préfère enfermer les cadavres dans des tombeaux et des nécropoles aménagées par les Sculpteurs.

Ces charniers ont donné vie à des choses épouvantables, des créatures effroyables nées de la fusion entre l'artificiel et l'organique. Qu'il s'agisse des nécroplantes carnivores ou des abominations biomécaniques, ces êtres errent aux abords des puits. Les terribles Moissonneurs (Créatures, page 210) en sont issus et ils ont, on ne sait comment, trouvé leur chemin vers la surface. Une de ces créatures a même attaqué Shéol par le passé et a provoqué d'importantes destructions avant d'être éliminée. Fort heureusement, la plupart du temps, les créatures du Réseau Inférieur sont plongées dans un demi-sommeil, une sorte de langueur dont elles ne sortent que lorsqu'elles détectent des intrus ou qu'elles sont réveillées par la faim.

Parvenir à franchir ce labyrinthe dantesque est possible mais extrêmement dangereux. Même s'il est tellement vaste qu'on ne rencontre pas souvent des monstres tapis dans l'obscurité, il est facile de s'y perdre et il a fallu des années aux explorateurs pour trouver des « routes » praticables dont certaines s'étirent tout de même sur plus de 1 000 km. Pour se repérer, les Explorateurs ont recours à toutes sortes de méthodes comme des plans, des balises (quand ils arrivent à en bricoler ou à en récupérer), des peintures visibles dans le noir, des encoches dans la roche, etc. Mais ces repères sont souvent détériorés et effacés par la faune locale. Il faut donc régulièrement les reconstituer. Fort heureusement, plus on progresse, plus on remonte vers la surface et moins les dangers sont présents. On peut considérer que la zone véritablement dangereuse constituée par les Réseaux Inférieurs s'étend sur un rayon d'une cinquantaine de kilomètres en prenant comme point central le repère de la Colonne de Cristal.

Malgré tout, il faut compter entre 100 et 150 jours pour faire la traversée et, pour l'instant, seuls des cyborgs y sont parvenus. Au fil des siècles, les explorateurs ont aménagé des caches et des abris

pour y stocker des provisions. Ils ont aussi découvert des portions de cavernes où il était possible de trouver de quoi se ravitailler en nourriture et en eau. Comme pour les repères, il arrive que des créatures du monde souterrain, ou des phénomènes géologiques, viennent compromettre ces caches ou ces havres. Les Explorateurs savent donc qu'il faut se montrer très prudent et ne jamais partir sans matériel pour éviter toute mauvaise surprise.

Fort heureusement pour l'avenir des gens de Shéol, deux événements récents risquent de leur être salutaire. Tout d'abord, le fait que le contrebandier Prince soit parvenu à accéder à Shéol en empruntant le réseau labyrinthique des installations de la montagne. Même s'il est presque aussi dangereux que celui du Réseau Inférieur, il a le mérite d'être moins long. Prince est un des premiers cyborgs à avoir fui le monde souterrain. C'est lui qui a fait le pari de trouver un passage dans le Réseau Inférieur et qui a effectué le premier la traversée. Mais pour revenir, plusieurs années plus tard, il est passé par la falaise sous-marine de la montagne, persuadé de pouvoir se faufiler dans le labyrinthe d'Arlis et arriver à Shéol par le haut. C'est ce qu'il est parvenu à faire en débouchant à 30 kilomètres de la communauté centrale de Shéol par un étroit tunnel dissimulé dans la roche.

Ensuite, les Exilés ont découvert coup sur coup, 2 accès aux profondeurs de la terre à partir de 2 structures englouties. La première se trouve au nord de la Mer de Sibérie, une ancienne station enfouie sous des dizaines de mètres de sédiments, bâtie à même la roche avec un prolongement souterrain de plus d'un kilomètre. C'était certainement, du temps des généticiens ou de l'Alliance Azure, un centre d'étude géologique. Quoi qu'il en soit, ces installations souterraines permettent d'accéder à un réseau de tunnels rejoignant la route empruntée par ceux qui tentent de fuir Shéol. La seconde structure est située sous le site des travaux de la gare maglev de Terrak. Des membres des Exilés, infiltrés parmi les travailleurs du site, sont parvenus à aménager un petit complexe sous la gare, qui rejoint lui aussi un des passages menant aux Réseaux Inférieurs. Les Exilés font tout pour retarder les travaux de la gare afin d'installer une base définitive qui servira d'abri aux réfugiés ou même de point de sortie. Ces 2 sites permettront de diviser quasiment par 3 la distance à parcourir pour s'échapper de Shéol.

Note : plusieurs explorateurs ont récemment aperçu dans le réseau inférieur une chose cauchemardesque, une sorte d'amas constitué de métal, de chair et de plantes, doté de plusieurs têtes, membres, gueules et griffes. Le pire est que cette chose serait intelligente et dirigerait certaines créatures. L'abomination demeure un mystère...

LES CYBORGS

À l'origine, les cyborgs mis au point par l'Alliance Polaire devaient être des êtres entièrement artificiels dans lesquels on pouvait télécharger un esprit humain. Malheureusement, les téléchargements d'esprits n'ont rien donné. Aussi, la recherche s'est dirigée vers l'implantation de cerveau humain dans un corps mécanique. Si l'opération chirurgicale permettant cette transformation a été très rapidement maîtrisée grâce à l'automatisation de la procédure, la conservation du cerveau a longtemps posé des problèmes insurmontables. C'est grâce à une collaboration avec Amazonia, disposant de fluides régénérateurs et d'une avancée considérable dans la conservation des organes, que le procédé a été finalisé. Concrètement, le cerveau humain est placé dans un caisson crânien baignant dans un nano-fluide et un bain nutritif assurant l'oxygénation du cerveau et sa conservation pendant plusieurs siècles. Grâce à ce procédé, un cyborg a une durée de vie d'environ 600 ans même si, pour certains (en fonction de l'âge principalement), elle est beaucoup plus courte. Le caisson crânien renfermant le cerveau est doté d'un connecteur nerveux sur l'arrière qui se branche sur le corps artificiel. Également à l'arrière, on trouve un petit orifice scellé destiné à recevoir une seringue spéciale qui, lorsqu'elle est introduite, maintient l'étanchéité du réceptacle. Notez que la pointe de cette seringue est isolée par une petite canule pour éviter toute contamination. Cette canule déclenche l'ouverture de l'orifice quand on l'applique dessus mais se brise dès qu'on la retire. Aussi, une seringue ne peut être utilisée qu'une fois. Cette seringue sert à alimenter le cerveau en nutriments essentiels. Le liquide injecté

est composé de glucose, de protéines, de lipides, de vitamines et de minéraux mais aussi de fluide régénérateur.

Un cyborg doit se faire une injection une fois tous les 6 mois pour fonctionner de manière optimale. S'il ne le fait pas, son état se dégrade rapidement. Dès la première semaine, il commence à avoir du mal à réfléchir, puis, les jours suivants, les troubles du comportement s'aggravent jusqu'à ce qu'il sombre dans la folie au bout d'un mois. En moyenne, la mort survient entre 2 et 3 mois après la dernière injection mais cela dépend beaucoup de la volonté du cyborg. Il n'y a pas de séquelles à redouter si l'on procède à l'injection dans un délai approximatif d'une vingtaine de jours, ensuite les dégâts sur le cerveau sont irréversibles. Cela commence par des phobies et des troubles psychologiques permanents puis par une réduction définitive de l'intelligence et de la volonté. Ces seringues contenant le précieux composé sont produites en centaines de milliers d'exemplaires et sont stockées un peu partout en Alliance Polaire. On peut en trouver au marché noir et les Exilés en détiennent des stocks importants. Notez, et c'est assez surprenant, que le contenu de ces seringues est un substitut du produit que s'injectent les Moissonneurs (Créatures, page 210). Notez aussi qu'il existe des seringues trafiquées par des criminels et dont le contenu peut être altéré avec des drogues (généralement hallucinogènes), des substances nocives, etc.

Pour fonctionner, un cyborg a besoin de 2 autres éléments. Tout d'abord de l'énergie. Chaque cyborg, grâce à son CEAG livré avec son caisson crânien, produit de manière automatique assez d'énergie pour alimenter son cerveau et fonctionner à environ 10 % de ses capacités. Le complément d'énergie est apporté par des batteries rechargeables pour les cyborgs conventionnels ou jugés défectueux. Les cyborgs militaires sont tous équipés d'un CEAG complémentaire qui leur fournit toute l'énergie dont ils ont besoin. Mais même ceux qui sont dotés de CEAG ont un emplacement pour recevoir une batterie de secours dans le cas très rare où leur CEAG tomberait en panne. Enfin, la plupart des exilés sont équipés avec un moteur MEGAR. À l'exception de ceux équipés d'un CEAG, les cyborgs doivent régulièrement soit se recharger, soit remplacer leur moteur (voir les règles de jeu pour plus de précisions).

Ensuite, les cyborgs ont besoin d'expérimenter une sorte de vie organique virtuelle. Le principal problème engendré par la transformation en cyborg, c'est la dépression massive résultant de la séparation entre l'esprit et la chair. L'homme est un être organique et non artificiel. La plupart des sujets acceptent très difficilement leur nouvelle nature. Seuls des esprits forts ou entraînés peuvent le surmonter. C'est d'ailleurs pour cette raison que les premiers sujets à avoir donné de bons résultats ont été des militaires ou des agents des services secrets. Aussi, on a conçu des bornes de rêves sur lesquels peuvent se brancher les cyborgs et grâce auxquels ils font l'expérience d'une réalité virtuelle où ils se sentent humains. En règle générale, un cyborg a besoin d'être branché environ au moins une fois tous les 10 jours pendant quelques heures pour que son état psychologique demeure stable. S'il ne le fait pas, son état psychologique se dégrade au fil des semaines jusqu'à une totale rupture psychique qui va entraîner soit une crise de folie meurtrière, soit une dépression massive. Les plus résistants peuvent tenir plus longtemps, mais même eux ont besoin de temps en temps de se plonger dans ces existences rêvées (voir règles de jeu pour plus de précisions). Comme l'accès à une borne de rêve n'est pas toujours possible (notamment pour les militaires), on a mis au point les fameux rêves programmés, destinés à l'origine aux cyborgs. Mais des stocks de ces rêves, que l'on trouve partout en Alliance Polaire, ont été revendus au marché noir et inondent désormais les plus grandes villes du monde. Modifiés par des experts, ils sont utilisables par des humains et provoquent de véritables ravages.

En théorie, un cyborg peut avoir n'importe quelle forme, puisque globalement il n'est qu'un caisson renfermant son cerveau. Cependant, les projets pour implanter des cerveaux humains dans des machines plus grosses (comme des navires ou des golems de combat) ont toujours échoué. Aussi, tous les cyborgs ont une silhouette humaine. Il semble cependant qu'il y ait un projet pour fabriquer un navire de la division Spectra où l'équipage serait entièrement remplacé par des caissons crâniens de cyborgs. Cela permettrait de construire

des navires plus légers, sans coursives et sans aucun aménagement destiné à recevoir des individus.

Le « squelette » d'un cyborg est très proche de celui d'un androïde mais il est « habillé » avec différentes prothèses et revêtements en fonction des modèles. Certaines femmes transformées sont même dotées d'un corps évoquant une silhouette féminine. Le système nerveux artificiel du cyborg ne peut, normalement, accepter qu'un seul cerveau. Une fois qu'on y a connecté un caisson crânien, une phase d'harmonisation neuronale lie définitivement le cerveau à ce système nerveux. Ce dernier enregistre la signature mentale unique d'un individu et ne peut en accepter une autre. On ne peut donc pas, en théorie, brancher un caisson crânien d'un individu sur un corps qui n'est pas le sien. Il semble cependant que certains cybernéticiens aient réussi à s'affranchir de cette limitation. Un cyborg peut modifier son corps comme il le souhaite s'il en a les moyens financiers.

Notez qu'au fil des siècles qui ont mené à la création des cyborgs, des centaines de prototypes et de modèles ont été conçus avec différents matériaux qui ont presque tous fini leur vie soit sur le Charnier des Réseaux Inférieurs, soit à Shéol. Il est possible de récupérer sur ces carcasses des matériaux et des appareils intéressants, comme des prototypes de sources d'énergie autonome, des revêtements expérimentaux comme les premiers métaux vivants, des plaques dermiques en Fusion A, etc.

LES RELIGIONS DES CYBORGS ET LE PROPHÈTE

Les cyborgs ont 3 principales religions qui s'apparentent plus à des philosophies. La première est appelée la Fusion. C'est une doctrine philosophique visant à pousser les cyborgs à accepter leur condition et même à en être fier. Ceux qui la pratiquent se voient comme les représentants d'une nouvelle forme de vie plus évoluée, plus parfaite. Les plus extrêmes vont même jusqu'à considérer les humains de chair et d'os comme des êtres inférieurs sur lesquels ils devraient régner. Ces extrémistes sont cependant extrêmement minoritaires. La Fusion s'apparente à une sorte de méthode Coué puisque la grande majorité des cyborgs qui la pratiquent ont beau clamer leur supériorité, il y a fort à parier que beaucoup renonceraient à leur corps synthétique si on leur en donnait la possibilité.

La seconde religion, plus discrète, est le Culte de la Chair. Les cyborgs qui la pratiquent vénèrent tout ce qui est organique et rêvent de redevenir des êtres de chair et de sang. Si la plupart des cyborgs de cette mouvance se contentent d'une pratique philosophique du culte, d'autres plus instables psychologiquement, vont jusqu'à collectionner des organes, des morceaux de peau, etc. Un mouvement extrémiste extrêmement minoritaire irait même jusqu'à enlever des gens pour leur voler leurs organes.

À Shéol, les cyborgs ont adopté majoritairement une troisième philosophie incarnée par le Prophète, Anton Kassyr, mais qui est principalement dérivée de la Fusion. Anton soutient l'intégration complète et égalitaire des cyborgs dans la société humaine et il veut qu'ils soient libres de vivre ou de mourir. Mais son premier objectif est de libérer le peuple de Shéol.

LA SÉLECTION DES CYBORGS

Quand un individu est transformé en cyborg, il est testé par les machines ayant effectué l'opération. Seuls 6 patients sur 10 réussissent le test de détection de l'activité neurologique. Ceux qui ne le réussissent pas sont jetés dans le réseau inférieur. Les machines se trompent parfois et jettent des cyborgs parfaitement vivants mais dont l'activité cérébrale a mis du temps à s'éveiller. Notez que l'âge d'un patient est important. Un sujet trop jeune ne dispose pas d'un cerveau assez mature pour résister à la transformation. On ne peut donc pratiquer l'opération avant un âge minimum de 13 ans. Cependant, les échecs sont nombreux sur des patients trop jeunes et c'est à partir de 20 ans qu'on obtient les meilleurs résultats. La vieillesse ne pose pas de problème majeur outre le fait que plus un sujet est âgé plus sa durée de vie en tant que cyborg peut être limitée. Ce n'est cependant pas une règle absolue puisque les scientifiques ont constaté

que le fluide régénérateur utilisé lors de l'opération, dans certains cas, redonnait au cerveau une véritable seconde jeunesse.

Parmi les patients qui ont réussi le test, environ un tiers d'entre eux sont jugés aptes à être intégrés parmi la population de l'Alliance. Ce sont les plus stables, ceux qui contrôlent parfaitement leur système artificiel. Les deux tiers restants, jugés non fiables par les machines, finissent leur vie soit à Shéol, soit dans le Charnier des Réseaux inférieurs. Ainsi, tous les sujets incapables de contrôler leur corps, ceux qui deviennent fous ou qui, d'une manière ou d'une autre peuvent représenter un danger immédiat, sont jetés dans le Charnier, vivants ou non. Ceux dont les performances sont jugées insuffisantes, ceux dont l'équilibre mental est estimé trop instable sans être dangereux ou ceux qui contrôlent mal leur corps sont enfermés à Shéol.

Notez que comme les machines se débarrassent d'un sujet en jetant tout son corps et que parfois le cyborg peut être sauvé, les habitants de Shéol se risquent souvent à descendre sur le charnier des réseaux inférieurs pour récupérer soit des pièces détachées, soit un cyborg en détresse.

LES MAUX DES CYBORGS

Le premier des maux affectant les cyborgs, c'est leur mal de vivre et la dépression qui en ont conduit plus d'un au suicide. Ils sont aujourd'hui équipés d'un dispositif neutralisant l'idée de suicide, mais qui ne règle pas leur mal-être. De plus, ce dispositif n'est pas toujours fiable et certains arrivent à le surmonter. C'est un gros problème, surtout quand un cyborg suicidaire met en danger d'autres que lui. Si certains arrivent à accepter leur état, la plupart se languissent de la chair. Même ceux qui sont équipés ou qui peuvent s'offrir des capteurs perfectionnés restituant certains sens comme le toucher ou l'odorat savent qu'ils ne sont plus qu'une parodie de vie et cela provoque de terribles dommages psychologiques. Dans de rares cas, cela engendre des comportements psychotiques extrêmement dangereux. S'il est excessivement rare qu'un cyborg massacre un humain pour lui voler ses organes et sa peau, certains développent une véritable fascination pour la chair, une fascination malsaine qui les pousse à se greffer des organes qui ne leur servent à rien et qui finissent immanquablement par pourrir. C'est un comportement assez rare dans les villes de l'Alliance puisque la sélection effectuée par les machines est censée écarter les individus trop fragiles. Mais si les machines peuvent estimer quel est le risque potentiel d'un comportement déviant, elles ne peuvent le prévoir de manière absolue. En outre, le vécu du cyborg peut considérablement affecter sa réaction psychologique. Aussi, des cyborgs sains peuvent parfaitement devenir psychotiques tandis que des cyborgs jugés instables peuvent ne jamais développer un comportement anormal. Il y a donc parfois des ratés et, à Shéol, la population s'en rend souvent compte. Les cyborgs de l'armée sont de loin les plus stables car leur mode de vie leur permet d'assouvir certaines pulsions. De plus, ils sont toujours dans l'action et, surtout, ils jouissent d'un grand respect au sein d'une famille militaire qui les considère comme des membres à part entière. Ils y bénéficient donc de toute l'aide nécessaire pour surmonter leurs problèmes. Une équipe de chercheurs de l'armée est même en train de concevoir un dispositif révolutionnaire pour les cyborgs, dispositif qui permettrait de « tromper » le cerveau afin de lui faire croire qu'il commande un corps de chair et d'os.

Ce problème psychologique est largement alimenté par un élément fondamental de la nature humaine qui est retiré aux cyborgs : le contact physique entre individus. Même la douleur disparaît... une douleur que certains en viennent à regretter. Un individu a besoin de relations charnelles ou du moins de contacts physiques avec d'autres individus. Quand on est transformé en cyborg, cette dimension de l'existence est brutalement interrompue. Le sujet ne perçoit plus qu'une infime partie de toutes les composantes d'une relation avec autrui. Et même si l'odorat ou le toucher peuvent être reconstitués artificiellement, ce n'est plus la même chose. On a beau développer des technologies tactiles de plus en plus perfectionnées, elles n'engendrent pour l'instant qu'une immense frustration. Des revêtements artificiels imitant la peau humaine à plus de 99 % ont été conçus, mais ils doivent être combinés avec l'installation d'un système nerveux artificiel extrêmement complexe qui coûte une fortune. De

plus, aussi sophistiqués que soient ces dispositifs, ils ne parviennent pas à remplacer complètement les sensations naturelles. Notez que le gouvernement s'avère quelque peu réticent à développer ce programme puisque cette enveloppe artificielle, nettement plus fragile, rendrait les cyborgs beaucoup plus vulnérables.

Or les cyborgs ont besoin de ce contact humain. C'est un fait avéré que la plupart se préoccupent encore de leur apparence et ont une forte notion d'esthétisme. Souvent, il est facile de reconnaître un cyborg femelle d'un cyborg mâle quand celui-ci a eu l'occasion de modifier sa carcasse. Le cyborg femelle privilégie fréquemment des formes souples, souvent agrémentées d'une poitrine légèrement bombée. Le cyborg mâle préfère une forme brute et impressionnante. Il arrive également fréquemment que deux individus artificiels soient attirés l'un par l'autre. Ne pouvant avoir de contacts physiques, ils ont recours à une relation très particulière, l'échange mémoriel. Quand un cyborg se connecte à une borne de rêve, il peut télécharger certains songes ou phantasmes qu'il a expérimentés. Ces éléments sont stockés dans une petite mémoire périphérique qu'il peut partager avec un autre individu. Cela demeure un palliatif mais ces échanges sont extrêmement appréciés des cyborgs.

Le second problème majeur qui affecte les cyborgs, c'est la lèpre du métal. Cette maladie est apparue récemment lorsque des cyborgs de nouvelle génération ont été déployés, dotés d'un étonnant métal légèrement chaud et souple au toucher, un métal vivant. Quelques sujets ont développé une sorte de lèpre. Les autorités les ont aussitôt remplacés (après avoir expédié les sujets défectueux sur le Charnier) et le mal semblait avoir été éradiqué... jusqu'à ce qu'il réapparaisse dans certains endroits de l'Alliance mais, cette fois-ci, en affectant les métaux plus conventionnels. Pire, quelques cas laissent penser que cette lèpre pourrait aussi toucher des êtres organiques ayant été en contact avec ce métal contaminé. Si le mal semble être apparu avec le métal vivant, il ne semble pourtant pas que ce soit à cause de lui qu'il continue à se propager. Beaucoup sont encore dotés de ce revêtement, qui améliore grandement leur condition psychologique, et ils ne sont pas atteints.

À Shéol, ce mal semble affecter exclusivement les cyborgs. Ceux qui en souffrent sont isolés dans des cavernes, comme les lépreux de l'ancien temps.

LES MÉMOIRES FANTÔMES

Les mémoires fantômes ont été découvertes accidentellement par les Exilés. À la création de cette organisation, les techniciens ont décidé d'équiper leurs cyborgs de sortes de boîtes noires pour enregistrer la totalité de leurs expériences au cours d'une mission. La boîte est directement reliée au cerveau du cyborg par le connecteur nerveux à l'arrière du boîtier crânien. Très rapidement, on découvre que ces boîtes enregistrent bien plus d'éléments qu'on ne l'aurait supposé, dont les pensées intimes du cyborg, ses souvenirs ou ses expériences passées. Mais c'est lorsqu'un de ces cyborgs trouve la mort qu'il se passe véritablement un phénomène inexplicable : la création d'une mémoire fantôme. Une telle mémoire Fantôme est un écho d'un esprit humain, une conscience partielle ou fragmentaire capturée par la boîte noire lors de la mort d'un sujet, une conscience qui se croit vivante mais qui ne l'est pas. Ce qu'elle est exactement, on l'ignore. Le plus souvent elles sont en sommeil, sommeil dont on peut les tirer pour dialoguer avec elles. Elles ne semblent pas conscientes de n'être que des mémoires désincarnées. Si on leur demande où elles se trouvent, elles décrivent toujours une scène différente, comme si elles vivaient dans leurs propres souvenirs. D'autres détaillent des environnements totalement imaginaires, des sortes de réalités virtuelles qu'elles sont capables de constituer quand on les éveille. Certaines, assez rares, parviennent même à reconstituer l'environnement réel grâce aux informations fournies par d'éventuels capteurs. Le plus extraordinaire avec ces mémoires, c'est qu'elles évoluent, elles se souviennent de leurs interlocuteurs et de nouvelles données. Cependant une Mémoire Fantôme semble incapable de s'incarner en quoi que ce soit. On ne peut donc pas lui attribuer un corps artificiel qu'elle pourrait diriger (comme les cyborgs). Son seul lien avec la réalité est établi par les éventuels capteurs auxquels serait reliée sa boîte noire. Elle est donc capable de percevoir et de comprendre des flux de données



transmises par des machines. On peut dialoguer avec elles grâce à un Connecteur Fantôme, une interface audio particulière qui se branche sur le connecteur de la boîte noire et qui fait la conversion entre des signaux audio et des signaux neuronaux. Une Mémoire Fantôme est liée à sa boîte noire. Elle ne peut être copiée ni transférée. Quand une mémoire n'est pas sollicitée pendant un certain temps, elle s'endort progressivement... tout du moins, elle ne semble plus active. Les cyborgs des Exilés font tout pour récupérer les boîtes noires de leurs compagnons tués au combat et ils se les connectent pour dialoguer avec eux grâce aux Connecteurs Fantômes. Ces mémoires font de parfaits compagnons et peuvent fournir des informations précieuses aux commandos en opération.

Cette technologie est accessible aux humains normaux qui se dotent d'un implant spécial et qui s'équipent d'un Lecteur de Mémoire Fantôme. De plus une Mémoire Fantôme peut être installée dans n'importe quelle exo-armure ou appareil.

PAUL, ICÔNE ET NELLION

Quand Paul Quercy a accepté d'être branché à la Machine, son corps a été placé dans un caisson de stase et son cerveau relié au complexe informatique de la montagne d'Arlis. Cependant, aucun cerveau humain n'aurait pu résister à une telle fusion entre l'esprit et l'artificiel. C'est pour cette raison que Nellion a conçu la Machine. C'est un immense appareil au sommet duquel se trouve le sarcophage de Paul. Ce dernier est relié à la Colonne Psychique, un dispositif de 100 mètres de haut constitué de 15 rangées de 4 caissons abritant des individus compatibles avec la signature mentale de Paul. Ces individus servent de tampon psychique et permettent à Paul de résister à la fusion. De plus, ils font office de réserve d'énergie mentale dans laquelle il peut puiser à volonté. Ce sont en fait de véritables batteries qui alimentent Paul. Mais cela provoque une accélération prodigieuse de leur vieillissement et leur vie s'écoule en une dizaine d'années. Les caissons sont mobiles. Ils descendent le long de la colonne au fur et à

mesure que les « batteries » s'épuisent. Arrivés au dernier étage, les cadavres desséchés des personnes sacrifiées sont évacués. On les remplace par des nouveau-nés et les caissons remontent afin de perpétuer le cycle. Les nouveau-nés ayant un esprit vierge Paul peut établir avec eux un lien psychique plus rapide et plus stable. Si la colonne psychique ne contenait que 40 caissons à l'origine, elle a été prolongée et elle en contient aujourd'hui 60. Paul compte bien l'agrandir encore pour augmenter sa puissance mentale.

Si les personnes sacrifiées dans les caissons ne devaient connaître, en théorie, aucune existence, il n'en est rien. En fait chaque esprit relié à celui de Paul est absorbé par ce dernier et se développe indépendamment, créant ainsi une multitude de personnalités. Paul n'est donc plus uniquement Paul Quercy, mais la somme de centaines d'esprits qui ont fusionné en un seul être. Il en reste l'esprit maître, mais se trouve influencé par ces autres personnalités, même s'il peut en « évacuer » certaines en les téléchargeant dans des cyborgs. Le résultat est un colossal composé psychique ayant atteint un autre niveau de conscience bien incompréhensible pour des humains normaux.

Il faut des années à Paul pour stabiliser son état mental et quand il y parvient, il décide que son objectif est d'assimiler la totalité de l'humanité. Pour cela, il compte bien agrandir encore la colonne Psychique et se connecter directement aux cuves de réalité virtuelle dans lesquelles sont enfermées des dizaines de milliers de personnes, pour les assimiler. Il décide également de continuer à fournir au nouveau gouvernement de l'Alliance des cyborgs mais pour servir ses propres intérêts. En effet, il en modifie certains pour qu'ils puissent être contrôlés soit par lui, soit par ses futures créations.

De plus, il a besoin d'être mobile et il décide donc d'engendrer une nouvelle forme de vie : Icône. Il fait modifier les installations autour de la colonne psychique afin d'alimenter une cuve de gestation dans laquelle il fabrique de toutes pièces un être biosynthétique parfait, dans lequel il va pouvoir insuffler une partie de sa conscience : c'est la naissance d'Icône, une extension de Paul.

Îcône est un être composé de répliques artificielles d'éléments organiques, c'est le résultat ultime de la fusion entre l'artificiel et le vivant. Chaque organe est constitué de nanomatériaux imitant à la perfection son équivalent organique. Physiquement, Îcône ressemble à un être humain (une femme dans le cas présent) sans le moindre défaut et totalement imberbe. Mais d'humain, elle n'en a que l'apparence, car ce sur-être se considère comme une divinité et voit en l'humanité une forme de vie primitive, presque abjecte, qu'elle compte bien assimiler. À l'instar de Paul, Îcône est une sorte de vampire mental capable de voler les esprits et de les assimiler mais sans l'aide de la Machine. Son objectif est d'en collecter le plus possible, non seulement parce que cela augmente ses propres capacités, mais aussi pour alimenter Paul en énergie psychique. Elle est en définitive, une sorte d'abeille butineuse dont la mission est de récolter le pollen humain pour alimenter la ruche d'Arlis. Aussi, Paul s'est attelé à la tâche de créer d'autres sur-être qu'il compte bien lâcher sur l'humanité afin d'accélérer l'assimilation. Le second en gestation, Éon, devrait être opérationnel d'ici peu.

Quant à Nellion, il hésite encore sur ce qu'il va faire. Il a perdu le contrôle de sa base et sait qu'il doit agir avec précaution. Paul contrôle tous les dispositifs de défense et certains pourraient détruire l'incarnation présente du généticien. Ce dernier n'a pas l'intention de subir la souffrance de la Reconstitution Cellulaire dans sa Nacelle de Reconstruction (tout Généticien dont l'enveloppe physique est détruite, est recréé dans une nacelle personnelle dissimulée dans un endroit qu'il est le seul à connaître). De plus, même s'il sait qu'elle est dangereuse, il est fasciné par son expérience, qui s'avère, finalement, une franche réussite et le fait qu'elle soit incontrôlable n'est... qu'un fâcheux revers. Il est conscient qu'il ne peut prendre le risque de lâcher cette chose sur l'humanité et qu'il devra à un moment ou à un autre la détruire. Mais pour l'instant rien ne presse. Cyrull a exigé le retrait des Généticiens des affaires humaines et c'est bien ce qui s'est passé puisque Paul a fermé les accès à la montagne. Aussi Nellion a le temps de voir venir. Quand il l'aura décidé, il sera temps pour lui de clore définitivement ce chapitre... de clore définitivement la montagne.

L'AVENIR DE L'ALLIANCE POLAIRE_

Le pseudo coup d'État ne va pas changer grand-chose dans l'imédiat en Alliance Polaire. Mis à part quelques modifications dans l'équilibre des pouvoirs, les conditions de vie de la population resteront pour l'instant les mêmes. Cependant, l'Alliance peut désormais compter sur un pouvoir politique qui ne sera pas parasité par des décisions incohérentes. Mais le prix à payer pour cette relative autonomie est lourd : des centaines de scientifiques, des hommes d'affaires et des milliers de membres du personnel étatique sont désormais prisonniers de la montagne. Même si le Conseil avait pris soin d'évacuer discrètement certains des plus indispensables, en les réaffectant à d'autres postes hors de la ville intérieure, ils n'ont pas eu le temps de sauver tout le monde. Les chercheurs de l'Alliance n'ont plus accès aux informations du dépôt et la ville extérieure d'Arlis vit sous la menace permanente d'une annihilation des mains du Dieu de la Montagne dont personne ne sait exactement ce qu'il est.

Avant toute réforme en profondeur, le conseil doit stabiliser la situation, apporter l'unité sur tout le territoire, en réglant le problème à Carak par exemple, en rétablissant les services de l'État, etc. Aussi, en attendant, on continuera à envoyer les vieillards, les infirmes, les blessés et les dissidents dans la montagne d'Arlis pour ne pas défier la puissance qui y réside, mais surtout pour continuer à obtenir des cyborgs. Même si le conseil scientifique pense disposer de suffisamment de données pour pouvoir fabriquer ses propres laboratoires de transformation dans les prochains mois, seule la montagne permet pour l'instant leur création.

Stabiliser la situation pour parvenir à redresser la société est une tâche immense. Si on pouvait croire à un moment donné qu'avec son développement actuel et la technologie à laquelle elle a accès, l'Alliance Polaire pouvait dans un avenir proche écraser les autres nations, c'était là aussi une illusion. La nation du Primarque est au

bord du gouffre. Le développement réalisé ces dernières années sur ordre d'Alpha a épuisé les matières premières, poussé les capacités de production de l'Alliance à leur maximum et encore plus ses capacités humaines, mais il a aussi eu un impact catastrophique sur le climat. De plus, même si cette nation est dotée de la science de la transmutation, elle ne peut fournir assez pour répondre à la demande. Ainsi, des chantiers importants, comme le lanceur orbital, les chantiers navals ou la construction des nouvelles cités se heurtent à deux problèmes majeurs : le manque de main-d'œuvre qualifiée et le manque de matières premières. Dans plusieurs bases militaro-industrielles, les responsables constatent l'épuisement de leurs gisements et peinent à en trouver d'autres. Et dans l'armée, les approvisionnements ne suivent pas. On a de plus en plus d'engins en panne en attente de pièces détachées qui ne viennent pas.

Autre problème, la corruption endémique qui gangrène cette nation. La plupart des individus ayant une quelconque once de pouvoir sont corrompus, que ce soit dans l'industrie, dans les services de sécurité ou bien au gouvernement. Les grands industriels se comportent comme des mafieux, organisant des trafics de toutes sortes et détournent des matières premières pour les revendre à des organisations étrangères. Et la pénurie de matières premières commence à susciter des tensions entre ces groupes et organisations qui pourraient se livrer de véritables guerres pour le contrôle des ressources. Même le prestigieux président de Magiar réduit ses coûts en lésinant sur la qualité des matériaux utilisés. On commence à recenser de par le monde plusieurs défauts de fabrication sur les drones de cette entreprise.

Et la tension monte dans la société, les mouvements de rébellion se multiplient et s'organisent avec, en leur sein, des techniciens compétents à même de déjouer la technologie de surveillance du Directoire. Si le « coup d'État » peut éventuellement calmer les plus modérés, le nouveau conseil doit prendre des mesures draconiennes pour stopper la grogne sous peine de voir des insurrections armées éclater dans plusieurs villes.

Et il y a la Montagne d'Arlis. Son bouclage, la prise en otages de dizaines de milliers de personnes, l'existence du « Dieu » qui y vit et dont Dogme apporte la sainte parole. Même si la population ne le sait pas encore, des rumeurs commencent à circuler concernant la si belle capitale de l'Alliance qui ne serait qu'une illusion et l'existence dans les profondeurs de la terre de tout un peuple survivant dans d'effroyables conditions. Toutes ces informations se répandent ou se répandront dans le fond des océans et nul ne sait ce qu'elles provoqueront comme bouleversements. Quant au mouvement des Exilés, si le nouveau gouvernement ne change pas le statut des cyborgs, il ne pourra que s'amplifier.

Les membres du conseil vont donc devoir prendre des décisions rapides en commençant par régler le problème à Carak. C'est impératif pour éviter une guerre civile, quitte à négocier avec l'Amiral Piotr Selindberg (ou s'en débarrasser définitivement si cela n'est pas possible). Il est aussi urgent que les diplomates apaisent les tensions internationales, que ce soit avec l'Hégémonie ou l'Union Méditerranéenne. Mais une des priorités va être de rationaliser l'effort industriel et, certainement, d'abandonner certains chantiers ou pôles de recherche.

Quant au Dieu de la Montagne, les membres du conseil et notamment Ember Krystchef, ne sont pas disposés à demeurer éternellement dans l'ombre d'une menace inconnue capable d'éradiquer la capitale sous-marine de l'Alliance. Aussi, ils comptent bien tenter de l'infiltrer par tous les moyens possibles et de trouver un moyen à se débarrasser de ce qui y règne, quitte à anéantir le dépôt. Ainsi, des stratèges de l'armée sont en train d'envisager toutes les opérations possibles, dont certaines prévoient même l'utilisation d'une arme atomique à l'intérieur du complexe. Bien entendu, toutes les solutions qui permettront de récupérer le dépôt et de libérer les gens emprisonnés seront privilégiées. Le conseil n'hésitera pas à faire appel à des aventuriers et à des mercenaires pour s'aventurer dans la montagne, une bonne source d'aventures. Shéol pourrait d'ailleurs lui fournir un moyen d'y parvenir. Puisqu'une ville existe juste sous la montagne pourquoi ne pas l'utiliser comme base d'opérations. Aussi, il est probable que dans un proche avenir, on assiste à un étrange bal-

let entre ceux qui veulent fuir Shéol et ceux qui veulent y pénétrer. Ce sera l'occasion de rencontrer le fameux Prophète et peut-être même de passer des accords avec lui, surtout quand le conseil découvrira qu'il s'agit d'un des plus grands dirigeants historiques de l'Alliance. Quant aux cyborgs fournis par le Dieu de la Montagne, les membres du Conseil se méfient d'eux et exigent qu'ils soient inspectés sous toutes les coutures avant d'être déployés. Mais, en définitive, c'est l'affrontement entre Nellion et Paul qui sera décisif dans cette affaire.

