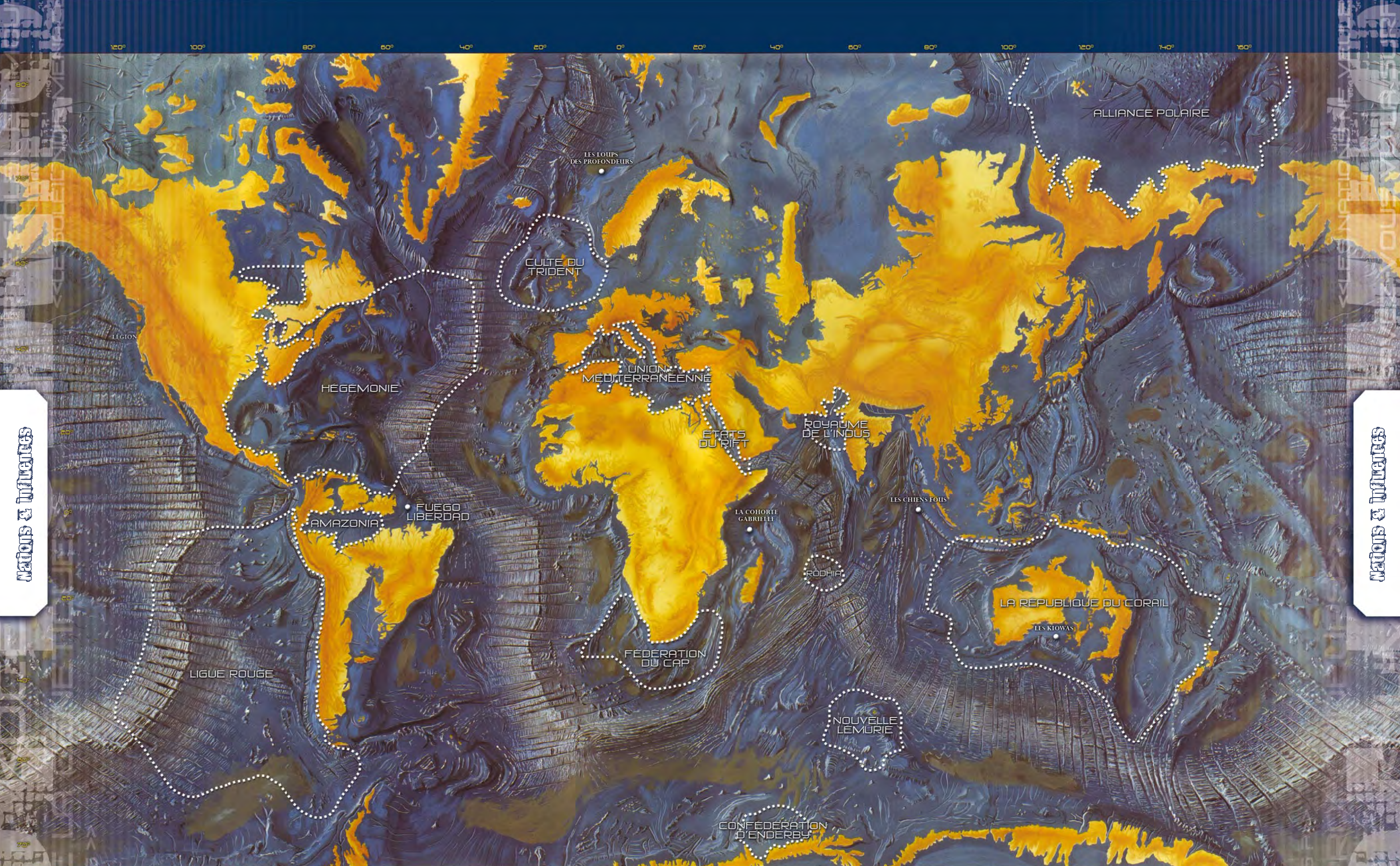


UNIVERS

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3^{ÈME} ÉDITION



HÉGÉMONIE - LIGUE ROUGE - SURFACE
PIRATES - VOLCANIA III



Nations & influences

Nations & influences

- LES MERCENAIRES
- ... CIVILISATIONS DES ABYSSES & ZONES D'INFLUENCE

<< CRÉDITS _

UNIVERS _

LIGUE ROUGE, HÉGÉMONIE, PIRATES

PHILIPPE « CYRULL » TESSIER

SURFACE

JULIEN BLONDEL, PHILIPPE TESSIER

VOLCANIA III – PLANS VOLCANIA III

BENOIT ATTINOST – BERTRAND BÈS

ADAPTATION ET SYSTÈME DE JEU

PHILIPPE TESSIER, FRANÇOIS MENNETEAU d'après le système de jeu de
RAPHAËL « RALPH B » BOMBAYL

CARTE DES FONDS MARINS

JEAN-CHRISTOPHE HAUTOBOIS

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURE

BRUNO WAGNER

ILLUSTRATIONS INTÉRIEURES

DAMIEN COLTICE, JOËL MOUCIER, JEAN-BAPTISTE REYNAUD, YOANN BOISSONNET

MISE EN PAGE, RELECTURES, SUGGESTIONS ET LAYOUT

DAMIEN COLTICE

RELECTURES

ANNICK TESSIER, PHILIPPE THIEBOT, OLIVIER « MORDANLAME » COTTÉ, WILLY « RAVEN » MANGIN, OLIVIER « DARIUS » LAFONT

REMERCIEMENTS DE PHILIPPE TESSIER

À la mémoire de **Gary Gyga** sans qui ce jeu n'aurait peut-être jamais existé...

À la mémoire de **Sylvain Bureau** mieux connu sous le nom de Docteur Joseph dans Polaris

Un grand merci à l'équipe qui se charge de Deep Ocean (<http://www.polaris-site.com/forum/index.php?board=24.0>), à celle de l'autre jeu par navigateur sur Polaris (<http://jeu.groupe-polaris.com/>) et à l'équipe du Cérbere qui planche sur le PBM Polaris. (<http://www.cerbere.org>)

Remerciements à ceux que j'ai oublié dans le livre de base et aux nouveaux membres du forum :