Le conseil doit réformer la nation mais ne nous y trompons pas, quoi qu'il advienne, l'Alliance restera une nation avec un régime fort et une présence de plus en plus massive de l'armée. Si les gouvernants cherchent pour l'instant à apaiser les tensions internationales, cela ne signifie pas qu'ils ne chercheront pas à en découdre plus tard, surtout avec l'Union Méditerranéenne pour le contrôle des ressources des terres émergées d'Europe et des mers du nord. Parmi les membres du Conseil, Ember Krystchef est certainement le plus influent et, fort heureusement pour la nation, c'est un homme qui aime ce pays qui l'a accueilli et qui aime sa population. Même s'il n'a aucune envie d'être un dictateur, ce n'est cependant pas un tendre et il est prêt à pousser le conseil à prendre des mesures draconiennes si les choses ne vont pas dans son sens.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES SUR L'ALLIANCE POLAIRE

RELATIONS AVEC LES AUTRES NATIONS ET FACTIONS

Amazonia : les deux rumeurs concernant cette nation sont exactes. C'est grâce à Amazonia qu'a été mis au point le « bain nutritif » qui a permis la conservation des cerveaux des cyborgs. De plus, la collaboration entre les deux nations continue dans le domaine des plantes organiques biosynthétiques et des maladies rares.

Culte du Trident : en Alliance Polaire, tout individu soupçonné de pouvoir libérer l'effet Polaris est arrêté et enfermé dans une station ultra-secrète à 100 milles marins d'Arlis, la station Ipsos. Ils y sont plongés dans un coma artificiel tandis que des scientifiques les étudient afin de déterminer s'il est possible de les utiliser pour avoir accès à l'énergie du Flux et pouvoir en faire une source d'énergie inépuisable. Ce programme porte le nom de Programme Prométhée. Bref, il vaut mieux éviter d'être porteur de la mutation Polaris en Alliance Polaire.

En ce qui concerne l'envoi du navire monastère à Arlis, le coup d'État a quelque peu bouleversé le programme. Loin d'annuler, les nouveaux dirigeants de l'Alliance multiplient les contacts avec le Culte. Paulus a été mandaté pour aborder avec Déméter les problèmes auxquels sont confrontés les Polariens et notamment la menace inconnue tapie au cœur de la montagne d'Arlis.

Enclave de fer : il n'existe effectivement aucun contact avec l'Enclave. Cependant, les troupes de cette organisation ne mènent pour l'instant aucune opération contre celles de l'Alliance Polaire. En revanche, plusieurs espions de l'Enclave ont infiltré les laboratoires de recherche polariens.

Ligue Rouge : le nouveau régime veut consolider son partenariat avec la Ligue au cas où les négociations avec l'Hégémonie seraient vouées à l'échec. Aussi, les échanges entre les deux nations vont s'intensifier dans les années à venir.

Hégémonie : le nouveau régime cherche à apaiser la tension en Baie d'Udson. L'Alliance Polaire a clairement suffisamment de problèmes en interne pour tenter d'éviter une guerre. Cependant, la situation risque de prendre une tournure bien différente quand les chefs de Maul et Udson annonceront l'alliance des deux communautés au sein d'une nouvelle nation indépendante. Il semble cependant qu'une telle alliance pourrait être l'occasion pour les deux grandes nations de se sortir d'un problème épineux sans perdre la face.

République du Corail : la naissance de l'Empire du Corail ne préoccupe pas pour l'instant le nouveau régime polarien. Ses dirigeants y voient même une opportunité de faire table rase du passé et de négocier de nouveaux accords économiques.

Royaume de l'Indus : le Royaume de l'Indus abrite effectivement une base en surface des Exilés. L'invasion de l'Empire du Corail a cependant interrompu le ravitaillement dont les Exilés bénéficiaient. Ces derniers ont d'ailleurs décidé de se replier dans des installations plus au nord en attendant que la situation se stabilise.

Royaumes pirates : le nouveau gouvernement polarien, et surtout Ember Krystchef, veut récupérer Gellor l'Infirmes et le convaincre de se rallier à l'Alliance avec sa confrérie. Ember admire Gellor qu'il considère comme un des plus grands capitaines encore en vie. Il veut que cet homme forme les marins de l'Alliance.

Union Méditerranéenne : ce n'est certainement pas un changement de régime qui va pouvoir apaiser la tension entre les deux nations. Les accrochages se multiplient aussi bien dans les mers du nord que sur terre. Le nouveau gouvernement veut surtout temporiser le temps de réorganiser la nation et de régler les problèmes présents. Mais, il y a fort à parier qu'un jour ou l'autre, il y aura un conflit majeur entre les deux pays.

ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ

LE PRIMARQUE

La nouvelle Primarque est désormais Anna Carak qui est chargée de faire la transition entre l'ancien et le nouveau régime. Elle a la confiance du peuple, mais se heurte à un problème majeur, le gouverneur de Carak, l'Amiral Piotr Selindberg, qui s'avère plus difficile que prévu à écarter.

LE CONSEIL POLITIQUE

Le Conseil Politique dirige le pays. Il n'a pas changé puisque les conspirateurs ont mis devant le fait accompli leurs collègues plus timorés. Ces derniers n'ont pas eu d'autre choix que d'accepter la nouvelle situation. Tous d'ailleurs s'en accommodent plutôt bien. Le porte-parole du Primarque n'existe plus et Dogme n'est plus admis au conseil.

DOGME

Le service Dogme pose un sérieux problème au Conseil, surtout à cause de l'individu qui se trouve à sa tête. Aussi, il a été décidé de le démanteler. Désormais, tout ce qui concerne la recherche des dépôts génétiques ou azuréens et l'étude des artefacts génétiques est rattaché au Conseil Scientifique. Dogme ne désigne donc plus maintenant que l'illuminé propageant la parole divine du Dieu de la montagne. Il contrôle encore une milice qui regroupe les éléments les plus fanatisés des agents de La Main du Primarque et des militaires des Phalanges Noires. Cette nouvelle faction, appelée la Main de Dogme, constitue désormais une sorte de culte de fanatiques dont la seule ambition est de constituer une véritable religion consacrée au Dieu de la Montagne. Elle n'a officiellement aucun pouvoir, mais ses membres constituent une menace permanente qui grandit au sein de l'Alliance Polaire. Cependant, si l'émissaire du Dieu de la Montagne est intouchable, il n'en va pas de même pour les membres de sa secte. Contrairement à ce que prétend la rumeur, Dogme n'a strictement rien à voir avec les Frères des Abysses.

LES ÉLUS DE LA MONTAGNE SOUS-MARINE D'ARLIS

Le destin des presque 200 000 personnes de la ville souterraine est désormais entre les mains de Paul. Il contrôle entièrement la réalité virtuelle dans laquelle ils sont plongés et compte bien les ajouter tous à sa conscience collective. Fort heureusement, bon nombre des membres essentiels de la nation n'étaient pas dans la ville lors du bouclage puisqu'ils avaient été affectés à différentes tâches extérieures par le Conseil, au moment de préparer le coup d'État. Mais un grand

nombre de scientifiques sont restés coincés ainsi que les familles de presque tous les dirigeants.

Quant aux élus du Jardin, ils continuent leur vie paisible en attendant le résultat de l'affrontement futur entre Nellion et Paul.

La rumeur évoquant un réseau permettant d'accéder à la ville intérieure est fausse. C'est en fait un groupe criminel qui la propage. Les candidats qui donnent tout ce qu'ils ont pour réaliser leur rêve sont en réalité vendus à des boucaniers.

LES CYBORGS

Le statut des cyborgs est un des principaux problèmes que doit régler le nouveau Conseil. Si une trêve peut être signée avec les Exilés, ce sera uniquement si leurs conditions de vie s'améliorent. L'exemple de la parfaite intégration des cyborgs au sein de l'armée pourrait servir de base à un futur statut plus appréciable pour cette frange de la population. De même, il est envisagé que le choix d'être transformé en cyborgs soit enfin donné aux gens au lieu d'être imposé systématiquement. C'est déjà le cas dans l'armée qui, en plus des transformations d'office, a développé un programme de volontariat.

LA VIE EN ALLIANCE POLAIRE

MORT ET INHUMATION

La Procédure de Conservation permet bien entendu de conserver un corps jusqu'à ce qu'il soit transféré dans la montagne d'Arlis où il sera transformé en Cyborg. La victime ne reçoit aucun soin et elle est directement prise en charge par les machines.

Quant aux cadavres, ils sont bien incinérés... où servent de cobayes pour la formation des chirurgiens.

RELIGION

Dogme est en train de poser les bases d'une religion entièrement consacrée au Dieu de la Montagne (et non plus au Primarque) en s'appuyant sur les fanatiques qu'il avait déjà sous son contrôle. Si ces derniers n'ont plus aucun pouvoir officiel au sein des communautés, ils font preuve de prosélytisme et comptent bien infiltrer toutes les organisations étatiques ou locales.

TECHNOLOGIE

ÉNERGIE ÉLECTRIQUE

Dans tous les domaines techniques, l'Alliance consomme d'immenses quantités d'énergie et encore plus pour la fabrication de leurs matériaux aussi avancés (transmutation, procédés par frittage de poudre, etc.). On a donc une chaîne de fabrication dont les besoins en courant sont absolument astronomiques. Or, même si l'Alliance Polaire dispose de grandes quantités de gaz et de pétrole, les besoins en énergie sont si énormes, que l'intégralité de ses réserves serait probablement épuisée depuis longtemps si elle avait eu besoin de s'en servir. Fort heureusement, en mettant la main sur de la technologie généticienne, les Polariens tombent sur les plans de fabrication du CEAG (Capteur d'Énergie Ambiante Généticien). Cet appareil « improbable » capte l'énergie ambiante quel que soit l'environnement et la restitue sous la forme d'électricité. Il peut ainsi extraire de l'énergie des variations de températures, des courants sous-marins, du vent, des différentes longueurs d'onde du spectre solaire, des ondes sonores, radio ou électromagnétiques, etc. et même de l'énergie du flux. Bien évidemment, la fabrication du premier CEAG de taille conséquente sera un véritable cauchemar et il faudra 10 ans aux Polariens pour y arriver.

Mais à partir du moment où le premier CEAG est construit, tout s'accélère. Les Polariens peuvent alors fabriquer de manière industrielle les matériaux « ultra-pointus » qui sont indispensables au fonctionnement d'un CEAG, ce qui permet de concevoir un second CEAG, puis un troisième, etc. jusqu'à ce qu'ils aient un nombre suffisant de ces appareils pour construire des CEAG vraiment massifs. Au final, les Polariens ont déployé sur leur territoire, aussi bien à la sur-

face que sous l'eau, un réseau de centrales électriques à base de CEAG, complètement automatisées. Ce sont des monstres d'une puissance de 10 000 MW (GP-I1) pour les plus petites et d'une puissance de 100 000 MW (GP-J1) pour les plus gros (ceux qui se trouvent près des usines de fabrication des matériaux avancés). En plus du réacteur, ces centrales embarquent de gigantesque supercondensateurs qui permettent d'absorber les pics de courant jusqu'à 10 fois plus importants que la puissance du réacteur, pendant une demi-heure au maximum.

Les centrales sont interconnectées entre elles par des câbles supraconducteurs enchâssés dans des gaines blindées, ceci afin de mieux répartir la demande électrique et de palier la défaillance temporaire d'une des centrales (événement rarissime) ou l'arrêt temporaire de l'une d'entre elles pour maintenance (événement assez rare).

Chaque centrale se trouve au cœur d'une station de défense au blindage épais – une structure cubique d'un noir « absolu » et dont l'arête mesure 25,5 m (pour la plus petite) et 55 m (pour la plus grosse). Sur 5 de ses faces, on trouve des ouvertures en forme de grille assez larges pour laisser passer les événements climatiques. Elle est protégée par plusieurs puissants champs de force et « absorbants » dont les zones d'effets se recouvrent légèrement (pour plus de redondance) et par des dizaines de tourelles d'armes à énergie (L, H et N) alimentées par le CEAG. Les armes à énergie ont donc une autonomie illimitée. Les versions sous-marines de ces centrales ne sont pas pressurisées, à l'exception notable du poste de contrôle.

PUISSANCES MAJEURES EN RÉPUBLIQUE

VIRGO NÉRIS, COORDINATEUR DIPLOMATIQUE

Virgo est un des membres du conseil qui a été mis devant le fait accompli lors du coup d'État. Le choix était alors clair, il se pliait au nouvel ordre ou il était éliminé. Même si Helm Garrad aurait bien voulu s'en débarrasser à l'occasion de la prise de pouvoir du conseil, il a été décidé de maintenir le plus possible les équipes en place. Cependant, Helm ne lui fait pas confiance et le fait surveiller. Et il n'a peut-être pas tort. Virgo dispose bien de ses propres espions et assassins et il est effectivement à la tête de nombreux trafics. De plus comme il n'est pas homme à mettre tous ses œufs dans le même panier, et qu'il ne sait pas ce que réserve l'avenir à l'Alliance, il entretient des relations secrètes avec Dogme. Malgré tout, Helm Garrad n'attend qu'une seule déconvenue diplomatique pour réclamer sa tête.

DOGME

Dogme est né dans le Jardin d'Arlis. Mais il naît différent des autres, avec une peau brunie, une morphologie plus massive et totalement imberbe. Alors que les androïdes médicaux estiment que c'est un incident génétique qui doit être transféré à Shéol, Paul décide en lui un potentiel intéressant et ordonne qu'il soit épargné. Il est isolé des autres sur l'île de la Colonne de Cristal et il est élevé par des androïdes. À chaque fois que la population du Jardin se rend sur l'île pour vénérer la Colonne de Cristal, elle voit ce petit garçon qui, dès son plus jeune âge est doté d'un charisme extraordinaire. Totalement voué au Dieu de la Montagne, il devient une sorte de prêtre-ermite capable d'instiller en chacun un véritable fanatisme religieux. C'est à l'âge de 30 ans qu'Alpha le choisit pour répandre le culte du Primarque en Alliance Polaire. Pendant le Coup d'état, Paul le contacte au sein de la réalité virtuelle et se présente comme le véritable Dieu qui réside ici. Il lui explique que le Primarque n'était que son exécuteur et que la Primarque actuelle a renoncé à s'inscrire dans le chemin divin qu'il avait choisi. Aussi, une fois libéré de la Montagne, c'est bien la parole divine du Dieu de la Montagne qu'il va répandre, en accusant à demi-mot le gouvernement actuel d'avoir renoncé à l'Éden. Dogme ne vit que pour servir sa religion, c'est un illuminé qui est prêt à tout pour accomplir sa mission. Il considère tous ceux qui n'embrassent pas ses idéaux comme des mécréants qu'il faut éliminer. Il ignore totalement que la ville intérieure d'Arlis n'est qu'une simulation.

ÉCHO 6, CHEF DU BUREAU DE GESTION DES ANDROÏDES MILITAIRES ET COORDINATEUR STRATÉGIQUE

Loérik Desdtresky est l'un des derniers descendants du Primarque Alexandre, mais il ne veut surtout pas que cela se sache. À 30 ans, las de porter le nom du Primarque, il disparaît mystérieusement. En fait, sous un faux nom, il s'est porté volontaire pour être transformé en cyborg. La stratégie et l'armée constituent aujourd'hui ses seules raisons de vivre.

YOREK PETRARK, RESPONSABLE DU PROJET ÉLITE

Si Yorek n'est pas une machine, il en a la mentalité. Pour lui, la vie n'a aucune signification et seules comptent ses recherches. Il n'a aucune empathie et les rumeurs le concernant sont vraies. Pour lui, les expérimentations sur des êtres vivants sont nécessaires et elles ne lui posent aucun problème moral.

SYVAL HORODINE, DÉLÉGUÉ DU DIRECTOIRE AUX AFFAIRES DE DISSIDENCE

Après le coup d'État, Syval a reçu comme instructions de tenter de négocier avec les groupes dissidents pour leur faire déposer les armes. Autant dire que cela l'a quelque peu troublé puisque c'est plutôt dans le domaine de la répression qu'il excelle. On lui a cependant clairement indiqué que si des groupes dissidents refusaient toute négociation, il serait libre d'agir à sa guise.

PAOLUS, AMBASSADEUR DE L'ALLIANCE POLAIRE SUR ÉQUINOXE

Paulus a largement soutenu le coup d'État même s'il regrette que le conseil n'en ait pas profité pour se débarrasser de Virgo Nériss. C'est aussi un partisan du dialogue entre les nations et de l'instauration d'une paix durable au fond des océans. Il entretient des relations étroites avec Déméter et Olaf Falton (dont il ignore la véritable nature). Lors de l'attaque d'Équinoxe par Conscience, c'est lui qui fait envoyer les robots de combat de l'Alliance pour défendre la cité.

ISTYRINÉA AZENDYSS, AMBASSADRICE DE L'ALLIANCE POLAIRE À AMAZONIA

La principale tâche d'Istyrinéa est de coordonner la collaboration entre l'Alliance et Amazonia dans le domaine génétique, végétal et épidémiologique. Depuis l'apparition de la mystérieuse maladie liée au métal, elle est en étroite collaboration avec Xen, dont les chercheurs tentent de comprendre l'origine de ce mal mystérieux.

PRÉSENCE

Présence est le résultat d'une manifestation inconsciente de Paul, une sorte de rêve qu'il projette certainement par le biais du Flux. C'est une manifestation assez rare qui est soit bénéfique (quand son rêve est agréable), soit destructrice (quand il fait un cauchemar). En théorie ses projections peuvent se manifester n'importe où dans le monde mais, pour l'instant, il n'y a qu'en Alliance Polaire qu'elles ont lieu.

ALEC VOLARGIS, DIRECTEUR DE MAGIAR

Alec Volargis rêve d'une liberté totale dans le domaine du commerce mondial. La politique l'ennuie profondément et les crises régulières entre les nations le mettent hors de lui. Il a de nombreux contacts en Union Méditerranéenne et c'est pour cette raison que le Conseil lui a demandé de soutenir les initiatives diplomatiques visant à apaiser la situation entre les deux nations. C'est une initiative qu'il apprécie particulièrement. Il est exact qu'il finance de nombreux réseaux de contrebandiers, mais si la politique commerciale de l'Alliance devait changer, il pourrait éventuellement réduire cette activité.

LE PRINCE

Prince est le premier cyborg à avoir fui Shéol il y a une vingtaine d'années après avoir longtemps discuté avec Anton Kassyr et défini les bases du mouvement des Exilés. Il a ouvert la voix à d'autres cyborgs. C'est avec eux et des partisans humains qu'il va constituer au fil des années, les réseaux de contrebande pour faire fuir les cyborgs prisonniers de l'Alliance. Avant sa transformation, Prince se nommait Anna Feliss et c'était une jeune aventurière idéaliste. Contrairement à beaucoup de femmes qui adaptent leur apparence de machine pour avoir un aspect féminin, Anna a totalement rejeté sa nature sexuée. Elle ne se considère ni homme, ni femme, mais uniquement machine. Une fois le mouvement des Exilés constitué et solide, elle a pris ses distances avec ce mouvement, car elle est plus avide d'aventure qu'autre chose. Elle est aussi particulièrement inconstante et a tendance à ne jamais savoir se taire. Aussi, même si elle continue à faire fuir des cyborgs grâce à son réseau, elle a préféré limiter le plus possible ses liens avec les Exilés pour ne trahir aucun secret.

Une des choses qui lui tenait le plus à cœur, c'était de trouver un passage vers Shéol à partir de l'extérieur de la montagne d'Arlis. C'est en 568 qu'elle y parvient enfin, après un séjour de 6 semaines dans les entrailles du massif. Malheureusement, le chemin qu'elle a pris est difficilement praticable dans le sens inverse. Aussi, après s'être longtemps entretenue avec Anton Kassyr, elle repart par les souterrains et atteint deux mois plus tard la base secrète de la Mer de Sibérie. Elle reprend aussitôt son activité de contrebandier et, comme à son habitude, se vante de son exploit. C'est ce qui attire l'attention d'Ember Krystchef qui cherche depuis des années des informations sur ce qui se passe dans la montagne. Par l'intermédiaire de ses agents, il demande à la rencontrer personnellement. Prince, méfiante, s'entoure de toutes les précautions possibles pour éviter de tomber dans un piège et accepte. Heureusement pour elle, Ember ne veut pas la capturer. Lui aussi s'entoure de précautions et notamment, il fait neutraliser les hommes de Prince censés la couvrir. Le rendez-vous se déroule dans un bar d'Arlis. Ember lui propose de l'amnistier totalement en échange de toutes les informations qu'elle a sur les installations dans les profondeurs de la montagne. Prince lui révèle alors tout ce qu'elle sait sans toutefois dévoiler ses liens avec les Exilés. Après l'entretien, on lui rend ses hommes de mains sérieusement groggy mais elle est laissée libre de partir. Ember est un homme de parole.

LES EXILÉS

C'est Prince et Anton Kassyr qui sont à l'origine du mouvement des Exilés mais ce ne sont pas eux qui le dirigent actuellement. Anton est toujours à Shéol et Prince est bien trop inconstante pour diriger un tel mouvement. Non, le mouvement des Exilés est dirigé par Joseph Aultario, le cofondateur de Magiar et par Démos (Hector Revschick de son vrai nom). Démos était un ancien officier cyborg de l'Alliance extrêmement respecté, soi-disant tué au cours d'une opération. Joseph est à l'origine du financement du mouvement et s'occupe des réseaux de Passeurs. Il bénéficie également de certains appuis dans la société, comme Francis Den, le Directeur de Psyon. Démos, quant à lui, se charge des opérations terrestres. Le mouvement regroupe aujourd'hui de nombreux humains, cyborgs et mutants dispersés dans des bases secrètes situées sur toute la côte nord de Sibérie, et au sud jusqu'au Royaume de l'Indus. Les Exilés ont aussi de nombreux agents infiltrés dans la société civile et dans l'armée.

INDEX

Index est une organisation clandestine dirigée par un jeune homme de trente ans, Cylure Garrad, le fils d'Helm Garrad, le Coordinateur du Directoire. Idéaliste à l'extrême, il ne supporte pas le pouvoir autoritaire de l'Alliance et déteste son père. Mais il continue à entretenir des relations avec lui pour obtenir des informations. Doté d'un esprit aussi brillant que Helm, c'est un génie de l'informatique. Il a décidé de dévoiler les secrets cachés par les dirigeants et a fondé Index en Alliance Polaire. Il s'est entouré pour cela d'un véritable réseau d'informateurs et de jeunes idéalistes pensant comme lui. Index et Prince n'ont aucune relation.

COMA

Cette organisation existe bel et bien. C'est un groupe criminel qui vend des gens aux chercheurs désireux de mener quelques expérimentations non officielles. Le groupe est dirigé par une certaine Istanya Stenick, une marchande exerçant à Iagna.

BRAIN ID

Gunt Tellar n'a jamais autorisé la moindre expérience sur des exclus des bas-fonds.

CORTEX EN ALLIANCE POLAIRE

Malgré tous ses efforts, Cortex n'a jamais pu accéder aux installations intérieures de la montagne d'Arlis. Notez aussi que Cortex a peu d'influence en Alliance Polaire où elle ne dispose que de quelques laboratoires.

KARAK IND.

Hugh Karak vend effectivement une partie de sa production à des réseaux de contrebandiers. Il est ambitieux et aime particulièrement le pouvoir et l'argent.

LAÏCAL IND.

Igor Soulonvka est victime de la lèpre du métal dont il essaie de découvrir la nature exacte et surtout un remède. Il s'est volontairement isolé dans un de ses laboratoires et seule Alnasia Silure est autorisée à le voir.

PSYON

Psyon dispose de tout un département consacré aux cyborgs. On y effectue des recherches sur de nouveaux équipements, sur « l'humanisation » des cyborgs, en développant des peaux synthétiques, des systèmes nerveux artificiels, etc. De plus, c'est cette société qui est sur le point d'offrir à l'Alliance son procédé autonome de transformation en cyborgs (pour l'instant limité à la montagne d'Arlis). Francis Den est un sympathisant du mouvement des Exilés auquel il fournit du matériel.

SHAFT CORP.

Le département Énergie est chargé de la fabrication des Capteurs d'énergie Ambiante Généticiens (CEAG).

VIVES NOIRES

Ce que peu de gens savent au sujet de Nastia Raven et d'Angus Melok (le chef de l'Escadre Fantôme méditerranéenne), c'est qu'ils ont été amants. Ils s'apprécient encore beaucoup et cette rivalité est pour eux un jeu. Mais il ne faut pas s'y tromper, aucun des deux n'hésitera à envoyer l'autre par le fond si nécessaire.

LES RÉGIONS STRATÉGIQUES

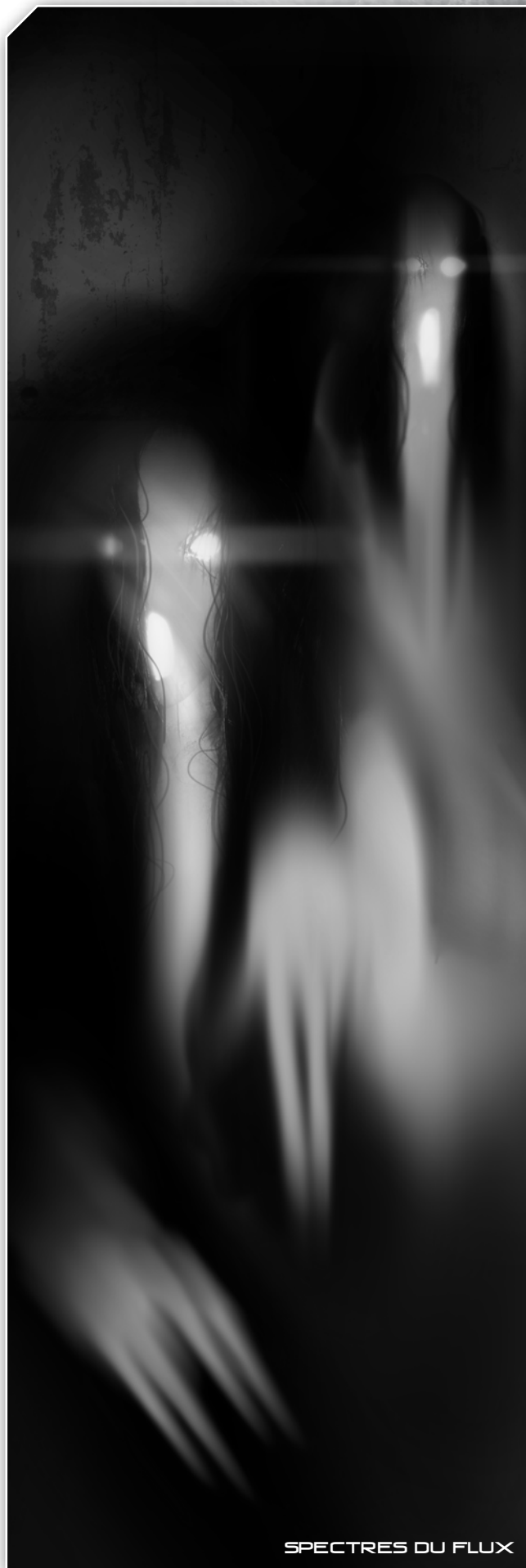
ARLIS

Ogan Lesrov : le pauvre Ogan est stérile, même s'il refuse de l'admettre puisque son souhait le plus cher est d'avoir des enfants. Cependant, il s'est auto-convaincu et croit en ses mensonges. Quand les accès à la montagne ont été fermés, il a été atterré car il est persuadé que sa famille est prisonnière de la ville intérieure.

Osterberg/Accès : le groupe Accès est dirigé par Osterberg dit « la Clef ».

Interface : Interface est un petit groupe de jeunes informaticiens et techniciens qui travaillent pour Index. Mais ce dernier a pris ses distances avec eux car ils sont totalement inconscients et imprévisibles. Les deux seules choses qui les intéressent, c'est de provoquer les autorités (quelles qu'elles soient) et de se procurer ou de revendre de l'équipement.

Les zones noires : ces zones renferment les CEAG de l'Alliance.



SPECTRES DU FLUX

ARTICA

Octave : Octave est le premier cyborg véritablement viable. Né en « 508 », c'était un vieux pêcheur tranquille de 62 ans. Toute sa vie, il a travaillé dur et quand il s'est réveillé en cyborg, il s'est demandé pourquoi le destin le détestait tant ! Il aurait bien voulu mourir mais non... on l'a exhibé dans toutes les réunions scientifiques, dans tous les conseils politiques avant de se désintéresser de lui. Il a passé des années à arpenter les coursives d'Arlis avant qu'on le transfère à Artica avec consigne de le laisser faire ce qu'il veut. Il aurait bien voulu pouvoir se suicider, mais il n'en est tout simplement pas capable.

BARROW

Syndicat noir : c'est une sorte de syndicat du crime organisé qui aimerait bien contrôler la plupart des groupes criminels dans le monde. Il a à sa tête un baron du crime polarien, Serilster Korm, qui réside à Arlis, une femme d'affaires corallienne, Istynia Sertini et un noble hégémonien, Laster Lomen. Ils sont en relation avec des boucaniers et des laboratoires. L'organisation commence à être bien structurée, surtout en Alliance Polaire et elle a bien l'intention de s'imposer auprès des autres groupes criminels, quitte à leur faire bien comprendre qui commande.

Mélopiee : Angus Leberne est un poète et un idéaliste de 35 ans... mais dont la principale activité est l'assassinat. C'est un tueur à gages particulièrement efficace et qui opère non seulement à Barrow mais aussi dans d'autres villes et d'autres pays. Mais il n'y a vraiment qu'à Barrow qu'il aime se moquer du pouvoir et ridiculiser les autorités.

Cyanure : ces jeunes informaticiens sont motivés par les filles, les drogues et l'informatique. Fort heureusement pour eux, ils sont plus doués en informatique que dans le domaine social ou politique, domaines dans lesquels ils frisent le zéro absolu. En revanche, dès qu'il s'agit d'informatique, ils s'avèrent beaucoup plus intéressants. Malgré tout, à force de commettre les pires bêtises et de ne pas savoir se taire pour éviter de dire des âneries, ils risquent fort de finir en cyborgs ou au bagne. Leur « leader » est un jeune boutonneux de 18 ans, Péros Colberg.

Bourreaux : bourreaux est composé d'un ramassis d'individus obtus et haineux comme on en trouve malheureusement un peu partout dans les cités humaines. Certains de ses membres font effectivement partie de la milice. Leur chef est Harold Kar, un docker particulièrement costaud.

CARAK

Amiral Piotr Selinberg : Piotr règne en maître sur sa ville et y organise de nombreux trafics. Malhonnête, corrompu et avide de pouvoir, c'est un individu détestable. Mais il est aussi intelligent et rusé. Et pour compliquer les choses, il montre un tout autre visage auprès des soldats sous ses ordres, celui d'un chef visionnaire et charismatique. Il a corrompu ou fait chanter de nombreux officiels mais aussi des officiers de l'armée et son influence n'est pas à négliger. Après le « coup d'État », il constate avec fureur qu'Anna Carak a non seulement quitté sa ville mais qu'elle a aussi été nommée Primarque. Il sait de plus que le Conseil Politique va tout faire pour se débarrasser de lui, aussi il fait en sorte de se protéger contre toute tentative d'assassinat. Il a refusé de se plier à l'autorité du nouveau pouvoir et déclaré l'état d'urgence dans toute la zone de Carak. Même si la flotte et les troupes dont il dispose sont bien insuffisantes pour repousser le reste de la marine polarienne, il compte sur le fait que le Conseil Politique veut éviter à tout prix un bain de sang. Ce qui est effectivement le cas. D'ailleurs, le Conseil privilégie deux options : soit l'assassinat, mais cela s'avère compliqué car Piotr est très bien protégé, soit le discréditer auprès de ses hommes qui ne connaissent pas du tout son vrai visage. Ajoutons que Piotr s'assure désormais que Sentor Carak soit toujours auprès de lui afin qu'il lui serve d'otage, même si ce dernier n'en a pas conscience et croit aux boniments de l'Amiral. Son garde du corps, Serre, est un véritable tueur, un ancien commando nommé Hubert Voris qui a volontairement sacrifié son humanité pour devenir un cyborg redoutable. Piotr dispose effectivement dans ses appartements privés d'un robot de combat Golem.

La Nappe noire : avant l'Exode, les Généticiens avaient déployé dans les océans un réseau de composés biologiques et de nano-particules auto-répliquantes appelé la Nappe. Ce réseau avait pour but d'absorber ou d'assimiler les éléments toxiques de la surface et il devait se disperser progressivement. Ce ne fut cependant pas le cas... Non seulement, les éléments microscopiques ont rendu assez difficile le traitement de l'eau de mer en eau douce mais, de plus, dans certaines parties du monde, ils se sont concentrés et ont créé autre chose, une sorte de nuage noir qui dévore tout ce qui entre en contact avec lui. Et quand il absorbe quelque chose, le nuage a tendance à dégager de la chaleur affectant les CEAG à proximité qui enregistrent alors des fluctuations d'énergie inquiétantes. Plusieurs tentatives pour la détruire n'ont rien donné et un projet pour utiliser un CEAG afin d'absorber son énergie est à l'étude. Mais pour beaucoup de scientifiques, ce projet revient à jouer avec une boîte d'allumette près d'une nappe de carburant.

Famille Carak : depuis le coup d'État, la famille Carak a été consignée dans les installations qu'elle contrôle. Il leur est interdit d'en sortir et de tenter de quitter la ville.

CRYAK

Phénomène inconnu : le générateur est un CEAG qui a effectivement été installé dans une zone où la frontière avec le Flux est particulièrement faible et cela a engendré une sorte de pont dimensionnel, une porte ouverte vers cette autre dimension. Les êtres qui se manifestent dans la ville sont des créatures du Flux qui tentent de se matérialiser dans les installations. Le problème est désormais de stopper le processus. Il est impossible de détruire le CEAG car il est à cheval entre deux réalités. Le seul moyen de le neutraliser est d'agir à partir des deux dimensions. Mais il va falloir faire vite. L'appareil agit en effet comme un véritable phare dans le Flux et attire l'attention d'êtres cauchemardesques. Et le risque d'effondrement dimensionnel est bien réel, ce qui créerait une zone de contact permanente entre les deux dimensions. Les chercheurs ont cependant un peu de temps car le CEAG sape aussi l'énergie des créatures du Flux, ce qui explique qu'elles aient le plus grand mal à se matérialiser dans notre réalité.

IAGNA

Les cyborgs disparus : que ce soit à Iagna ou dans d'autres villes, les cyborgs qui disparaissent vont majoritairement grossir les rangs des Exilés. Mais ce n'est pas vrai pour tous. Certains sont enlevés par des groupes criminels qui les revendent soit pour être utilisés comme esclaves dans des mines, soit pour des combats clandestins. Si cette activité se limitait jusqu'à aujourd'hui au territoire de l'Alliance, de nouveaux clients étrangers semblent s'intéresser à ces « produits ». Le Syndicat Noir est la principale organisation qui trafique des cyborgs.

Prémices d'une rébellion : Iagna constitue un dossier prioritaire à régler par le nouveau Conseil Politique. Helm Garrad veut tenter de ramener le calme et de négocier une trêve avec les principaux groupes d'insurgés. Mais les récents événements ont conduit à une situation extrêmement tendue qui risque de contraindre l'état à des mesures draconiennes. Helm doit se rendre très prochainement dans la ville et il compte bien envoyer un signal fort aux insurgés en limogeant tout le conseil local et en faisant arrêter, avec l'accord d'Ember Krystchef, les membres d'Hécatome. Il n'est pas dit que cela suffise, mais il aura au moins fait un pas vers le dialogue.

O.S.A. : l'insurrection généralisée est bien à l'ordre du jour pour O.S.A.. Juste avant le coup d'État, le groupe a reçu d'importants moyens militaires grâce à des contrebandiers qui leur ont fourni des armes et suffisamment d'équipements pour assurer un soutien logistique conséquent. O.S.A. compte agir dans les prochaines semaines et il n'est pas dit qu'Helm Garrad arrive à temps pour prendre les mesures qui permettraient de ramener le calme. Le chef d'O.S.A. est Pavlov Karssyr, un des descendants du Primarque Anton.

Millo : le pauvre Millo n'a rien à voir avec les mouvements de rébellion. Sa seule activité illégale est de prendre en pitié certains cyborgs dont il parle aux Passeurs.

Le cyborg solitaire : Quand Alpha a assassiné Alexandre Desdresky, il ne s'est pas contenté de le tuer. Il l'a fait ranimer et transformer

en cyborg. Malheureusement, les dommages au cerveau étaient déjà conséquents et le pauvre AD55 n'est plus désormais que l'ombre de lui-même. Alpha a également refusé qu'il soit transféré à Shéol mais il l'a expédié à Iagna avec comme consignes de le laisser errer à sa guise. Aujourd'hui, Alexandre n'a plus vraiment le souvenir de qui il était. Il est désormais AD 55, un pauvre hère à moitié fou et au cerveau bien endommagé. Millo est le seul qui entretienne une quelconque relation avec lui. Il lui trouve des nutriments, parfois des batteries et encore plus rarement des rêves programmés. Le vieil homme est arrivé à quelques reprises à établir un semblant de dialogue avec AD 55 et il a cru comprendre entre deux propos incohérents qu'il était en présence de quelqu'un d'important... il soupçonne, sans en être certain, la véritable identité du cyborg.