ACTAZ, ALEPH, ALJAMIS, ALLYS, ALMALJEL, AMARANTH, AMENO, ANARCHOPALADIN, ANDY, ANGEL, ANNUBARAK, ANTARES, ANTESIUS, ANUBARAK, ARAMARO, ARCHERDALLAS, ARISILDYS, ARKHOS, ARMAKAN, ARTHUR, POB, ARWATT, ARZACK, ASHEN, ATON, AURELIA, AZUR, BATRONOBAN, BAZOUNGA, BELGARION, BENBOS, BENDER, BENFIQUISTA, BENZYLEPHEDRINE, BERWARS, BFBABA, BIANQUIS, BISMUTH, BITTER, BLACKMOUNTAIN, BLACKSUN, BLAISE, BLODDYN, BOBBY, BRIAN LOVE, BRICE, BRISQUARD, BROBRO, BRUNO, BUTCH2K, CADAVRE, CAMERONE, CAT713, CATHERINE, CÉDRIC B., CÉDRIC, CELL, CERBERE, CHAM, CHAMPIONNEKO, CHNINKEL, CORSAIRE, COYOT, CPR, CPT_N3M0, CREAWEBFR, CROCO, CTHULHU, CYPHER, CYRANO, DAIMON, DARKLIGHTER, DARKSTEEL, DAVID DE ROSCOAT, DEEPTHROAT, DELDUWATH, DEVIL, DEVILDOG, DJIB, DOBER, DRAGOSTH, DRAKKH, DRG, DUNK, EBUROS, EHCORVAG, EKKY, ELLDAMRI, ELLYRION, EMERE, ENDYMIA, EOL, EREKK, EREKOE, ERWAN BLEU, ESCRIVIO, EVILFRED, FANFAN, FAROUSA, FARYL, FIONA DEEPSHADOW, FORTICHO, FREDDDD, FREDMANSON, FRENCHMADDOG, GALADIM, GARDIENDESITES, GAVIN, GENGIS, GERD (MAIS JE PRÉFÈRE ALIYA), GMAKAV, GOULS, GRAND STRATEGER, GRANDER, GRIMGROTH, GRUDGEBRINGER, GUILLIAN, GUILMANU, HALVOR, HAREPERAP, HAWKMOON94, HEARTLESSJIM, HEEDIO, HELLFRIEND, HENRIK, HUBGBF, ICARIUS, ICONOCLAST, IGNIUS, IKIHASHI, IMRAHILL, INCANUS, INRIBBONS, INTYLZAH, IO, ISIDORE, J0Z3F, JACEN, JASON VOORHEES, JDAIGUEMORTE, JENLAIN, JERK, JOSHUA REILLY, JOVDB, JUST, KAELN, KASDAL, KENARF, KELAR, KETZOL, KHENTAR, KHM, KLIMERO, KOAZ, KOJSS CELMIR, KROC LE BO, KRONK, KROZAGH, KRYS, KYLEAKIN, KYMISAN, L_AUTRE, LA, VOIX DE ROKUGAN, LANCE, LANTALASSE, LDREAVAR, LE FAISEUR, LEGATOBLUESUMMER, LEODGARDI, LEPOOLPE, LEPROPRE, LESCREOSDULOUPE, LIBRAMAN, LILI, LITTLEROGUE, LOGRIS, LOKI, LORAKH, LORD, LOWANG, LYZANDERS, M.A.D, MAC FREEZE, MALEPESTE, MALICENE, MARC S, MASKA, MASSACROR (ON T'A RECONNU DERG !), MATSU RORO, MATT, MATTRIM, MEERCLAW, MERRYNEILS, MICHELCHEN, MICM, MILLIANEUS, MIRA, MISHKA, MNU, MOLISQUE50, MONSIEURMM, MORDANLAME, MORYAGON, MUTANT C, NAZGUL, NEICNA60, NEMIAN, NEMO, NENELLE, NIMROD, NITOCRIS, NJALL, NOSH, NYX, OCHAB007, ODIN, OLIV, ORLANDO, OYSTERCULT (ENCORE UN BLEU), PALIMA, PANTANG, PAPPY, PARANO, PECE, PELAGOS, PENCOCK, PÉNOMBRE, PHERES, PHIL, PICCOLO, PIERRE, PIERRE CAMPAN, PIERRICK, POLO, POULPICHE, PRINCE ASHITAKA, PUCHIKO, PUCK, QUOVANDIUS, RABBITMASTER, RACKAM, RADEK, RAGABASH, RAMIUS, RCPREIBEN, RONIN, ROOKZ, RUDIGER, SAMATY, SERGENT STRIKER, SERV, SEVICIUS, SHAR, SHERARDIA, SHINOBI, SINCTY, SIRANTH, SKARIL, SOUL, SPACE_CALAMAR, SPARHAWK, STREET, SURESHOT, SYLPH, TARKANSOAR, TCHIKY, TELDRIC, THALION, THALOC, THANOS, THEO, THYR, TORTUEGAROU, TOSHEROS (PAS OUBLIÉ CETTE FOIS-CI), TRAACKS, TRAMBRIEN, TRAVIS, TRICHELIEU, TU PHU, UNGODY, VALADES, VANFALEN, VANIVAN, VAREK, VECTOR, VIGILANT, VIRGULE, VOCIANE, VOLDI, VURICK, WALKOR, WARF, WENDY25752, WIS91, WOODY, WOR, XAVATHOR, XIRANTH, YAVAN, YAYASHIN, YEMMETH, YG_ONE, YOAN BLACKSUN, YOSHIRO, YOUSHE, ZAIDO, ZANWOT, ZARTAF, ZEDDO, ZEDLEOUF, ZEKE, ZINZ, ZOMBIE

BLACK BOOK ÉDITIONS TIEN À REMERCIER BENOIT ATTINOST, BERTRAND BÈS ET JULIEN BLONDEL POUR LEUR AIMABLE PARTICIPATION !

Vous trouverez sur ces sites incontournables des tonnes d'informations sur l'univers de **Polaris** ainsi que de nombreux détails techniques qui n'ont pas été abordés ici.
www.black-book-editions.fr/polaris www.polaris-site.com

Achévé d'imprimer en juin 2009 par Grafo
Édité par Black Book Éditions. Mail : infos@black-book-editions.fr
Dépôt légal : juillet 2009. ISBN : 978-2-915847-47-5



www.black-book-editions.fr

<< SOMMAIRE

LIVRE UN : HÉGÉMONIE

05

CONTEXTE

07

Se rendre en Hégémonie	09
Transport en Hégémonie	10
Tarifs	12
Faune et flore	13
Courants et flux	13
Stations de défense	13
Géographie	13
Contexte historique	13
Relations avec les autres nations et factions	16

SOCIÉTÉ HÉGÉMONIENNE

18

Organisation de la société	18
La vie en Hégémonie	22
Alimentation	22
Architecture	22
Attitude	23
Banque des corps	23
Bars	23
Boissons	23
Centres de repeuplement	23
Commerce et troc	23
Communication	24
Confinement	24
Corruption	24
Crimes	24
Crime organisé	24
Concessions et droits d'exploitation	25
Création de communautés et rattachement	25
Drogues	25
Éducation	26
Esclavage	26
Exclus et mendiants	26
Économie	26
Enfants	26
Femmes	27
Famille	27
Hygiène	27
Information et propagande	27
Marché noir	27
Médecine	27
Mercenaires et chasseurs de primes	27
Modes et habillements	27
Mort et inhumation	28
Mutant	28
Natalité	28
Naissances et matricule	28
Religion	28
Technologie	28

FAMILLES & PUISSANTS

29

Les ambassadeurs	29
L'armée hégémonienne	30

Les familles nobles	35
F.A.S.S. Force Action Sécurité Surveillance	37
Les pouvoirs des patriarches	38
Le Prisme	40
Les seigneurs du crime	42
Les scientifiques	42
Autres factions ou puissants	43

VILLES ET STATIONS

46

Keryss	46
Plan de Keryss	49
Principales villes	52
Bermude	52
Clemt	54
Crinée	56
Féora	58
Floréa	60
Guaméa	61
Nox	63
Ourgor	65
Ozark	66
Rauxe	67
Tanez	68
Ultar	69
Warton	70
Yucata	72
Stations sous tutelle	73
Coïba	73
Leïcal	73
Udson	73
Cas particuliers	73
Manag	73

LIVRE DEUX : LIGUE ROUGE

75

CONTEXTE

77

Bienvenue en Ligue Rouge	80
Se rendre en Ligue Rouge	80
Transport en Ligue Rouge	81
Tarifs	82
Faune et flore	82
Courants et flux	84
Stations de défense	84
Géographie	84
Contexte historique	84
Relations avec les autres nations et factions	88

SOCIÉTÉ DE LA LIGUE

90

Organisation de la société	90
La vie en Ligue Rouge	95
Alimentation	95
Architecture	95
Attitude	95
Bars	95
Boissons	95
Commerce et troc	95

Communication	96	Onéral	135
Confinement	96	Province de Pacifia	136
Corruption	96	Pacifia	136
Crimes	96	Province de Parasema	138
Crime organisé	97	Parasema	138
Concessions et droits d'exploitation	97	Province de Vrama	139
Création de communautés et rattachement	98	Vrama	139
Drogues	98	Autres territoires de la Ligue	140
Éducation et enfant	98		
Exclus et mendiants	98	LIVRE TROIS :	
Économie	98	SURFACE	143
Fécondité	99		
Femmes	99	L'ENFER TERRESTRE	145
Famille	99	L'univers de la surface	145
Hygiène	99	Accès	146
Imposition	99	Atmosphère et climat	146
Information et propagande	99	Communautés humaines	146
Marché noir	99	Communications	146
Médecine	100	Compagnies de transport	146
Mercenaires et chasseurs de primes	100	Corporations	147
Modes et habillements	100	Flux Polaris	147
Mort et inhumation	100	Guildes mercenaires	147
Mutants	100	Espace	147
Natalité	101	Explorateurs	148
Pirates	101	Faune	148
Recherche génétique	102	Foreurs	148
Religion	102	Insectes	148
Technologie	102	Infrastructures	149
		Laboratoires	150
FACTIONS & PUISSANTS	103	Légendes	150
Les ambassadeurs	103	Maladies	150
L'armée de la Ligue	104	Marchands de chair	150
L'État	107	Minéraux	150
Les entreprises	113	Mutations	151
Les gouverneurs	115	Phénomènes naturels	152
Groupements politiques	117	Reliefs	152
Les menaces	118	Ruines et vestiges	153
Organisations criminelles	120	Trafiquants	153
		Végétaux	154
PROVINCES ET STATIONS	121		
Province de Calatille	121	FACTIONS & PUISSANCES	155
Calatille	121	factions sous-marines majeures	155
Province de Carnégie	123	factions sous-marines mineures	157
Carnégie	123	Groupes présents en surface	159
Province de Chiloé	125	Le Culte d'Osiris	159
Chiloé	125	L'Enclave de Fer	159
Province de Cruz	126	Les Exilés	160
Cruz	127	Les explorateurs	160
Province indépendante d'Horn	127	La présence généticienne	162
Horn	128	Les robots fous	162
Province de Léis	129	Les ternasets	162
Léis	129	Habitants de la surface	162
Province de Mornington	130		
Mornington	130	LES CONTINENTS	166
Province de Nazca	131	Artique	166
Nazca	131	Antartique	167
Province d'Onéral	135	Amérique du Nord	167