Reapers : les Reapers gênent aussi bien le gouvernement qu'O.S.A.. Idéalistes à l'extrême, ils sont incontrôlables et sont incapables de suivre les moindres consignes.

Dmitry Favlor : après le coup d'État et surtout les récents événements dans sa ville, Dmitry a vu ses appuis fondre comme neige au soleil. Un de ses agents l'a cependant informé de son prochain limogeage ainsi que de l'arrestation du groupe Hécato. C'est donc vers les mercenaires qu'il s'est tourné pour préparer sa sortie. Mais, comme il est véritablement orgueilleux et fondamentalement mauvais, il compte bien fuir après s'être assuré que Iagna sombre dans le chaos.

La famille Karssyr : la famille Karssyr soutient activement la rébellion, protège ses membres en les cachant dans des stations abandonnées et fournit également du matériel. La seule exception est la patriarche, Aganissa Karssyr, une vieille femme de 102 ans à moitié sénile qui considère comme une trahison pure et simple le fait de défier l'État. Mais la pauvre ne se rend même pas compte que sa station sert de base aux rebelles qu'elle côtoie presque tous les jours.

L'ancienne Iagna : certaines des soi-disant stations abandonnées ont été réaménagées par la famille Karssyr et servent à accueillir des membres du groupe O.S.A..

LÉONID

Les cyborgs tueurs : les nouveaux meurtres sont l'œuvre de criminels tout à fait humains qui se font passer pour des cyborgs. Ce sont deux crapules de la pire espèce qui utilisent l'histoire de Cauchemar pour détourner l'attention. Mais ils n'ont pas prévu une chose. Cauchemar existe bel et bien. Après avoir surmonté ses tendances psychotiques et sa fascination pour les organes humains, il est de retour en ville, bien décidé à trouver ces imposteurs et, peut-être, à succomber de nouveau à ses démons. Cauchemar était un commando de l'armée, nommé Nathien Sirderberg.

L'île forteresse de Vrangél : l'île n'est pas entièrement sous le contrôle de l'Alliance puisque les Exilés y disposent d'une base souterraine menant aux profondeurs de la terre. Ils disposent de plusieurs agents implantés dans l'armée polarienne et notamment parmi les instructeurs, ce qui s'avère très pratique pour repérer d'éventuels sympathisants de leur mouvement. Ceci dit, les Exilés font tout pour ne pas attirer l'attention puisque la base de l'île sert avant tout à évacuer des réfugiés.

OURS A

Insurrection/Gouverneur militaire : la situation à Ours est un peu similaire à celle de Iagna. Le sang a déjà coulé et le gouvernement militaire a le plus grand mal à faire retomber la pression. Paul Stenvris, le gouverneur militaire, est un réformateur. Il a toujours détesté cordialement son beau-frère, Dmitry Favlor, le chef du conseil de Iagna, et il n'a pas l'intention de suivre son exemple. Cependant il exige le retour du calme avant toute négociation. Son seul atout est que les mouvements d'insurrection sont moins bien structurés et armés que ceux de Iagna. Mais le problème c'est qu'ils sont plus déterminés. De plus, le ramassis de crapules constituant le Conseil Politique Local fait tout pour envenimer la situation et lui mettre des bâtons dans les roues. Même si les membres du Conseil n'ont pour l'instant plus aucun pouvoir décisionnel, ils bénéficient encore d'une certaine influence.

Mors Volinskio : le gouverneur militaire estime que Mors est sa meilleure carte à jouer pour ramener le calme. Il le garde encore en détention pour tenter de le convaincre de l'aider à réformer la ville et il compte le libérer s'ils parviennent à un accord. Cependant la vie de Mors est en danger. Certains membres du Conseil local veulent l'assassiner pour faire échouer les négociations et décrédibiliser Paul Stenvris.

Les sibériens : les sibériens ont été saignés à blanc pendant la révolte, mais ils restent déterminés et le carnage leur vaut un élan de sympathie et de nouvelles recrues. Mors est certainement le seul qui puisse encore éviter que la situation ne dégénère une nouvelle fois.

SIBÉRIA

La menace des orques : il n'y a aucune raison particulière pour expliquer la présence des orques sauf qu'ils ont décidé que c'était leur territoire. L'orque empereur qui les dirige est particulièrement rusé et il évitera toute confrontation directe pour privilégier les attaques éclair.

Une affaire mystérieuse : l'enfant, Imias Devo, est un jeune généticien qui ignore encore son potentiel. Cortex dispose d'un service spécial, Initiative, dont la mission est de trouver les enfants généticiens afin de les capturer ou de les tuer. Malheureusement pour les agents qui sont intervenus, Nellion avait déjà repéré ce jeune homme et l'avait placé sous la surveillance des Silencieux. Les consignes du Conseil des Généticiens étant de laisser les jeunes généticiens évoluer dans leur milieu naturel, l'enfant a été restitué à sa famille mais les Silencieux le protègent toujours. De plus, par l'intermédiaire du Conseil, Nellion a fait prévenir la Fondation créée par la jeune Masénia afin qu'elle dépêche des émissaires pour former Imias.

Stefanos Lemnack/Hugh Karak : si Stefanos est effectivement très lié à la contrebande, il ne l'encourage que parce qu'il trouve stupide les restrictions concernant les produits étrangers. De même, il ne corrompt que lorsqu'il n'a pas d'autre choix, mais ce n'est pas quelque chose qu'il trouve gênant. Il aime sa ville et veut en faire un endroit agréable à vivre. Il apprécie aussi la société corallienne et aimerait bien que l'Alliance s'en inspire un peu plus. Hugh Karak partage son avis en tous points.

LES VILLES EN CONSTRUCTION

Klan : Les mystérieux travaux dans le Détroit de Bering consistent à installer un nouveau dispositif de défense afin de se prémunir d'une attaque et particulièrement d'une agression de la Communauté du Léviathan. Le système de défense se base sur 3 éléments : le peu de relief dans la région, les eaux peu profondes et le fait qu'un agresseur voudra nécessairement s'approcher le plus près possible des fonds marins pour échapper aux détections sonar. Aussi l'Alliance a commencé l'installation de gigantesques « pieux » en Fusion B de 50 m de long. Ces pieux sont enterrés verticalement dans le sol. Lorsque le mode « défense » est enclenché, tout navire qui passe suffisamment près du pieu, déclenche le piège. Le pieu est alors propulsé par une force incroyable en direction du navire. L'attaque a de fortes probabilités de toucher sa cible et de la transpercer. Le système dispose d'un mécanisme orienteur de telle sorte qu'il peut tirer jusqu'à un angle de 30°. Une fois le pieu tiré, le système est inopérant jusqu'à ce qu'on le réarme en remettant le pieu dans son « silo ». Certains dispositifs disposent même d'un barillet de pieux, lui permettant de tirer plusieurs coups avant de devenir inopérants. Il faut 5 min au mécanisme pour pouvoir tirer à nouveau.

LE TERRITOIRE EN SURFACE

Les forêts artificielles : la plupart des plantes bio-mécaniques créées par les Polariens sont basées sur des spécimens du Jardin d'Arlis ou des espèces développées en collaboration avec Amazonia. Des scientifiques de cette nation sont effectivement présents sur certains sites.

Les Steppes et les Montagnes d'Acier : Après l'Exode, une autre guerre éclate entre Cyrull, soutenu par le conseil des Gén-

ticiens, et Arisheim. Ce conflit a également connu son apogée sur le territoire de l'ancienne Russie. Alors que Cyrull est sur le point de l'emporter grâce à l'utilisation de ses fameux Soldats du Crépuscule, Arisheim fait appel à Kali, un autre généticien destructeur. Alors, dans les Forges de Kali sont conçues des armes effroyables, notamment des Complexes Informatisés de Combat ayant à leur disposition des nano-machines capables de réorganiser la matière. Ces complexes sont installés sur le Plateau de Sibérie, au sud des Hautes Terres Kazakhes et sur les montagnes du sud. Analysant tout ce qui les entoure et utilisant toutes les matières premières à leur disposition, dont les fameux cimetières de machines et les bases abandonnées par les humains, ils fabriquent de nouveaux engins de destruction. La guerre s'éternise alors, avant qu'une offensive décisive de Cyrull n'y mette un terme. Ce dernier pense en avoir terminé avec les Complexes Informatisés dont il a détruit les centres nerveux. Mais il se trompe. Conçus pour vaincre et survivre coûte que coûte, ces complexes avaient prévu des centres de sauvegarde sous terre et, au fil des siècles, ils vont se reconstituer lentement et chercher de nouveaux ennemis. Comme ils n'en trouvent aucun, ils commencent à se faire la guerre entre eux. C'est la naissance des Steppes et des Montagnes d'acier.

Le dérèglement climatique : Le déploiement des CEAG a eu pour effet un refroidissement des eaux, refroidissement accéléré par la reformation de la banquise et le phénomène du doigt glacé de la mort. L'impact climatique qui risque d'en résulter est une catastrophe à moyen terme. Ces appareils engendrent d'énormes perturbations aussi bien sous l'eau qu'à la surface. De plus, les Polariens ont déployé des CEAG le long de la côte nord de Sibérie et d'Alaska afin d'alimenter des usines automatisées de traitement des déchets et d'extraction. L'ensemble de ces dispositifs dérèglent totalement le climat et, surtout, perturbent certaines opérations de purification de l'atmosphère des complexes automatisés des Généticiens. Ces complexes pourraient bien prendre des mesures pour que cela cesse.

Enclave de fer : il n'y a aucun lien entre l'Enclave et l'Alliance Polaire. L'apparente neutralité vient du fait que l'Enclave est peu présente dans les zones polariennes et évite donc de s'attaquer aux intérêts de cette nation, ce qui serait parfaitement inutile pour le moment.

COMMUNAUTÉS PROCHES

DJOUR : Djour ravitaille effectivement des groupes d'Exilés. Le cimetière de navires situé dans la Mer d'Okhotsk n'est pas une légende. Il est situé dans une fosse extrêmement dangereuse à cause des conditions de navigation, du relief chaotique et de la présence de nombreuses Gorgones Géantes (*Créatures* page 8).

LAMARCH : fort heureusement pour Lamarch, l'Alliance a bien d'autres soucis et n'envisage pas pour l'instant d'annexer cette communauté.

LEICAL/VARCAHA : l'alliance entre les 2 communautés sera signée début 570 et la nation de Leical officiellement reconnue la même année.

LENG/TOUNDRA : Les mystères de Leng (et ceux de Toundra) demeurent impénétrables et suscitent toujours autant de curiosité. Il faudra sans doute une belle campagne pour les découvrir.

MAUL/UDSON : Anna Povlaski multiplie les rencontres avec son homologue d'Udson pour trouver une solution pacifique et signer une alliance entre les 2 communautés. L'objectif final est de constituer un état indépendant de l'Hégémonie et de l'Alliance Polaire. Ces négociations sont secrètes et soutenues par l'Union Méditerranéenne qui a des intérêts économiques dans la région. Anna est persuadée que son projet peut déboucher, surtout après le coup d'État. Les 2 grandes nations que sont l'Hégémonie et l'Alliance Polaire croulent sous les problèmes et elles auront bien autre chose à faire. De plus, la nouvelle nation offrirait des accords commerciaux privilégiés à ses deux voisines. Enfin, l'Hégémonie multiplie les contacts avec l'Union Méditerranéenne afin de négocier un rapprochement. Les diplomates de l'Union pourraient demander à la nation des Patriarches d'accepter l'alliance entre Maul et Udson.

LE PÔLE NORD

La Dorsale de Gakkel : la fosse de Gakkel se prolonge par une faille jusqu'à plus de 20 000 mètres de profondeur et abrite effectivement un réseau de cavernes sous-marines où se trouvent des ternasets.

La fosse et la passe du Fédor Litke : à la limite entre la passe du Fédor Litke et la plaine abyssale de Barents, se trouve la base généticienne de Cyrull. Elle est pour l'instant enterrée dans les fonds marins mais pourrait jaillir des eaux dans peu de temps. Elle est la source des perturbations détectées dans cette région par les Veilleurs.

Zone généticienne du pôle/Zone généticienne du Groenland : ces complexes généticiens, à l'instar de plusieurs autres similaires dans le monde, sont en train de régénérer l'atmosphère terrestre.

LES ARCHES DES MERS DU NORD

Dans les mers du nord, de nombreuses Arches ont été construites pendant l'Exode, mais à cause de la guerre extrêmement violente entre l'Union Globale et l'Insurrection, beaucoup ont été détruites ou endommagées. Seules 2 ont survécu aux conditions extrêmes de l'Arctique. Une arche sibérienne, qui a été entièrement démantelée par les premiers colons et l'arche d'Alaska, également totalement démantelée. Le peu d'habitants de ces arches qui ont survécu sont les ancêtres des communautés qui se sont installées dans cette région, pour la plupart des habitants de l'ancienne Russie ou d'Alaska.

Parmi les arches lancées à la mer, il y en a une un peu particulière puisqu'après une avarie catastrophique, elle s'est enfoncée dans la couche de sédiments la plus épaisse de la région de la Mer de Laptev au sud de Zemle. L'arche s'est enfoncée dans une zone particulièrement meuble de 8 kilomètres de profondeur. Puis au fil des siècles, elle a été recouverte par d'autres couches de sédiments et personne ne l'a jamais retrouvée. Si, a priori, tous ses habitants sont aujourd'hui morts depuis plus de 1 000 ans, qui sait quels secrets et quelles reliques elle peut encore receler aujourd'hui. Car il faut préciser qu'elle est toujours parfaitement étanche.

LES RUINES DE MOSCOU

Au nord de la Mer de Barents, on trouve les ruines de Moscou (non représentées sur la carte qui ne couvre pas cette zone). Ces ruines sont en grande partie immergées, mais il reste encore de nombreux secteurs à la surface, sur le chapelet de petites îles de la région. Les eaux sont peu profondes (un maximum de 50 mètres) et, dans toute cette zone, on voit les carcasses pétrifiées de nombreux immeubles pris dans leur carcan de cette matière lisse, presque comme du verre, qui a préservé les bâtiments après l'Exode. La Mercury City Tower, notamment, semble presque intacte et jaillit à 330 mètres au-dessus des eaux. Certains affirment que cette tour serait une base de l'Enclave de fer.

Les ruines de Moscou sont le lieu d'une guerre sans merci entre les insectes, associés aux plantes, contre toutes les autres formes de vie. Des tribus mutantes regroupant de nombreux Ferrailleurs (*Univers* page 164) alliés à des Récupérateurs, luttent en permanence dans les ruines de la surface contre la présence insectoïde et végétale. Dans les zones sous-marines, on compte plusieurs groupes de Pilleurs de ruines. Sur les terres alentours, on trouve aussi de nombreuses petites forêts-jungles qui abriteraient au moins un ternaset et ses légions de créatures végétales.

Les ruines sont excessivement dangereuses, en raison non seulement des choses qui y vivent, mais aussi de zones très radioactives. Cependant, elle abriterait de nombreuses caches de matériel utilisé pendant l'Exode, au cours de la guerre entre l'Union Globale et l'Insurrection.

RÈGLES ET MATÉRIEL_

ÉQUIPEMENTS DIVERS_

ARMES À FEU

La plupart des armes à feu de l'Alliance Polaire sont de technologie NT V. Par conséquent, elles sont nettement plus performantes que les armes des autres nations.

RÈGLE COMPLÉMENTAIRE : INFORMATION SUR LES CHARGEURS

Poids et coût à NT II

Les poids des armes dans le Guide Technique et dans les divers suppléments sont donnés avec leur chargeur plein. Cependant, afin de pouvoir déterminer combien de chargeurs un joueur peut raisonnablement transporter, il est nécessaire d'avoir une idée du poids d'un chargeur. Ainsi, si un joueur peut être tenté par un fusil d'assaut standard (calibre 7,62 mm) plutôt que par un fusil d'assaut léger (calibre 5,56 mm) car il inflige plus de dommages, il va aussi se rendre compte qu'il ne peut pas du tout embarquer la même quantité de munitions. Par exemple, pour un poids d'environ 5 kg, il peut transporter 10 chargeurs de 30 cartouches de 5,56 mm (soit 300 cartouches) mais seulement 7 chargeurs de 21 cartouches de 7,62 mm (soit 147 cartouches).

Pour connaître le poids d'un chargeur plein, il suffit de multiplier le poids d'une cartouche par le nombre de munitions dans le chargeur, puis d'ajouter 35 % à ce poids (25 % si l'arme utilise une bande plutôt qu'un chargeur).

Quant au coût d'un chargeur plein, il est égal à la somme du coût d'un chargeur vide et du coût des munitions. Le prix d'un chargeur vide est égal à son poids en grammes divisé par 4 (divisé par 12 pour une bande). Le prix d'une cartouche, sauf indication contraire, est égal à son calibre. En règle générale, les prix des munitions dans les différents suppléments sont donnés sans les prix des chargeurs.

Les tables ci-après donnent le poids des munitions à NT II :

Calibre (pistolet et pistolet mitrailleur)	Poids
2,54 - 3 mm	4 g
5,45 mm, .22	5 g
5,7 - 6,35 mm	6 g
7 mm	7 g
7,65 mm, .32	8,5 g
9 mm, .38	12 g
10 mm, .40	15 g
10,92 mm, .44	19 g
11,43 mm, .45	21,5 g
12.7 mm, .50	32 g

Calibre (fusil, fusil d'assaut et mitrailleuse)	Poids
5,45 mm	11 g
5,56 mm, .223	12 g
6,8 mm	19 g
7,62 mm, .308	25 g
12,7 mm, .50	130 g
14,5 mm	190 g

Anti-véhicule (APFSDS)	Poids
14,5 mm	145 g
15,2 mm	165 g

Supercavitant (S-APFSDS)	Poids
4 mm S	13 g
4,5 mm S	18 g
5,56 mm S	29 g
7,62 mm S	62 g
12,7 mm S	215 g

Exemple : 20 cartouches d'un pistolet moyen de calibre 9 mm pèsent 240 g (20×12). Un chargeur plein pèse 324 g ($240 \times 1,35$). Le poids du chargeur vide est donc de 84 grammes ($324 - 240$). Un chargeur de 84 g coûte 21 sols ($84 / 4$). Les munitions de 9 mm coûtent 180 sols (20×9). Par conséquent, un chargeur plein de ces mêmes munitions coûte en tout 201 sols.

À des NT supérieurs : À partir de NT III, des matériaux plus performants ainsi que de la poudre plus énergétique permettent d'obtenir des munitions plus performantes. Il existe 2 types de munitions :

- Celles sans douille, beaucoup plus légères, mais qui ne permettent pas d'augmenter la capacité du chargeur (type MP).
- Celles possédant un diamètre plus faible qui permettent d'augmenter la capacité du chargeur mais pour lesquelles le gain en poids est moindre (type MD).

Munition MP : Les gains de poids sont de 30% (pistolets) et de 40% (autres armes) à NT III et augmentent de 5 % par NT au-dessus de III. Le coût de ces munitions augmente de 200 % à NT III, puis de 150 % par NT au-dessus de III. Ces munitions sont très rares et très chères car leur fabrication est complexe, elles vieillissent beaucoup moins bien que des munitions traditionnelles (la douille ne protégeant plus la poudre) et la plupart des gens préférant disposer d'un chargeur doté de plus de cartouches, ils achètent essentiellement des munitions MD (lorsqu'ils en ont les moyens).

NT	Réduction de poids	Augmentation de prix
III	-30%/-40% ($x0,7/x0,6$)	+200 % ($\times 3,0$)
IV	-35%/-45% ($x0,65/x0,55$)	+350 % ($\times 4,5$)
V	-40%/-50% ($x0,6/x0,5$)	+500 % ($\times 6,0$)
VI (Azuréen)	-45%/-55% ($x0,55/x0,45$)	+650 % ($\times 7,5$)
VI (Généticien)	-50%/-60% ($x0,5/x0,4$)	+900 % ($\times 10$)

Exemple : À NT III, 20 cartouches de 9mm de type MP pèsent 144 g ($20 \times 12 \times 0,6$) et coûtent 540 sols (180×3).

Le gros avantage des munitions MP, c'est qu'elles sont compatibles avec les chargeurs NT II. Il n'est donc pas nécessaire de racheter tout un jeu de nouveaux chargeurs.

Mais on peut encore réduire le poids total de l'arme en optant pour des chargeurs de NT supérieurs qui utilisent des matériaux plus performants. Ainsi, le poids des chargeurs est réduit de 5 % par NT au-dessus de II. Sauf cas particulier, le coût de ces chargeurs double à chaque nouveau NT. Les chargeurs de NT supérieurs à II restent toutefois extrêmement rares, compte tenu de l'énorme quantité de chargeurs NT II disponibles et du fait que les munitions MP sont elles-mêmes extrêmement rares.

NT	Poids chargeur	Prix chargeur
II (référence)	+35 % ($\times 1,35$)	(Poids / 4) sols
III	+30 % ($\times 1,30$)	(Poids / 2) sols
IV	+25 % ($\times 1,25$)	Poids sols
V	+20 % ($\times 1,20$)	(2 $\times$ Poids) sols
VI	+15 % ($\times 1,15$)	(4 $\times$ Poids) sols

Munition MD : L'augmentation de la capacité en munitions des chargeurs ainsi que l'augmentation du prix de ces cartouches est décrite dans le *Guide Technique* (voir MUNITIONS DE NT SUPÉRIEUR, page 58). Ainsi à NT III, un chargeur contient 20 % de munitions en plus et celles-ci coûtent 2 fois plus cher. Le gain en poids de ces munitions est tel qu'il compense exactement l'augmentation de la capacité, de telle sorte que le poids reste le même, quel que soit le NT.

Exemple : À NT III, des munitions de 9 mm ont un calibre de 7,7 mm (GT page 58). Un chargeur NT II de 20 cartouches contient 24 cartouches à NT III ($20 \times 1,2$). Ces 24 cartouches de 7,7 mm pèsent 240 g, tout comme les 20 cartouches NT II de 9 mm pèsent 240 g. Elles coûtent en revanche 370 sols ($24 \times 7,7 \times 2$).

Le gros problème des munitions MD, c'est qu'à chaque nouveau calibre, il faut un nouveau chargeur. De plus, comme la quantité de munitions augmente, il faut des chargeurs plus résistants et donc plus lourds. Heureusement, des matériaux plus avancés permettent de compenser cette augmentation. En définitive, les chargeurs pour munitions MD pèsent 35 % du poids des munitions, quel que soit le NT. Comparés à des chargeurs NT II, ils sont 4 fois plus chers (c'est-à-dire que le prix du chargeur est égal à son poids).

Exemple : À NT III, un chargeur plein de 24 cartouches de 7,7 mm pèse 324 g (c'est le même poids qu'un chargeur de 20 cartouches de 9 mm). En revanche, il coûte 454 sols ($370 + 84$).

PISTOLETS

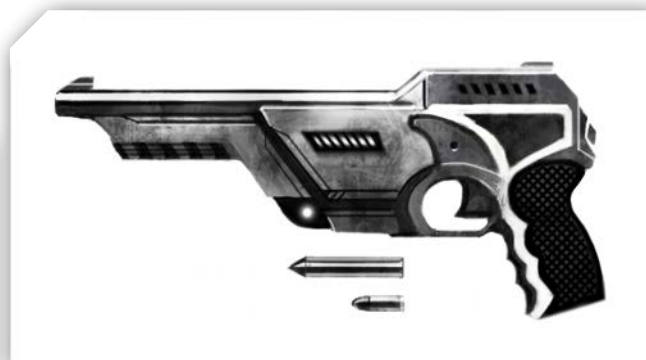
Nikonovski 38 : C'est le pistolet léger des forces de sécurité de l'Alliance. C'est une des armes les plus légères qui existe. Malheureusement, cela se traduit par un manque de précision car le recul a tendance à faire relever le canon (-2 au Test de Tir). Les forces de sécurité réclament avec insistance une arme plus lourde. Poids d'un chargeur plein : ~70 g.

Nikonovski 38PM : C'est le pistolet mitrailleur léger des forces de sécurité de l'Alliance. Il est équipé d'un sélecteur de tir qui permet de choisir entre le mode coup par coup, le mode rafale 3 coups ou bien le mode rafale automatique. Il souffre du même problème que le Nikonovski 38 : il est trop léger (-3 au Test de Tir). Heureusement qu'il dispose d'un chargeur d'une grande capacité. Poids d'un chargeur plein : ~160 g.

Nikonovski 62 : C'est le pistolet standard de l'armée de l'Alliance. Il est totalement ambidextre et très apprécié par ses utilisateurs. Poids d'un chargeur plein : ~330 g.

Nikonovski 87 : C'est le pistolet lourd des forces de sécurité de l'Alliance. Il est équipé, en standard, d'une lampe torche à diodes qui permet d'éclairer jusqu'à 200 m de distance pendant 24 heures (il faut 2 heures pour recharger la lampe). Poids d'un chargeur plein : 290 g.

Dragov P : C'est le pistolet ultra-lourd des troupes de surface de l'Alliance, qui tire des balles de 11,8 mm équivalentes à des balles de 17 mm ! Il est utilisé dans les zones où les risques de rencontre avec des créatures « coriaces » sont réels et quotidiens (les Steppes



d'acier par exemple). L'arme tire des projectiles semi-perforants explosifs (SAPHE). Malgré son poids qui l'atténue un peu, le recul est assez terrible et il ne faut pas espérer tirer plus d'une balle par tour. Les munitions sont tellement longues (environ 6,5 cm) qu'il n'est pas possible de les loger dans la crosse de l'arme. Aussi, le chargeur (2 rangées de 5 cartouches) se situe sous le fût, juste après la détente (voir illustration). Les soldats se plaignent qu'il est très difficile d'utiliser l'arme lorsqu'on porte des gants. Choc : +1D10+2. Pénétration : 6 (H) / 1 (V-). Poids d'un chargeur plein : 610 g.

FUSILS, FUSILS D'ASSAUT ET MITRAILLEUSES

Kalash 38 : C'est le fusil d'assaut léger standard des troupes et des forces de sécurité de l'Alliance. C'est une arme robuste et fiable qui a été produite à des milliers d'exemplaires. Poids d'un chargeur plein : 450 g.

Kalash RPK-38 : C'est le fusil-mitrailleur léger des troupes de l'Alliance. Il est dérivé du modèle Kalash 38, avec un fût plus long et plus épais, une crosse renforcée et l'adjonction d'un bipied repliable. Le modèle décrit ici utilise un chargeur type camembert de 140 cartouches, mais l'arme accepte aussi des bandes de cartouches. Poids d'un chargeur plein : 1,5 kg.



Dragov F



Kalash 38



Kalash RPK-38

Dragov F : C'est la carabine lourde qui équipe les troupes de surface de l'Alliance. Elle est employée dans les mêmes zones que le Dragov P et elle utilise la même munition et le même chargeur. Cependant, les dommages et la pénétration sont plus importants car le fût de l'arme est beaucoup plus long (il est cependant plus court qu'un fusil militaire, ce qui rend l'arme moins encombrante). Contrairement au pistolet, le Dragov F dispose d'une arcade de pontet suffisamment grande pour que l'on puisse l'utiliser sans problème avec des gants, même fourrés. Choc : +1D10+4. Pénétration : 10 (H) / 2 (V-). Poids d'un chargeur plein : 610 g.

ARMES À ÉNERGIE

Il y a quelques années, le Primarque a lancé le programme TESLA (Tir contre les Engins Satellisés avec un LAsEr). Les Polariens créent ainsi un puissant laser de 70 MJ, qu'ils appellent Thor, capable d'abattre un satellite évoluant jusqu'à 500 km d'altitude. Thor a été utilisé avec succès pour abattre un satellite maquette de l'Alliance Polaire. Inutile de dire que l'Alliance Orbitale n'a pas apprécié de découvrir que les Polariens avaient eux aussi une arme anti-satellite.

Quoi qu'il en soit, ce programme a aussi permis de concevoir des modèles plus « mobiles » (certainement grâce à l'aide de la technologie Généticienne) qui ont été récemment livrés aux troupes de la surface, afin de lutter plus efficacement contre les machines folles. Les lasers en effet sont utilisés pour passer à travers leur champ absorbant, les projectiles physiques étant relativement peu efficaces.

Bien qu'ayant une portée bien supérieure à la plupart des armes à énergie, les armes laser sont très affectées par les conditions météorologiques. Ainsi, la pluie, le brouillard, la fumée ou la neige réduisent la portée de l'arme d'un cran et réduisent les dommages d'une valeur qui dépend de l'intensité avec laquelle la vision est obscurcie par le phénomène météorologique (à la discrétion du MJ. On pourra s'inspirer des modificateurs de circonstances liés à l'obscurité, page 227 du LdB). Les lasers des autres nations sont bien entendu affectés de la même manière.

Les lasers de l'Alliance (et uniquement ceux de l'Alliance) ont un effet « ablatif » sur les armures. Ainsi, si dans le même tour, une ou plusieurs attaques infligent, au même endroit, au moins le double

PISTOLETS

Nom	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode tir	Pds	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation	Cal.
Nikonovski 38	2D10+3 (H)	3 / 14 / 28 / 56 (84)	7	-	CC	0,23	2 500	14 (213)	0 (5)	V	Karak Ind.	Alliance Polaire	3,8 (5,45) mm
Nikonovski 38PM	2D10+3 (H)	4 / 20 / 40 / 79 (118)	7	-	CC, RC, RL	0,47	3 500	34 (517)	-1 (0)	V	Karak Ind.	Alliance Polaire	3,8 (5,45) mm
Nikonovski 62	3D10 (H)	7 / 35 / 70 / 140 (210)	8	-	CC	0,68	2 000	28 (694)	5 (10)	V	Karak Ind.	Alliance Polaire	6,2 (9) mm
Nikonovski 87	3D10+1 (H)	7 / 35 / 70 / 140 (210)	9	-	CC	0,64	3 500	14 (694)	0 (5)	V	Karak Ind.	Alliance Polaire	8,7 (11,43) mm
Dragov P	4D10+3 (H) / 1D6-2 (V-)	9 / 42 / 84 / 168 (252)	13	-	CC (1)	1,45	5 000	10 (472)	-10 (-5)	V	Karak Ind.	Alliance Polaire	11,8 (17) mm

FUSILS, FUSILS D'ASSAUT ET MITRAILLEUSES

Quoi	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode tir	Pds	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation	Cal.
Kalash 38	4D10 (H)	14 / 70 / 140 / 280 (420)	11	-	CC, RC, RL	1,65	3 000	42 (640)	0 (5)	V	Karak Ind.	Alliance Polaire	3,8 (5,45) mm
Kalash RPK-38	4D10 (H)	23 / 112 / 224 / 448 (672)	12	-3	RC, RL	3,2	5 000	140 (2130)	-1 (0)	V	Karak Ind.	Alliance Polaire	3,8 (5,45) mm
Dragov F	6D10+4 (H) / 1D6 (V-)	14 / 70 / 140 / 280 (420)	13	-	CC	2,6	8 000	10 (472)	-10 (-5)	V	Karak Ind.	Alliance Polaire	11,8 (17) mm

de la valeur du blindage, alors sa valeur est divisée par 2 les 2 tours suivants. Les effets sont cumulatifs. Ainsi, si pendant les 2 tours suivants, le blindage reçoit encore le double de sa valeur en dommages, le blindage est encore divisé par 2, etc.

Note : Les modèles décrits ci-après, bien que parfaitement opérationnels, n'ont pas encore la robustesse d'une arme éprouvée. Aussi, il est nécessaire d'arrêter le tir régulièrement, afin de laisser le temps au laser de refroidir. Cependant, chaque laser à « sa propre vie » et il est impossible de savoir à l'avance au bout de combien de temps il va avoir besoin de refroidir. Aussi, dès la première utilisation d'une arme laser, il faut lancer 2D10. Le résultat du tirage donne le nombre de tours pendant lesquels il fonctionne. Au-delà il s'arrête et ne redevient fonctionnel que (nombre de coups tirés / 10) tours plus tard. Dès que l'on recommence à tirer, il faut de nouveau lancer 2D10... La société Vira travaille activement sur des modèles plus performants.

Les armes décrites ci-dessous utilisent une batterie non-rechargeable de type BNR Mk1. On peut aussi utiliser un moteur à la place de la batterie. Dans ce cas, l'autonomie est illimitée (mais l'arme a toujours besoin de refroidir).

Fusil laser : C'est l'arme qui équipe les troupes de surface de l'Alliance. Compte tenu de son poids, elle est équipée d'un bipied et elle s'utilise comme un fusil-mitrailleur. Poids d'un chargeur plein (BNR Mk 1) : 0,5 kg. Moteur : (GP-C2).

Fusil laser lourd : C'est l'arme qui équipe les armures légères ou les véhicules légers. Dans ce cas, l'autonomie est illimitée. Poids d'un chargeur plein (BNR Mk 1) : 7 kg. Moteur : (GP-D2)

Canon laser : C'est l'arme qui équipe les armures moyennes et lourdes. Poids d'un chargeur plein (BNR Mk 1) : 47 kg. Moteur : (GP-E3).



ARMES À ÉNERGIE												
Quoi	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode tir	Pds	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
Fusil laser	4D10+2 (H)	5 / 25 / 50 / 100 (150)	14	+1	CC, RC (4)	10	11 000	40 (40)	-10 (-5)	V	Vira	Alliance Polaire
Fusil Laser lourd	5D10+4 (H)	18 / 90 / 180 / 360 (540)	--	0	RC, RC (4)	44	40 500	40 (530)	-10 (-5)	V	Vira	Alliance Polaire
Canon Laser	10D10+1 (H) / 1D10 (V-)	64 / 320 / 640 / 1280 (1920)	--	-1	CC, RC (4)	269	170 000	40 (3 600)	-10 (-5)	V	Vira	Alliance Polaire

AUTRES ARMES

Les créatures que rencontrent les Polariens à la Surface sont nombreuses, vicieuses et dangereuses. Aussi, l'Alliance est constamment à la recherche de solutions pour les tenir à distance ou les éliminer. On ne dispose que de très peu d'informations sur les armes qu'ils utilisent. Néanmoins, différents rapports font état des 2 systèmes suivants :

L'INCINÉRATEUR

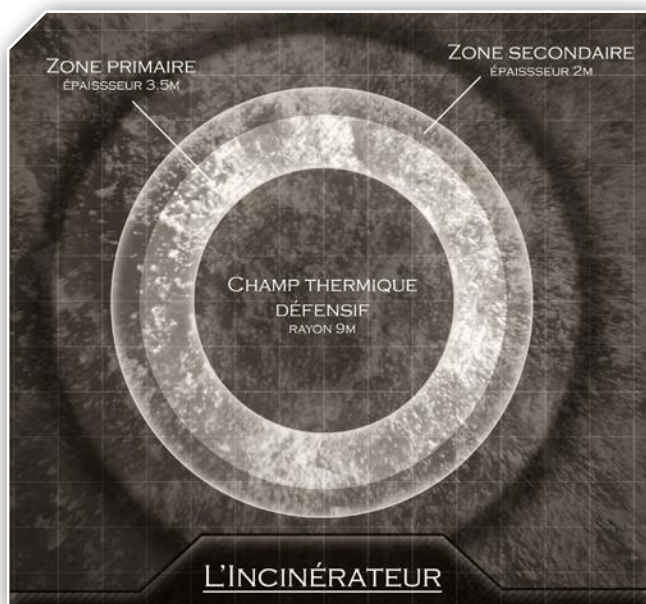
Cette arme, essentiellement de technologie généticienne, compte tenu de la complexité de sa mise en œuvre et des risques pour ses utilisateurs, n'est employée que par les commandos. La tactique est la suivante : lorsque ce petit groupe (généralement, une quarantaine d'hommes) est attaqué par des créatures bien supérieures en nombre, il ne cherche pas à s'enfuir, mais au contraire, se laisse volontairement encercler. Lorsque les hommes sont sur le point d'être submergés, ils activent l'Incinérateur.

Extérieurement, et lorsqu'il est assemblé, l'Incinérateur se présente sous la forme d'un cylindre de 40 cm de diamètre et de 1,5 m de long, placé verticalement, reposant sur sa base et stabilisé par 4 pieds rétractables. Intérieurement, il est constitué d'un peu d'électronique, d'un générateur de champ thermique défensif, d'un CEAG personnalisé et à usage unique, de 10 bombes de forme sphérique contenant du nano-Octanitrocubane (un explosif surpuissant) et de 10 roquettes remplies d'une sorte de napalm. Les bombes, le CEAG, l'électronique et le générateur occupent le bas du cylindre sur une hauteur d'environ 50 cm tandis que les roquettes occupent le haut. Une plaque blindée sépare le bas du haut du cylindre afin que les roquettes, au décollage, ne détruisent pas ce qui se trouve dessous.

Le poids de l'Incinérateur semble rédhibitoire et son transport problématique. En fait, il n'en est rien. En effet, les Polariens ont « découpé » l'arme en plusieurs blocs pour qu'ils soient le moins encombrant possible et qu'aucun ne pèse plus de 7 kg. Ainsi, le générateur est constitué de 2 morceaux de 7 kg chacun, le cylindre est découpé en 10 morceaux : 8 morceaux de 2 kg (les parois) et de 2 morceaux de 2 kg (le socle et la plaque), chaque roquette est faite de 2 parties qui se vissent entre elles : le propulseur (3 kg) et la charge (5 kg), enfin le CEAG comporte 2 morceaux de 5 kg. Seules les bombes sont en un seul morceau (2 de 6 kg, 3 de 5 kg et 5 de 4 kg), car la coque en Fusion B dont elles sont faites doit rester parfaitement étanche lors de leur explosion.