Amérique du Sud	168
Europe	170
Afrique	171
Asie	173
Océanie	175

LIVRE QUATRE : ROYAUMES PIRATES 177

LA PIRATERIE 179

Historique	179
Où trouve-t-on les pirates ?	181
Quel pirate ?	182
Le code	183

MODE DE VIE 187

CONFRÉRIES & PUISSANTS 203

Pirates et nations du monde sous-marin	203
Groupes et confréries	204
Confrérie des Araignées	205
Confrérie de Beltelgeuse	205
Confrérie du Cratère	205
Confrérie des Épaulards	206
Confrérie de la Licorne	206
Confrérie du Maelstrom	206
Confrérie Noire	207
Confrérie des Pestiférés	207
Confrérie de la Sirène	207
Fraternité des Abîmes	208
Fraternité des Alizés	208
Fraternité des Cétacés	208
Fraternité Sanglante	209
Fraternité du Tigre	209
Gardes d'éternité et Conseil des Confréries	210
Lions rouges des Carolines	210
Marchands de Chair	210
Médiateurs	211
Nation-Mutante	211
Pilleurs du Corail	211
Pirates des Abysses	212
Pirates des Canaries	213
Pirates du Cap	213
Pourfendeurs de Tubaiï	213
Prédateurs	213
Sabres d'Allah	213
Voleurs de Gènes	213
Personnages importants	215

LIVRE CINQ : VOLCANIA III 227

CONTEXTE 228

La Fosse de Vulcain	228
Données générales	232
Chronologie	232
Données statistiques générales	237

Pouvoirs & puissants	239
Description des familles	241
La Guilde des Mères	245
Les Hammer	247

LA PORT 250

Les abords	250
Le port extérieur	252
Le port intérieur	259
L'auberge de la Méduse	261
Les manufactures	262
Le marché sombre	263
Le royaume des rampants	266
Les mines	268
Le vieux quartier	269

LE NEXUS 271

La grand marché	271
Les Franges	278
La bourse	278
Les tours de Babel	279
L'Hôpital	281
L'arène	282
Le monastère du Magma	285

LE CŒUR ET LA CITADELLE 288

La Cœur	288
La Citadelle de Vulcain	295

UN APERÇU DU FUTUR 298

LIVRE SIX : INFORMATIONS TECHNIQUES 299

PERSONNAGE DE SURFACE 300

Races	300
Création d'un personnage	301
Les mutations	313
Optiques de jeu	315

LA VIE EN SURFACE 316

Petit guide de survie	316
Pénomènes	319
Poisons, drogues et maladies	326
Altération	330
Parasites, larves et symbiotes	336

LE POLARIS SOLAIRE 341

ARCHÉTYPES 347

Équinoxe	347
Hégémonie	350
Ligue Rouge	355
Surface	358
Pirates	364
Volcania III	366

APPENDICES 372

« LIVRE UN_
HÉGÉMONIE

« Si seulement vous aviez pu voir ce que j'ai vu ! Une horreur absolue, je n'avais jamais rien imaginé d'aussi atroce. Ce qui se terre sous Keryss n'a rien d'humain. Quand je l'ai aperçu pour la première fois, le type se dissimulait dans une ruelle déserte. Il avait peur, terriblement peur. J'étais de faction au nord du périmètre commercial du dôme. C'est pas un endroit follement animé la nuit. Oui ! La nuit ! Dans la cité du dôme il y a une nuit. Je sais pas comment les techniciens font ça, mais la voûte reproduit un ciel étoilé avec la lune et même des nuages. Il paraît que c'était comme ça à la surface, avant les cataclysmes. D'ailleurs, ça pose souvent un problème aux visiteurs, cette reconstitution des conditions de la surface. Il paraît que, quand on est habitué à n'avoir aucun repère solaire, les premières nuits dans le dôme sont pénibles. Enfin, bref !

Le type, donc, voulait se cacher. Pour moi, c'était suspect. Il n'y avait pas grand monde dans les rues. Je sortis mon arme et m'approchai de lui. Dès qu'il m'a vu, il a crié et s'est mis à détalier comme s'il avait la mort aux trousses. Je me lançai à sa poursuite et je prévins le Q.G. que j'avais pris en chasse un fugitif. La caméra de mon casque avait eu le temps d'enregistrer son image, je n'avais donc plus que quelques secondes à patienter avant de savoir si ce gars était fiché.

Je crus alors que le fugitif avait fait une erreur. Il venait de tourner dans un cul-de-sac. Mais quand je m'y engageai à sa suite, il n'était plus là. Le bougre s'était réfugié dans les sous-sols. Par les Patriarches, s'il y a un endroit que je n'aime pas, ce sont bien les sous-sols. C'est un véritable foutoir de coursives, d'égouts et de machineries, dans lequel seuls les services d'entretien et la racaille arrivent à se retrouver. Bien sûr, je ne parle pas des sous-sols du centre de la ville. Les sous-sols de l'amirauté, c'est bien propre et très sûr mais c'est interdit au public. Quoi qu'il en soit, j'hésitais à suivre le fugitif mais, quand mon ordinateur me transmis son identification, je repris ma poursuite. Le fugitif n'était autre que Lobar Manaleg, un des pontes de Cortex !

Après avoir signalé au Q.G. l'identité du fuyard, je me glissai donc dans les sous-sols et plus précisément, dans les égouts. Mon thermo-scan était totalement inefficace. Je branchai le détecteur de mouvement et repérai un écho à une centaine de mètres de ma position. Après avoir vérifié mon équipement, je me mis à courir vers le point indiqué. Ce diable de Manaleg me conduisit dans un véritable dédale de coursives et de machineries. Il s'enfonçait de plus en plus profondément et, moi, j'avais de plus en plus peur de le suivre. Mais je ne cessais de me dire que, si je le ramenais, ma récompense serait à la hauteur des risques que j'étais en train de prendre.

C'est alors que je "les" vis, au fond d'un couloir mal éclairé. J'étais à quelques mètres du fugitif. Pas plus de trente mètres. Soudain, j'entendis un cri effroyable. Manaleg venait d'être fauché par quelque chose. Je le vis s'effondrer puis se mettre à hurler comme un damné. Alors, des ténèbres de la coursive surgirent des êtres atroces. C'étaient des humains mais ils n'avaient pas de peau. Je restai stupéfait, incapable de faire le moindre geste. Les "choses" s'approchèrent de Manaleg qui s'était mis à genoux et les suppliait de ne pas lui faire de mal. Les créatures, une dizaine, l'entourèrent et... par les Patriarches, elles l'ont écorché vivant ! Le malheureux hurlait de douleur tandis que ces êtres immondes lui arrachaient la peau et crachaient sur ses plaies une sorte de liquide visqueux. Je sentis mes jambes se dérober mais je réussis à ne pas m'évanouir. Dans un incroyable effort de volonté, je parvins à braquer mon arme sur ces monstres qui s'approchaient de moi.

Je n'aurais jamais dû faire ça. Une véritable onde de douleur me transperça le corps. Je n'avais jamais autant souffert de ma vie et, pourtant, j'en ai pris des balles dans la carcasse. Après, je ne sais plus trop ce qui s'est passé. J'étais à leur merci mais ces horreurs ne m'ont pas tué. J'ai vaguement l'impression qu'un bruit derrière moi leur a fait peur. Je me souviens avoir aperçu des silhouettes de gens tellement belles qu'elles ne pouvaient exister qu'en rêve. Puis je me suis réveillé dans la ruelle près de l'entrée des égouts.

Après avoir recouvré mes esprits, je décidai d'aller faire mon rapport mais, à peine avais-je fait quelques pas, que j'entendis des bruits inquiétants arriver dans ma direction. Encore sonné par mon expérience, je me cachai le mieux possible.

Quatre individus s'arrêtèrent près de la ruelle, à quelques pas de ma cachette improvisée. Quand je vis les deux hommes-chiens tenus en laisse qui reniflaient l'air en quête d'une proie, je compris aussitôt qu'il s'agissait d'Inquisiteurs Génétiques. Croyez-moi, avec ces gars-là, il vaut mieux ne pas se faire remarquer. Mais c'est ce qu'ils dirent qui me poussa à fuir et à devenir moi-même un fugitif. Celui qui semblait être le chef parlait dans son communicateur et j'entendis distinctement :

- Aucune trace de Manaleg mais nous continuons les recherches... oui, bien entendu, nous le ramènerons vivant. Mais pour le garde, que faisons-nous ? ... Très bien, il disparaîtra ; ça tombe bien nos chiens ont faim.

Mes supérieurs m'avaient effectivement envoyé des renforts. »



« L'hist... quoi ? Qu'est-ce que vous voulez que ça me fasse que l'amiral Bidule ait assassiné le conseiller Machin. Tout ce qui m'importe est qui dirige aujourd'hui, et ce qu'il compte faire pour arranger la situation ! »

-- Déclaration d'un barman de Keryss_

L'Histoire de l'Hégémonie commence environ un siècle avant la fin du règne des Généticiens. On connaît peu de choses sur cette période mais certains documents, découverts par hasard, ont néanmoins permis de reconstituer les principaux événements qui l'ont jalonnée. C'est avec Yvan Paramar que naît la grande communauté d'Hatteras. Yvan est, à l'époque, un haut dignitaire de l'empire des Généticiens, qui règne sur un vaste domaine dont il est chargé d'exploiter les considérables ressources. En ces temps reculés, l'humanité prospère au fond des mers. Des villes majestueuses s'élèvent des fonds marins et de formidables croiseurs illuminent les eaux glacées. Mais Yvan fait partie de ces rares individus qui ont, très tôt, percé à jour les secrets des Généticiens. Pendant des années, il sert ses puissants maîtres tout en préparant la rébellion. Sous sa direction la communauté d'Hatteras devient la plus prospère des fonds marins. On raconte même que les Généticiens y avaient érigé une ville splendide destinée à devenir leur capitale et dont les tours crevaient la surface pour s'élever vers le ciel. Personne ne sait avec certitude si une telle ville a jamais existé car il n'en reste pas la moindre trace.

Mais les historiens savent quel destin tragique connut Yvan. Peu de temps avant que les feux de la rébellion n'embrasent l'humanité, il est arrêté et torturé. Sa famille est exterminée mais survit sa plus jeune fille, Dalia Paramar. Quelque temps après, Hatteras se soulève contre les Généticiens, c'est le début de la guerre civile.

Ce n'est qu'une vingtaine d'années plus tard que Dalia fait parler d'elle. On la retrouve à la tête des troupes rebelles, commandant des flottes de croiseurs à l'assaut de la capitale généticienne qui devait se trouver, d'après les experts, en plein cœur de l'Atlantique. Formidable combattante, Dalia n'avait pas la réputation d'être une femme particulièrement belle. On la disait féroce et dénuée de tous sentiments. Certains historiens affirment qu'elle se mutilait volontairement pour paraître encore plus redoutable. Quoi qu'il en soit, elle fit tellement parler d'elle qu'elle devint Général dans la flotte de l'Alliance Azur. Elle eut une nombreuse descendance avec divers amants qu'elle choisissait en fonction de leur réputation au combat. On estime qu'elle donna naissance à 12 fils et 2 filles. Tous ses enfants portèrent le nom de Paramar et furent élevés dans la haine des Généticiens. De cette descendance, l'Histoire ne retient qu'un nom : Diernon Paramar. Héros de guerre, il fut un des conseillers du premier Haut-Amiral de l'Alliance Azur, Fangor Destevel. Son fils, Karl, commandera plus tard les armées qui écraseront une bonne fois pour toutes les Généticiens.

Nous sommes en l'an 0 et l'Alliance Azur a apporté la paix et la prospérité. Hatteras renaît de ses cendres sous la direction de Karl. Elle est un des principaux soutiens de l'économie de l'Alliance mais cela ne va pas durer. La guerre civile éclate, ravageant toutes les communautés. Hatteras est durement frappée et à la fin du troisième siècle, il ne reste de ce pilier de l'Alliance Azur que quelques stations qui se livrent des guerres interminables. Les nombreux descendants de la famille Paramar réagissent en écrasant dans le sang toute velléité de rébellion. Les troupes d'Hatteras isolent la région, faisant régner la terreur sur tout le territoire. Glad Paramar sombre dans la folie et s'auto-proclame Empereur. Ses amiraux songent alors à l'éliminer mais ils n'en auront pas l'occasion ; Glad se suicide quelques mois plus tard. Le reste de sa famille se disperse pour éviter un sort funeste.

Le 27 Novembre 280, refusant de laisser la communauté se désintégrer à cause des luttes pour la succession, les amiraux s'emparent du pouvoir et éliminent toute opposition. L'Amiral Trenton s'adjuge les pleins pouvoirs et réforme profondément la société. La première de ses préoccupations est de protéger les frontières du pays et d'isoler totalement Hatteras du reste du monde livré au chaos et à l'anarchie. Pour cela, il lui faut des navires et des troupes.

Apparaît alors, dans l'ombre de Trenton, un curieux personnage, un conseiller sorti d'on ne sait où. Du jour au lendemain, de puissants navires de guerre sont découverts dans des dépôts Généticiens, ainsi que des troupes en hibernation qui viendront grossir l'armée d'Hatteras. En l'an 301, la communauté a retrouvé sa stabilité. Son armée est puissante et son économie florissante. Trenton se suicide dans d'étranges circonstances et son conseiller disparaît.

La Chambre des Amiraux est créée la même année et place à la tête de la nation le Grand Amiral Keryss. Hatteras s'étend au nord jusqu'au Groenland, à l'est jusqu'aux côtes d'Afrique et au sud jusqu'à la Terre de Feu. Toutes les petites communautés sont intégrées de force à l'Empire. Celles qui s'insurgent sont détruites. Personne ne peut résister à l'énorme machine de guerre hatterienne, surtout pas les petites nations inorganisées et isolées.

Dans le royaume, les soldats forment l'élite et le reste du peuple est réduit à l'esclavage. Les femmes fécondes sont toutes réquisitionnées par l'État et sont « réservées » aux officiers. Les mutants sont persécutés et tout enfant génétiquement impur est éliminé.

En 302, Paul Devraverit unit les communautés écrasées par Hatteras et forme la Ligue Rouge. La guerre contre le régime totalitaire du Grand-Amiral va durer trente ans. En 339, l'élite des officiers est décimée et Keryss sait qu'il ne peut plus maintenir son effort de guerre. Il est surtout obligé d'entendre les appels à la raison de ses conseillers et d'accepter l'émergence d'une autre élite. C'est la naissance des premières grandes maisons d'Hégémonie. Le Grand Amiral anoblit une centaine de familles, dont les descendants des Paramar, auxquelles il demande de réorganiser la société. Les scientifiques sont, peu de temps après, intégrés au sein de l'élite. La guerre se termine à la fin de l'année, laissant les deux camps dans un triste état.

Jusqu'en 346, la société se démocratise peu à peu. On cesse les persécutions contre les mutants qui sont affectés aux tâches les plus pénibles ou enrôlés dans l'armée. Le Conseil de la Noblesse est créé et devient ainsi le parfait contre-pouvoir à la Chambre des Amiraux. Il est dirigé par la famille Ebrau. Les trois autres familles descendantes des Paramar (Castille, Véréga et Fedorick) s'imposent au sein de la noblesse.