Le champ thermique défensif protège une zone héli-ellipsoïdale de 9 m de rayon et de 4 m de hauteur contre des températures allant jusqu'à 1 070 °C. Il ne fonctionne que pendant 10 secondes. En effet, l'électricité nécessaire pour maintenir un champ de cette taille étant colossale, elle est fournie par l'énergie dégagée par l'explosion contenue dans les 10 bombes, une à chaque seconde. C'est le CEAG qui fait la conversion de cette énergie en électricité. Afin de gagner du poids et compte tenu de la tension imposée à ses composants, le CEAG ne peut encaisser que 10 explosions avant de fondre littéralement.

Lorsqu'on déclenche la mise à feu des roquettes, celle-ci décollent verticalement, s'élèvent de quelques dizaines de mètres dans les airs puis replongent aussitôt vers le sol. Elles explosent alors à la limite du champ thermique, à une altitude de 10 m environ en libérant un déluge de napalm enflammé. Celui-ci couvre une zone annulaire primaire de 3,5 m de large tout autour du champ (et une zone secondaire de 2 m de large avant et après la zone primaire, voir schéma). Le napalm brûle pendant 10 secondes. Cependant, il continue à consommer les « chairs » pendant 2D10+10 secondes.



Les brûlures infligées sont les suivantes (voir table **DÉGÂTS DES BRÛLURES**, page 111 du *Guide Technique*) :

- « Boule de feu » (zone primaire) et « 3e degré » (zone secondaire) pendant 2 secondes, puis
- « 3e degré » (zone primaire) et « 2e degré » (zone secondaire) pendant 3 secondes, puis
- « 2e degré » (zone primaire) et « 1er degré » (zone secondaire) pendant 5 secondes et enfin,
- « 1er degré » pendant le temps restant, mais uniquement si l'on a été touché par du napalm pendant les 10 premières secondes.

La mise au point de l'appareil a été assez chaotique et de nombreux soldats sont morts en mission parce que ce qui fonctionnait en laboratoire était loin d'être aussi efficace à la Surface. Par exemple, comment expliquer à des soldats qu'ils devaient baisser la tête à cause

de la courbure elliptique du champ, alors que celui-ci était totalement invisible, ou bien, comment leur expliquer que les bombes, qui initialement avaient toutes la même taille, devaient être placées dans un certain ordre... Aujourd'hui, toutes les petites imperfections ont été supprimées et l'Incénérateur semble fiable. Cependant, même si l'idée de le découper en plusieurs morceaux était une bonne idée, dans la pratique, cela représente sa plus grande faiblesse. En effet, il suffit qu'il manque une bombe ou un morceau du CEAG (par exemple, parce que son porteur a été dévoré) pour que l'Incénérateur devienne totalement inopérant. La société Laical Ind., consciente de ce problème, chercherait activement une solution à ce problème.

PIQUET DÉFENSIF

La surface est infectée de vermines grouillantes et souvent nuisibles (cafards, vers, serpents, etc.). Une seule piqûre ou morsure de ces immondes créatures peut vous affaiblir, vous aliter, voire vous tuer. Mais les Polariens ont trouvé la parade : autour de leur tente, les soldats plantent des piquets défensifs.

Ces piquets, en fibre de carbone, sont longs d'environ 1 m et ont un diamètre de 1 cm. Le milieu du piquet est plus épais et renferme un générateur d'arc électrique, un capteur de mouvement et une batterie (PE). Les piquets sont disposés à 1 m de distance les uns des autres et sont reliés entre eux par 2 fils en nano-carbure de tungstène (1 légèrement enterré dans le sol et 1 en hauteur).

Si une créature passe entre les 2 fils, le capteur la détecte et déclenche un arc électrique. Celui-ci inflige 1D6 (H) points de dommages +1D6 de choc, ce qui est largement suffisant pour éliminer les vermines de petite taille. Si nécessaire, le générateur peut délivrer jusqu'à 10 arcs par seconde, sur la même cible ou bien sur des cibles différentes. L'autonomie du PE est de 7 200 décharges.

Note : pour protéger une tente militaire classique de 2 personnes, il faut 12 piquets. Un piquet pesant 400 g, cela représente un poids de 4,8 kg, soit 2,4 kg par personne. Même si cela augmente légèrement le poids de leur paquetage, les soldats vous diront que c'est un faible « prix » à payer pour pouvoir dormir tranquillement la nuit.

La société Vira serait en train de travailler sur un modèle aussi efficace contre les bestioles volantes.

AUTRES ARMES								
Quoi	Dom.	Pds	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
L'Incénérateur	variable	171 kg	1,5 millions	--	--	V / VI (Géné)	Laical Ind.	Alliance Polaire
Piquet défensif	1D6 (H)	0,4 kg	5 000	7 200 (110)	-10 (-5)	V	Vira	Alliance Polaire

ARMURES SOUS-MARINES

AMPLI-O, ARMURE DE PLONGÉE LÉGÈRE DE L'INFANTRIE (EXO-O)

C'est l'armure utilisée par les troupes de l'Alliance Polaire lors de missions sous-marines.

Comme tout ce que fabriquent les Polariens, elle possède un blindage conséquent. Son seul « point faible », c'est la visière de son casque, lorsque le volet de sécurité n'est pas rabattu.

Armement typique (123 kg, 52 120 sols) :

Couteau de combat. Dom. : 5D10+3 (H) / 1D6-1 (V-). Pénétration : 5 (H)/1 (V-). Poids : 7,8 kg. Coût : 3 120 sols.

Gatling SC Kora (MUN 40). Poids : 27 kg. Coût : 24 000 sols.

10 chargeurs de 40 projectiles de 12,7mmS. Poids : 83,7 kg. Coût : 10 000 sols.

Lance-leurres + 4 leurres niveau 10. Poids : 5,6 kg. Coût : 15 000 sols.



Type	Exo 0
NT	V
Coque	8 mm en Nano-terranium
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Normale
Blindage	Aucun
Vitrage	15 mm en Nano-ALON™ (vitre semi-circulaire de 30 cm de largeur intérieure)
Volet de sécurité	6,5 mm en Nano-terranium
Exo-Force	51
Modif dommages	+20 (H) / -6 (V-)
Diamètre	0,49 m
Hauteur	1,85 m
Largeur	0,74 m
Déplacement	1 tonne
Poids	0,88 tonne (sans l'armement)
Coût	11,1 millions de sols (sans l'armement)
Vitesse	11 nœuds
GP	GP-C4
Type de GP	Pack Énergie (PE) NTV / Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NTV / -
Autonomie	11,3 heures (124 miles nautiques à 11 nœuds, 465 miles nautiques à 5,5 nœuds)
PO	20 km
PL	24 km
PE	30 km
ECH	H
GAB	19
Mod. d'intégrité	+7
BLD	26
BLD (vitrage)	11 / 26 (avec volet)
RD	-12

CHASSEURS SOUS-MARINS

CHASSEUR SPECTRE, MK 1

INTRODUCTION

Si la plupart des capitaines de la flotte polarienne sont la risée des autres nations, ce n'est pas le cas de ses pilotes et de leur redoutable chasseur Spectre.

Si vous demandez à un pilote Pirate ou de l'Union Méditerranéenne quel est son pire cauchemar, il vous répondra, sans hésiter, affronter un « Spectre ». Notez que vous aurez de la chance si vous tombez sur un pilote qui en a réellement affronté un, car rares sont ceux qui sont encore en vie pour en parler.

Les commentaires qui reviennent le plus souvent sont :

« Comment voulez-vous lutter contre ça ? Ils filent à 94 nœuds et sans super-vitesse. C'est pas humain ce truc-là. Alors, oui, on peut aller plus vite, mais seulement pendant quelques minutes pour les plus chanceux d'entre nous. Eux, c'est pendant presque 1 heure et demie ! Et on m'a dit que leur nouveau modèle, c'est pendant 3 heures. Je vous le dis, on va tous finir au chômage. » ou...

« C'est quasiment aussi blindé qu'un chasseur Trident, mais c'est presque 3 fois plus petit ! Enfin, ça c'est pour l'ancien modèle. L'autre jour, on est tombé sur la nouvelle version. Comment je le sais, parce qu'il y avait marqué Mk 2 sur le côté. Je ne sais vraiment pas en quoi il est fait, mais je n'ai même pas réussi à l'égratigner. Franchement, cela devrait être interdit un tel engin ! » ou encore

« Les torpilles ? Oubliez ! Elles ne vont pas assez vite ... Sauf peut-être des tailles 10. Mais bon, utiliser une torpille de cette taille pour un chasseur, moi, je le dis tout net, ce n'est vraiment pas normal. ... Et puis, comment voulez-vous qu'un chasseur embarque des torpilles de cette taille ? »

Heureusement que les Polariens ont très peu de ces chasseurs et que la doctrine d'emploi, très dirigiste et qui ne laisse que très peu d'initiative aux pilotes, limite un peu leur efficacité.

LA GENÈSE

Si le chasseur Spectre est devenu l'engin redoutable et redouté que l'on connaît aujourd'hui, sa construction ne fut pas un long fleuve tranquille.

Tout commence par la directive prioritaire TH-3457P du Primarque, envoyée au Commandement de la Marine il y a environ 10 ans de cela. Celle-ci demande la création immédiate d'une escadrille de pilotes d'élite dotée d'un futur chasseur multi-rôles, ultra-rapide, mieux blindé que la concurrence et très bien armé, ceci afin de lutter efficacement contre ces pestes de chasseurs qui harcèlent les navires de la flotte polarienne.

Le Commandement de la Marine contacte aussitôt la section Recherche Sous-Marine du Conseil Scientifique afin que celui-ci élabore dans les plus brefs délais les plans de ce futur chasseur.

Huit mois plus tard, les scientifiques produisent les caractéristiques d'un chasseur de 80 t à supercavitation : il se déplace à 30 nœuds pendant presque 2 heures jusqu'à 10 km de profondeur, embarque 2 tonnes d'armement et peut se déplacer à 247 nœuds à -600 m pendant 10 minutes où encore à 105 nœuds à -100 m pendant presque 1 heure.

La réaction du Primarque est violente : il fait exécuter le responsable pour incompétence caractérisée ! Il envoie alors au Commandement de la Marine une « note complémentaire ». Celle-ci explique que le chasseur doit descendre jusqu'à 20 km de profondeur, se déplacer très rapidement à toutes les profondeurs et être le plus petit et le plus fin possible car il doit pouvoir circuler dans les tunnels étroits qui relient les stations de défense autour d'Arlis.

Inutile de dire que le nouveau responsable de la section Recherche Sous-Marine, Vladimir Spectrovitch, est loin d'être emballé par cette note. Cependant, il sait que s'il réussit à satisfaire le Primarque, sa condition sociale va fortement s'accroître. Contrairement à son prédécesseur, il décide de faire un point tous les 3 mois avec le Commandement de la Marine, afin d'être sûr de pouvoir redresser la barre si d'aventure son équipe partait dans une mauvaise direction.

C'est ainsi qu'après 2 réunions avec le Commandement de la Marine, les spécifications du chasseur sont fixées : pas plus de 30 t, pas plus de 3 m de large (ailes déployées), au moins 4,5 t d'armement, une vitesse de déplacement d'au moins 90 nœuds pendant au moins 1 heure, même à 20 km de profondeur.

Mais Vladimir Spectrovitch sait qu'il a un énorme point bloquant : il ne voit absolument pas comment faire pour que le chasseur se déplace à cette vitesse. En effet, même avec une hélice-pompe NT V, au-delà de 45 nœuds, les phénomènes de cavitation autour de l'hélice entraînent non seulement une perte d'efficacité mais aussi sa destruction progressive.

Heureusement, en Alliance Polaire, à tout problème, il existe presque toujours une solution. Il suffit juste de s'adresser au bon service. C'est ainsi que Vladimir organise des réunions avec le SERPI (Section de Recherche sur les Propulsions Innovantes), le LAPCAV (Laboratoire d'Analyse des Phénomènes Cavitants) et enfin le SEMA (Service Études des Matériaux Avancés). Cinq mois plus tard, Vladimir Spectrovitch est fier de présenter à un parterre d'amiraux les plans du futur chasseur.

Celui-ci va être équipé d'une monstrueuse hélice-pompe (presque 2 fois plus grosse que les hélices-pompes des autres chas-

seurs), doté de 2 types d'hélices orientables et à pas variables. Une hélice non-cavitante placée devant une hélice-supercavitante. Jusqu'à 45 nœuds, c'est la première hélice qui est utilisée, au-delà, c'est la seconde. Lorsqu'une hélice ne sert pas, ses pales sont tournées à 90° de telle sorte qu'elles ne participent pas à la propulsion mais servent à canaliser le flux d'eau. Les pales de l'hélice supercavitante ont une forme triangulaire à face concave. Ceci permet de générer une bulle de cavitation juste derrière l'hélice, réduisant considérablement les frottements à l'arrière de celle-ci et évitant son endommagement, car la bulle s'effondre loin derrière elle.

Mais, compte tenu de la vitesse exigée, la puissance requise pour propulser l'engin ferait que celui-ci ne serait absolument pas viable, car la source d'énergie occuperait tout le corps du chasseur. C'est ici qu'interviennent les tuiles hydrophobes du SEMA. Celles-ci, en repoussant littéralement l'eau, vont grandement réduire les frottements et pacifier la couche limite, permettant d'installer un GP beaucoup plus petit. Mais à grande vitesse, le flux d'eau au contact du chasseur aurait été alors insuffisant pour que l'hélice supercavitante fonctionne à plein régime. Vladimir a alors l'idée géniale d'installer des tuiles hydrophiles à l'arrière de l'appareil, juste avant l'hélice-pompe afin de forcer l'eau à s'engouffrer dans celle-ci. Ceci permet de garantir une efficacité constante, quelle que soit la vitesse de déplacement. Vladimir explique alors que les nombreuses simulations réalisées sur le modèle virtuel du chasseur recouvert de ces tuiles ont démontré qu'il pourrait atteindre une vitesse largement supérieure à 90 nœuds.

Quelques jours plus tard, Le Commandement de la Marine reçoit une note du Primarque indiquant qu'il approuve totalement les plans du nouveau chasseur. De plus, en l'honneur de son concepteur, celui-ci s'appellera le « Spectre ». Toutes les données sur le chasseur sont alors transmises au Conseil de l'Effort Industriel. Le transfert technologique prend 5 mois. Il s'est donc écoulé 2 ans depuis l'arrivée de la directive TH-3457P.

LA FABRICATION

À partir des données fournies par le Conseil Scientifique (modèles 3D, simulation virtuelle, équations sur les contraintes et propriétés requises des matériaux), l'industrialisation du produit peut commencer. Cela consiste à mettre en place :

- Le planning (durée des différentes phases, réservation de créneaux horaires dans les usines, prise en compte des temps des différents trajets, etc.)
- Le ou les circuits d'approvisionnement (sélection des matériaux, réquisition des navires de transport, etc.)
- La chaîne de fabrication (sélection des usines, définition des critères de tolérance, fabrication des moules, développement du logiciel, etc.)
- La chaîne d'assemblage (assemblage de machines spécifiques si nécessaire, programmation des différents robots, etc.)
- La chaîne de validation qui intervient à tout moment et qui s'assure que l'industrialisation se déroule correctement (respect des délais, produits conformes, etc.)

Si la mise en place du processus industriel se passe relativement sans problème (il faudra néanmoins environ 1 an pour qu'il soit opérationnel), le Conseil de l'Effort Industriel se retrouve face à 2 problèmes qui vont longtemps le laisser perplexe : les tuiles hydrophobes et l'hélice-pompe à supercavitation.

Si les spécifications des tuiles fournies par le Conseil Scientifique permettent bien de repousser l'eau, il n'en demeure pas moins que celles-ci se dégradent à un rythme alarmant, à tel point qu'il faut pratiquement les remplacer toutes après chaque test à grande vitesse (90 nœuds et plus). C'est évidemment inacceptable, car sans ces tuiles, le chasseur ne peut atteindre la vitesse désirée.

Quant à l'hélice-pompe, les ingénieurs n'arrivent pas à mettre au point un mécanisme fiable de rotation des pales. Par conséquent, une fois sur 3, il ne fonctionne pas correctement, et le chasseur n'arrive pas à dépasser les 45 nœuds. De plus, les pales ont tendance à se

briser lorsque le chasseur est à grande vitesse et sous fort facteur de charge, ce qui entraîne la destruction de la propulsion.

Après plus de 6 mois d'essais infructueux, le responsable de la chaîne de fabrication est démis de ses fonctions. Il doit probablement maintenant se trouver quelque part dans une mine de sel à la surface en train de méditer sur son incompétence !

Son remplaçant décide de tout reprendre à zéro afin de détecter une éventuelle erreur dans la chaîne de fabrication. Il demande aussi au Conseil Scientifique de réaliser d'autres simulations afin de déterminer s'il peut exister un autre chemin technologique – plus aisé – pour arriver au même résultat.

Au bout d'environ 1 mois, une faille est détectée dans le procédé de fabrication des pales qui les rendait exagérément cassantes. Il est aussitôt corrigé. Puis 3 mois plus tard, le Conseil Scientifique trouve un moyen pour que les tuiles ne se dégradent plus. Enfin, 4 mois plus tard, les problèmes de l'hélice-pompe sont résolus, même si le passage en mode supercavitation n'est pas 100 % fiable (mais au moins, rien ne casse et il est toujours possible de recommencer l'opération ultérieurement).

En définitif, il aura fallu 3 ans pour que le tout premier chasseur de série sorte des chaînes d'assemblage. En Alliance Polaire, c'est plutôt lent. Chez toutes les autres nations, il est impossible de concevoir un chasseur en partant de zéro en si peu de temps !

LE RÉSULTAT FINAL

Le chasseur Spectre est construit avec les matériaux standards de l'Alliance Polaire : une ossature en ArmaTi™, une coque en Nanoterranium et un blindage composite à base de Nano-terrarium, de nano-céramique et de nano-fluide durcissant.

L'autonomie à la vitesse maximale n'est que de 48 minutes. Aussi, le chasseur embarque systématiquement sous les ailes 2 batteries compensées qui permettent d'augmenter de 30 minutes son autonomie. La vitesse maximale n'est bien sûr utilisée qu'en combat. Lorsqu'ils patrouillent, les pilotes se déplacent à moins de 45 nœuds et la distance franchissable du chasseur s'en trouve grandement augmentée (voir table ci-après).

Vitesse	Autonomie	Distance franchissable
1/2	× 7,8	× 3,9
1/3	× 24,6	× 8,2
1/5	× 105	× 21
1/10	× 754	× 75,4

Note 1 : cette table s'applique à tous les chasseurs et pas uniquement au Spectre.

Note 2 : À 1/3 (respectivement 1/5, 1/10) de sa vitesse maximale, le spectre se déplace à 31,3 (respectivement 18,8, 9,4) nœuds.

Si le chasseur peut atteindre la vitesse astronomique de 94 nœuds (93,9 nœuds exactement), c'est grâce à sa forme très effilée, ses tuiles hydrophobes et son hélice-pompe à supercavitation. Il existe cependant une probabilité de 5 % (1 sur 1D20) que le pilote ne puisse pas activer l'hélice supercavitante, restant ainsi limité à une vitesse de déplacement de 45 nœuds. Si, de plus, le pilote réalise des manœuvres évasives, la probabilité passe à 10 % (1-2 sur 1D20). Il faut alors 10+1D10 secondes au système pour se réinitialiser et le pilote peut alors tenter de nouveau d'activer son hélice.

L'armement embarqué (6,33 t) est constitué soit de canons à supercavitation soit d'armes à énergie. Les militaires voulaient aussi des torpilles, mais les scientifiques les en ont dissuadé, aucune torpille n'étant suffisamment rapide pour s'éjecter du chasseur en toute sécurité lorsque celui-ci est en plein combat.

L'armement typique est décrit ci-après. Toutes les armes peuvent tirer simultanément (armes en batterie).

- **Interception.** 6 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 685) ou 4 canons à neutron L (MUN 640) + 1 canon à neutron H (MUN 560).

- **Attaque au sol.** 4 canons de 75 mm à supercavitation (MUN 120). Certains as polariens utilisent cet armement pour des missions d'interception. Peu de chasseurs adverses sont capables de résister à une telle puissance de feu.
- **Attaque vaisseau léger.** 1 canon de 120 mm à supercavitation (MUN 44) + 2 canons de 75 mm à supercavitation (MUN 85 chacun) ou 2 canons Hadès H (MUN 115).
- **Multi rôles.** 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 522) + 2 canons de 75 mm à supercavitation (MUN 100 chacun) ou 4 canons à neutron L (MUN 320) + 1 canon à particule H (MUN 240) + 1 canon Hadès H (MUN 90).
- L'image ci-dessous permet de comparer la forme du chasseur Spectre à celle d'un chasseur de 80 tonnes :

NT	V
Coque	9 mm en Nano-terranium
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Ultra-lourde
Blindage	28 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
Longueur	23,1 m
Diamètre	1,40 m
Hauteur	1,95 m
Largeur	1,61 m (ailes déployées : 2,95 m)
Déplacement	30 tonnes
Équipage	1 (pilote)
Revêtement coque	Nano-tuiles polariennes (NTV) hydrophobes et hydrophiles
Vitesse	93,9 nœuds
Super-vitesse	Non
GP	GP-E3
Type de GP	Pack Énergie (PE) NTV / Hélice-pompe polarienne à cavitation NT V
Autonomie	0,8 heure (75 miles nautiques à 93,9 nœuds, 270 miles nautiques à 47 nœuds)
Supercavitation	non
Vol	non
Survie	1 jour et 1 heure (module de survie)

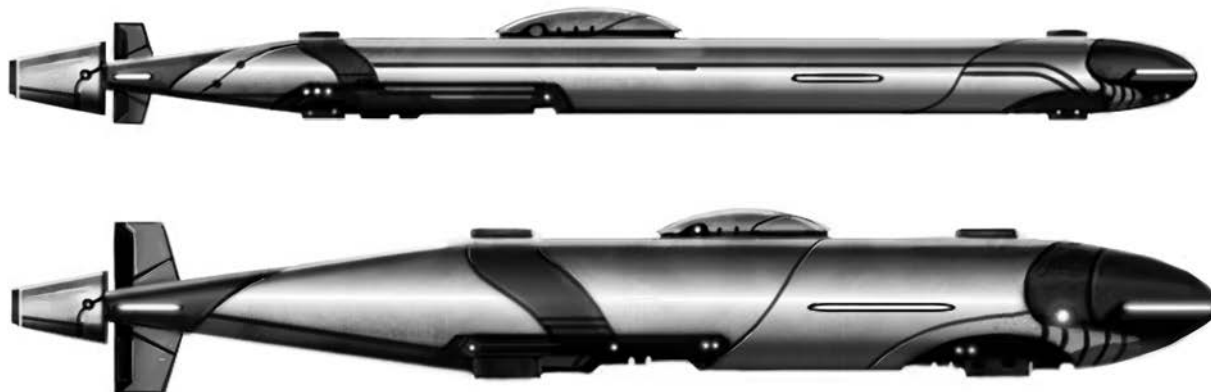
Sonar	Normal / Normal
Vision de près	Sonar + 4 hublots coniques en Nano-ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 35 mm d'épaisseur.
PO	10 km (MS) / 20 km (corps)
PL	14 km (MS) / 20 km (corps)
PE	15 km (MS) / 20 km (corps)
Coût	779 millions de sols
Armement	6,33 tonnes (**)
Complément	1 896 kg sous les ailes (***)
Équilibrage	4 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NTV (GP-C3) pendant 0,5 heure ou ailerons
Gueuse	0 kg
ECH	V-
GAB	3
Mod. d'intégrité	+13
BLD (MS)	16
BLD (hublot)	16
BLD (corps)	12
RD (MS)	-9
RD (corps)	-9 / -15 (contre les explosions)
VIT (Pts de Mvt.)	31 (7)
(**) Selon les missions	
(***) Deux batteries compensées (SHCc) offrant une autonomie additionnelle de 0,5 heure à 93,9 nœuds (50 miles nautiques).	

PERFORMANCES SOUS-MARINES :

Accélération : 0 à 93,9 nœuds en 13,5 secondes.

CHASSEUR SPECTRE, MK 2

Avec la mise au point, il y a environ 2 ans, du Diamant moléculaire et du Fusion A, le Conseil de l'Effort Industriel demande au Conseil Scientifique de travailler sur une évolution du chasseur Spectre, afin d'améliorer ses caractéristiques, et en particulier son rayon d'action à grande vitesse. Au bout de 5 mois, les spécifications de la version 2 du chasseur sont prêtes et le dossier est transmis au Conseil de l'Effort Industriel.



Comparé au Mk 1, le Mk 2 dispose de 3 heures d'autonomie et sa protection a été considérablement accrue. De plus, l'emploi du Diamant moléculaire, plus résistant, permet d'améliorer la fiabilité de l'hélice-pompe et il n'y a maintenant plus qu'une probabilité de 1 % (1 sur 1D100) pour que le pilote ne puisse pas activer l'hélice supercavitante, et ce, quel que soit le type de manœuvre. Dans ce cas, le pilote peut faire une nouvelle tentative au bout de 2D10 secondes.

Malheureusement, le Diamant moléculaire est encore terriblement complexe à fabriquer et la cadence de production du nouveau chasseur est actuellement limitée à 2 appareils par mois. Le Conseil de l'Effort Industriel fait tout son possible pour augmenter la cadence.

Note : sur certaines versions du Mk 2 (particulièrement ceux défendant Arlis) les batteries sous les ailes ont été remplacées par 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 220), rendant le chasseur encore plus redoutable.

NT	V / V (Coque) / VII (Ossature)
Coque	18 mm en Nano-terranium
Ossature	Diamant moléculaire
Architecture	Ultra-lourde
Blindage	11,9 mm en Nano-composite (nf-133-cFUA)
Longueur	23,1 m
Diamètre	1,40 m [n = 10,180]
Hauteur	1,95 m
Largeur	1,61 m (ailes déployées : 2,95 m)
Déplacement	30 tonnes
Équipage	1 (pilote)
Revêtement coque	Nano-tuiles polariennes (NTV) hydrophobes et hydrophiles
Vitesse	93,9 nœuds
Super-vitesse	Non
GP	GP-E3
Type de GP	Pack Énergie (PE) NTV / Hélice-pompe polarienne à cavitation NTV
Autonomie	2,5 heures (235 miles nautiques à 93,9 nœuds, 842 miles nautiques à 47 nœuds)
Supercavitation	non
Vol	non
Survie	1 jour et 1 heure (module de survie)
Sonar	Normal / Normal
Vision de près	Sonar + 4 hublots coniques en Nano-ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 71 mm d'épaisseur.
PO	20 km (MS) / 20 km (corps)
PL	28 km (MS) / 20 km (corps)
PE	30 km (MS) / 20 km (corps)
Coût	526 millions de sols
Armement	6,33 tonnes (**)
Complément	1 896 kg sous les ailes (***)
Équilibrage	4 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NTV (GP-C3) pendant 0,5 heure ou ailerons
Gueuse	0 kg

ECH	V-
GAB	3
Mod. d'intégrité	+17
BLD (MS)	27
BLD (hublot)	21
BLD (corps)	16
RD (MS)	-13
RD (corps)	-13 / -18 (contre les explosions)
VIT (Pts de Mvt.)	31 (7)
(**) Idem Mk 1	
(***) Deux batteries compensées (SHCc) offrant une autonomie additionnelle de 0,5 heure à 93,9 nœuds (50 miles nautiques).	

PERFORMANCES SOUS-MARINES :

Accélération : 0 à 93,9 nœuds en 13,5 seconds.

CHASSEUR ÉPAULARD. TYPE III (80 TONNES)

C'est un chasseur lourd à l'épais blindage et puissamment armé (il embarque sous ses ailes quasiment autant d'armement que le chasseur Spectre).

Il est destiné à abattre les chasseurs lourds adverses et à harceler les vaisseaux des flottes adverses. Avec ses torpilles de taille 4 et 5, il représente une menace sérieuse pour de nombreux vaisseaux.

Contrairement à ses congénères, il ne possède pas de super-vitesse pour échapper aux torpilles, ce qui semble être une faiblesse importante. En fait, il n'en est rien, car l'Épaulard est équipé sous ses ailes de 4 canons à supercavitation de 40 mm, orientés vers l'arrière. Couplés à un logiciel d'assistance au tir qui corrige automatiquement la trajectoire (+5 au Test d'attaque), ces canons permettent au pilote de détruire avec une très bonne probabilité, toute torpille ou tout chasseur qui s'aventurerait dans son sillage.

Note : Les armes à supercavitation peuvent tirer simultanément (armes en batterie).

Ce chasseur tient son nom de sa livrée qui imite un épaulard (cf. image page suivante) et qui permet aux pilotes de se dissimuler dans des bancs de ces mammifères, les rendant particulièrement difficile à repérer par simple inspection visuelle.

NT	V
Coque	18 mm en Nano-terranium
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Ultra-lourde
Blindage	35 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
Longueur	23,4 m
Diamètre	2,55 m
Hauteur	3,19 m
Largeur	2,93 m (ailes déployées : 5,38 m)
Déplacement	80 tonnes
Équipage	1 (pilote)
Vitesse	45 nœuds
Super-vitesse	Non
GP	GP-E3
Type de GP	Pack Énergie (PE) NTV / Hélice-pompe NTV



Autonomie	4,5 heures (203 miles nautiques à 45,0 nœuds, 732 miles nautiques à 22,5 nœuds)
Supercavitation	non
Vol	non
Survie	4 jours et 4 heures (module de survie)
Sonar	Supérieur / Supérieur
Vision de près	Sonar + 4 hublots coniques en Nano-ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 71 mm d'épaisseur.
PO	20 km (MS) / 20 km (corps)
PL	28 km (MS) / 20 km (corps)
PE	30 km (MS) / 20 km (corps)
Coût	1,5 milliard de sols
Armement	20 tonnes (**)
Complément	6 000 kg sous les ailes (***)
Équilibrage	4 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NTV (GP-D1) pendant 1 heure ou ailerons
Gueuse	0 kg
ECH	V-
GAB	5
Mod. d'intégrité	+13
BLD (MS)	20
BLD (hublot)	20
BLD (corps)	14
RD (MS)	-11
RD (corps)	-11 / -17 (contre les explosions)
VIT (Pts de Mvt.)	15 (4)
(**) 2 canons à particules H (MUN 256) + 1 canon Hadès H (MUN 180) + 4 torpilles pénétrantes taille 4 + 4 torpilles pénétrantes taille 5.	
(***) 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide tirant vers l'arrière (MUN 200) + 2 canons de 75 mm à supercavitation (MUN 207) + 16 leurres Calloway.	

PERFORMANCES SOUS-MARINES :

Accélération : 0 à 45 nœuds en 19,7 secondes.

DRONES SOUS-MARINS

YUSHIN DC-2, DRONE CHASSEUR

Cet appareil ressemble à s'y méprendre à un chasseur en miniature (de loin, seule l'absence du cockpit permet de le différencier).

C'est un drone autonome de détection, de repérage, de surveillance et d'élimination des plongeurs et des menaces de petites tailles (chasseurs légers ou drones). Lancé en masse, il est aussi utilisé pour soutenir les attaques contre des navires de grande taille en saturant leurs défenses.

Contrairement aux autres engins polariens toujours à la pointe du progrès, le Yushin DS-2 est équipé de matériaux NT IV, ce qui permet de le produire en grande quantité et à un coût tout à fait raisonnable (15 millions de sols tout compris). Les GP en revanche sont de NTV et cela se traduit par une autonomie impressionnante : 20,5 heures (avec des batteries supplémentaires sous les ailes) à 16,5 nœuds et presque 154 heures à 8,25 nœuds.

Tout comme les engins autonomes produits par l'Alliance Polaire, le Yushin DS-2 est équipé d'un ordinateur NT V, Génération VI, dans lequel tournent en permanence 14 programmes de niveau 25 (Pilotage, Navigation, Tactique, Analyse sonscons, Attaque, etc.) Ceci lui permet d'être terriblement efficace du moment que les missions ou les engagements ne sortent pas trop du cadre de sa programmation. Cependant, ce drone est capable d'assimiler des connaissances nouvelles (même si le programme d'apprentissage est loin d'être au point) et il n'est pas rare de rencontrer des engins plus « évolués » que d'autres. Heureusement, les Polariens n'ont pas jugé utile de donner aux drones la capacité de partager cette information, ce qui fait que le niveau général des programmes des autres drones n'augmente absolument pas.

Comme pour le drone Mante (voir supplément sur la République du Corail), l'ordinateur est enfermé dans un boîtier que seuls les polariens peuvent ouvrir sans risques. Comme de plus l'engin est équipé d'un mécanisme d'auto-destruction (qui se déclenche parfois de manière intempestive), tenter de récupérer l'ordinateur et d'en extraire des informations est une opération totalement vaine.

Cet appareil est le dernier « bébé » du professeur Yushinsky, de loin le plus grand spécialiste des drones autonomes.

NT	V (équipement) / IV (Coque) / IV (Ossature)
Coque	23 mm en Nano-acier [VHS]
Ossature	Fivaltine™
Architecture	Lourde
Blindage	14 mm en Nano-composite (nf-133-cVHS)
Longueur	8,1 m

Diamètre	1,20 m
Hauteur	1,29 m
Largeur	1,38 m (ailes déployées : 2,53 m)
Déplacement	5 tonnes
Équipage	Aucun (drone)
Vitesse	16,5 nœuds
Super-vitesse	Non
GP	GP-C3
Type de GP	Pack Énergie (PE) NTV / Hélice-pompe NTV
Autonomie	15,2 heures (251 miles nautiques à 16,5 nœuds, 959 miles nautiques à 8,2 nœuds)
Supercavitation	non
Vol	non
Survie	- (pas de pilote)
Sonar	Supérieur / Supérieur
Vision de près	Sonar
PO	20 km (MS) / 20 km (corps)
PL	26 km (MS) / 20 km (corps)
PE	30 km (MS) / 20 km (corps)
Coût	12,4 millions de sols
Armement	0,63 tonnes (**)
Complément	188 kg sous les ailes (***)
Équilibrage	4 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NTV (GP-B3) pendant 1,0 heure ou ailerons
Gueuse	0 kg
ECH	V-
GAB	1
Mod. d'intégrité	+8
BLD (MS)	13
BLD (corps)	7
RD (MS)	-2
RD (corps)	-2 / -8 (contre les explosions)
VIT (Pts de Mvt.)	5 (2)

(**) Selon les missions :

- 2 canons de 30 mm [MUN 350] + 2 leurres caloway ou
- 2 canons de 30 mm [MUN 124] + 5 torpilles tailles 2 + 4 leurres caloway ou
- 2 canons à particules L [MUN 80] + 5 torpilles tailles 2 + 4 leurres caloway

(***) Deux batteries compensées (SHCc) offrant une autonomie additionnelle de 5,3 heures à 16,5 nœuds (88 miles nautiques).

PERFORMANCES SOUS-MARINES :

Accélération : 0 à 16,5 nœuds en 15,8 secondes.

MACROCHEIRAYA, DRONE DE PROTECTION

Le drone Macrocheiraya est un étrange appareil équipé de 8 pattes, d'une hélice (PIT) et de 4 « membres » (voir illustration). Les 2 membres antérieurs ressemblent à des bras et sont équipés d'armes de mêlée tandis que les 2 membres postérieurs, monolithiques, pos-

sèdent des armes « lourdes ». Le drone a été conçu pour protéger les installations de l'Alliance contre les intrusions de plongeurs et de petits véhicules (scooters et drones).

Le plus souvent, le Macrocheiraya est enterré dans le sol marin et ses 4 membres sont orientés vers le haut et affleurent à la surface. Si quelque chose marche au-dessus de l'engin, il se fait attaquer par les bras antérieurs, si c'est quelque chose de flottant, par les bras postérieurs. Puis l'engin sort du sol et selon le type de cibles, il les attaque en se déplaçant soit avec ses pattes, soit avec son hélice. Lorsque la menace est éliminée, le drone de protection s'enfouit de nouveau dans le sol et attend.

Dans les endroits où sont déployés les Macrocheiraya, l'Alliance Polaire a installé tout un réseau de lignes électriques enterrées. Lorsqu'il est sous le sol marin, l'engin utilise son capteur à induction pour se recharger, ce qui lui permet de rester indéfiniment caché en attendant ses proies.