Keryss meurt en 346. Son successeur, Olmon, est un jeune fou que certains accusent d'être un mutant et un incapable. Les nobles parlent ouvertement de rébellion et, au sein de l'armée, des factions rivales commencent à s'entre-déchirer. Olmon surprend alors l'ensemble de la population en adoptant des mesures appréciables de tous. Il crée les premiers titres de noblesse, une mesure réclamée depuis longtemps par les familles anoblies, donne plus de pouvoir au Conseil Scientifique et décide que tous les citoyens fertiles seront honorés en Hégémonie. Il étonne également en faisant bâtir, dans les secteurs souterrains du territoire de somptueux palais inspirés d'anciennes gravures rapportées par ses équipes d'explorateurs. Il encourage la création de sociétés spécialisées dans la confection de vêtements luxueux, de parfums et de bijoux. Olmon semble obsédé par l'envie de donner de l'éclat à un monde bien terne. Il restera surtout célèbre pour avoir fait édifier un chef-d'œuvre architectural : le Dôme de Keryss.

Mais le personnage d'Olmon reste voilé de mystère. Lui que l'on jugeait totalement incapable de régner, a su prendre les bonnes décisions et surtout s'est révélé comme un grand visionnaire. On murmure alors qu'on l'aurait aperçu en compagnie d'un mystérieux conseiller, celui-là même qui se tenait aux côtés de Trenton.

D'après de récents travaux, il apparaît clairement qu'Olmon était plus un poète, un nostalgique du passé, qu'un chef d'État. Il était vraisemblablement à moitié fou et, en tout cas, incapable de diriger Hatteras. Cela semble confirmer l'hypothèse selon laquelle il n'était qu'un pantin entre les mains expertes de ce mystérieux conseiller. Quand il se proclame Empereur en 357, il signe son arrêt de mort.

On l'assassine trois mois plus tard. Le crime fut vraisemblablement organisé par les officiers et les nobles.

Le Conseil de l'Élite, composé des représentants de la Chambre de la Noblesse, de la Chambre des Amiraux et du Conseil Scientifique, destitue le successeur d'Olmon, fils de l'ancien « empereur » âgé de 4 ans.

Douze représentants de l'Élite sont nommés à la tête de l'état et deviennent les premiers Patriarches.

* * *

Les Patriarches s'imposent rapidement comme les seuls véritables maîtres d'Hatteras. Souhaitant régner avec impartialité sur tous les citoyens hégémoniens, ils s'installent dans la plus haute des villes-paroisses et n'apparaissent que très rarement en public. Leur arbitrage, pendant un siècle, va favoriser tour à tour les nobles, les officiers, les scientifiques et le peuple. Ils s'assurent ainsi la sympathie de tous. Ils fondent le Service de Sécurité Civil (qui deviendra plus tard le Prisme), le Temple, le conseil Génétique, le Directoire Populaire et le Conseil de l'Opposition Démocratique.

Dans le même temps, ils s'entourent d'une garde personnelle composée d'espions et de soldats d'élite : la Garde Patriarcale. Elle leur permettra de déjouer au moins vingt-six complots ourdis par des membres de l'élite. Ils nomment le premier Haut-Amiral qui sera leur porte-parole.

En l'an 360, sur ordre des Patriarches, le Haut-Amiral Katuendo déclenche l'Opération Redécouverte. Grâce aux informations transmises par les Patriarches, plusieurs dépôts Généticiens sont découverts sur le territoire. Les chercheurs y trouvent de véritables merveilles. Il faudra un an pour que les premières retombées se fassent sentir. Mais bien entendu, une telle découverte représente une terrible menace pour les autres nations et, surtout, attise les convoitises. Hatteras est attaquée de toutes parts. Au bout d'une année, les troupes des Patriarches sont totalement submergées et reculent sur tous les fronts.

En Juin 362, c'est la stupéfaction. Alors que l'on pensait toute proche la fin d'Hatteras, voilà que les flottes ennemies sont attaquées par de nouveaux appareils de combat hatteriens, les villes des autres nations sont anéanties par des bombardiers sous-marins tels qu'on n'en avait pas vus depuis la guerre contre l'empire Généticien. L'infanterie des Patriarches est, de plus, renforcée par des êtres atrocement déformés par des implants cybernétiques : les techno-hybrides. En moins de six mois, les troupes adverses sont mises en déroute. Non seulement Hatteras reconquiert tous ses territoires perdus mais la nation annexe des centaines d'États mineurs. Un cessez-le-feu est signé le 12 Décembre 362.

Pendant 8 ans, les protagonistes vont camper sur leurs positions à part quelques escarmouches sans conséquences. Hatteras en profite pour renforcer son dispositif militaire. En 370, Hatteras cesse d'exister et devient officiellement l'Hégémonie. Les Patriarches, au nom de l'effort de guerre, lancent le programme de repeuplement. Les premiers Centres sont ouverts, les droits des familles volent en éclats. De nombreux nobles et dignitaires protestent contre ces mesures mais les opposants disparaissent mystérieusement ou sont « convaincus » de réviser leur jugement. Étonnamment, le peuple ne se soulève pas malgré l'appui évident de certains membres de l'élite. Il semble apathique et totalement subjugué par les Patriarches. En désespoir de cause, de nombreux dignitaires cachent leurs femmes et leurs filles.

En 371, l'Hégémonie reprend son programme de conquête et de colonisation. La Ligue Rouge, grâce à son alliance avec les royaumes pirates, réussit tant bien que mal à résister mais l'Hégémonie détruit tout sur son passage et s'empare du bien le plus précieux des nations : leur population féconde. La situation se retourne en 375, lorsque la République du Corail s'allie à la Ligue Rouge. Les flottes des Patriarches sont stoppées. La proposition de l'amiral corallien Piotr Devrac et des prêtres du Trident de cesser les hostilités et de réunir les protagonistes sur ce qui deviendra la station d'Équinoxe, prend tout le monde par surprise. Les nations souveraines refusent de se laisser dicter leur conduite par un petit groupe d'ahuris totalement inconnus jusqu'alors. Il est décidé en haut lieu d'anéantir le Culte du Trident. Le résultat est catastrophique. Les prêtres du Trident libèrent la terrible force Polaris qui anéantit les flottes de guerre des belligérants.

L'Hégémonie est alors contrainte de respecter le cessez-le-feu et de retirer ses troupes des territoires occupés. Les Patriarches savent que, désormais, un nouveau joueur a fait son apparition sur l'échiquier et que plus rien ne sera pareil. Pendant cent cinquante ans, l'Hégémonie se montrera beaucoup plus pacifique. Elle se réorganise, prospère et devient une des nations les plus viables du monde sous-marin. La société ne subit pas de grands bouleversements et se consacre à la lutte contre les foreurs qui assaillent de plus en plus fréquemment les villes de la nation construites sur le plateau continental. Les Patriarches se montrent quant à eux de plus en plus discrets, laissant tous les pouvoirs au Haut-Amiral.

En 548, le seigneur Viramis succède au Haut-Amiral Velker. Viramis croit en la suprématie de l'Hégémonie. Il est convaincu que seule cette puissante nation pourra restaurer l'ordre au fond des mers. Sa première décision est d'ordonner la construction du plus grand navire de combat jamais créé : l'Atlantis. Il réfléchit déjà à la Directive Exeter, un plan de conquête globale. Sa garde personnelle, la Cohorte Pandore, devient vite célèbre. Viramis réorganise le Prisme qu'il croit entièrement dévoué à sa cause. Il découvrira vingt ans plus tard qu'il n'en est rien. Il encourage également les contacts avec l'Alliance Polaire et refuse de minimiser l'importance des pirates qu'il fait étroitement surveiller par ses espions. En 566, il ordonne des manœuvres navales et, sur les conseils des Patriarches, s'empare d'un dépôt Généticien renfermant des individus en hibernation : les Soldats du Crépuscule. Malheureusement, il se rend compte que ces êtres créés par les Généticiens sont des armes de fin du monde. Refusant de condamner l'humanité à l'extinction, il annule la Directive Exeter (voir le roman du même nom de Philippe Tessier). L'Hégémonie sombre alors dans une crise politique majeure qui ébranle ses fondations. Le Prisme tente un coup d'État qui échoue grâce au dévouement de l'armée à son Haut-Amiral.

Viramis rend les Patriarches responsables de la situation. Il les considère comme nuisibles et les soupçonnent d'être des Généticiens bien qu'il ne puisse en faire la preuve. Il décide, en 568, de se débarrasser de ces personnages un peu trop encombrants. Mais une visite d'un des Patriarches, Cyrull, le dissuade de passer à l'action.

Depuis, il semble que Viramis ait reporté toute son attention sur la réorganisation de la société hégémonienne mais surtout sur l'élimination de tous ceux qui souhaitent s'emparer du pouvoir. Quant aux Patriarches, ils n'ont plus l'intention de rester dans l'ombre.

SE RENDRE EN HÉGÉMONIE

On peut se rendre dans la nation des Patriarches de différentes manières que nous regrouperons en deux catégories générales : légale et illégale.

Légalement, un individu peut embarquer pour l'Hégémonie s'il dispose d'un permis de séjour (voir page 11) délivré par une ambassade hégémonienne. Quand il l'a obtenu, il ne lui reste plus qu'à réserver sa place à bord d'un navire de transport, ou à emprunter le tunnel sous-marin reliant Équinoxe à Ourgor. Pour se rendre dans ce royaume par ses propres moyens, il est obligatoire d'obtenir un second permis pour le véhicule utilisé.

Les principales compagnies de transport qui desservent les stations hégémoniennes sont présentées ci-dessous.

DEEP STAR (LIGUE ROUGE)

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

NEW HORIZON (HÉGÉMONIE)

Cette société hégémonienne se spécialise dans les transports longue distance. Plus la destination est lointaine, plus ses tarifs sont intéressants. Elle se consacre presque exclusivement au convoi mais possède quelques bâtiments mixtes.

NOVA (HÉGÉMONIE)

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

ODYSSÉE (RÉPUBLIQUE DU CORAIL)

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

PANAM (HÉGÉMONIE)

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

POSÉIDON (ÉQUINOXE)

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

TÉLÉMAQUE (HÉGÉMONIE)

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

LE TUNNEL OURGOR-ARIANE

Le tunnel sous-marin Ourgor-Ariane permet d'utiliser soit un des transports en commun ultra-rapides (6 heures entre les deux villes) mais très onéreux, soit votre propre véhicule (environ 30 heures de route). Des stations de détente sont aménagées à intervalles réguliers le long du tunnel pour permettre aux conducteurs de se reposer. Il est généralement conseillé d'emprunter les véhicules automatisés



qui partent régulièrement des deux villes. Ce sont des engins peu confortables et qui n'offrent absolument pas le même luxe que les trains ultra-rapides. Il est possible de convoier des marchandises par le tunnel, à l'exception de tous produits dangereux et des équipements trop volumineux. Le coût du transport de marchandises est d'environ deux fois celui du transport maritime.

Le tunnel est surveillé par des troupes de Veilleurs et par les forces de sécurité hégémoniennes. Il est à noter qu'entre Ourgor et Équinoxe, quelques tunnels secondaires permettent d'avoir accès à d'autres stations. Ce sont, en grande majorité, des stations d'exploitation hégémoniennes ou du Culte du Trident.

COÛT DU TRANSPORT Tunnel entre Ourgor et Équinoxe

Trains ultra-rapides : 10 000 sols par individu
Véhicules automatisés : 5 000 sols par individu
Véhicule personnel : taxe de 800 sols par individu

Entrer illégalement sur le territoire hégémonien est possible. Comme toutes les nations du monde sous-marin, l'Hégémonie ne peut surveiller l'ensemble de ses frontières. Mais il est, dans ce cas, recommandé de faire appel à des contrebandiers qui connaissent bien le secteur et surtout, qui savent où il est possible de débarquer sans trop attirer l'attention. Si vous entrez illégalement sur le territoire des Patriarches, assurez vos arrières et arrangez-vous pour obtenir de faux permis de séjour car franchir les frontières est une chose, ne pas se faire arrêter en est une autre.

TRANSPORTS EN HÉGÉMONIE

Une fois sur le territoire hégémonien, il est très facile de se déplacer de station en station, du moment que vous avez les autorisations adéquates. Pour la grande majorité des villes et communautés du territoire, le permis est très facile à obtenir en en faisant la demande aux autorités portuaires. Cependant, certains secteurs sont moins accessibles et quelquefois même totalement interdits. Pour s'y rendre, il vous faudra soit avoir recours à des faussaires ou à vos relations en Hégémonie, soit corrompre les fonctionnaires délivrant les permis. Encore une fois, vous pouvez faire appel à des contrebandiers mais ces derniers vous demanderont une fortune pour vous convoier dans ces zones sensibles, les risques étant énormes.

Toutes les communautés ouvertes au public sont très faciles d'accès. Des navires font constamment la navette entre les différents ports, et il est bien rare d'attendre un billet plus d'une journée. Les voyageurs sont, bien entendu, contrôlés par les autorités du port de départ et par celles du port d'arrivée. Si vous empruntez une compagnie hégémonienne, les tarifs sont inférieurs de 25% (base d'environ 0,75 sol du kilomètre) aux tarifs des autres compagnies étrangères. Et si vous êtes hégémonien, le tarif sera réduit de 50% (base d'environ 0,5 sol du kilomètre).

Vous pouvez également utiliser votre propre moyen de transport pour voyager en Hégémonie mais, dans ce cas, vous devrez vous acquitter d'une taxe égale à 0,25 sol du kilomètre et établir un plan de

navigation qui sera contrôlé par les autorités si vous êtes arraisonné, ou dès votre arrivée dans un port.

Enfin il est possible de voyager entre les différentes stations hégémoniennes en utilisant l'un des nombreux tunnels sous-marins reliant les principales villes. On peut y emprunter les mêmes moyens de transport que dans le tunnel Ourgor-Ariane mais les tarifs y sont deux fois moins chers. Les principaux tunnels relient les villes suivantes :

Bermude-Keryss, Bermude-Clemt, Bermude-Nox, Bermude-Guamea, Bermude-Floréa (en construction), Clemt-Nox, Clemt-Floréa, Floréa-Ozark, Keryss-Ultar, Keryss-Warton, Keryss-Tanez, Keryss-Crinéa, Nox-Guamea, Ourgor-Féora, Ourgor-Ultar, Ourgor-Ariane, Ultar-Féora, Udson-Warton (en construction), Nox-Columbia, Columbia-Carnégie (en construction, Carnégie est une ville de la Ligue Rouge).

FRONTIÈRES

Les frontières hégémoniennes s'étendent sur des centaines de kilomètres, il est donc très difficile pour les services de sécurité de les surveiller. Cependant de nombreuses stations de défense et de détection sont déployées pour tenter de repérer des navires qui chercheraient à entrer illégalement sur le territoire. Les flottes de défense frontalière patrouillent également dans le secteur et arraisonnent tout vaisseau suspect.

La frontière la mieux surveillée est celle de Rauxe. Il est extrêmement difficile de passer entre les mailles du filet de défense constitué par les multiples postes de détection et bases fluctuantes qui ferment les deux couloirs menant à Rauxe. De plus, la faible profondeur des eaux à ces endroits ne facilite pas une approche discrète.

L'Hégémonie a déployé sur toutes ses frontières un réseau de détection qui repère n'importe quel navire entrant dans ses eaux territoriales. Ce réseau, dès qu'il repère un bâtiment, envoie un signal à la base de défense la plus proche et demande au navire de s'identifier en lui signalant qu'il s'apprête à pénétrer dans les eaux territoriales hégémoniennes. Si l'intrus transmet son code d'identification et son autorisation, il y a peu de risques qu'il soit arraisonné, sinon il sera intercepté très rapidement. Ce réseau de détection n'est pas totalement fiable. Il est très sensible aux perturbations sous-marines, inefficace à proximité d'un flux et terriblement vulnérable aux courants marins. De plus, il lui arrive fréquemment de subir des anomalies : détections imaginaires, mauvaise interprétation d'un écho, etc. La plupart des contrebandiers savent comment le neutraliser et où passer pour éviter d'être repéré. Ils emploient également fréquemment de faux codes d'autorisation qui leur permettent, le temps de la vérification, de disparaître dans les eaux hégémoniennes. Les autorités n'ont donc qu'une confiance relative envers ce système et se méfient de toutes les informations qu'il transmet.