Équipements notables :

- **Système d'enfouissement standard.** Poids : 29 kg. Coût : 1 000 sols.
- **Ordinateur NT V, Génération VI.** Poids : 1,3 kg. Tout comme les engins autonomes produits par l'Alliance Polaire, le Macrocheiraya est équipé d'un puissant ordinateur dans lequel tournent en permanence 14 programmes de niveau 25 (Pilotage, Tactique, Analyse sonscans, Attaque, etc.) Tout comme le Yushin, il est capable d'apprendre, mais cette information n'est pas partagée.
- **Capteur à induction.** Puissance : GP-B1. Poids : 1 kg. Coût : 15 000 sols. Il permet au Macrocheiraya de régénérer 1 minute de consommation du PE en 10 minutes.
- **Électronique.** Sonar actif/passif, système d'analyse tactique, analyseur, ...
- **Auto-destruction.** Poids : 10 kg. Si l'engin est capturé ou bien ne peut plus combattre, il explose en une gerbe de fragments et d'éclairs bleutés qui causent 10D10 (V-) points de dommages dans une sphère de 3 m rayon.

Armement :

- **Couteau de combat (bras avant droit).** Dam: 8D10+4 (H) / 1D6+1 (V-). Pénétration : 8 (H) / 1 (V-). Poids : 17,8 kg. Coût : 7 200 sols.
- **Scie industrielle (bras avant gauche).** Elle est utilisée pour créer des fentes dans l'armure ou la coque de sa cible. Le drone peut alors insérer le couteau de combat et l'abattre plus facilement. Chaque minute d'utilisation de la scie réduit de 4 secondes l'autonomie du drone.
- **Canon à Particules L (bras arrière droit) + batteries supplémentaires.** MUN 120.
- **2 torpilles NT V MEGA taille 2 (bras arrière gauche).** Pénétration : 24 (V-). Portée : 4 miles nautiques (elle est réduite de 50 % afin d'augmenter la pénétration).

Apparence (l'hélice, non représentée, se trouve à l'arrière) :



Type	Drone de protection
NT	V
Coque	3,9 mm en Nano-terranium
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Lourde
Blindage	Aucun
Vitrage	Aucun
Volet de sécurité	Aucun
Exo-Force	77
Modif dommages	+33 (H) / +1 (V-)
Diamètre	0,49 m
Hauteur/Longueur	2,48 m / 1,85 m
Largeur	0,74 m
Déplacement	1 tonne
Poids total	2,12 tonnes
Coût total	7,40 millions de sols
Vitesse	6 nœuds / 24,0 km/h
GP	GP-D1
Type de GP	Pack Énergie (PE) NTV / Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NTV / 8 × Pattes « high-tech » en nano Al/TiC avec articulations contrôlées par un moteur électrique à aimants permanents NTV
Autonomie	12,0 heures (72 miles nautiques à 6,0 nœuds, 414 miles nautiques à 3 nœuds / 288 km à 24 km/h, 3 480 km à 12 km/h)
PO	10 km
PL	13 km
PE	15 km
ECH	H
GAB	19
Mod. d'intégrité	+10
BLD	19
RD	-15

ENGINS SOUS-MARINS

ESCORTEUR LÉMINSKY

Le tout récent escorteur Léminsky (il est apparu il y a environ 6 ans) est le nouveau cauchemar des autres nations : il est très rapide (presque 43 nœuds), aussi blindé que la redoutable frégate Wraith et puissamment armé (2 canons à supercavitation de 127 mm, 2 canons Hadès N, 142 torpilles de taille 5 et 2 chasseurs Spectre). De plus, il est équipé de la toute nouvelle propulsion Pieuvre et comme sa coque est recouverte de tuiles anéchoïques, le vaisseau est virtuellement indétectable (modificateur de -14 à tous les tests de détection).

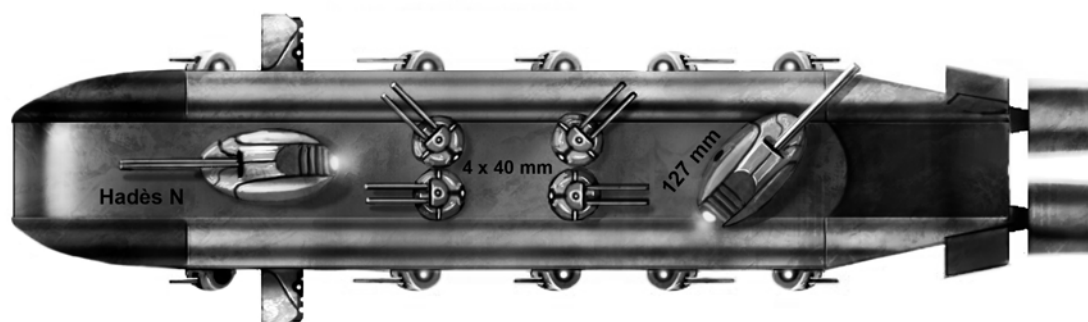
Inutile de dire que, tout comme le chasseur Spectre, la simple évocation de son nom glace le sang de nombreux marins.

Fort heureusement, il n'existe que très peu d'exemplaires de cet escorteur, le Nivaltine™ étant encore très difficile à fabriquer.

À noter que c'est le premier navire à être presque entièrement automatisé, ne nécessitant qu'un équipage de 24 personnes pour le faire fonctionner.

NT	V / V (Coque) / VI (Ossature)
Coque	60 mm en Nano-terranium
Ossature	Nivaltine™
Architecture	Ultra-lourde+
Blindage	56 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
# Pont(s)	3 ponts (par « cylindre »)
# Cloison(s) étanche(s)	2 (par « cylindre »)
# Écoutille(s)	3 (+3 par pont, +4 par cloison étanche) (par « cylindre »)
# Porte(s)	Aucune
# SAS	2 [pour armure Exo 3 (ouvertures : 2 portes de 3,00 m de haut et de 1,50 m de large)] (par « cylindre »)
Longueur	80,5 m
Diamètre	7,50 m
Hauteur	7,50 m
Largeur	15 m
Déplacement	7 400 tonnes
Équipage	24 (XFA) [12 x 2]
Revêtement coque	Tuiles anéchoïques type IV. Réduction du son de 50 %, pénalité de -(NT+4) aux tests de détection avec un sonar passif ou actif
Vitesse	42,5 nœuds
GP	2 × GP-G3 (un par « cylindre »)
Type de GP	Réacteur à fusion (RF) NTV / Propulsion pieuvre (« hydro-propulsion à réaction ») NTV
Autonomie	200 années (mais seulement 60 jours pour l'équipage)
Survie	2 x GP-E2 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NTV)). 864 miles nautiques à 6 nœuds (6 jours)
Sonar / Équip.	Exceptionnel / Exceptionnel
Vision de près	Sonar
PO	20 km
PL	29 km
PE	30 km
Coût	277 milliards de sols
Fret	1 004 - 1 151 tonnes (1 255 - 1 438 m³)
Module(s) d'armement	MA (#1) : 72 torpilles Mk 5 (3 barillets de 24 torpilles), 1 chasseur Spectre. Anti-explosion (AE) : +7. MA (#2) : 72 torpilles Mk 5 (3 barillets de 24 torpilles), 1 chasseur Spectre. Anti-explosion (AE) : +7.

Vue de dessus



Vue de côté



Tourelles	8 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 1 475) + 2 tourelles de 1 canon de 127 mm à supercavitation (MUN 395) + 6 tourelles de 5 MFM H + 4 tourelles de 3 canons à neutron H + 2 tourelles de 1 canon Hadès N
Dispositif d'éperonnage	Aucun
ECH	V-
GAB	19
Mod. d'intégrité	+18
BLD	37
RD	-23
VIT (Pts de Mvt.)	14 (3)

Accélération : 0 à 42,5 nœuds en 7,1 secondes.

FRÉGATE WRAITH

La frégate Wraith est le fer de lance de la flotte polarienne. C'est un engin redoutable, puissamment armé et lourdement blindé.

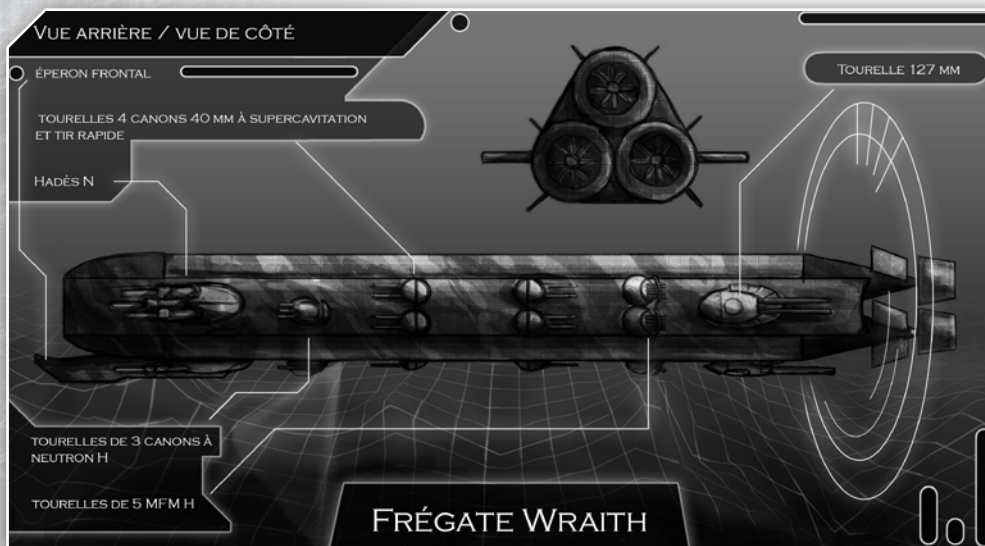
Elle est constituée de 3 cylindres, mais contrairement aux vaisseaux des autres nations où les cylindres sont côte à côte, ceux-ci forment un triangle aux bords arrondis. Même si cette forme est un petit peu moins hydrodynamique, elle a le mérite d'être beaucoup plus compacte, ce qui lui permet d'évoluer beaucoup plus facilement dans les eaux traîtresses de l'Alliance Polaire.

Elle est équipée d'un puissant éperon à l'avant, à cheval sur les 2 coques du bas.

En plus d'emporter pas loin de 290 torpilles (de tailles 5, 6 et 9), la frégate est équipée de nombreuses tourelles, dont certaines équipées de canons à supercavitation de 127 mm ou de canons Hadès N. Ceci la rend capable d'attaquer n'importe quel type de navire, même les plus gros.

À noter que la forme triangulaire à un autre avantage : sur chacune des faces se trouvent exactement le même nombre de tourelles, ce qui fait que la frégate n'a aucun angle mort.

NT	V
Coque	60 mm en Nano-terranium
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Ultra-lourde+
Blindage	66,5 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
# Pont(s)	3 ponts (par « cylindre »)
# Cloison(s) étanche(s)	5 (par « cylindre »)
# Écoute(s)	6 (+6 par pont, +10 par cloison étanche) (par « cylindre »)
# Porte(s)	Aucune
# SAS	2 [pour armure Exo 4 (ouvertures : 2 portes de 3,50 m de haut et de 1,80 m de large)] (par « cylindre »)
Longueur	116,7 m
Diamètre	7,50 m
Hauteur	14 m
Largeur	15 m
Déplacement	16 000 tonnes
Équipage	93 (TFA) [31 x 3]
Vitesse	44 nœuds
GP	3 × GP-H1 (un par « cylindre »)



Type de GP	Réacteur à fusion (RF) NTV / Hélice-pompe NTV
Autonomie	200 années (mais seulement 60 jours pour l'équipage)
Survie	3 x GP-E4 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NTV)). 864 miles nautiques à 6 nœuds (6 jours)
Sonar / Équip.	Exceptionnel / Exceptionnel
Vision de près	Sonar
PO	20 km
PL	29 km
PE	30 km
Coût	467 milliards de sols
Fret	1 740 - 2 229 tonnes (2 174 - 2 786 m³)
Module(s) d'armement	MA (#1) : 183 torpilles Mk 5 (3 barillets de 61 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7. MA (#2) : 84 torpilles Mk 6 (2 barillets de 42 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7. MA (#3) : 19 torpilles Mk 9. Anti-explosion (AE) : +8.
Tourelles	12 tourelles de 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 2 087) + 3 tourelles de 2 canons de 127 mm à supercavitation (MUN 365) + 6 tourelles de 5 MFM H + 3 tourelles de 3 canons à neutron H + 3 tourelles de 3 canons Hadès N
Dispositif d'éperonnage	1 éperon à l'avant (à cheval sur les deux coques)
ECH	V-
GAB	25
Mod. d'intégrité	+13
BLD	37
RD	-21
VIT (Pts de Mvt.)	15 (4)

Accélération : 0 à 44 nœuds en 2,7 secondes.

CROISEUR LÉGER STARLIGHT

Ce qu'il y a de bien avec les Polariens, c'est que leurs navires de combat ne passent jamais inaperçus. Lorsque le croiseur léger Starlight est apparu il y a une vingtaine d'années, les amiraux étrangers sont restés sans voix. Il faut dire que ses caractéristiques laissent songeur :

Sa forme, triangulaire, en fait un vaisseau beaucoup plus compact et plus maniable que ses congénères. Il est capable d'évoluer à presque 42 nœuds jusqu'à 20 km de profondeur. Il est aussi blindé (voire mieux blindé) qu'un cuirassé. Il embarque un peu plus de 770 torpilles et 16 chasseurs Spectre. Il est doté d'une multitude de tourelles, dont certaines équipées de canons à supercavitation de 127 mm. Il dispose de 2 éperons sous le ventre, 1 sous chaque coque. Ceci permet d'éventrer les coques des vaisseaux ennemis, tout en évitant les chocs frontaux qui sont toujours plus ou moins périlleux.

À noter que contrairement à la frégate Wraith qui dispose du même armement sur chacune de ces faces, le Starlight a une tourelle de canons de 127 mm et un faisceau pulsar N de moins sous le ventre en raison de la présence des éperons. Il est donc très légèrement plus vulnérable de ce côté-ci, surtout si le commandant du vaisseau se rapproche un peu trop de sa cible et arrache au passage une bonne partie de ses tourelles (ce qui est déjà arrivé plus d'une fois)... Aussi, le Starlight reste le seul navire de l'Alliance qui soit doté d'éperons sous le ventre.

NT	V
Coque	140 mm en Nano-terranium
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Ultra-lourde++
Blindage	91 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
# Pont(s)	7 ponts (par « cylindre »)
# Cloison(s) étanche(s)	3 (par « cylindre »)
# Écoute(s)	4 (+4 par pont, +18 par cloison étanche) (par « cylindre »)
# Porte(s)	Aucune
# SAS	4 [pour armure Exo Oméga (ouvertures : 2 portes de 4,90 m de haut et de 2,60 m de large)] (par « cylindre »)
Longueur	187,8 m
Diamètre	17,50 m
Hauteur	32,66 m

Largeur	35 m
Déplacement	130 000 tonnes
Équipage	264 (TFA) [88 x 3]
Vitesse	41,5 nœuds
GP	3 × GP-H4 (un par « cylindre »)
Type de GP	Réacteur à fusion (RF) NTV / Hélice-pompe NTV
Autonomie	400 années (mais seulement 60 jours pour l'équipage)
Survie	3 x GP-F3 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NTV)). 864 miles nautiques à 6 nœuds (6 jours)
Sonar / Équip.	Exceptionnel / Exceptionnel
Vision de près	Sonar
PO	20 km
PL	30 km
PE	30 km
Coût	3 370 milliards de sols
Fret	23 177 - 27 113 tonnes (28 971 - 33 891 m³)
Module(s) d'armement	MA (#1) : 304 torpilles Mk 5 (4 barillets de 76 torpilles), 10 chasseurs Spectre. Anti-explosion (AE) : +7. MA (#2) : 375 torpilles Mk 6 (3 barillets de 125 torpilles), 6 chasseurs Spectre. Anti-explosion (AE) : +7. MA (#3) : 93 torpilles Mk 10. Anti-explosion (AE) : +9.
Tourelles	18 tourelles de 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 2 087) + 5 tourelles de 2 canons de 127 mm à supercavitation (MUN 627) + 12 tourelles de 5 MFM H + 6 tourelles de 3 canons à neutron H + 3 tourelles de 6 faisceaux à saturation H + 6 tourelles de 3 canons Hadès N + 2 tourelles de 1 faisceau pulsar N
Dispositif d'éperonnage	2 tranchoirs sous la coque
ECH	V+
GAB	9
Mod. d'intégrité	+15
BLD	41
RD	-5
VIT (Pts de Mvt.)	14 (3)

Accélération : 0 à 41,5 nœuds en 3,5 secondes.

CUIRRASSÉ PANDORE

Le cuirassé Pandore apparaît en 560, et bien évidemment, c'est un choc pour les autres nations. Oh, ce n'est pas qu'ils ne soient pas habitués à ce que chaque nouveau navire soit un peu plus puissant que le précédent, mais le Pandore, cela frise l'indécence... C'est simple, vous prenez un croiseur Starlight, pourtant déjà impressionnant, et vous augmentez tout :

Le nombre de cylindres. Il y en a maintenant 6, formant un triangle (3 en bas, 2 au-dessus et 1 autre encore au-dessus).

- Le blindage. Il est tellement épais (50 % plus épais que celui de l'Artémis) qu'il résiste aux torpilles de taille 10. Bien sûr, plusieurs torpilles de cette taille au même endroit finiront par affecter le navire, mais encore faut-il qu'elles touchent leur cible.
- L'armement. Encore plus de tourelles, des tourelles avec plus de canons et des canons avec plus de munitions.
- Le nombre de torpilles. Il y en avait environ 770 dans le Starlight, il y en a ici autour de 1 430.
- Le nombre de chasseurs. Le Pandore embarque 64 chasseurs dans ses modules d'armement (4 fois plus que dans ceux du Starlight) soit presque autant qu'un porte-engins typiques.
- Et pour couronner le tout, il est équipé de la toute nouvelle propulsion pieuvre qui le rend particulièrement difficile à détecter (-5 à tous les tests de détection).

La seule bonne nouvelle, c'est que les Polariens n'arrivent pas à fabriquer plus d'un cuirassé par an. Les amiraux étrangers n'osent imaginer des flottilles entières à base de cuirassés Pandore. Cependant, avec les nouveaux chantiers navals en construction, l'Alliance Polaire compte bien augmenter la cadence de production de leur nouveau « joujou ».

NT	V / V (Coque) / VII (Ossature)
Coque	140 mm en Nano-terranium
Ossature	Diamant moléculaire
Architecture	Ultra-lourde++
Blindage	70,0 mm en Nano-composite (nf-133-cFUA)
# Pont(s)	7 ponts (par « cylindre »)
# Cloison(s) étanche(s)	3 (par « cylindre »)
# Écoute(s)	4 (+4 par pont, +18 par cloison étanche) (par « cylindre »)
# Porte(s)	Aucune
# SAS	10 [pour armure Exo Omega (ouvertures : 2 portes de 4,90 m de haut et de 2,60 m de large)] (par « cylindre »)
Longueur	199,3 m
Diamètre	17,50 m
Hauteur	47,81 m
Largeur	52,50 m
Déplacement	280 000 tonnes
Équipage	498 (TFA) [83 x 6]
Revêtement coque	Nano-tuiles polariennes (NTV) hydrophobes et hydrophiles
Vitesse	37,5 nœuds
GP	6 × GP-H2 (un par « cylindre »)
Type de GP	Réacteur à fusion (RF) NTV / Propulsion pieuvre (« hydro-propulsion à réaction ») NTV
Autonomie	2000 années (mais seulement 120 jours pour l'équipage)
Survie	6 x GP-F2 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NTV)). 1 152 miles nautiques à 4 nœuds (12 jours)
Sonar / Équip.	Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près	Sonar
PO	20 km
PL	30 km
PE	30 km
Coût	10 900 milliards de sols
Fret	48 270 - 54 812 tonnes (60 338 - 68 515 m³)
Module(s) d'armement	MA (#1) : 312 torpilles Mk 6 (6 barillets de 52 torpilles), 20 chasseurs Spectre (2 grappes de 10 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +7. MA (#2) : 312 torpilles Mk 6 (6 barillets de 52 torpilles), 20 chasseurs Spectre (2 grappes de 10 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +7. MA (#3) : 216 torpilles Mk 8 (3 barillets de 72 torpilles), 12 chasseurs Spectre (2 grappes de 6 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +8. MA (#4) : 216 torpilles Mk 8 (3 barillets de 72 torpilles), 12 chasseurs Spectre (2 grappes de 6 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +8. MA (#5) : 186 torpilles Mk 10 (2 barillets de 93 torpilles). Anti-explosion (AE) : +9. MA (#6) : 186 torpilles Mk 10 (2 barillets de 93 torpilles). Anti-explosion (AE) : +9.
Tourelles	18 tourelles de 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 6 162) + 6 tourelles de 3 canons de 127 mm à supercavitation (MUN 575) + 18 tourelles de 5 MFM H + 12 tourelles de 3 canons à neutron H + 18 tourelles de 6 faisceaux à saturation H + 6 tourelles de 4 canons Hadès N + 6 tourelles de 1 faisceau pulsar N
Dispositif d'éperonnage	Aucun
ECH	V+
GAB	11
Mod. d'intégrité	+17
BLD	75
RD	-6
VIT (Pts de Mvt.)	12 (3)

Accélération : 0 à 37,5 nœuds en 3,8 secondes.

CUIRASSÉ SPECTRA

Le Spectra est le navire amiral de la flotte polarienne et le premier à avoir été construit. C'est un monstre de 530 000 tonnes, constitué de 9 cylindres disposés en forme de losange (voir apparence ci-après). Bien qu'il ne soit essentiellement construit qu'avec des matériaux « anciens » (Armati™ et Nano-terranium), il n'en demeure pas moins redoutable. Il embarque en effet environ 1 920 torpilles et 100 chasseurs dans ses MA (celui du centre étant dépourvu d'armement) et dispose d'un nombre impressionnant de tourelles, dont 4 équipées de canons de 406 mm à supercavitation généticiens (portée augmentée de 50 % par rapport à celle du Guide Technique). Ces canons, qui initialement faisaient partie de tourelles de défense du Bastion, ont été démontés et remontés sur le Spectra.

Afin de lutter contre l'accroissement de la puissance de feu des flottilles adverses, le blindage du Spectra a été entièrement remplacé il y a 2 ans. Ainsi, les plaques de 91 mm d'épaisseur en Nano-composite (nf-133-cTER) ont été démontées pour faire place à des plaques de 40 mm d'épaisseur en Nano-composite (nf-133-cFUA). Ceci a permis de faire passer le blindage de 41 à 58 pour un accroissement de masse parfaitement négligeable (environ 400 tonnes).

À noter que si vous espérez trouver des plaques de l'ancien blindage du Spectra au marché noir, vous en serez vous pour vos frais. Elles ont en effet été utilisées pour terminer plus rapidement la construction d'un certain nombre de croiseurs Starlight.

Apparence :



NT	V
Coque	140 mm en Nano-terranium
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Ultra-lourde++
Blindage	70 mm en Nano-composite (nf-133-cFUA)
# Pont(s)	7 ponts (par « cylindre »)
# Cloison(s) étanche(s)	4 (par « cylindre »)
# Écouteille(s)	5 (+5 par pont, +24 par cloison étanche) (par « cylindre »)
# Porte(s)	Aucune
# SAS	20 [pour armure Exo Omega (ouvertures : 2 portes de 4,90 m de haut et de 2,60 m de large)] (par « cylindre »)
Longueur	241,7 m

Diamètre	17,50 m
Hauteur	78,12 m
Largeur	52,50 m
Déplacement	530 000 tonnes
Équipage	882 (TFA) [98 x 9]
Revêtement coque	Nano-tuiles polariennes (NTV) hydrophobes et hydrophiles
Vitesse	32,5 nœuds
GP	9 × GP-H2 (un par « cylindre »)
Type de GP	Réacteur à fusion (RF) NTV / Hélice-pompe NTV
Autonomie	2000 années (mais seulement 120 jours pour l'équipage)
Survie	9 x GP-F3 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NTV)). 1 152 miles nautiques à 4,0 nœuds (12 jours)
Sonar / Équip.	Exceptionnel / Exceptionnel
Vision de près	Sonar
PO	20 km
PL	30 km
PE	30 km
Coût	16 200 milliards de sols
Fret	59 614 - 74 010 tonnes (74 517 - 92 512 m³)
Module(s) d'armement	MA (#1) : 312 torpilles Mk 6 (6 barillets de 52 torpilles), 20 chasseurs Spectre (2 grappes de 10 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +7. MA (#2) : 312 torpilles Mk 6 (6 barillets de 52 torpilles), 20 chasseurs Spectre (2 grappes de 10 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +7. MA (#3) : 312 torpilles Mk 6 (6 barillets de 52 torpilles), 20 chasseurs Spectre (2 grappes de 10 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +7. MA (#4) : 216 torpilles Mk 8 (3 barillets de 72 torpilles), 12 chasseurs Spectre (2 grappes de 6 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +8. MA (#5) : 216 torpilles Mk 8 (3 barillets de 72 torpilles), 12 chasseurs Spectre (2 grappes de 6 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +8. MA (#6) : 216 torpilles Mk 8 (3 barillets de 72 torpilles), 12 chasseurs Spectre (2 grappes de 6 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +8. MA (#7) : 166 torpilles Mk 10 (2 barillets de 83 torpilles), 2 chasseurs Spectre (2 grappes de 1 chasseur). Anti-explosion (AE) : +9. MA (#8) : 166 torpilles Mk 10 (2 barillets de 83 torpilles), 2 chasseurs Spectre (2 grappes de 1 chasseur). Anti-explosion (AE) : +9.

Tourelles	24 tourelles de 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 6 162) + 8 tourelles de 3 canons de 127 mm à supercavitation (MUN 575) + 4 tourelles de 1 canon de 406 mm à supercavitation (MUN 81) + 24 tourelles de 5 MFM H + 16 tourelles de 3 canons à neutron H + 24 tourelles de 6 faisceaux à saturation H + 8 tourelles de 4 canons Hadès N + 8 tourelles de 1 faisceau pulsar N + 4 tourelles de 3 MFM N
Dispositif d'éperonnage	Aucun
ECH	V+
GAB	14
Mod. d'intégrité	+12
BLD	58
RD	-6
VIT (Pts de Mvt.)	11 (3)

Accélération : 0 à 32,5 nœuds en 3,6 secondes.

L'ACANTHION, BASE MOBILE DE DÉFENSE

L'Acanthion est une base mobile de défense de 1,8 million de tonnes et conçue pour se déplacer sur quelques centaines de miles dans les passes peu profondes du détroit de Béring afin que sa position ne soit pas connue avec certitude.

C'est une sorte de « rectangle » à 8 faces, d'environ 180 m de long et 160 de large et constituée de 36 cylindres terminés par des hémisphères (voir apparence). L'engin n'est cependant pas complètement plein, 3 cylindres étant en effet manquants à l'intérieur de la structure. Avec sa forme trapue et absolument non aérodynamique, l'Acanthion est de loin le plus laid de tous les engins polariens.

L'Acanthion a été conçu comme un gigantesque porte-engins, pouvant embarquer dans ses coques 192 chasseurs Spectre et 660 chasseurs Épaulard. Ceux-ci sont stockés dans les 2 rangées de cylindres les plus hauts, à l'exception de 3 d'entre eux, car ils abritent les « ouvertures » qui permettent aux chasseurs d'entrer et de sortir du navire. Il existe 3 portes entre chaque cylindre supérieur afin que les chasseurs puissent être transférés progressivement des cylindres de stockage vers ceux qui disposent d'un accès à la mer. L'Acanthion ne possède pas de modules d'armement, comptant sur les chasseurs et la multitude de tourelles pour sa défense. C'est une véritable petite ville d'environ 23 000 âmes.

Les ouvertures, au nombre de 3, sont constituées d'un barillet qui donne dans une piscine de 25 m de long toujours remplie d'eau et possédant un toit ouvrant. Le barillet contient 4 sas cylindriques de 7 m de diamètre et de 25 m de long. Deux des sas sont toujours remplis d'eau tandis que les 2 autres sont vides. Pour sortir, 2 chasseurs sont insérés dans les deux sas vides, puis le barillet tourne et l'eau des 2 autres sas est transférée par gravité dans les sas des chasseurs (ils se vident donc). Les chasseurs peuvent alors sortir, un à un, dans la piscine puis sortir du navire. Pendant ce temps, 2 autres chasseurs peuvent être insérés dans les sas vides. Ainsi, 9 chasseurs peuvent quitter le navire toutes les 15 secondes environ. Pour rentrer, un chasseur pénètre dans la piscine, puis dans un sas rempli d'eau. Le barillet tourne, ce qui permet de vider le sas et le chasseur peut alors être transféré dans le navire. Il est parfaitement possible d'avoir à la fois des chasseurs qui entrent et des chasseurs qui sortent du vaisseau.

Bien que le mécanisme d'ouverture ait été prévu à l'origine pour permettre aux chasseurs de sortir et d'entrer du navire alors que celui-ci est en déplacement (à faible vitesse), dans la pratique,

ces opérations se déroulent toujours alors qu'il se trouve à l'arrêt, en raison des trop nombreux accidents qui émaillèrent la campagne d'essais, particulièrement au moment de « l'amerrissage ».

L'Acanthion a été conçu dès le départ pour pouvoir se poser sur le sol marin et y rester tapi pendant de longues périodes, le rendant ainsi très difficile à détecter. Pour éviter que les cylindres ne s'endommagent au contact du fond marin, les Polariens ont recouvert la face inférieure du vaisseau d'une plaque en nano-béton [UHPC] de 25 cm d'épaisseur. De plus, afin de le rendre plus résistant aux attaques (bombardement, par exemple), la face supérieure de l'Acanthion est protégée par une épaisse plaque en nano-terranium de 20 cm d'épaisseur qui lui confère un blindage de 50 (alors qu'il n'est que de 28 pour le reste du vaisseau). À l'endroit où se trouvent les piscines, la plaque dispose de portes.

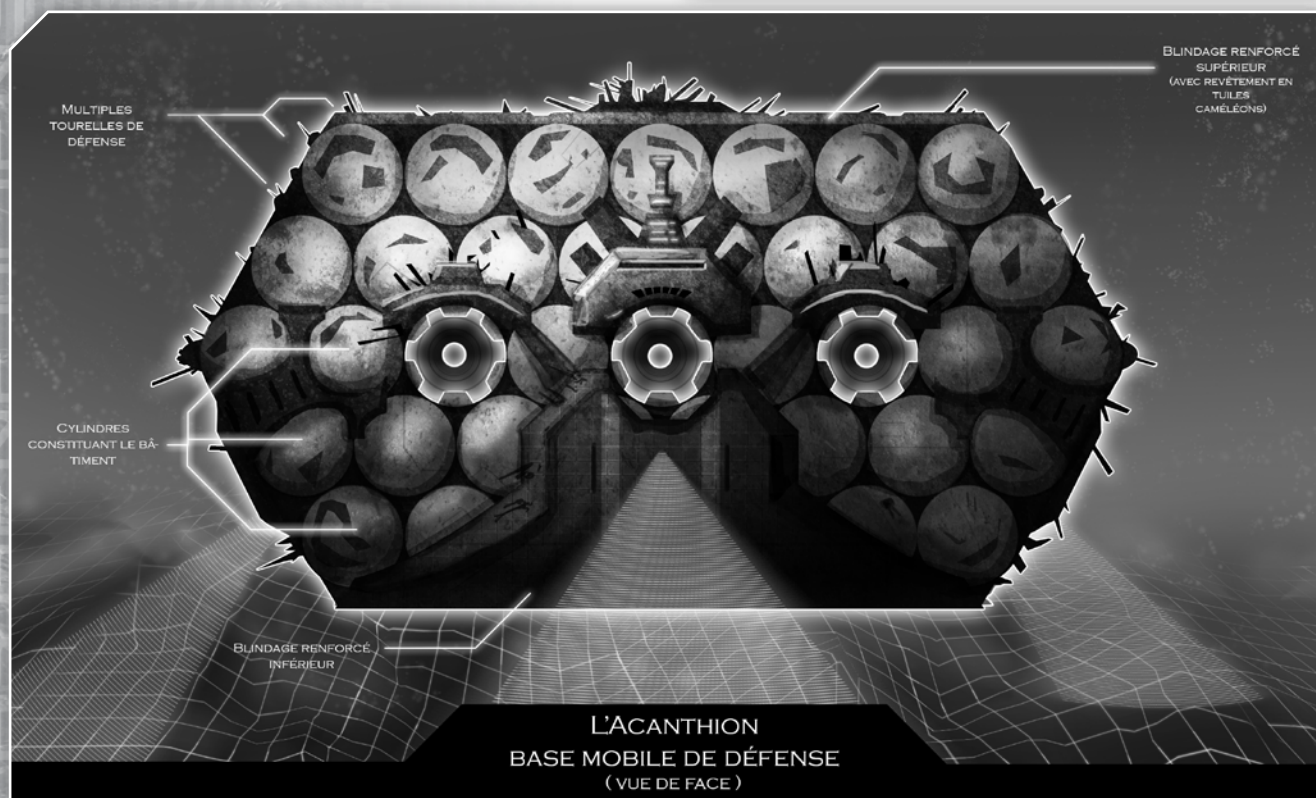
Mais pour rendre le vaisseau encore moins détectable, la coque de l'Acanthion est tapissée de tuiles « caméléon ». Ces tuiles sont capables de reproduire à l'identique l'environnement marin sur lequel repose le vaisseau de telle sorte qu'à une distance de 50 m et plus, il est totalement impossible de repérer le navire. Ces tuiles sont aussi capables d'altérer les ondes sonar dirigées contre elles afin de restituer une « signature » identique au fond marin (tous les tests à -15 pour se rendre compte de la supercherie). Ces tuiles, qui sont issues d'une technologie généticienne récemment découverte, n'ont qu'un petit défaut : elles consomment énormément d'énergie et l'Acanthion ne peut s'en servir que lorsqu'il est à l'arrêt. Malheureusement, il arrive de temps en temps que le système « d'invisibilité » se mette en boucle et qu'il soit impossible de l'arrêter jusqu'à ce qu'on arrive à relancer le système (au bout de 1D10/2 heures). Dans ce cas, le navire ne peut absolument pas se déplacer !

Pour se mouvoir, l'Acanthion est équipé d'une propulsion MHD, elle aussi issue de la technologie généticienne. Cependant, compte tenu de la taille du vaisseau et pour augmenter sa manœuvrabilité, les Polariens décident de l'installer le long des parois des 3 cylindres manquants. Ainsi, pour prendre un virage à droite, il suffit de réduire, voire de ne pas activer le champ magnétique du cylindre le plus à droite. Si sur le papier l'idée semble brillante, dans la pratique, c'est une catastrophe. En effet, les Polariens n'arrivent pas à avoir des champs magnétiques homogènes et cela crée des fluctuations et des pics de courant dans le système d'alimentation électrique, le rendant extrêmement fragile. Ainsi, il arrive assez fréquemment que, pendant

un virage, des supercapaciteurs et des relais électriques grillent, rendant la propulsion totalement inopérante. Il faut alors 1D10 heures aux techniciens pour réparer les dommages.

Le Primarque, qui malheureusement a été informé des déboires du navire, a indiqué au Commandement de la Marine que des têtes allaient tomber si les problèmes de l'Acanthion n'étaient pas réglés très rapidement. L'Acanthion a été surnommé le « porc-épic » par son équipage, en raison de la présence des 200 tourelles de défense qui recouvrent les faces du navire.

NT	V
Coque	35 mm en Nano-terranium
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Ultra-lourde++
Blindage	91 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
# Pont(s)	7 ponts (par « cylindre »)
# Cloison(s) étanche(s)	5 (par « cylindre »)
# Écoutille(s)	6 (+6 par pont, +30 par cloison étanche) (par « cylindre »)
# Porte(s)	Aucune
# SAS	Aucun
Longueur	179,1 m
Diamètre	17,50 m
Hauteur	78,12 m
Largeur	157,50 m
Déplacement	1,80 million de tonnes
Équipage	3 672 (TFA) [102 x 36]
Support engin	19 380 : 2 880 (Spectre) + 16 500 (Épaulard)



Revêtement coque	Tuiles « caméléon » polariennes (NTV)
Vitesse	11 nœuds
GP	36 × GP-G4 (un par « cylindre »)
Type de GP	Réacteur à fusion (RF) NTV / Propulsion Magnétohydrodynamique (MHD) NTV
Autonomie	1000 années (mais seulement 60 jours pour l'équipage)
Survie	Aucun ou inconnu
Sonar / Équip.	Exceptionnel / Exceptionnel
Vision de près	Sonar
PO	5 km
PL	7,5 km
PE	7,5 km
Coût	15 100 milliards de sols
Fret	173 502 - 248 502 tonnes (216 877 - 310 627 m ³)
Module(s) d'armement	non
Tourelles	50 tourelles de 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 6 162) + 50 tourelles de 28 canons à particules H + 50 tourelles de 12 canons à neutron H + 50 tourelles de 23 faisceaux à saturation H
Dispositif d'éperonnage	Aucun
ECH	V+
GAB	21
Mod. d'intégrité	-2
BLD	28
RD	-6
VIT (Pts de Mvt.)	4 (1)

Accélération : 0 à 11 nœuds en 2,9 secondes.

ULYANOVOSK, PORTE-DRONES

L'Ulyanovosk est un porte-drones de forme triangulaire, typique des vaisseaux polariens. Il embarque 75 drones Yushin DC-2 dans chaque cylindre du bas, soit 150 drones en tout. C'est le premier d'une série de 10 en cours de construction.