PERMIS DE SÉJOUR

Quand un individu veut se rendre légalement en Hégémonie, il lui faut un permis de séjour. Il peut l'obtenir soit auprès d'un service officiel hégémonien, soit au marché noir. Les services officiels examinent les demandes avec beaucoup de sérieux. Le dossier de l'individu est étudié et il faut compter environ 1 semaine pour obtenir l'autorisation.

En passant par le marché noir, la procédure est plus rapide. Il faut environ deux ou trois jours pour obtenir un papier officiel tout à fait légal mais qui peut coûter entre 5 000 et 40 000 sols. Avoir recours à un faussaire est encore une solution mais l'autorisation ne sera bien évidemment pas légale et les services de sécurité peuvent se rendre compte de la supercherie.

Sur chaque autorisation, sont spécifiés la durée du séjour, l'endroit où se rend la personne concernée et les personnes qu'il souhaite y rencontrer. Ce dernier point est très difficilement vérifiable par les forces de sécurité, et il arrive souvent que l'individu cité n'existe même pas.

Un permis de séjour est généralement délivré pour quinze jours, à partir de la date d'arrivée dans un port hégémonien. Cependant, cela ne signifie pas qu'un étranger puisse vadrouiller pendant trois mois dans les eaux territoriales avant de se présenter dans un port. Les autorités font très attention à la date d'enregistrement du document officiel. Pour obtenir le droit de rester plus longtemps sur le territoire, il faut soit corrompre la personne qui remplit l'autorisation (ce qui se fait régulièrement), soit se rendre à un centre du Prisme pour obtenir une prolongation de séjour. Inutile de dire que les agents du Prisme voudront savoir pourquoi un individu souhaite rester dans leur beau pays !

Les marchands et les officiels ont généralement des permis de séjour spéciaux qui sont renouvelés chaque année. De même, certains individus bénéficient d'autorisations permanentes. Ce sont généralement des gens riches et influents ou des employés d'une grande société.

CONTRÔLES ET FORCES DE SÉCURITÉ

En Hégémonie, les contrôles sont fréquents, que cela soit dans une station ou en mer. Les services de sécurité contrôlent la cargaison des navires arraisonnés, vérifient la légalité des diverses autorisations et surtout examinent à la loupe le plan de navigation du vaisseau. Dans les ports et les villes, les forces de sécurité ont pour consigne de ne pas trop importuner les touristes et les marchands. Ainsi, dans les cités touristiques, la présence des autorités se fera discrète. Par contre, dans les autres stations et tout autour des zones marchandes, la surveillance est draconienne. Ce sont les services du F.A.S.S. (Force Action Sécurité Surveillance) qui sont chargés de ces besognes. Ils sont généralement aidés par le Prisme.

APPROCHE DES CITÉS ET DES STATIONS HÉGÉMONIENNES

Quand un navire approche d'une cité ou d'une installation hégémonienne, il est immédiatement repéré par les réseaux de détection tentaculaires qui entourent ces sites. On lui demande alors de s'identifier et, après vérification, on lui indique un chenal d'approche dont il ne devra pas sortir. Ces couloirs sous-marins permettent de réguler l'énorme trafic de navires autour des grandes cités. Le risque, en cas de non-respect des consignes, est de percuter d'autres navires. C'est donc, avant tout, une mesure de sécurité. Les postes de contrôle sonar sont installés sur des miles nautiques autour des installations. En règle générale, un navire est pris en charge par un poste de contrôle à 20 miles nautiques d'une base.

DROITS DE DOUANE, COMMERCE, CONTREBANDE

Tout matériel qu'un personnage veut introduire sur le territoire est soumis à l'approbation des services compétents. Un navire, une armure et tout type de véhicule doivent être déclarés et recevoir une autorisation d'entrée. Seuls, les armements légers (harpons, torpilles de taille 1 ou 2, générateurs électriques) sont autorisés pour les navires. Pour les individus, les seules armes légales sont les couteaux et les bâtons.

Quand un individu demande une autorisation de séjour, il déclare le matériel avec lequel il entre sur le territoire. Quand il repart, les services de sécurité vérifient, de temps en temps, si cet individu n'a pas plus de matériel et surtout s'il n'en a pas moins.

Dans le premier cas, les services de sécurité vérifient s'il ne s'agit pas de matériel prohibé, sensible ou volé. Dans le second cas, l'individu doit expliquer ce qu'il a fait du matériel qui lui manque (sauf s'il s'agit d'un produit périssable ou que le personnage a raisonnablement pu utiliser pendant son séjour) et, quoi qu'il arrive, il devra payer une taxe égale à 25 % de la valeur du produit perdu, pour commerce illégal.

Tout marchand étranger souhaitant vendre de la marchandise en Hégémonie se doit de la déclarer et de payer une taxe égale à 5% de la valeur totale de ses produits. Il reçoit alors l'autorisation de faire du commerce.

La contrebande est très développée en Hégémonie. De nombreux produits étrangers étant interdits, il arrive fréquemment que les personnages influents et les officiels hégémoniens aient recours aux contrebandiers. Les services de sécurité ferment donc les yeux sur certains trafics illégaux. Mais, attention, si votre trafic ne bénéficie pas de la bienveillance de quelqu'un d'important en Hégémonie, la répression sera impitoyable.

TARIFS_

La vie est assez chère en Hégémonie, comme le démontre les tarifs ci-dessous. Il s'agit de prix moyens qui varient selon les villes. Plus vous serez dans un endroit touristique, plus les coûts seront élevés. Les prix des équipements du livre de base doivent être augmentés de 10% à 30%.

TARIFS_	Prix en sols
LOCATIONS	
Armure exo non-armée (caution : 10 000)	200/jour
Atelier (caution : 5 000)	800/jour/niveau
Hangar équipé (caution : 10 000 à 100 000)	2 000 à 9 000/j/niv
Hangar non équipé (caution : 10 000 à 100 000)	1 500 à 7 000/ mois
Laboratoire (caution : 10 000 à 100 000)	2 000 à 12 000/j/niv
Véhicule sous-marin (caution : 1 000 à 10 000)	200 à 1600/jour
HABITATIONS	
Chambre commune (1 lit)	2/nuît
Escaliers	Interdit
Hôtel médiocre (6 m²)	20 à 40 /jour
Hôtel commun (10 m²)	80 à 160/jour
Hôtel de luxe (24 m²)	800 à 1 600/jour
Hôtel de prestige (60 m²)	3 000 à 9 000/jour
Hôtel de l'élite (140 m²)	18 000 à 120 000/jours
Quartier individuel petit (6 m²)	1 000 à 2 000/mois
Quartier individuel moyen (24 m²)	14 000 à 26 000/mois
Quartier individuel luxe (44 m²)	60 000 à 120 000/mois
Ruelles	Interdit
Tubes*	5 à 150/nuît
* Les tubes ont été inspirés par les navires de convoi « en gros ». Le principe appliqué dans ces navires a été repris pour loger certaines personnes. Ce sont des tubes de 80 cm à 1,20 m de diamètre et longs de 2,50 m dans lesquels dorment les gens.	
PRODUITS ALIMENTAIRES (SPÉCIALITÉS)	
Anémone en gelée (150 g)	60 à 120
Barracuda grillé (200 g)	60
Champignon souterrain d'élevage (100 g)	80 à 120
Confiture chimique (60 g)	10
Écrevisses bleues (la pièce)	300 à 900
Limace de mer (20 g)	5
Mélasse de plancton (100 g)	10
Œufs de poisson (10 g)	50
Rat d'élevage (80 g)	20
Serpent de mer (450 g)	100 à 400
Soupe nutritive	1
Steak de requin (environ 200 g)	300 à 700
Thon (250 g)	300 à 800
BOISSONS (SPÉCIALITÉS)	
Bière grise (50 cl, voir page 327)	5 à 12
Grimace (une sorte d'eau de vie, 50 cl)	80
Vin des Antilles (50 cl)	150 à 600