Pour entrer et sortir, les drones utilisent la même technique que dans l'Acanthion : des piscines et des barilletts munis de 4 sas. Cependant, les piscines sont ouvertes vers le bas et elles ne font que 10 m de long (tout comme les barilletts). De plus, il n'y a que 2 ouvertures par cylindre, soit 4 au total. Les drones étant plus petits et plus légers que des chasseurs, ils peuvent entrer et sortir plus rapidement. Ainsi, 4 drones peuvent quitter le navire toutes les 10 secondes environ.

Pour sa défense, l'Ulyanovosk dispose de 40 tourelles réparties sur toute la surface de sa coque. Elles ne sont pas à prendre à la légère. De plus, il est accompagné en permanence par 1 frégate Wraith et 3 escorteurs Leminsky.

NT	V / V (Coque) / VI (Ossature)
Coque	70 mm en Nano-terranium
Ossature	Nivaltine™
Architecture	Ultra-lourde+

Blindage	35,0 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
# Pont(s)	7 ponts (par « cylindre »)
# Cloison(s) étanche(s)	5 (par « cylindre »)
# Écoute(s)	6 (+6 par pont, +30 par cloison étanche) (par « cylindre »)
# Porte(s)	Aucune
# SAS	Aucun
Longueur	222,4 m
Diamètre	17,50 m
Hauteur	32,66 m
Largeur	35 m
Déplacement	160 000 tonnes
Équipage	315 (TFA) [105 x 3]
Support drone	750
Vitesse	34,5 nœuds
GP	3 × GP-H4 (un par « cylindre »)
Type de GP	Réacteur à fusion (RF) NTV / Hélice-pompe NTV
Autonomie	250 années (mais seulement 180 jours pour l'équipage)
Survie	3 x GP-F3 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NTV)). 2 160 miles nautiques à 5 nœuds (18 jours)
Sonar / Équip.	Exceptionnel / Exceptionnel
Vision de près	Sonar
PO	10 km
PL	14,5 km
PE	15 km
Coût	2 430 milliards de sols
Fret	24 593 - 31 260 tonnes (30 742 - 39 075 m ³)
Module(s) d'armement	non
Tourelles	10 tourelles de 4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 6 162) + 10 tourelles de 28 canons à particules H + 10 tourelles de 12 canons à neutron H + 10 tourelles de 23 faisceaux à saturation H
Dispositif d'éperonnage	Aucun
ECH	V+
GAB	10
Mod. d'intégrité	+18
BLD	25
RD	-6
VIT (Pts de Mvt.)	11 (3)

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 34,5 nœuds en 3 secondes.

PLATOV

Le Platov est un transporteur de commandos marins en armure de combat. Il est constitué de 3 « cylindres » placés les uns à côté des autres. Cependant, le cylindre central ne dispose ni de propulseur, ni de pont. L'engin est capable de transporter 25 commandos équipés d'armures Exo 0 ou 14 commandos en Exo 1 ou 10 commandos en Exo 2 ou bien une combinaison de ces 3 types d'armures du moment que leur poids n'excède pas 25 tonnes. Les commandos se trouvent dans le cylindre central.

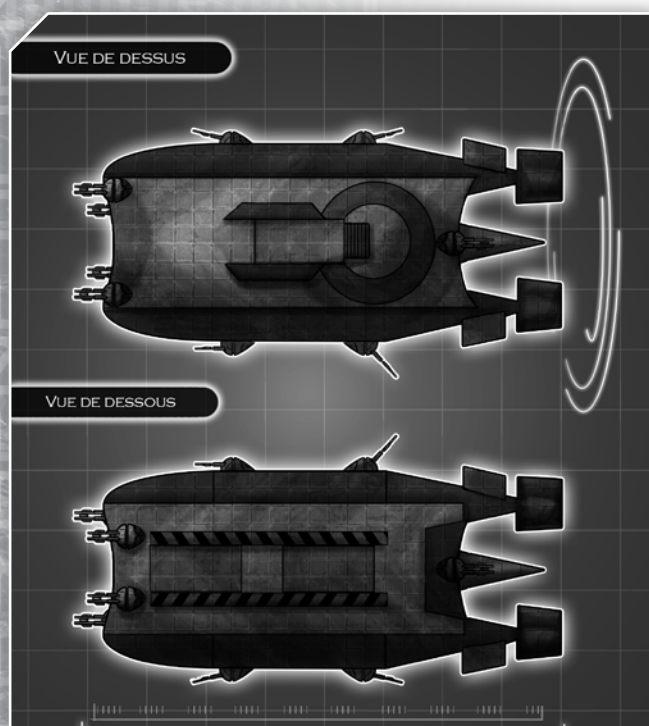
Contrairement aux autres transporteurs sous-marins qui disposent de sas, le Platov est équipé de 3 énormes portes horizontales de 4 m de long sur 2 m de large et placées dans le cylindre central (2 dessous et 1 au-dessus). Quelques minutes avant que les armures ne sortent, le cylindre est rempli d'eau (à l'exception d'une petite zone protégée par une cloison étanche et qui renferme le moteur et les systèmes vitaux). Les portes peuvent alors être ouvertes sans difficulté et les commandos peuvent sortir du vaisseau extrêmement rapidement. En temps normal, les armures sortent par les portes du dessous, ce qui permet de dissimuler le moment où elles sont larguées. Elles peuvent aussi emprunter la porte du dessus, si d'aventure le Platov devait se poser en catastrophe sur le sol marin. Ceci permet aux commandos de ne pas rester bloqués à l'intérieur.

Le Platov est généralement utilisé pour des missions secrètes, dans des lieux pas toujours sécurisés. Comme il n'a besoin ni de rester immobile, ni de rester longtemps sur site pour « parachuter » ses commandos, cela réduit considérablement les risques de détection, augmentant par la même occasion ses chances de survie.

Le Platov a beau être un transporteur, les Polariens ont pris soin de l'équiper de 10 tourelles de canons à supercavitation, n'en faisant pas du tout une cible facile. En particulier, ils ont installé 2 tourelles à l'arrière du navire capables de tirer entre les 2 hélices, rendant les attaques par torpilles à détection de sillage quasiment inopérantes. Les canons peuvent aussi servir pour assister les commandos, si d'aventure leur évacuation s'avérait « problématique ».

Lorsque les commandos reviennent de mission, ils pénètrent dans le cylindre plein par l'intermédiaire des portes. Cependant, seule une toute petite partie de l'eau est évacuée car le cylindre ne dispose pas d'assez de réactants pour tout éliminer. C'est néanmoins suffisant pour que les commandos puissent retirer leur casque et respirer l'air du cylindre.

Apparence :



NT	V (équipement) / IV (Coque) / IV (Ossature)
Coque	26 mm en Nano-acier [VHS]
Ossature	Fivalentine™
Architecture	Lourde
Blindage	7 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
# Pont(s)	1 pont (par « cylindre »)
# Cloison(s) étanche(s)	3 (par « cylindre »)
# Écoutille(s)	4 (+4 par pont, +3 par cloison étanche) (par « cylindre »)
# Porte(s)	Aucune
# SAS	1 [pour armure Exo Alpha (ouvertures : 2 écoutilles)] (par « cylindre »)
Longueur	19,9 m
Diamètre	2,75 m
Hauteur	2,75 m
Largeur	8,25 m
Déplacement	325 tonnes
Équipage	10 (TFA) [5 x 2]
Vitesse	21 nœuds
GP	2 × GP-E4 (un par « cylindre »)
Type de GP	Réacteur à fusion (RF) NTV / Hélice-pompe NTV
Autonomie	50 années (mais seulement 60 jours pour l'équipage)
Survie	2 x GP-C4 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NTV)). 576 miles nautiques à 4,0 nœuds (6 jours)
Sonar / Équip.	Supérieur / Supérieur
Vision de près	Sonar
PO	10 km
PL	13 km
PE	15 km
Coût	661 millions de sols
Fret	22 - 35 tonnes (28 - 44 m³)
Module(s) d'armement	non
Tourelles	10 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide (MUN 4 320)
Dispositif d'éperonnage	Aucun
ECH	V-
GAB	7
Mod. d'intégrité	+7
BLD	12
RD	-6
VIT (Pts de Mvt.)	7 (2)

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 21 nœuds en 6 secondes.

DRONES TERRESTRES

GOLEM, DRONE DE COMBAT

Le Golem est un drone de combat destiné à surveiller des zones protégées et des laboratoires interdits d'accès. Il peut aussi être utilisé pour écraser une éventuelle rébellion ou protéger les appartements de personnalités. D'autres modèles, très semblables à celui-ci, sont utilisés à la surface comme exterminateurs, pour nettoyer un village par exemple.

Le Golem est un modèle assez ancien (1 siècle environ) et le nombre d'exemplaires disponibles diminue chaque jour un peu plus. En effet, bien qu'il soit équipé d'un réacteur à fusion devant durer au moins encore une trentaine d'années, de plus en plus de modèles tombent en panne, victimes de l'arrêt brutal du réacteur, comme si celui-ci n'avait plus de combustible. Les scientifiques supposent que le réacteur, faisant partie des premiers modèles fabriqués, n'est pas aussi fiable que les modèles plus récents.

Malheureusement, les concepteurs du Golem n'ont pas prévu une trappe d'accès au réacteur. Aussi, le réparer nécessiterait de démonter la majeure partie du drone et les scientifiques soupçonnent que l'opération risque d'être terriblement dangereuse, compte tenu de la présence plus que certaine de mécanismes d'auto-destruction ou de défense qui équipent tous les drones polariens. Aussi, le professeur Yushin a-t-il été contacté afin de travailler sur un modèle destiné à le remplacer, le Juggernaut.

À première vue, le Golem ne semble pas armé. Ce n'est bien sûr qu'une illusion. Tout d'abord, il est doté d'une force considérable, ce qui lui permet de délivrer des coups de poing dévastateurs. Mais ses mains peuvent aussi être chauffées à blanc et infliger de terribles brûlures. Elles peuvent également libérer de puissances décharges électriques sur une cible se trouvant à moins de 2 mètres de distance. Enfin, et c'est de loin son système offensif le plus terrifiant, il est doté d'une arme à énergie qui libère des rayons mortels à partir de la fente qui barre son visage.

En plus d'être protégé par un imposant blindage et de disposer d'une résistance aux dommages plus que conséquente, le Golem est équipé d'un champ absorbant. Aussi, le Golem est un engin extrêmement difficile à détruire : l'attaquer avec des projectiles s'avèrent la plupart du temps totalement inefficace et l'attaquer avec des armes blanches implique de l'affronter au corps à corps, ce qui est le plus sûr moyen de perdre la vie.

Équipements notables :

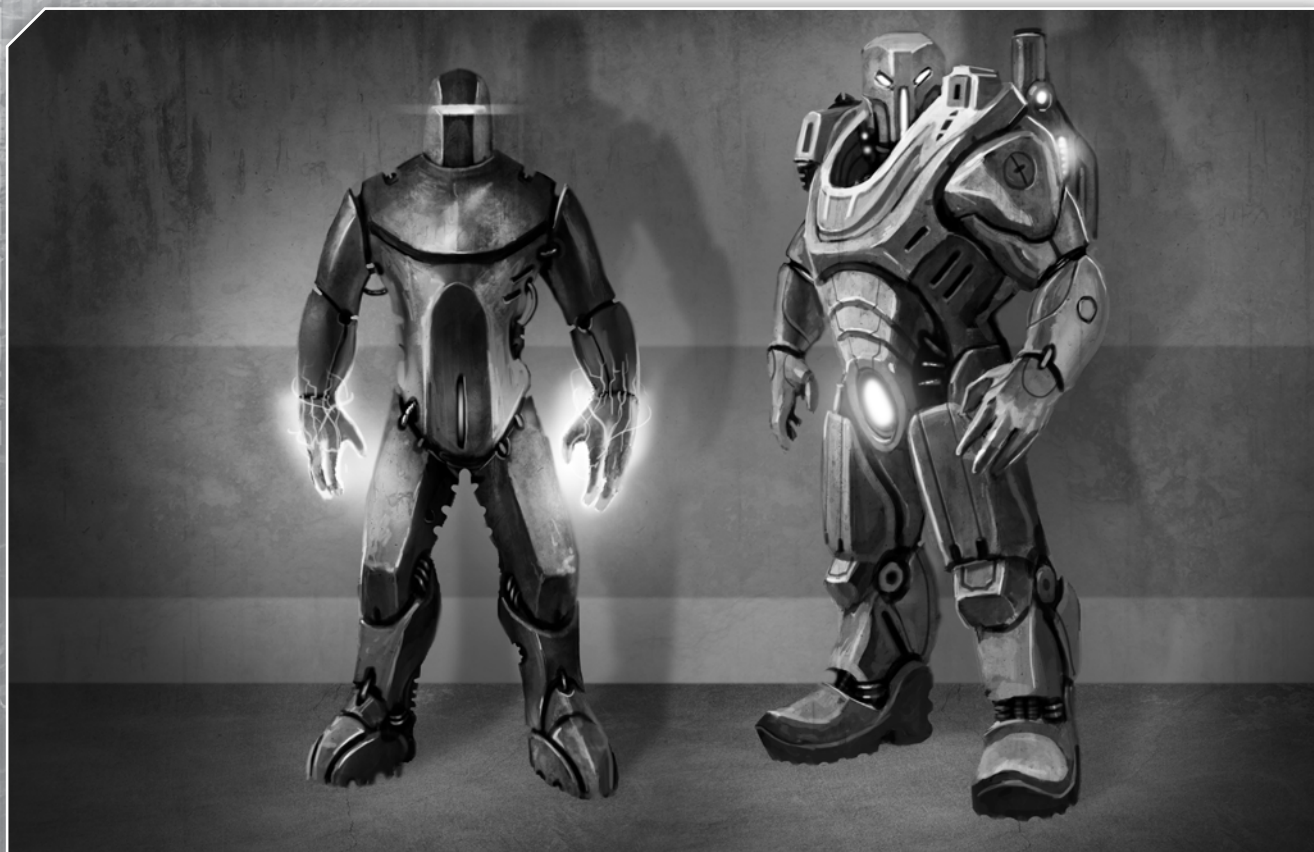
- **Ordinateur NTV, Génération VI.** Poids : 1,3 kg. Coût : 17 500 sols. Tout comme les engins autonomes produits par l'Alliance Polaire, le Golem est équipé d'un puissant ordinateur dans lequel tournent en permanence 14 programmes de niveau 25 (Tactique, Attaque, etc.).
- **Électronique.** Radar, système d'analyse tactique, blindage IEM de niveau 10, ...
- **Champ absorbant.** Celui-ci protège le tronc, le dos, le cou et la tête du Golem. PR 10 000 (les PR sont récupérés au rythme de 10 toutes les 4 secondes). Poids : 148 kg, Coût : 58 000 sols. Il est alimenté par le GP principal. Au-delà de 21 km/h, l'énergie produite n'est plus suffisante pour que le champ se régénère.
- **Auto-destruction.** Poids et effets inconnus, mais probablement « massifs ».

Armement

- **Désintégrateur.** Poids : 46 kg. Coût : 68 200 sols. Cette arme à énergie, qui tire à partir de la fente qui barre son visage, est alimentée par sa propre source d'énergie. Son autonomie est donc infinie (mais il se recharge en 2 tours).
- **Micro-réacteur à fusion GP-C4 #1.** Poids : 240 kg. Coût : 1 915 000 sols. Autonomie 125 ans. Permet d'alimenter le désintégrateur.
- **Mains d'énergie.** Poids : 14 kg (7 × 2). Coût : 20 800 sols (10 400 × 2). Chaque main délivre soit des brûlures, soit des décharges électriques (voir ci-dessous).

- **Micro-réacteur à fusion GP-C4 #2.** Poids : 240 kg. Coût : 1 915 000 sols. Autonomie 125 ans. Permet d'alimenter la main gauche.
- **Micro-réacteur à fusion GP-C4 #3.** Poids : 240 kg. Coût : 1 915 000 sols. Autonomie 125 ans. Permet d'alimenter la main droite.
- **Brûlures :** Lorsque les mains du Golem se referment sur sa cible, elles infligent des dommages de brûlures directement aux seuils de blessure (la RD n'est d'aucun secours). Les dommages sont de 1 SBL toutes les 10 secondes. Initialement, seule la zone au contact des mains est brûlée. Cependant, une fois celle-ci détruite, les brûlures se propagent aux zones avoisinantes. Si la cible dispose d'une protection rigide ou d'un blindage, celui-ci est détruit au rythme de 10 points (H) ou 1 point (V-) toutes les minutes. Mais une « carapace » en matériau conducteur transmet la chaleur à la cible. Aussi, la cible est affectée comme si la protection, ou le blindage, n'existait pas. Cependant, les brûlures ne débutent qu'au bout de Protection (H)/50 ou BLD (V-)/5 minute(s).
- **Éclairs :** Toutes les 10 secondes, le Golem peut lancer de chaque main un éclair infligeant 1D10 (H) points de dommages. Il peut aussi accumuler de l'énergie pour délivrer des éclairs plus dévastateurs. Ainsi, chaque 10 secondes passées à attendre, l'éclair inflige 1D10 supplémentaire. Le Golem ne peut accumuler plus d'une minute d'énergie, ce qui signifie que les éclairs peuvent infliger un maximum de 6D10 (H) points de dommages. Si les 2 mains visent la même cible, les dommages sont cumulés, le Golem étant capable de synchroniser parfaitement les 2 tirs. Un éclair peut aussi provoquer une attaque IEM. le malus au Test de panne est égal à -1 par 2D10 points de dommages.

Type	Drone de combat
NT	V
Coque	2,8 mm en Nano-terranium
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Ultra-lourde
Blindage	7 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)
Vitrage	Aucun
Volet de sécurité	Aucun
Exo-Force	146
Modif dommages	+68 (H) / +15 (V-) / +5 (V+)
Diamètre	0,69 m
Hauteur	2,81 m
Largeur	1,04 m
Poids max	2,95 tonnes
Poids total	2,94 tonnes
Coût total	53 millions de sols
Vitesse	- / 24,5 km/h
GP	GP-C4
Type de GP	Micro-réacteur à fusion (MRF) NT V / - / jambes
Autonomie	125 années
ECH	H
GAB	25
Mod. d'intégrité	+13
BLD	58
RD	-21



JUGGERNAUT, DRONE DE COMBAT

Le Juggernaut est amené à succéder au Golem. Il est légèrement plus grand et plus lourd que son homologue. Mais, grâce à l'utilisation de matériaux plus modernes qui permettent d'économiser du poids, il est mieux blindé et plus rapide (car on peut mettre un GP plus gros). De plus, les Polariens ont aussi ajouté une nouvelle arme, le « Pacificateur ». En effet, lorsque le Golem était en présence d'une foule nombreuse, ils ont constaté que beaucoup de cibles arrivaient à s'enfuir, le désintégrateur n'ayant pas une cadence de tir suffisamment élevée. Aussi, pour le Juggernaut, ils ont décidé d'installer une batterie d'armes à plasma (voir armement).

Équipements notables :

- **Ordinateur.** Idem Golem.
- **Électronique.** Idem Golem
- **Champ absorbant.** Idem Golem. Cependant, lorsque celui-ci est parfaitement immobile, les PR sont récupérés au rythme de 100 toutes les 4 secondes. Poids : 162 kg, Coût : 62 000 sols. Au-delà de 32 km/h, l'énergie nécessaire n'est plus suffisante pour que le champ se régénère.
- **Auto-destruction.** Poids et effets non-divulgués.

Armement

- **Désintégrateur.** Idem Golem (mais il se recharge en 1 tour).
- **Micro-réacteur à fusion GP-C4 #1.** Idem Golem.
- **Mains d'énergie.** Idem Golem.
- **Micro-réacteur à fusion GP-C4 #2.** Idem Golem.
- **Micro-réacteur à fusion GP-C4 #3.** Idem Golem.
- **Le Pacificateur.** C'est un ensemble de 6 armes à plasma (2 sur le torse, 2 dans le dos et 2 au niveau des épaules). Chaque tour, elles peuvent tirer simultanément, produisant un véritable déluge de sphères de plasma autour du Golem. Heureusement, elles ne fonctionnent que lorsque le Golem est immobile. Poids : 120 kg (20 × 6). Coût : 300 000 sols (50 000 × 6). Dommages et portées identiques à l'Oryx II.

Type	Drone de combat
NT	V / V (Coque) / VI (Ossature)
Coque	1,4 mm en Nano-terranium
Ossature	Nivaltine™
Architecture	Ultra-lourde
Blindage	5,6 mm en Nano-composite (nf-133-cFUA)
Vitrage	Aucun
Volet de sécurité	Aucun
Exo-Force	150
Modif dommages	+70 (H) / +16 (V-) / +6 (V+)
Diamètre	0,73 m
Hauteur	2,93 m
Largeur	1,09 m
Poids max	3,20 tonnes
Poids total	3,20 tonnes
Coût total	59,6 millions de sols
Vitesse	- / 34,5 km/h
GP	GP-D1
Type de GP	Micro-réacteur à fusion (MRF) NT V / - / jambes
Autonomie	125 années
ECH	H
GAB	25
Mod. d'intégrité	+18
BLD	90
RD	-26

MATÉRIEL SPÉCIAL ET CYBORGS_

MATÉRIEL SPÉCIFIQUE AUX CYBORGS

Un cyborg est un robot avec un cerveau humain. Le cerveau est enchâssé dans un réceptacle (le boîtier crânien) rempli d'un liquide nourricier qui permet de le maintenir en vie. Ce boîtier a besoin d'énergie pour maintenir le liquide à température constante, stimuler les réactions chimiques dans le cerveau, etc. Cette énergie est fournie par un mini CEAG fourni avec le boîtier.

Un cyborg a aussi besoin d'énergie pour, d'une part, faire fonctionner les moteurs de son exosquelette, l'éventuel équipement qu'il embarque (ordinateur, radar, etc.), et d'autre part alimenter ses jambes lorsqu'il se déplace. Le moteur qui alimente l'équipement et l'exosquelette est fourni par un autre CEAG. Le moteur qui alimente les jambes dépend du type de cyborg.

Type	Moteur
Défectueux, civil	1 ou 2 batteries
Militaire	CEAG + PE ou SHC (secours), puis CEAG remplacé par MEGA, micro-fission ou micro-fusion lorsque les CEAG se feront rares
Exilé	PE ou SHC, MEGA

Un cyborg, quel que soit son type, est disponible en trois modèles : S, M, ou L. Le modèle détermine les dimensions du cyborg, son poids, son exo-force et son coefficient de surface.

Modèle	H	Largeur tête	Largeur	Poids	Exo-Force	Mod. dommage	Coefficient de surface
S	1,60 m	17,9 cm	47,4 cm	59 kg	20	+5 (H)	1,30
M	1,80 m	20 cm	53,3 cm	84 kg	22	+6 (H)	1,65
L	2,10 m	23,3 cm	62,2 cm	133 kg	26	+8 (H)	2,24

Pour chaque modèle, il est possible de faire varier son architecture (Légère, Normale ou Lourde) ainsi que le matériau qui fait office de coque et sur lequel il est possible d'installer un revêtement (voir personnalisation).

Le type d'architecture et de coque déterminent le blindage, la résistance aux dommages ainsi que l'intégrité du cyborg. De plus, le choix de l'architecture et du matériau détermine le poids disponible pour installer l'équipement, le revêtement et le moteur (poids de personnalisation). Enfin, l'architecture détermine ses seuils de base mais également les augmentations à certains de ses Attributs.

Architecture	Légère	Normale	Lourde
Seuil de dommages légers	0	5	10
Seuil de dommages moyens	5	10	15
Seuil de dommages graves	10	15	20
Seuil de dommages critiques	15	20	25
Seuil de dommages catastrophiques	20	25	30
Destruction	25	30	35

Architecture légère : avec ce type d'architecture, l'Attribut Coordination d'un Cyborg peut atteindre 24.

Architecture normale : avec ce type d'architecture, l'attribut Coordination d'un Cyborg est limité à 20.

Architecture lourde : avec ce type d'architecture, l'attribut Coordination d'un Cyborg est limité à 16.

MODÈLE S_	
Coque	Variable (0,5 mm d'épaisseur)
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Variable
Blindage	Aucun
Vitrage	Aucun
Volet de sécurité	Aucun
Vitesse	8 km/h
Autonomie	Variable (× 2,74 si déplacement à 4 km/h)
GP	GP-A1 (NTV)
ECH	H
GAB	9
MODÈLE M_	
Coque	Variable (0,7 mm d'épaisseur)
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Variable
Blindage	Aucun
Vitrage	Aucun
Volet de sécurité	Aucun
Vitesse	10 km/h
Autonomie	Variable (× 2,4 si déplacement à 5 km/h)
GP	GP-A2 (NTV)
ECH	H
GAB	10

MODÈLE L_	
Coque	Variable (1,1 mm d'épaisseur)
Ossature	ArmaTi™
Architecture	Variable
Blindage	Aucun
Vitrage	Aucun
Volet de sécurité	Aucun
Vitesse	9 km/h
Autonomie	(× 2,58 si déplacement à 4,5 km/h)
GP	GP-A3 (NT)
ECH	H
GAB	11

MODÈLE S_							
Architecture	Coque	Personnalisation	Coût (sols)	(M. noir)	Intégrité	BLD	RD
Légère	Nano-acier [VHS]	48 kg	28 200	5 (10)	24	3	-4
Normale	Nano-acier [VHS]	47 kg	28 900	5 (10)	27	4	-7
Lourde	Nano-acier [VHS]	46 kg	30 200	5 (10)	30	4	-10
Légère	Nano-alliage de titane	49 kg	31 300	5 (10)	24	2	-4
Normale	Nano-alliage de titane	48,5 kg	32 000	5 (10)	27	3	-7
Lourde	Nano-alliage de titane	48 kg	33 300	5 (10)	30	3	-10
Légère	Nano-terranium	49 kg	136 000	5 (10)	24	4	-4
Normale	Nano-terranium	48 kg	137 000	5 (10)	27	4	-7
Lourde	Nano-terranium	47,5 kg	138 000	5 (10)	30	5	-10
MODÈLE M_							
Architecture	Coque	Personnalisation	Coût (sols)	(M. noir)	Intégrité	BLD	RD
Légère	Nano-acier [VHS]	68 kg	29 700	5 (10)	24	4	-4
Normale	Nano-acier [VHS]	67 kg	30 700	5 (10)	27	5	-7
Lourde	Nano-acier [VHS]	66 kg	32 500	5 (10)	30	5	-10
Légère	Nano-alliage de titane	71 kg	35 200	5 (10)	24	3	-4
Normale	Nano-alliage de titane	70 kg	36 300	5 (10)	27	4	-7
Lourde	Nano-alliage de titane	69 kg	38 100	5 (10)	30	4	-10
Légère	Nano-terranium	70 kg	221 000	5 (10)	24	4	-4
Normale	Nano-terranium	69 kg	222 000	5 (10)	27	5	-7
Lourde	Nano-terranium	68 kg	224 000	5 (10)	30	6	-10
MODÈLE L_							
Architecture	Coque	Personnalisation	Coût (sols)	(M. noir)	Intégrité	BLD	RD
Légère	Nano-acier [VHS]	105 kg	34 300	5 (10)	24	5	-5
Normale	Nano-acier [VHS]	104 kg	35 900	5 (10)	27	6	-8
Lourde	Nano-acier [VHS]	102 kg	38 800	5 (10)	30	7	-11
Légère	Nano-alliage de titane	111 kg	46 100	5 (10)	24	4	-5
Normale	Nano-alliage de titane	110 kg	47 700	5 (10)	27	5	-8
Lourde	Nano-alliage de titane	108 kg	50 600	5 (10)	30	6	-11
Légère	Nano-terranium	110 kg	443 000	5 (10)	24	6	-5
Normale	Nano-terranium	109 kg	445 000	5 (10)	27	7	-8
Lourde	Nano-terranium	107 kg	447 000	5 (10)	30	8	-11

PERSONNALISATION

Le poids de personnalisation représente le poids qu'il est possible de « dépenser » en moteur, revêtement et équipement électronique (vision améliorée, sonar, analyseur, etc.) Le CEAG couvre les besoins électriques du revêtement et des équipements électroniques jusqu'à 30 % du poids du cyborg (soit ~18 kg pour un modèle S, 25 kg pour un modèle M et 40 kg pour un modèle L). Au-delà, il faut prévoir une source d'énergie supplémentaire.

SOURCE D'ÉNERGIE

Un cyborg dispose toujours d'un emplacement ventral permettant d'installer jusqu'à 2 moteurs. La taille de l'emplacement dépend du modèle de cyborg. Ainsi, avec un modèle S, il n'est pas possible de mettre un moteur de plus de 40 kg, ou deux de 20 kg, ou 1 de 30 et 1 de 10 kg, etc. Si on installe 2 moteurs, c'est uniquement pour des raisons de fiabilité car, dans beaucoup de cas, un moteur 2 fois plus gros sera plus performant que 2 moteurs de même poids.

Un cyborg peut être équipé d'un connecteur direct, afin de pouvoir le brancher sur un générateur. Ceci n'a d'intérêt que si sa source d'énergie est une batterie. Il peut enfin se faire ajouter un autre connecteur direct, si d'aventure il veut aussi embarquer une source d'énergie externe (une autre batterie de secours par exemple ou bien pour alimenter un équipement particulier).

À part les batteries, les moteurs des cyborgs sont conçus pour ne pas être rechargeables. Ils se présentent sous la forme de cylindres de différentes tailles et sont munis de poignées qui renferment le moteur, le combustible et de quoi stocker les éventuels rejets. Aussi, lorsque le combustible d'un moteur est épuisé, il faut remplacer intégralement le moteur et payer de nouveau le prix spécifié. Le gros avantage, c'est que cela permet de réduire au maximum la maintenance et de changer un moteur en quelques minutes. L'inconvénient, c'est qu'en dehors de l'Alliance Polaire, cela nécessite de trouver un « fabricant » capable de faire du sur-mesure. Dans ce cas, le prix du moteur pourra être augmenté de 10 à 50 % (à la discrétion du MJ).

Modèle	Poids	Coût	DIS (M. noir)	NT	Fabricant
Connecteur direct	0,1 kg	600 sols	10(15)	II Psyon	(Alliance Polaire)

Les moteurs disponibles sont décrits ci-après. À part pour le CEAG, l'autonomie du moteur est donnée avec 2 valeurs séparées par un '/' : la première donne l'autonomie maximale lorsque le cyborg se déplace à vitesse maximale (par exemple 8 km/h pour un modèle S), la seconde donne l'autonomie maximale lorsqu'il se déplace à la moitié de sa vitesse (4 km/h pour un modèle S).

CEAG_		
Modèle	Poids	Coût (sols)
S	0,04 kg	800
M	0,07 kg	1 400
L	0,22 kg	4 300

Batterie (SHC)_				
	Modèle S	Modèle M	Modèle L	
Poids	Autonomie	Autonomie	Autonomie	Coût
10 kg	6,5 jours / 17 jours	3,5 jours / 10 jours	2 jours / 5 jours	8 600
15 kg	9,5 jours / 26 jours	5,5 jours / 12,5 jours	3 jours / 7,5 jours	12 900
20 kg	12,5 jours / 34 jours	7 jours / 17 jours	4 jours / 10 jours	17 100
25 kg	16 jours / 43 jours	9 jours / 21 jours	5 jours / 13 jours	21 400
30 kg	19 jours / 51,5 jours	10,5 jours / 25,5 jours	6 jours / 15,5 jours	25 700
35 kg	22 jours / 60 jours	12,5 jours / 29,5 jours	7 jours / 18 jours	30 000
40 kg	25 jours / 68,5 jours	14 jours / 34 jours	8 jours / 20,4 jours	34 300
45 kg		16 jours / 38 jours	9 jours / 23 jours	38 600
50 kg		17,5 jours / 42 jours	10 jours / 25,5 jours	42 900
60 kg			12 jours / 30,5 jours	51 400
70 kg			14 jours / 35,5 jours	60 000
80 kg			16 jours / 41 jours	68 600
90 kg			18 jours / 46 jours	77 100

Batterie (PE)_				
	Modèle S	Modèle M	Modèle L	
Poids	Autonomie	Autonomie	Autonomie	Coût
10 kg	5,5 jours / 15,5 jours	3,5 jours / 7,5 jours	2 jours / 4,5 jours	7 100
15 kg	8,5 jours / 23 jours	5 jours / 11,5 jours	2,5 jours / 7 jours	10 700
20 kg	11,5 jours / 31 jours	6,5 jours / 15 jours	3,5 jours / 9 jours	14 300
25 kg	14 jours / 38,5 jours	8 jours / 19 jours	4,5 jours / 11,5 jours	17 900
30 kg	17 jours / 46 jours	9,5 jours / 23 jours	5,5 jours / 14 jours	21 500
35 kg	20 jours / 54 jours	11 jours / 26,5 jours	6 jours / 16 jours	25 000
40 kg	22,5 jours / 62 jours	12,5 jours / 30,5 jours	7 jours / 18,5 jours	28 600
45 kg		14 jours / 34 jours	8 jours / 20,5 jours	32 100
50 kg		16 jours / 38 jours	9 jours / 23 jours	35 700
60 kg			10,5 jours / 27,5 jours	42 900
70 kg			12,5 jours / 32 jours	50 000
80 kg			14 jours / 36,5 jours	57 100
90 kg			16 jours / 41,5 jours	64 300

MEGA_ (version non rechargeable du MEGAR)

Poids	Modèle S		Modèle M		Modèle L	
	Autonomie	Coût	Autonomie	Coût	Autonomie	Coût
10 kg	21 jours / 56 jours	1 300	10 jours / 24,5 jours	2 050	4 jours / 11 jours	3 350
15 kg	33 jours / 90 jours	1 500	17 jours / 40,5 jours	2 200	8 jours / 21 jours	3 550
20 kg	45 jours / 122,5 jours	1 650	23,5 jours / 57 jours	2 400	12 jours / 30,5 jours	3 700
25 kg	57 jours / 156 jours	1 850	30,5 jours / 73 jours	2 550	15,5 jours / 40,5 jours	3 900
30 kg	69 jours / 188 jours	2 000	37 jours / 89 jours	2 750	19,5 jours / 50 jours	4 050
35 kg	81 jours / 221 jours	2 200	44 jours / 105,5 jours	2 900	23 jours / 60 jours	4 250
40 kg	93 jours / 254 jours	2 350	50,5 jours / 121,5 jours	3 100	27 jours / 70 jours	4 400
45 kg			57,5 jours / 138 jours	3 250	31 jours / 79,5 jours	4 600
50 kg			64 jours / 154 jours	3 450	34,5 jours / 89,5 jours	4 750
60 kg					42 jours / 109 jours	5 100
70 kg					50 jours / 128,5 jours	5 450
80 kg					57,5 jours / 148 jours	5 800
90 kg					65 jours / 167,5 jours	6 150

MRTNnr_ (version non rechargeable du Micro réacteur à fission au thorium)

Poids	Modèle S	Modèle M	Modèle L	Coût
	Autonomie	Autonomie	Autonomie	
10 kg	38 jours / 104 jours	38 jours / 91 jours	38 jours / 98 jours	22 900
15 kg	65 jours / 179 jours	65 jours / 157 jours	65 jours / 169 jours	34 400
20 kg	96 jours / 263 jours	96 jours / 230 jours	96 jours / 248 jours	45 800
25 kg	129 jours / 354 jours	129 jours / 310 jours	129 jours / 333 jours	57 200
30 kg	165 jours / 1 an, 87 jours	165 jours / 1 an, 31 jours	165 jours / 1 an, 60 jours	68 600
35 kg	203 jours / 1 an, 190 j	203 jours / 1 an, 121 j	202 jours / 1 an, 157 jours	80 000
40 kg	242 jours / 1 an, 298 j	242 jours / 1 an, 216 j	242 jours / 1 an, 259 jours	91 400
45 kg		283 jours / 1 an, 315 jours	283 jours / 2 ans	102 900
50 kg		326 jours / 2 ans, 52 jours	326 jours / 2 ans, 110 jours	114 300
60 kg			1 a, 50 jours / 2 ans, 341j	137 100
70 kg			1 a, 145 jours / 3 ans, 220 j	160 000
80 kg			1 a, 244 jours / 4 ans, 112 j	182 900
90 kg			1 a, 348 jours / 5 ans, 14 j	205 700

MRFnr_ (version non rechargeable du Micro-Fusion)

Poids	Modèle S	Modèle M	Modèle L	Coût
	Autonomie	Autonomie	Autonomie	
10 kg	3 a, 312 j / 10 ans, 205 j	3 a, 310 j / 9 ans, 87 j	3 a, 307 j / 9 ans, 331 j	80 000
15 kg	6 a, 226 j / 18 ans, 50 j	6 a, 223 j / 15 ans, 315 j	6 a, 217 / 17 ans, 4 j	120 000
20 kg	9 a, 260 j / 26 ans, 225 j	9 a, 255 j / 23 ans, 102 j	9 a, 247 / 24 ans, 352 j	160 000
25 kg	13 a, 29 j / 35 ans, 306 j	13 a, 22 j / 31 ans, 127 j	13 a, 10 / 33 ans, 224 j	200 000
30 kg	16 a, 248 j / 45 ans, 256 j	16 a, 239 j / 39 ans, 355 j	16 a, 224 / 42 ans, 315 j	240 000
35 kg	20 a, 177 j / 56 ans, 47 j	20 a, 166 j / 49 ans, 34 j	20 a, 148 / 52 ans, 245 j	280 000
40 kg	24 a, 174 j / 67 ans, 24 j	24 a, 161 j / 58 ans, 241 j	24 a, 139 / 62 ans, 330 j	320 000
45 kg		28 a, 218 j / 68 ans, 232 j	28 a, 192 / 73 ans, 219 j	360 000
50 kg		32 a, 333 j / 78 ans, 361 j	32 a, 303 / 84 ans, 256 j	400 000
60 kg			41 a, 315 / 108 ans, 4 j	480 000
70 kg			51 a, 152 / 132 ans, 239 j	560 000
80 kg			61 a, 159 / 158 ans, 185 j	640 000
90 kg			71 a, 323 / 185 ans, 168 j	720 000

ATTRIBUTS

Exo-Force

Il est possible d'augmenter son attribut exo-force en renforçant son exo-squelette. La table ci-dessous donne le poids à dépenser pour atteindre une exo-force donnée. Le coût d'une telle augmentation est de 1 000 sols multipliés par le poids du renfort.

		Exo-Force														
		21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
Modèle	S	1	2	3,0	4,5	5,5	7,0	9,0	10,5	12,5	14,5	16,5	19,0	21,0	23,5	26,5
	M			1,0	2,5	4,0	5,0	7,0	8,5	10,5	12,5	14,5	16,5	19,0	21,5	24,5
	L							1,5	3,5	5,0	7,0	9,5	11,5	14,0	16,5	19,0

Exemple : pour avoir une exo-force de 22 avec un modèle S, il faut ajouter 2 kg d'exosquelette et cela coûte 2 000 sols.

Coordination (COO)

Par défaut, la COO d'un cyborg est de 10. Il est toutefois possible d'augmenter cet attribut en installant des composants supplémentaires. Leur coût est de 2 000 sols multipliés par le poids de ces composants. On rappelle que la valeur maximale de la Coordination dépend de l'architecture du cyborg.

COO	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24
Poids	0	0,3	0,5	1,0	1,5	2,0	2,5	3,0	4,0	4,5	5,5	6,5	7,5	8,5	10,0

Exemple : pour avoir une COO de 15, il faut rajouter 2 kg de composants et cela coûte 4 000 sols.

VISION, SYSTÈME AUDITIF ET VOCAL

Par défaut, les cyborgs sont livrés avec un système visuel et auditif qui restitue parfaitement ces sens. Bien entendu, ils peuvent être augmentés avec des dispositifs plus performants comme ceux décrits dans le Guide technique. En revanche, il est rare que les cyborgs civils disposent d'un système vocal. Cependant, on leur en implante généralement un s'ils accèdent à des tâches pour lesquelles ils ont des responsabilités. Les cyborgs militaires ont tous un système vocal. Les systèmes vocaux peuvent être de différentes sortes. La plupart restituent une voix métallique mais on peut aussi en implanter qui modulent la voix pour restituer un son plus humain et même la voix exacte que la personne avait avant sa transformation (si on dispose d'un enregistrement permettant de copier cette voix).

REVÊTEMENT

Les poids et les prix donnés dans ce paragraphe sont à multiplier par le coefficient de surface de l'armure.

Revêtement	Poids	Prix
Plaque de blindage	Variable	Variable
Peau synthétique	2,5 kg	1 500
Peau synthétique réaliste	3 kg	3 000
Revêtement caméléon	1,5 kg	5 000
Revêtement anéchoïque	2 kg	1 000
Revêtement absorbant	2 kg	2 000
Métal vivant	3,5 kg	2 500
Revêtement Chrome	2,5/4,5 kg	1 000/10 000

On peut aussi décider de ne pas recouvrir tout le corps afin de réduire le poids du revêtement. Dans ce cas, le poids total est à multiplier par un coefficient qui dépend de la zone recouverte :

Zone	Coefficient
Chaque bras	× 0,09
Chaque jambe	× 0,18
Tête	× 0,09
Tronc avant	× 0,19
Tronc arrière	× 0,18
Tout le corps	× 1

Plaques de blindage. Voir Guide technique

Peau synthétique. C'est un revêtement qui de loin, ressemble à de la peau humaine. Cependant, sa couleur est uniforme, il n'y a aucun poil et la peau est absolument lisse. Les cyborgs l'utilisent rarement car ils considèrent ce type de revêtement comme une imitation grotesque de l'apparence humaine.

Peau synthétique réaliste. C'est un revêtement qui ressemble à s'y méprendre à de la peau humaine, avec des variations de couleur, des poils, des cheveux et même quelques rides pour faire encore plus vrai. Il est aussi plus épais et plus robuste que la peau synthétique simple.

Revêtement caméléon. C'est un revêtement qui permet d'imiter l'environnement dans lequel le cyborg se trouve, le rendant extrêmement difficile à repérer (modificateur de -10 aux Tests de Perception). Cependant, il a besoin de courant pour fonctionner. Ainsi, chaque 10 minutes d'utilisation consomment 1,5 minutes du moteur du modèle S ou 1 minute du modèle M ou L.

Revêtement anéchoïque. Ce revêtement permet de camoufler tous les bruits émis par le cyborg, le rendant pratiquement silencieux (modificateur de -7 aux Tests de détection sonore). Chaque doublement du poids (et du prix) augmente de -1 le modificateur aux tests.

Revêtement absorbant. Ce revêtement absorbe littéralement les ondes radar, rendant le cyborg extrêmement difficile à détecter (modificateur de -8 aux Tests de détection).

Métal vivant. Les cyborgs peuvent utiliser un revêtement spécial qualifié de métal vivant. C'est une sorte de peau de métal souple (un peu comme le plomb), légèrement chaude au toucher. Cette « peau » n'offre aucune protection supplémentaire mais la plupart des cyborgs la trouvent agréable. Ce métal a besoin d'énergie (fournie par le CEAG) pour rester souple et chaud. Si le CEAG venait à ne plus fonctionner, le métal deviendrait froid et dur et le cyborg verrait sa Coordination réduite de 2 points.

Revêtement Chrome. Il existe deux types de revêtements Chrome, celui purement esthétique apprécié par de nombreux cyborgs (base 1 000 sols), et le militaire utilisé par la Division Chrome (base 10 000 sols). Le revêtement militaire mêle les avantages du Revêtement Caméléon, absorbant et anéchoïque. Il est extrêmement rare et généralement uniquement accessible aux cyborgs de la Division Chrome.

ÉQUIPEMENT

En règle générale, les cyborgs peuvent être équipés de tout matériel dont peut être doté un individu normal ou une exo-alpha. Cependant vous trouverez ci-dessous des équipements particuliers, propres aux cyborgs. Tous les coûts indiqués incluent les modifications nécessaires qu'il faut apporter à la structure d'un cyborg.

Seringue de nutriments

Les seringues de nutriments réservées aux cyborgs sont gratuites sur le territoire de l'Alliance ou chez les Exilés. Cependant, il peut être parfois nécessaire de s'en procurer au marché noir ou chez des cybernéticiens qui en stockent. Mais il faut se méfier, car certaines de ces seringues sont trafiquées avec des drogues hallucinogènes. Ces seringues pèsent à peine 10 g, sont relativement courantes en Alliance Polaire ou dans les communautés alentour. Ailleurs, on en trouve peu, uniquement chez des individus spécialisés dans les produits de cyber technologie. Le coût d'une seringue varie selon le revendeur. Si celui-ci est un sympathisant des cyborgs, il ne la vendra pas plus de 100 sols. Dans le cas contraire, il peut la vendre jusqu'à 10 fois plus cher.

Rêves programmés

Chaque cyborg est équipé d'un connecteur de rêve programmé qui sert également à se connecter à une borne de rêve. Mais comme celui-ci peut être endommagé, il peut être nécessaire de le remplacer. Les cartouches sont gratuites pour les cyborgs, le coût est indiqué au cas où il serait nécessaire de s'en procurer auprès d'un revendeur. Attention, comme pour les nutriments, il faut se méfier des produits que l'on achète, puisque certaines cartouches peuvent avoir été trafiquées. Les rêves contrefaits les plus répandus sont des cartouches de mauvaise qualité avec des simulations totalement incohérentes et parfois même cauchemardesques. Le seul effet de la plupart de ces contrefaçons est de priver le cyborg de son « repos psychologique ». Mais certaines cartouches s'avèrent plus dangereuses, ayant un impact néfaste sur la santé mentale de celui qui l'utilise. Cauchemars, hallucinations, pulsions psychotiques, perte de contact avec la réalité sont quelques-uns des effets que l'on a constaté sur les cyborgs ayant utilisé ces cartouches contrefaites.

La table ci-dessous indique également le coût des rêves programmés qui ont été modifiés pour être utilisés par des humains.

Modèle	Poids	Coût	DIS (M. noir)	NT	Fabricant
Connecteur	0,01 kg	150 sols	10(15)	IV	Psyon (Alliance Polaire)
Cartouche	0,1 kg	600 sols	5(10)	IV	Psyon (Alliance Polaire)
Cartouche modifiée*	0,2 kg	200 sols	1(15)	IV	Psyon (Alliance Polaire)

* cartouche pour humain

Mémoires fantômes, boîtes noires

Les boîtes noires pour cyborg, les connecteurs et les mémoires fantômes n'existent pour l'instant que chez les Exilés, mais il est probable qu'ils se répandent ailleurs dans un avenir proche. L'interface permettant à un humain d'utiliser une Mémoire fantôme nécessite l'implantation d'une petite broche à l'arrière de son crâne. Une boîte noire permet de télécharger l'esprit d'un cyborg automatiquement et instantanément s'il venait à mourir.

Modèle	Poids	Coût	DIS (M. noir)	NT	Fabricant
Boîte noire	1 kg	NA	NA	V	Exilés
Connecteur	0,1 kg	NA	NA	V	Exilés

Mémoire fantôme*	0,1 kg	NA	NA	V	Exilés
Interface humaine	0,1 kg	NA	NA	V	Exilés

* Une mémoire fantôme marche comme un implant polypack partiel (voir un peu plus loin).

Borne de rêves

Les bornes de rêves, qui permettent de connecter jusqu'à 10 cyborgs, renferment une centaine de rêves programmés. Elles autorisent aussi un partage de ces rêves entre les différents cyborgs qui y sont reliés. On peut en trouver certaines au marché noir ou chez des revendeurs spécialisés mais, encore une fois, il faut s'assurer qu'elles n'ont pas été trafiquées. Les dispositifs d'échange mémoriel servent à stocker certains rêves des cyborgs qu'ils peuvent échanger avec leurs homologues. Par défaut, tout cyborg est doté d'un tel dispositif.

Modèle	Poids	Coût	DIS (M. noir)	NT	Fabricant
Borne de rêves	10 kg	50 000 sols	5(10)	V	Psyon (Alliance Polaire)
Dispositif d'échange mémoriel	0,1 kg	400 sols	1(5)	V	Psyon (Alliance Polaire)

Cyborgs et effets I.E.M.

Les cyborgs sont sensibles aux effets I.E.M. mais bénéficient des avantages de la Survie I.E.M. définie page 273 du Guide Technique. Par défaut un cyborg dispose d'un blindage I.E.M. 10 et d'une survie I.E.M. 10. Ces caractéristiques peuvent être augmentées.

Coût d'augmentation Blindage I.E.M./Survie I.E.M. : (niveau actuel x niveau visé) x 500 sols

Apparence de base des cyborgs et renforts esthétiques

Tous les cyborgs sont livrés avec une apparence formatée et notamment un visage totalement lisse. Beaucoup personnalisent cette apparence en modifiant leur revêtement pour se donner des formes. Des femmes transformées en cyborg, par exemple, vont faire remplacer leur carcasse de base par une carcasse à la silhouette plus fine, avec une courbure esquissant une poitrine (comptez entre 1 et 4 kg supplémentaires par rapport au poids de base). Pour les visages, de nombreux cyborgs les personnalisent en les peignant, en se faisant pratiquer des fentes au niveau des yeux et de la bouche ou même en se faisant fabriquer un visage mécanique. Tous ces revêtements esthétiques ne sont pas très onéreux sauf si on s'adresse à certains « artistes » passés maîtres dans l'art de travailler l'apparence d'un cyborg. La Présence de base d'un cyborg est de 10, mais avec les renforts esthétiques, elle peut être augmentée. Une modification esthétique de base coûte environ 1 000 sols. Si cette modification altère l'Attribut Présence, cela coûte plus cher.

Présence	Coût
11	1 000
12	3 000
13	6 000
14	10 000
15	15 000
16	21 000
17	28 000
18	36 000

Le coût est cumulatif. Si un personnage veut passer de 10 à 12 directement, il lui en coûtera 4 000 sols.

ÉQUIPEMENT DIVERS

IMPLANTS POLYPACK

Les implants polypacks se déclinent en 2 modèles. Le partiel est le plus utilisé, c'est un implant discret situé sur la tempe et qui permet d'obtenir l'aide d'un opérateur ou d'un programme pour effectuer une tâche. Quand il est activé, celui qui en est doté entend les explications de l'opérateur (humain ou pas) et, dans son champ de vision, se superpose la manœuvre à effectuer. Par exemple, s'il doit effectuer un massage cardiaque, il verra 2 mains apparaître à l'endroit où il doit appliquer les siennes. Un tel implant permet d'utiliser une compétence qu'on ne possède pas ou dans laquelle on a un niveau très faible. Dans ce cas, on se base sur le niveau de l'Opérateur ou du programme. S'il s'agit d'une compétence pratique (premiers soins par exemple), l'utilisation d'un implant polypack donne un niveau égal à la moitié (arrondie au supérieur) de celui de l'opérateur ou du programme. S'il s'agit d'une compétence purement théorique (langue, connaissances, etc.), le niveau de l'opérateur est utilisé normalement. Attention, dans le cas d'une compétence pratique, elle n'est pas modifiée par les Attributs de l'Opérateur mais par ceux de l'hôte. Notez que le niveau de la personne dotée de l'implant n'a aucune importance. Soit il se laisse guider, soit il utilise sa compétence.

Il existe 2 types d'implants intégraux, les implants externes et les implants internes. L'implant externe consiste à doter le patient d'une sorte d'exosquelette très fin qui suit les courbes de son corps et qui est relié à son système nerveux et musculaire par des petites plots greffés sur son corps et dans lesquels il branche les connecteurs de son exo. L'avantage de l'implant externe, c'est qu'on peut le retirer (il ne reste que les plots dans lesquelles se branchent les connecteurs de l'exo).

L'interne est identique, mais il est définitivement installé dans le corps de l'individu. Quand un individu laisse le contrôle de son corps à un opérateur, ce dernier pour utiliser ses compétences pratiques plus efficacement mais celles-ci ne sont pas modifiées par ses Attributs mais par ceux de son « hôte ». Le niveau de l'Attribut utilisé est limité par le niveau de compétence télépilotage de l'opérateur. Les implants polypack des androïdes permettent aux opérateurs de prendre entièrement le contrôle de la machine à distance et fonctionnent de la même manière. Enfin, une rumeur prétend que les services de l'État pourraient prendre le contrôle complet d'un individu doté d'un implant intégral sans que ce dernier n'en ait conscience. Ce n'est bien entendu qu'une rumeur...

Compétence	Implant partiel	Implant intégral
Pratique	niveau de base de l'opérateur / 2 + aptitude naturelle de l'hôte	Niveau de base opérateur + aptitude naturelle de l'hôte (niveau limité par la compétence Télépilotage de l'opérateur)
Théorique	Niveau de l'opérateur	Niveau de l'opérateur

Il existe un dispositif portable de contrôle d'implants polypack. Il a cependant une portée assez courte, de l'ordre d'une dizaine de mètres.

Notez qu'il est possible de pirater un implant polypack intégral, mais ceux-ci sont généralement dotés de programmes de défense, comme des Remparts. Par défaut, la protection est : Programme de Sécurité 10, équivalent à un ordinateur génération 6, 3 remparts niveaux 10.

Si un individu ne dispose pas d'un opérateur pour l'aider, que ce soit avec un implant partiel ou intégral, il peut utiliser des cartouches contenant des programmes. Ces cartouches sont des sortes de petits disques durs que l'on connecte à son implant. Si on a un implant partiel, il faut se faire installer un petit plot derrière l'oreille. Les programmes fonctionnent comme un opérateur, sauf qu'ils ne sont pas limités par une compétence de télépilotage.

Les implants sont, bien entendu, munis de capteurs audio et vidéo ainsi que d'une balise pour guider les secours. Ils ne fonctionnent que dans les villes de l'Alliance, sauf si on dispose d'un dispositif de contrôle portable. Notez aussi qu'ils sont très sensibles aux perturbations électromagnétiques, mais qu'ils peuvent être renforcés par des blindages électroniques.

Source d'énergie : l'alimentation standard se fait avec un PE GP-A1 (NTV, 0,07 kg, 53 sols) pour une autonomie de 10 heures.

MALADIE

LÈPRE DU MÉTAL

Cette mystérieuse maladie a pour origine une expérimentation dans un des laboratoires du dépôt généticien. Lors de la création du métal vivant, une bactérie « métallique » a été engendrée, une bactérie qui s'attaque à tous les types de métaux. Cette bactérie ne cesse de muter et engendre dans certains cas (uniquement à l'Agence pour l'instant), une sorte de monstruosité mi-artificielle mi-organique qui s'attaque aussi aux êtres de chair et de sang, mais les effets sont différents.

Pour le métal, la Lèpre transforme les métaux en matière molle et purulente, par plaques plus ou moins étendues. Si les premiers symptômes évoquent la rouille, très rapidement les zones touchées deviennent molles, presque organiques, avant de se mettre à pourrir. Tous les métaux sont touchés sauf les métaux NT VI et VII. Notez que la maladie n'est mortelle pour un cyborg que si la contamination s'attaque au caisson crânien. En revanche, elle peut tellement le ronger qu'il pourra perdre des parties entières de sa carcasse. La maladie évolue lentement et elle est contagieuse mais, fort heureusement, faiblement. La contamination s'effectue par contact direct ou proche (quelques centimètres). En effet, la lèpre ionise le métal et le mal se propage par transfert d'électrons.

Les très rares contaminations sur des êtres organiques ont eu un effet assez différent. La bactérie mutante ne s'attaque qu'à la peau qu'elle altère pour la rendre presque métallique avant de la faire rouiller et de la désagréger. C'est une maladie extrêmement douloureuse, mais qui n'est pas mortelle sauf dans des cas encore plus rares où elle s'attaque aux organes internes. Quand elle affecte un être organique, cette maladie porte le nom de Purulence métallique.

Donner des caractéristiques de jeu pour cette maladie est relativement inutile puisque ses effets sont extrêmement variables selon les individus touchés et qu'elle reste malgré tout assez rare. Aussi, les MJ sont encouragés à l'utiliser en fonction des besoins de leur campagne plutôt comme un élément de trame de fond qu'autre chose.

Implants polypack					
Modèle	Poids	Coût	DIS (M. noir)	NT	Fabricant
Implant partiel	15 gr	8 000	15(15)	IV	Brain ID/Néo-Tech/Psyon (Alliance Polaire)
Implant intégral	3 kg	60 000	10(5)	V	Brain ID/Néo-Tech/Psyon (Alliance Polaire)
Contrôle portable	6 kg	120 000	1(5)	IV	Brain ID/Néo-Tech/Psyon (Alliance Polaire)
Cartouche programme	5 gr	100 + coût programme*	10(5)		Brain ID/Néo-Tech/Psyon (Alliance Polaire)
*Coût de base du programme : 1 000 ; le coût total est égal à 1 000 x (cumul des niveaux)					



NOUVELLE « RACE » ET NOUVELLES PROFESSIONS_



NOUVELLE « RACE » : LES CYBORGS_

Un cyborg est avant tout défini par les éléments dont il est constitué, mais tous présentent certaines caractéristiques communes.

Injection de nutriments : 1 fois tous les 6 mois. Si au bout de 6 mois, il n'a pas reçu son injection, son Attribut Volonté détermine les pénalités qu'il va subir. La première est une pénalité de -1 à tous ses tests pendant Volonté jours. Après ce délai, il perd 1 point de Volonté et d'Intelligence tous les Volonté jours. Chaque point de Volonté et d'Intelligence perdu s'accompagne d'une phobie ou d'un déséquilibre mental. Si le cyborg tombe à 0 en Volonté ou en Intelligence, il meurt. S'il procède à l'injection dans les 2xVolonté en jours après la date limite, il n'a aucune séquelle. Au-delà, les points perdus le sont définitivement.

Énergie : un cyborg privé de sa source principale d'énergie fonctionne au ralenti. Il ne peut que marcher lentement et accomplir des tâches extrêmement simples. Ses capacités cérébrales ne sont pas affectées mais toutes ses caractéristiques physiques sont considérées comme étant au minimum (équivalent à 3 sur l'échelle des Attributs). De plus, lorsqu'il se déplace, certains appareils électroniques ne fonctionnent pas (à la discrétion du MJ).

Vie organique virtuelle : si un cyborg rêve comme n'importe qui, un songe n'est pas assez concret pour alléger ses souffrances psychologiques. Il a besoin d'expérimenter des moments de vie virtuelle par l'intermédiaire de soit un Rêve programmé, soit une borne de rêves. Un cyborg a besoin de vivre cette vie virtuelle au moins (24-Volonté) heures (minimum 1 heure) dans une période de Volonté jours. S'il ne le fait pas sa volonté est réduite de 1 tous les Volonté jours et il développe une phobie ou un trouble mental avec un risque de faire soit une dépression massive (1-8 sur 1D10), soit une crise de folie meurtrière (9-10 sur 1D10). La crise de folie a une probabilité de se produire à chaque situation stressante. Dans ce cas, le cyborg teste sa Volonté (réduite par les éventuelles pénalités). S'il rate son jet, il fait une crise de folie et s'attaque à tout ce qui bouge pendant 1D10 tours.

Immunités des cyborgs : les cyborgs sont immunisés contre la fatigue. Ils subissent les pénalités liées aux blessures mais ne risquent pas d'aggravation ou d'infection et ont l'avantage de pouvoir être réparés. Ils sont immunisés contre tout effet empathique dirigé contre eux et ne peuvent utiliser une compétence empathique (la psychologie leur est accessible cependant). Une personne ayant un quelconque niveau de Discipline (voir République du Corail) ne peut bénéficier de ses bonus contre un cyborg et un cyborg ne peut jamais accéder à la Discipline. Un cyborg est immunisé contre les mutations, l'altération de la surface, les agents biologiques et bactériologiques, les maladies (sauf Lèpre du métal), les gaz respiratoires ou neurotoxiques, les drogues (sauf si injectées dans son cerveau), les illusions, etc.

Encombrement : tout comme les humains, les cyborgs sont affectés lorsqu'ils portent trop d'équipements. Cependant, cela ne se traduit pas par un malus aux actions, mais par une réduction de l'autonomie ou de la vitesse. Ainsi, chaque augmentation de 10 % du poids du cyborg (arrondi à l'entier le plus proche), réduit de 5 % la vitesse (si l'autonomie est conservée) ou de 5 % l'autonomie (si la vitesse est maintenue).

Exemple : un cyborg M pourra porter jusqu'à 5,99 kg sans réduction de vitesse ou d'autonomie. Entre 6 et 11,99 kg son autonomie est réduite de 5 % s'il se déplace à 8 km/h ou sa vitesse tombe à 7,6 km/h s'il veut conserver la même autonomie, etc.

Informations diverses : un certain nombre de compétences sont inutiles pour les cyborgs, comme Respiration FOE. Pour les compétences dont l'Attribut associé est la Constitution, il utilise

son Gabarit à la place. Si un cyborg est capable d'aller dans l'eau à très faible profondeur, il n'est pas conçu pour résister à la pression. Aussi, il a besoin d'une exo-armure pour s'enfoncer dans des eaux profondes. Le type de cyborg détermine la pression à laquelle il peut résister :

Type de cyborg	Nano-acier [VHS]	Nano-alliage de titane	Nano-terranium
M	1 500 m	900 m	3 500 m
S	1 900 m	1 200 m	4 400 m
L	2 500 m	1 600 m	5 900 m

Note : le boîtier crânien de tous les types de cyborg peut supporter une pression de 5 000 mètres.

Notez qu'un cyborg envoyé en surface a souvent besoin de se protéger des effets de la corrosion. Aussi, soit ils se badigeonnent d'un revêtement anti-corrosion (voir le Guide Technique pour le poids et le coût d'un tel revêtement), soit ils portent des tenues adaptées. C'est pour cette raison qu'on voit souvent des cyborgs à la surface couverts de sortes de guenilles, le plus souvent des peaux d'animaux qu'ils ont cousues pour se protéger.

NOUVELLES PROFESSIONS

CYBORG

Un joueur désirant incarner un cyborg crée un personnage normalement, jusqu'au moment où il décide de sa transformation en cyborg. Son alter-ego perd alors ses Attributs Force, Constitution, Présence et Coordination. La somme de tous les points qu'il aurait affectés ou gagnés dans ces 4 Attributs sont multipliés par 1 000 sols. Le joueur pourra utiliser cet argent pour modifier son corps, améliorer sa Présence, acheter une source d'énergie, un revêtement ou de l'équipement pour cyborg.

Le joueur conserve l'Intelligence de son personnage ainsi que sa Volonté et son Adaptation (qui devient ici totalement mentale puisque les éléments physiques liés à l'Adaptation n'affectent plus un cyborg). De plus, il ne conserve sa Perception que s'il dispose de capteurs audio et vidéo. Il perd tous ses avantages ou désavantages liés à ses capacités physiques ainsi que ses mutations physiques. Un personnage pouvant manipuler l'Effet Polaris ne peut devenir cyborg puisque un tel individu est automatiquement transféré dans une base secrète de l'Alliance. Cependant, un personnage ayant un Polaris Latent, pourra devenir un cyborg.

Conditions : jouer un cyborg est un Avantage qui coûte 2 PC et il s'accompagne automatiquement d'un désavantage Déséquilibre mental qui ne rapporte aucun PC. La Force et le Gabarit de base d'un cyborg sont déterminés par son modèle. La Constitution est remplacée par l'Attribut Gabarit. Sa Coordination de base est de 10. Sa Présence de base est de 10.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Uniquement l'Alliance Polaire.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

En règle générale, un cyborg, à sa création, est affecté à une tâche bien particulière et a accès aux compétences de cette profession. Par exemple, un cyborg militaire a accès aux compétences de Soldat, un cyborg docker à celles d'Ouvrier/Docker. C'est au joueur, avec l'accord du MJ, de définir son histoire et donc les compétences auxquelles il a accès. Même s'il devient un Exilé ou qu'il est condamné à Shéol, le joueur doit déterminer une profession qui lui ouvrira un certain nombre de compétences.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

Un cyborg, si cela est applicable, utilise les titres et la progression salariale de la profession à laquelle il est rattaché. Notez que, en Alliance Polaire, un cyborg ne peut bénéficier de cette progression que dans certains endroits où les cyborgs sont considérés comme des individus à part entière (comme dans l'armée). Mais dans la plupart des villes, ce ne sont que des esclaves. S'il fait partie des Exilés ou s'il est condamné à Shéol, l'argent amassé par la progression salariale est forcément transformé en objets de trocs.

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

Le cyborg utilise les avantages professionnels liés à sa profession, mais il bénéficie aussi d'un accès à des points de cyber-technologie (à la place des points de Matériel) pour sa personnalisation. Chaque point de Cyber-technologie lui permet ainsi de cumuler 5 000 sols. Un cyborg peut ainsi se personnaliser comme il l'entend. La seule exception est l'installation d'un CEAG s'il n'en était pas doté. Un joueur cyborg doit obtenir la possibilité d'avoir un CEAG uniquement en aventure, il ne peut l'acheter avec ces points.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

Le Cyborg lance son jet sur la table correspondant à sa profession, avec les modifications suivantes :

Attribut Augmenté : le cyborg peut augmenter gratuitement sa Force, sa Constitution, sa Présence, sa Perception ou sa Coordination

Matériel : les points de matériel sont remplacés par des points de Cyber-technologie.

Il conviendra d'adapter tous les gains potentiels en fonction de l'histoire du cyborg.

Progression d'un joueur cyborg : un joueur cyborg peut dépenser comme n'importe quel autre joueur ses points de compétence pour augmenter ses compétences, même celles qui sont liées à ses Attributs artificiels. Cependant, il ne peut développer certains Attributs : Force, Gabarit, Présence et Coordination. Pour ceux-là, il doit cumuler assez d'argent pour se payer des augmentations. Aussi, un cyborg peut toujours transformer 1 PC gagné en 1 000 sols, uniquement pour modifier son corps.

RÉCUPÉRATEUR

Un Récupérateur est à la fois un technicien, un aventurier et un contrebandier. De plus il possède de solides connaissances sur la surface.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les Récupérateurs peuvent provenir de n'importe quelle communauté des mers du nord, d'Alliance Polaire et d'Union Méditerranéenne. Certains peuvent venir de plus loin, mais ils sont rares.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes Physiques :** Acrobatie/Équilibre, Athlétisme, Endurance, Escalade, Contrôle C.O.E. (*Univers* page 310), Monture (*Univers* page 311)
- **Combat (contact) :** Combat armé, Combat à mains nues
- **Combat (Tir) :** Armes de jet, Armes de poing, Armes de trait, Fusils/Armes d'épaules
- **Connaissances :** Cartographie, Commerce/Trafic

- **Furtivité/Subterfuge** : Camouflage/Dissimulation, Furtivité/Déplacement silencieux
- **Langues** : Langage des signes, n'importe quelle langue y compris langues de la surface
- **Pilotage** : Manœuvres d'armures, Pilotage véhicules de sol, pilotage navires légers, Télépilotage
- **Survie/Extérieur** : Chasse/Pistage, Connaissance d'un milieu naturel (surface), Langage de la terre (*Univers* page 312), Observation, Orientation, Sensation du Flux (*Univers* page 312), Survie (Surface)
- **Techniques** : Armurerie, Art/Artisanat, Dressage, Électronique, Mécanique, Pièges, Premiers soins

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES	Titre	Économies
1-2	Éphémère	1D10 x 100 sols/an
3-4	Farfouilleur	1D10 x 200 sols/an
5-10	Récupérateur	1D10 x 500 sols/an
11-15	Guide	1D10 x 1 000 sols/an
16+	Explorateur	1D10 x 2 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts** : 1/an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : 1 / 2 ans
- **Opposants** : 1 / 3 ans
- **Ennemis** : 1 / 5 ans
- **Avantages professionnels (5 points/an)** : Célébrité, Relations, Réseau de contrebande, Cache à marchandises, Planque/Cache (surface), Stock de marchandises, Matériel, Assemblage
- **Matériel accessible** : petit navire de transport ou petit véhicule terrestre (à crédit, endettement pour le navire réduit de 1 à 5 % par an), tenue de protection pour la surface, armes d'épaule, armes de poing, armes de contact, outils mécaniques et électroniques, tout matériel de survie.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans la liste suivante, au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques :

1. **Adaptation +1**
2. **Toujours plus loin** : le Récupérateur s'est aventuré dans un secteur inexploré. Célébrité +4, Matériel +2, Planque/Cache (surface) +1, Points de compétence +2
3. **Bonne récolte** : le Récupérateur rapporte du bon matériel. Salaire doublé pour l'année, Matériel +4, Points de Compétence +2
4. **Animal domestique** : le récupérateur a dressé une créature de la surface. Une créature de petite taille ou une monture, au choix, Dressage +2.
5. **Exilés** : le Récupérateur est en contact avec les Exilés. Il peut choisir de les soutenir ou de les trahir. Relations +2 (Exilés ou Armée de l'alliance Polaire), Planque/cache +2 (Exilés) ou +1D10 x 5 000 sols (Armée de l'Alliance Polaire), Matériel +3, Assemblage +2
6. **Tribu** : le Récupérateur a noué un contact avec une tribu de la surface. Contacts : +2, Célébrité : +2, Allié ou Fournisseur +1, Points de Compétence +2
7. **Pièces détachées** : le Récupérateur obtient du matériel. Assemblage +3, Matériel +5, Stock de marchandises +4
8. **Réseau de contrebande** : le Récupérateur bénéficie d'un réseau de Contrebande pour écouler sa marchandise : Réseau de Contrebande +4, Relations +2, Cache à marchandises +2, revenus +10% à partir de cette année.
9. **Année exceptionnelle** : le Récupérateur a connu une année particulièrement faste. Célébrité +1, Argent doublé pour l'année, Relations +2, Réseau de contrebande +1, Cache à marchandises +1, Planque/Cache (surface) +2, Stock de marchandises +1, Matériel +4, Assemblage +2, Points de compétence +4
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

ARCHÉTYPES_



RÉCUPÉRATEUR

Baroudeur, aventurier, contrebandier, technicien, explorateur, le Récupérateur est un individu généralement solitaire qui aime fouler les terres ravagées de la surface. C'est généralement un individu taciturne et particulièrement robuste.

Poids : 80 kg

Taille : 1m75

Âge : 42 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	14	16	13	12	11	12	9
A.N.	1	2	3	2	1	1	1	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-2	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing								8
Camouflage/Dissimulation								12
Cartographie								14
Combat à mains nues								11
Combat armé								11
Commerce/Trafic								13
Connaissances de la surface								14
Endurance								12
Furtivité/Déplacement silencieux								12
Fusils/Armes d'épaules								12
Langage de la terre								8
Manœuvres d'armures								9
Mécanique								14
Observation								15
Orientation								14
Pilotage véhicules de sol								12
Premiers soins								11
Sensation du Flux								6
Survie (Surface)								14
ÉQUIPEMENT								
Kit de survie, tenue de survie ou exo-armure, appareils de détection, trousse mécanique, trousse électronique, borne relai personnel								
ARMES								
Dague (Dom. : 1D10+2), pistolet lourd (Dom : 3D10+1), fusil (Dom : 4D10+3)								

AGENT DU DIRECTOIRE

Les agents du Directoire ont une sinistre réputation. Ce sont d'excellents interrogateurs qui n'hésitent pas à avoir recours à des méthodes peu orthodoxes. Ils sont souvent équipés d'un implant polypack partiel.

Poids : 70 kg

Taille : 1m72

Âge : 40 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	10	11	12	16	13	12	14
A.N.	1	1	1	1	3	2	1	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				0	Réaction		14	
Résistance aux Dom.				0	Chance		12	

COMPÉTENCES	
Combat armé	12
Combat à mains nues	8
Armes de poing	10
Analyse empathique	6
Intimidation	16
Bureaucratie	12
Recherche d'informations	14
Discrétion/Filature	11
Observation	13
Chirurgie (pas pour soigner mais maintenir en vie)	8
ÉQUIPEMENT	
Outils pour interrogatoire, drogues, détecteur de mensonge portatif, implant polypack partiel	
ARMES	
Pistolet léger (Dom. : 2D10+1), couteau (Dom. : 1D10+1)	

MILICIEN DE L'ALLIANCE

Les miliciens de l'Alliance, quelle que soit la faction à laquelle ils appartiennent, ne peuvent pas être considérés comme des individus particulièrement doués. Se sont souvent soit des fanatiques, soit des candidats rejetés par l'armée. Ils ne sont donc généralement ni subtils, ni aimables, ni très éveillés. Il existe bien entendu quelques exceptions.

Poids : 85 kg Taille : 1m79 Âge : 28 ans



	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	14	12	10	12	09	08	08
A.N.	2	2	1	1	1	0	0	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+2	Réaction			11
Résistance aux Dom.				-2	Chance			11
COMPÉTENCES								
Athlétisme								13
Endurance								12
Combat armé								10
Combat à mains nues								12
Armes de poing								8
ÉQUIPEMENT								
Tenue de milicien épaisse (3/1)								
ARMES								
Matraque (1D6+1) ou matraque électrique (1D10 +2D10) ou, plus rarement, pistolet léger (2D10 ou 2D10+1)								

SOLDAT DE L'ALLIANCE

De mieux en mieux formés, les soldats de l'Alliance sont des combattants redoutables, notamment ceux qui appartiennent aux unités déployées en surface.

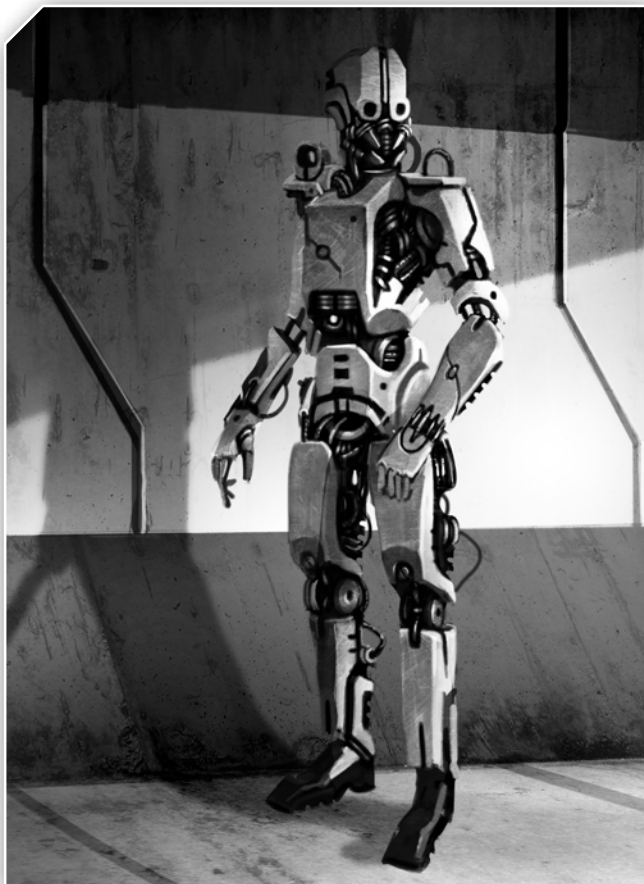
Poids : 85 kg Taille : 1m88 Âge : 28 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	13	13	13	12	11	15	10
A.N.	2	2	2	2	1	1	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-2	Chance			12
COMPÉTENCES								
Athlétisme								12
Endurance								13
Combat armé								14
Combat à mains nues								12
Armes lourdes								11
Armes de poing								14
Armes spéciales								13
Fusils/Armes d'épaule								13
Commandement								12
Tactique								14
Manœuvres d'armure								13
Chasse/Pistage								14
Observation								12
Survie								15
Premiers soins								10
ÉQUIPEMENT								
Gilet en Kevlar (9/2), matériel de survie								
ARMES								
Dague de combat (Dom. : 1D10+2), Dragov P (Dom : 4D10+3(H)/1D6-2 (V-) ; Choc : +1D10+2 ; Pénétration : 6(H)/1(V-)), Kalash RPK-38 (Dom: 4D10)								

ANDROÏDE DE SÉCURITÉ/COMBAT (GÉNÉRIQUE)

Fondamentalement, les androïdes ont des caractéristiques assez proches des cyborgs sauf qu'ils n'ont pas de cerveau et qu'ils suivent des programmes. Ils peuvent avoir différentes formes et fonctions, mais les androïdes de sécurité ont généralement un corps humanoïde. Leurs compétences et leurs Attributs sont variables et ceux indiqués ci-dessous ne sont qu'un exemple.

Poids : 137 kg **Taille :** 1m80



	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	22	10	16	24	16	-	-	-
A.N.	5	1	3	5	3	-	-	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+6	Réaction			20
Résistance aux Dom.				-7	Chance			-
COMPÉTENCES								
Combat armé								12
Combat à mains nues								12
Armes de poing								12
Fusils/Armes d'épaule								12
Observation								12
+ divers autres programmes.								
ÉQUIPEMENT								
Blindage 5								
ARMES								
Matraque électrique (Dom. : 1D10+2D10) ou fusil laser (CC/RC ; Dom. : 4D10+2(H))								

CYBORG CIVIL GÉNÉRIQUE

Les cyborgs civils sont les plus répandus en Alliance Polaire. Ce sont généralement des modèles S (petite taille) mais il peut en exister de plus grands.

Poids : 59 kg **Taille :** 1m60 **Âge :** variable

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	20	9	10	12	12	10	11	10
A.N.	4	0	1	1	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+5(H)	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-4	Chance			10
COMPÉTENCES								
Variables en fonction des individus et de leur affectation								
ÉQUIPEMENT								
2 batteries, architecture légère en nano-acier (VHS) (Blindage 3)								
ARMES								
-								

CYBORG EXILÉ

N'importe quel type de cyborg peut devenir un Exilé. Le cyborg décrit ci-dessous est un modèle M modifié pour des opérations en surface.

Poids : 84 kg **Taille :** 1m80 **Âge :** variable



	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	22	10	12	14	11	11	12	10
A.N.	5	1	1	2	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+6(H)	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-7	Chance			11
COMPÉTENCES								
Endurance (mentale)								12
Combat armé								13
Armes de poing								12
Tir de précision								14
Tactique								10
Camouflage/Dissimulation								11
Chasse/pistage								12
Observation								11
Survie								14
ÉQUIPEMENT								
Architecture normale en nano-acier (VHS) (Blindage 5), moteur MEGA, batterie de secours, boîte noire, 2 mémoires fantômes, revêtement caméléon, Vision de nuit, radar embarqué, détecteur de radiations, manteau de survie								
ARMES								
Dague intégrée au bras droit (Dom. : 1D10+2), fusil de précision (CC, Dom. : 4D10+3)								

CYBORG SOLDAT

N'importe quel type de cyborg peut devenir un soldat de l'Alliance. Les modèles S sont très souvent utilisés pour les opérations furtives tandis que les modèles L (comme celui présenté ci-dessous) forment les troupes de choc.

Poids : 133 kg **Taille :** 2m10 **Âge :** variable

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	26	11	16	14	12	10	12	10
A.N.	6	1	3	2	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+8 (H)	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-11	Chance			12
COMPÉTENCES								
Combat Armé								13
Armes de poing								14
Fusil/Armes d'épaule								12
Tactique								12
Observation								11
Survie								14
ÉQUIPEMENT								
CEAG, batterie de secours, architecture lourde en nano-terranium (Blindage 8), Système auditif amélioré, Système visuel amélioré, radar embarqué, multiples détecteurs embarqués								
ARMES								
Pistolet Dragov P (CC ; Dom. : 4D10+3 (H) / 1D6-2 (V-); Choc : +1D10+2 ; Pénétration : 6 (H) / 1 (V-)), Kalash RPK-38 (RC, RL, Dom.: 4D10 (H))								

A black and white illustration depicting a soldier in a dark, atmospheric environment. The soldier, seen from the back, is wearing a helmet and tactical gear, looking up towards a bright, ethereal light source. This light emanates from a flower-like shape at the end of a thick, dark vine that arches over the scene. The beam of light illuminates a skeletal figure standing in the distance, creating a stark contrast with the surrounding darkness. The environment is filled with more vines and dark, jagged rock formations, contributing to a sense of mystery and danger.

Échelle : H								
Type de créature : bio-cybernétique								
Zone géographique : Jardin d’Arlis, Réseau Inférieur								
Taille : 3 mètres					Poids : 250 kg			
	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	24	19	24	18	10	14	-
Attributs secondaires								
Modif. de dom. au contact				+4	Réaction			21
Résistance aux dom.				-6	Vitesse/VIT (Points de mouvement)			48 m, 5(2)
Compétences								
Athlétisme								20
Attaque								16
Furtivité/dépl. silencieux								19
Observation								18
Discrétion/Filature								16
Camouflage/Dissimulation								18

Attaque

Pétales : les pétales de la plante peuvent tourner formant ainsi une véritable foreuse qui inflige 6D10 (H) points de dommages.

Tactique de combat

La plupart du temps, une plante se déplace sous terre. Quand elle repère une proie, elle tente de s'en approcher le plus possible en demeurant sous terre avant de surgir face à elle et de la carboniser.

Localisation

1-6 CÉil, 7-20 Corps

Spécial

Combustion : l'attaque de combustion a une portée de 6 mètres. Elle n'est possible qu'une fois tous les 5 tours et inflige un certain nombre de points de dommages aux cibles non organiques (voir ci-après), en fonction de leur blindage. Contre des cibles organiques qui ne sont pas complètement à l'abri d'une exo-armure ou d'un véhicule, la plante effectue un test d'attaque et la victime un test de Constitution. Si la plante est la seule à réussir son test, la victime est instantanément consumée. Si la plante et la victime réussissent leurs tests, on compare la marge de réussite nette des 2. Si celle de la plante est supérieure, elle inflige 1D10 points de dommages par point de marge de réussite nette en excès, par rapport à celle de la victime.

Dommages contre des cibles non organiques

BLD (H)	BLD (V-)	Dommages
0-4	0	10D10 (H) / 1D10 (V-)
5-13	1	9D10 (H) / 1D6+1 (V-)
14-21	2	8D10 (H) / 1D6+1 (V-)
22-30	3	7D10 (H) / 1D6 (V-)
31-39	4	6D10 (H) / 1D6-1 (V-)
40-48	5	5D10 (H) / 1D6-1 (V-)
49-56	6	4D10 (H) / 1D6-2 (V-)
57-65	7	3D10 (H) / 1D6-3 (V-)
66-74	8	2D10 (H)
75-83	9	1D10 (H)
84-91+	10+	Aucun

L'attaque affecte d'abord le blindage, puis la cible elle-même une fois le blindage tombé à 0.

Carapace : 10

Invulnérabilités : Insensible aux effets I.E.M. et aux poisons

UTILISATION PRATIQUE/RUMEURS

Si une plante gardienne est détruite, elle se désagrège en quelques secondes, ne laissant derrière elle que quelques morceaux métalliques calcinés.

PIEUVRE DE DÉFENSE MÉCANIQUE (V-)

Fruit de la technologie généticienne, les pieuvres mécaniques sont des créatures artificielles totalement autonomes, qui constituent des gardiennes redoutables. La cohésion des matériaux dont elles sont composées est maintenue tant qu'elles ne sont pas détruites. Si elles cessent de fonctionner, la cohésion moléculaire est rompue et elles se désagrègent instantanément sans laisser le moindre débris. Elles sont dotées de 8 tentacules, mais à la place du bec, elles disposent d'un redoutable découpe-carlingue et, tout autour, de petits yeux qui constituent ses systèmes de détection. Les pieuvres sont insensibles à la douleur.

PIEUVRE DE DÉFENSE MÉCANIQUE (V-)

Échelle : V-

Type de créature : bio-cybernétique avancée

Zone géographique : cavernes menant au Jardin d'Arlis ou autres zones généticiennes.

Taille : 35 mètres

Poids : 12 tonnes



	FOR	GAB*	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	75	2	18	16	12	12	24	-

* Remplace la Constitution à l'échelle (V-)

Attributs secondaires

Modif. de dom. (H)	+32	Réaction	14
Modif. de Dom. (V-)	+1	Vitesse/VIT (Points de mouvement) (sous l'eau)	220 m, 24(5)
Résistance aux dom. (V-)	+5	Vitesse/VIT (Points de mouvement) (Au sol)	22 m, 2(1)

Compétences

Attaque	16
Observation (scanner de détection)	16
Camouflage/Dissimulation	16
Furtivité/Déplacement silencieux	16

Attaque

Constriction (Contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, spécial à l'échelle des véhicules légers, voir Constriction et attaque de tentacules page 217 de Créatures)

Découpe-carlingue : Dommages 10D10 (H)(+6/tour)

Tactique de combat

Les pieuvres mécaniques fondent sur leur proie, les enserrant avec leurs tentacules puis les réduisent en charpie avec leur découpe-carlingue ou les broient.

Localisation

1-2 Tentacule 1, 3-4 Tentacule 2, 5-6 Tentacule 3, 7-8 Tentacule 4, 9-10 Tentacule 5, 11-12 Tentacule 6, 13-14 Tentacule 7, 15-16 Tentacule 8, 17-19 Corps, 20 CÉil (équivalent du compteur de blessures à la Tête). Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

Spécial

Amphibie : les pieuvres mécaniques peuvent parfaitement quitter le milieu liquide mais elles sont plus lentes au sol.

Seuils renforcés : 10/15/20/25/30/35

Carapace : 2 (V-)

Détection : les pieuvres mécaniques scannent régulièrement le secteur qu'elles gardent. Si une cible est repérée, elles se verrouillent sur elle et passent à l'attaque.

Immunités : contre les effets I.E.M. et contre les perturbations électroniques.

NÉCROPLANTES BIOCYBERNÉTIQUES CARNIVORES

Plusieurs espèces de plantes dont s'est débarrassé Nellion se sont muées en véritables horreurs bio-cybernétiques, des créatures constituées d'un amalgame de composants artificiels et de fibres végétales. Ces créatures ressemblent à un enchevêtrement de lianes et de fibres métalliques qui se traînent lentement sur les sols, sur les murs ou sur les plafonds. Elles sont généralement dotées de 1D10 pousses qui peuvent jaillir de l'amas pour attaquer leurs proies. Ces pousses sont terminées par des sortes de pistils garnis de crocs et entourés de pétales tranchants.



NÉCROPLANTES BIOCYBERNÉTIQUES CARNIVORES

Échelle : H

Type de créature : bio-cybernétique

Zone géographique : Réseaux inférieurs (peuvent se répandre au nord de la Sibérie)

Taille : 3 m

Poids : 250 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	24	16	24	08	02	14	-

Attributs secondaires

Modif. de dom. au contact	+4	Réaction	16
Résistance aux dom	-6	Vitesse/VIT (Points de mouvement)	22 m, 2(1)

Compétences

Athlétisme	5
Attaque	12
Furtivité/dépl. silencieux	-12
Observation	8

Attaque

Pistil garni de crocs (1D10) (portée 3 m, Dom. : 3D6)

Tactique de combat

La plante attaque avec ses pistils pour tenter de contaminer sa proie et de la faire pourrir afin de se nourrir du limon qui en résulte.

Localisation

1-20 : Plante

Spécial

Carapace : 5 (H)

Pourrissement : une seule blessure, même légère, contamine la proie avec un composé bactériologique terrifiant qui la fait pourrir à vitesse accélérée. Fort heureusement, le composé est presque instantanément neutralisé s'il ne parvient pas à contaminer l'organisme. À chaque blessure, la victime doit effectuer un test simple de Constitution. S'il réussit, il résiste. S'il rate, il perd un nombre de points de Constitution égal à la marge de réussite nette de l'attaque. Si sa Constitution tombe à 0, il se désagrége en une sorte de limon épouvantable. Si la victime fuit ou tue la plante avant que sa Constitution ne tombe à 0, il récupère lentement ses points perdus au rythme de 1 point par semaine.

ABOMINATIONS BIOMÉCANIQUES DES CHARNIERS

Ces choses immondes sont composées de tout ce qu'on a pu jeter dans les charniers, que ce soit des éléments artificiels, des plantes, des êtres humains, des animaux, des cyborgs, etc. Elles peuvent avoir n'importe quelle forme, mais les plus fréquentes se sont constituées à partir de cyborgs qui étaient encore en vie au moment où ils sont tombés dans les charniers. Leur mode d'attaque dépend de leur forme mais le plus souvent ce sera avec des griffes, des tentacules et/ou des morsures. Ces choses peuvent porter 1D6 attaques à la fois. Pour chaque attaque, il faut déterminer de quel type il s'agit (tentacule : 1-2, griffe : 3-4 ou morsure : 5-6/1D6).

Informations pour le jeu : on peut parfois récupérer des composants sur le cadavre de ces abominations.

ABOMINATIONS BIOMÉCANIQUES DES CHARNIERS

Échelle : H

Type de créature : bio-cybernétique

Zone géographique : Réseaux inférieurs (peuvent se répandre au nord de la Sibérie)

Taille : 1m80

Poids : 84 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	22	24	10	12	08	04	24	-

Attributs secondaires

Modif. de dom. au contact	+6	Réaction	10
Résistance aux dom	-7	Vitesse/VIT (Points de mouvement)	13 m, 1(1)

Compétences

Attaque	12
Observation	8

Attaque
Tentacules (contact, Dom. : spécial, voir Constriction et attaque de tentacules pages 217 du supplément Créatures)
Et/ou
Griffes (contact, Dom : 1D10+5 (H). Pénétration 3 (H))
Et/ou
Morsure (contact, Dom : 3D10+4 (H) / 1D6-3 (V-). Pénétration 3 (H))
Tactique de combat
Aucune
Localisation
Variable ou humaines
Spécial
Carcasse blindée : RD : -3 -1D6 ; Blindage : 3 +1D10/2

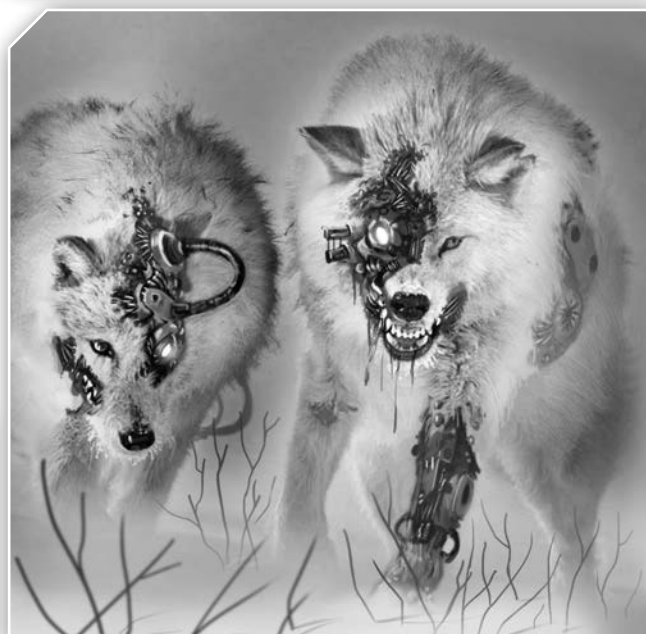


LOUPS DES STEPPES

C'est la plus grande espèce de loup encore en vie. Ce sont de superbes animaux aux poils blancs. Leurs proies principales sont les insectes et il n'est pas rare que ces loups s'allient à d'autres espèces (et même les hommes) pour les combattre. Un loup de Sibérie ne se domestique pas, mais un membre solitaire (et même parfois une meute) peut forger un véritable lien d'amitié avec un homme ou un cyborg. Certains loups de Sibérie ont été capturés par les machines folles des Steppes d'acier qui les ont modifiés avec des implants cybernétiques. Ces loups souffrent en permanence, les implants sont grossièrement mêlés à leur organisme et souvent provoquent un véritable pourrissement de la chair autour des zones modifiées. On ne peut pas se tromper en voyant un loup cybernétique. La plupart de ses implants sont visibles. Rendues folles par la souffrance, ces pauvres créatures attaquent tout ce qui bouge.

LOUPS DES STEPPES	
Échelle : H	
Type de créature : mammifère mutant	
Zone géographique : côte nord de l'ancienne Russie	
Taille : 1m60 au garrot	Poids : 210 kg
* espèce modifiée par des implants cybernétiques	

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24 ou 48*	26 ou 30*	14 ou 24*	24	16 ou 24*	8	14	-
Attributs secondaires								
Modif. de dom. au contact				+7 ou +19*	Réaction		20 ou 24*	
Résistance aux dom				-8 ou -15*	Vitesse/VIT (Points de mouvement)		85 m, 9(2) ou 94 m, 10(3)*	
Compétences								
Attaque							12 ou 14*	
Endurance							10 ou 18*	
Furtivité/dépl. silencieux							12 ou 16*	
Observation							12 ou 14*	
Chasse/pistage							14 ou 16*	
Attaque								
Morsure (Contact, Dom. : 4D10 (H) / 1D6-2 (V-). Pen : 3 (H) ou Dom. : 6D10+2 (H) / 1D6-1 (V-). Pen 4 (H) *)								
Tactique de combat								
Les loups non modifiés chassent en meute et se comportent comme les loups normaux. Ils sont remarquablement intelligents et rusés. Les loups cybernétiques sont généralement solitaires et attaquent sans stratégie.								
Localisation								
1-4 Tête, 5-12 Corps, 13-14 Patte avant droite, 15-16 Patte avant gauche, 17-18 Patte arrière droite, 19-20 Patte arrière gauche								
Spécial								
Égorgement : l'animal doit viser la Localisation Tête. S'il réussit son attaque, il ne lâche plus sa proie et s'acharne dessus. La victime doit réussir un test d'Acrobatie/Équilibre avec un modificateur égal à la différence entre sa Force et celle de la créature. La victime est mise à terre si elle rate son test. Une proie saisie à la gorge subit automatiquement des dommages à chaque tour et ces dommages sont augmentés de 1 point par tour jusqu'à un bonus égal à son potentiel de dommages de base maximum (+40 ou +62*). Si en plus, elle est mise à terre, les dégâts sont augmentés de 2 points par tour.								
Implants cybernétiques : certains loups ont été modifiés par les machines folles des Steppes d'acier, ce qui augmente toutes leurs caractéristiques (les valeurs modifiées sont indiquées par un *).								



NÉCRO-OURS SIBÉRIEN

Ces ours monstrueux ont survécu en devenant des êtres de cauchemar dont le pelage de poils blancs dévoile par endroits une chair couverte de plaies purulentes et de parasites qui nettoient ces plaies. Comme les loups, certaines de ces créatures ont été modifiées par les machines des Steppes d'Acier.



NÉCRO-OURS SIBÉRIEN								
Échelle : H								
Type de créature : mammifère mutant								
Zone géographique : côte nord de l'ancienne Russie								
Taille : 3,7 mètres					Poids : 1 200 kg			
	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	48 ou 58*	36 ou 46*	12 ou 16*	24	10 ou 14*	6	24	-
Attributs secondaires								
Modif. de dom. au contact			+19 ou +24 (H) / -4(V-)		Réaction		17/19*	
Résistance aux dom.			-16 (H) / -2 (V-) ou -21 (H) / -6 (V-)*		Vitesse/VIT (Points de mouvement)		67 m, 7(2) ou 85 m, 9(2)*	
Compétences								
Attaque							12 ou 14*	
Observation							10	
Endurance							20	
Attaque								
Gueule (Contact, Dom. : 6D10+2 (H) / 1D6-1 (V-). Pen 4 (H) ou Dom : 7D10+1 (H) / 1D6+1 (V-). Pen : 4 (H) *)								
Griffes : (Contact, Dom. : 3D10+5 (H). Pen 4 (H) ou Dom : 4D10+4 (H). Pen 4 (H) *)								

Tactique de combat

Aucune

Localisation

1-4 : tête ; 5-6 : patte avant droite ; 7-8 : patte avant gauche ; 9-16 : corps ; 17-18 : patte arrière droite ; 19-20 : patte arrière gauche

Spécial

Peau renforcée : armure 6(H) ou 12(H)*

Régénération

Parasites : de nombreux parasites sont souvent accrochés à l'ours, et peuvent lui donner d'autres facultés.

Implants cybernétiques : certains ours ont été modifiés par les machines folles des Steppes d'acier, ce qui augmente toutes leurs caractéristiques (les valeurs modifiées sont indiquées par un *).

REQUIN POLAIRE

Également appelé le requin albinos, le requin du Gyre n'est pas un animal particulièrement agressif. Contrairement aux autres membres de son espèce, il n'est pas sujet à la frénésie. Ce superbe animal blanc comme neige demeure toujours dans la zone affectée par le Gyre. Il a un corps plus fin que ses congénères, avec une queue proportionnellement plus longue et dotée de nombreuses petites nageoires. Le seul véritable problème qu'il pose, c'est que sa présence semble augmenter les perturbations liées au Gyre sans qu'on sache véritablement pourquoi.

REQUIN POLAIRE

Échelle : V-

Type de créature : requin géant

Zone géographique : océan arctique

Taille : 24 m

Poids : 56 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	240	4	14	16	11	2	16	-

Attributs secondaires

Modif. de dom. au contact (v-)	+34	Réaction	13
Modif. de dom. au contact (v+)	+24	Vitesse/VIT (Points de mouvement)	67 m, 7(2)
Résistance aux dom (V-)	+4		

Compétences

Attaque	11
Observation	12
Furtivité/dépl. silencieux	10

Attaque

Morsure (contact, Dom. : DM (19D10) / 1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+). Pen 7 (H) / 1 (V-))

Tactique de combat

Il est rare qu'il s'attaque à un navire ou à plus grand que lui et n'insiste jamais très longtemps si sa proie résiste.

Localisation

1-5 : Tête ; 6-16 : Corps ; 17-18 : nageoire droite ; 19-20 : nageoire gauche

Spécial

Perturbations du Gyre accrues : aux alentours du requin, les pénalités des tests de pilotage sont toujours de -11, quelles que soient les conditions climatiques, et un siphon ou un tourbillon se forme toujours dans la région. De plus, sur environ 1 mille marin autour de la bête, tous les systèmes électroniques subissent une pénalité de 1D10.

PIEUVRE GÉANTE ARCTIQUE

Cette pieuvre monstrueusement énorme et blanche comme neige est fort heureusement excessivement rare. Sa force est colossale et elle est capable de s'attaquer à des Léviathans. C'est une créature extrêmement agressive mais qui passe beaucoup de temps au fond de l'océan ou sur les berges, totalement immobile. Si rien ne la trouble, elle peut demeurer ainsi plusieurs mois tant qu'elle dispose de ses réserves de graisse, de grosses poches qui se développent sur ses flancs.

PIEUVRE GÉANTE ARCTIQUE

Échelle : V+

Type de créature : pieuvre

Zone géographique : océan arctique

Taille : 350 m (dont 280 m pour les tentacules)

Poids : environ 17 000 tonnes

	FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	280	5	16	24	14	5	12	-

Attributs secondaires

Modif. de dom. au contact (v+)	+32	Réaction	19
Résistance aux dom (V+)	+2	Vitesse/VIT (Points de mouvement)	49 m, 5(2)

Compétences

Attaque	14
Camouflage/Diss.	16
Furtivité/dépl. silencieux	16
Observation	14

Attaque

Constriction (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, spécial aux autres échelles, voir Constriction et attaque de tentacules page 217 du supplément *Créatures*)

Morsure (contact, Dom. : dommages massifs à l'échelle humaine, 2D10 (V-), 1D10 (V+). Pen 1(V-))

Tactique de combat

Localisation

1-2 Tentacule 1, 3-4 Tentacule 2, 5-6 Tentacule 3, 7-8 Tentacule 4, 9-10 Tentacule 5, 11-12 Tentacule 6, 13-14 Tentacule 7, 15-16 Tentacule 8, 17-19 Corps, 20 Œil (équivalent du compteur de blessures à la Tête). Une Blessure mortelle sur un tentacule le rend inerte, une Blessure « Membre détruit » le tranche.

Spécial

Camouflage : quand elle est immobile sous l'eau, la peau de cette pieuvre s'adapte à son environnement et il faut réussir un test d'Observation en opposition contre la compétence Camouflage de la créature pour la détecter.

Amphibie : cette pieuvre peut se hisser hors de l'eau et respirer l'air de la surface.

Peau très molle et caoutchouteuse : toutes les armes voient leurs dommages réduits de 20 %.

Immunités : totalement immunisée contre les conditions de la surface.



SPECTRES DU FLUX

Ces créatures ressemblent à de vagues silhouettes humaines noyées dans une brume de givre. Leurs yeux semblent incandescents et elles ont toutes de longs cheveux noirs. Elles glissent sur le sol comme de véritables fantômes et ne font pas le moindre bruit. Elles se nourrissent de la chaleur des corps.

SPECTRES DU FLUX									
Échelle : H									
Type de créature : créature du Flux									
Zone géographique : toutes									
Taille : 1m80					Poids : négligeable				
	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE	
Base	-	-	16	16	14	12	24	-	
Attributs secondaires									
Modif. de dom. au contact	-								Réaction 15
Résistance aux dom	-								Vitesse/VIT (Points de mouvement) 38 m, 4(1)
Compétences									
Attaque									12
Observation									16
Furtivité/dépl. silencieux									20
Attaque									
spécial									
Tactique de combat									
aucune.									

Localisation

-

Spécial

Aura de froid : quand un spectre se manifeste, une aura de givre se manifeste tout autour de lui sur quelques mètres. La température baisse d'un cran sur l'échelle des températures tous les 1D10 rounds (voir Univers page 321) jusqu'à atteindre le Froid Mortel. Aucune protection (armure, blindage, champ de force, etc.) n'est efficace contre l'aura.

Froid glaçant : si la créature touche une cible, son contact a une intensité de 20. Le MJ effectue un Test sous l'intensité du phénomène et le personnage sous sa Constitution. Si la marge de réussite du phénomène est supérieure à celle du personnage, ce dernier perd un nombre de points de Constitution égal à la différence entre les deux marges. Si sa Constitution tombe à 0, il meurt totalement gelé. Aucune protection n'est efficace contre cette attaque (le spectre passe au travers) à l'exception des champs de Force et des champs d'énergie.

Inconsistance : Aucune arme normale ne peut les affecter. Il faut obligatoirement utiliser des armes soniques, ou des armes à énergie ou bien encore le feu. Seul le feu et les lasers leur infligent des dommages (voir ci-dessous), les armes soniques ne font que les neutraliser 1 round, quels que soient les dommages infligés. Elles sont complètement insensibles au froid. Une fois détruites, elles cessent tout simplement d'exister.

Vulnérabilité au feu et aux armes à énergie : le feu (ce qui inclut la vapeur, les lance-flammes, une torche ou des grenades incendiaires) et les armes à énergie leur infligent des dommages normaux. Réchauffer l'environnement dans lequel les spectres se trouvent peut être efficace mais, généralement, le temps de faire grimper la température, ces créatures ont déjà disparu. Le MJ, en cas de hausse importante de la température peut réduire la durée de la présence des Spectres dans un lieu.

Seuils renforcés : contre toutes les attaques auxquelles elles sont vulnérables, ces créatures disposent de seuils renforcés : 10/15/20/25/30/35

Présence éphémère : un spectre ne peut se manifester que pendant 10D10 tours.

« DISPONIBLE »

RECUEIL DE SCÉNARIOS

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3^{ÈME} ÉDITION



CAMPAGNE ET SCÉNARIOS

REPUBLIQUE DU CORAIL

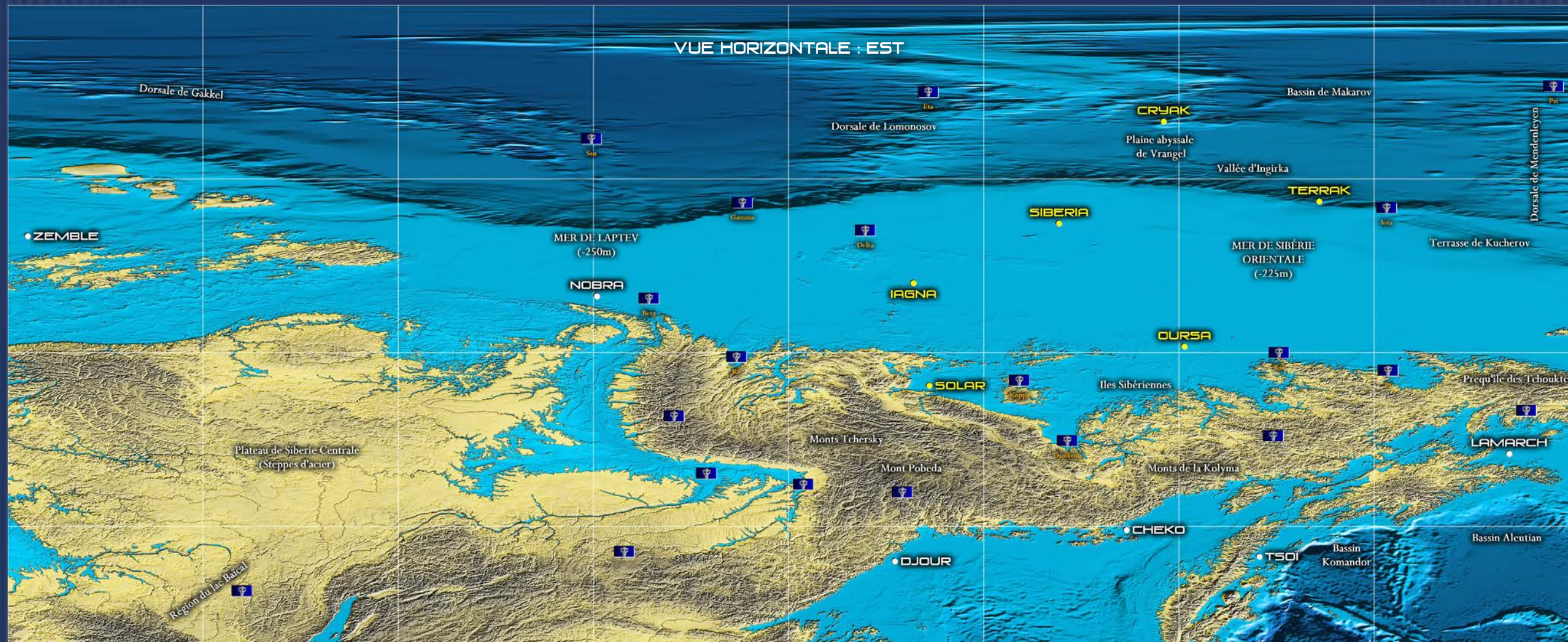
UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3^{ÈME} ÉDITION



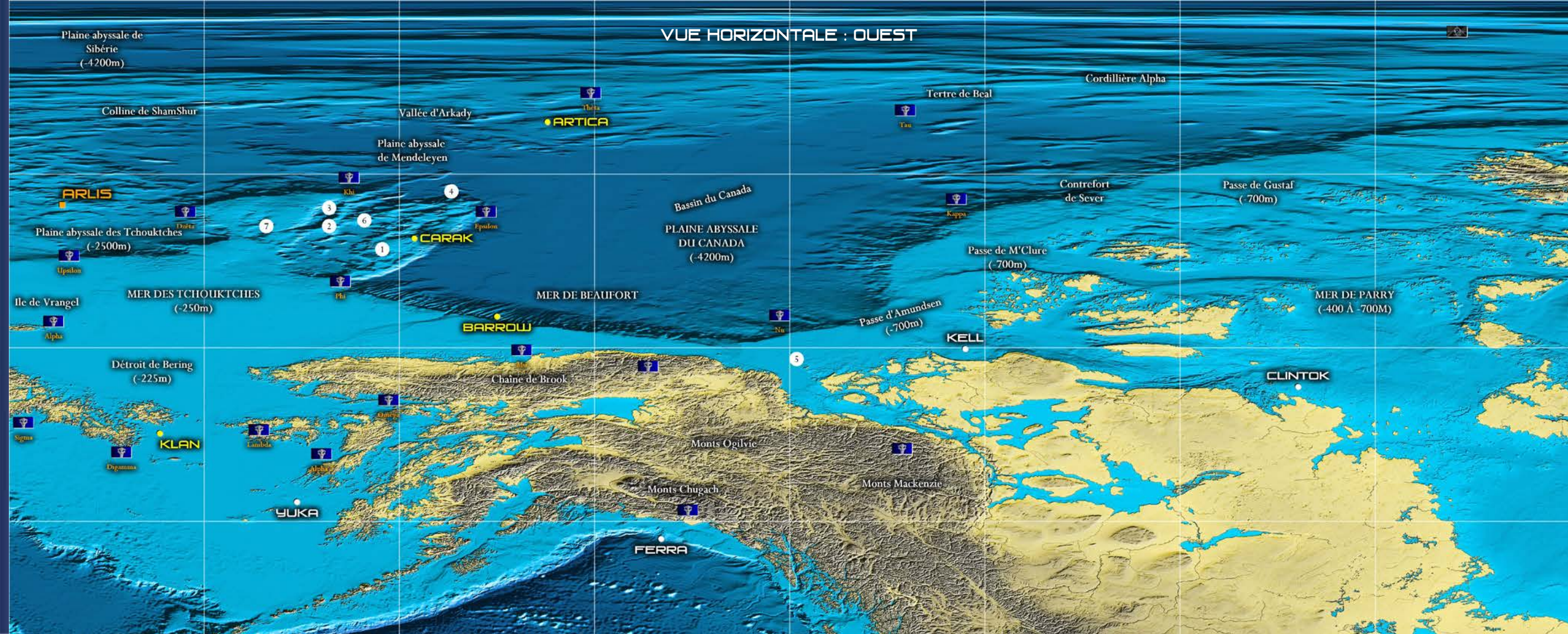


www.black-book-editions.fr

VUE HORIZONTALE : EST



VUE HORIZONTALE : OUEST

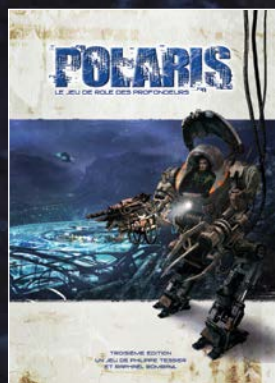


POLARIS ▼ **ALLIANCE** **POLAIRE** ▼

Alliance polaire est le sixième supplément pour *Polaris, Troisième édition*. L'Alliance est certainement la nation majeure la moins connue du monde sous-marin. Voilée de mystère, elle fascine tout autant qu'elle effraie. Ceux qui se sont rendus dans les villes frontières de l'Alliance rapportent souvent des témoignages troublants qui font état d'une société des plus étranges, à la fois hautement avancée et primitive. Ses androïdes, ses cyborgs et ses merveilles technologiques suscitent les convoitises, mais il est extrêmement difficile d'en percevoir les secrets...

Vous trouverez dans ce livre :

- la description détaillée de l'Alliance polaire, son historique, son organisation politique et sociale.
- Un chapitre sur les puissances majeures de l'Alliance, Conseil politique, ambassadeurs, grandes entreprises et forces armées, etc.
- Les secrets de l'Alliance polaire, pour tout savoir sur les cyborgs et les jardins secrets de la nation polaire.
- Sept archétypes en couleur financés par le crowdfunding *Polaris*.



Ce supplément est destiné à tous les meneurs de jeu de *Polaris, Troisième édition*



Illustrations de couverture : Simon Labrousse



www.black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-36328-004-6



POL11

Prix : 32€