SERVICES	
Électronicien	2 800/jour de travail
Hospitalisation	2000/jour
Mécanicien	1 400/jour de travail
Médecin	1 600/jour de travail
Prostitution	500/jour de travail)
ESPACES DE VENTE	
Coursive (dans les rues)	20 à 1 000/m²/jour
Place (places commerciales)	40 à 4 000/m²/jour
Intérieurs (dans une « boutique »)	160 à 60 000/m²/jour
STATION D'ARRIMAGE	Prix public¹ /privé²
Armure exo-alpha à exo-1	Public : 20/heure Privé : 200 à 600/jour
Armure exo-2 à 4	Public : 30/h Privé : 400 à 800/j
Armure exo-5 à Oméga Chasseur (ou équivalent)	Public : 40/h Privé : 500 à 1 200/ j
Escorte (max 200 t)	Public : 100/h Privé : 800 à 1600/j
Escorte (max 400 t)	Public : 200/h Privé : 1000 à 2200/ j
Escorte (max 800 t)	Public : 400/h Privé : 1800 à 2600/j
Escorte (max 1 200 t)	Public : 1 000/h Privé : 4800 à 7200/j
Navire (jusqu'à 5 000 t)	Public : 2 000/h Privé : 8000 à 14000/j
Navire (jusqu'à 10 000 t)	Public : 3 000/h Privé : 10000 à 18 000/j
Navire (jusqu'à 20 000 t)	Public : 6 000/h Privé : 18000 à 22000/j
Navire (jusqu'à 50 000 t)	Public : 14 000/h Privé : 32000 à 40000/j
Navire (jusqu'à 100 000 t)	Public : 20 000/h Privé : 48000 à 66000/j
Navire (jusqu'à 160 000 t)	Public : 40 000/h Privé : 80000 à 98000/j
Navire (jusqu'à 200 000 t)	Public : 60 000/h Pr. : 120 000 à 158 000/j
Navire (jusqu'à 600 000 t) (uniquement dans certains ports et cités)	Pu. : 180 000/h Pr. : 360 000 à 498 000/j
Petit navire de transport	Public : 30/h Privé : 400 à 800/j
Petit véhicule (scooter)	Public : 20/h Privé : 200 à 600/j
Remorqueurs (en cas de panne ou autre)	2 à 8/tonne (min. 2000)
Tonnage supérieur à 600 000 t (uniquement aux alentours de Keryss)	Pu. : 300 000/h Pr. : 600 000 à 980 000/j
¹ Gérés directement par les hégémoniens : le forfait à la journée est calculé sur 12 heures. ² Gérés par des compagnies privées : le forfait au mois est calculé sur 18 jours. Les hangars privés sont rarement libres.	

FAUNE ET FLORE_

Les eaux hégémoniennes pullulent de toutes sortes de créatures mais les deux prédateurs les plus communs sont certainement le requin chasseur et le barracuda. La nation des Patriarches ayant une longue frontière avec la surface, elle dispose d'immenses élevages et de vastes champs d'hydro-culture à faible profondeur. Les cultivateurs et les éleveurs sont constamment la proie des meutes de barracudas qui sont légion dans ces eaux. Malgré l'installation de champs de défense repoussant la plupart des prédateurs marins, il ne se passe pas une journée sans accident.

Les serpents de mers sont nombreux dans les eaux plus profondes. Les serpents géants, quant à eux, se terrent dans les nombreuses ruines de l'ancien temps et quittent rarement leur tanière pour s'aventurer plus profondément.

L'Osmor est une créature amphibie vicieuse que l'on trouve sur tout le territoire. Ce monstre est heureusement fort rare mais particulièrement dangereux.

Les Dormeurs du Magma ont été découverts récemment le long des dorsales exploitées par l'Hégémonie. Ce sont d'immenses créatures à la carapace rocailleuse qui gisent près des rifts abyssaux. Elles sont relativement pacifiques et se nourrissent de plancton et de petits poissons. Cependant, il arrive qu'elles s'attaquent à tout engin ou tout individu passant à proximité. Comme ces créatures ont un camouflage naturel qui les rend presque invisibles sur une dorsale, il est parfois difficile de les éviter. Le plus grave étant quand elles s'attaquent à des usines énergétiques.

Le requin chasseur est un redoutable prédateur mais, heureusement, beaucoup plus rare que le barracuda. Il hante les alentours des cités sous-marines et attaque les plongeurs imprudents qui s'éloignent trop. On raconte même que certaines de ces créatures réussissent à s'introduire dans des docks d'accostage et s'en prennent aux ouvriers en plongée.

Plusieurs villes hégémoniennes s'étendent sous terre et leur population vit donc sous la menace des foreurs et d'autres créatures souterraines. Les plus connues sont les vers anthropophages qui s'attaquent par milliers à leur proie. L'Osmor hante également les sombres galeries du monde souterrain ainsi que le redoutable Mange-Pierre qui passe son temps à creuser des tunnels.

COURANTS ET FLUX_

L'Hégémonie est parcourue par plusieurs flux et courants sous-marins (en-dessous de 100 mètres de profondeur) et de surface (jusqu'à 100 mètres de profondeur). Les principaux sont décrits ci-dessous :

Gulf Stream (surface) : ce courant chaud naît dans la mer des Antilles, entre dans le Golfe du Mexique et sort par le Déroit de Floride. *Difficulté des Tests de Pilotage :* +0 à -3.

Courant équatorial du nord (surface) : ce courant peu puissant traverse l'Atlantique d'est en ouest pour rejoindre le courant équatorial sud. *Difficulté des Tests de Pilotage :* +0 à -1

Courant équatorial du sud (surface) : il longe la côte est d'Amérique du Sud pour s'engouffrer dans le Golfe du Mexique. *Difficulté des Tests de Pilotage :* +0 (le plus souvent) à -2.

Courant Heihklen (sous-marin) : ce courant longe la côte est d'Amérique du Nord en descendant vers le sud. *Difficulté des Tests de Pilotage :* -1 (le plus souvent) à -3.

Courant du Labrador (sous-marin) : ce courant longe la côte est d'Amérique du Nord en descendant vers le sud. *Difficulté des Tests de Pilotage :* -1 (le plus souvent) à -3.

Courant des Sargasses (sous-marin) : ce terrible courant sévit sur presque tout le territoire hégémonien compris entre Guamea au sud, Warton au nord, Floréa à l'ouest et Ultar à l'est. C'est de-

venu une sorte de gigantesque courant circulaire dont les effets sont tout à fait variables et imprévisibles. En règle générale, il ne dépasse pas quelques nœuds mais peut soudainement s'accélérer et surtout générer des flux très puissants. *Difficulté des Tests de Pilotage :* -2 généralement, mais le malus peut être augmenté de 1 ou 2 points à n'importe quel moment. Dans cette région, les tourbillons se forment beaucoup plus souvent qu'ailleurs.

Flux de Colombie et de Demerara : Ces deux flux apparaissent de temps en temps dans les plaines abyssales de ces deux régions. *Difficulté des Tests de Pilotage :* +0.

STATIONS DE DÉFENSE_

L'Hégémonie dispose d'un grand nombre de stations de défense sur toute sa frontière. Elles surveillent en permanence les eaux territoriales et sont reliées à un réseau d'écoute sous-marin. Chacune de ces stations peut déployer plusieurs escadres d'interception et des petites flottes d'interdiction composées de quelques frégates et d'escorteurs. Certaines stations sont facilement localisables et balaient avec des sonscons actifs toute la région placée sous leur contrôle. D'autres, les stations « muettes », écoutent l'océan à l'aide de sonscons passifs. On en trouve certaines dans des petits flux, qui déploient des drones sonars tout autour d'elles.

Les stations les plus importantes (pas plus d'une dizaine) sont équipées de canons de communication. Les autres se contentent d'un réseau de câbles sous-marins.

GÉOGRAPHIE_

Le territoire hégémonien est vaste. Situé le long de l'ancienne côte-Est de l'Amérique du Nord, il s'étend au nord jusqu'au secteur des Grands Bancs, à l'est jusqu'au Pic Milne, au sud jusqu'au Fossé de Porto-Rico. À l'Ouest, l'Hégémonie contrôle toutes les zones sous-marines jusqu'aux terres émergées. D'une superficie d'environ 8 millions de kilomètres carrés, on y trouve à peu près toutes les sortes de reliefs du fond des mers. Très peu de fosses dépassent -6 000 mètres ; par contre, le territoire situé à moins de 200 mètres de profondeur est très étendu. Quelques failles plongent jusqu'à -10 000 mètres mais elles sont rares. C'est une nation riche en matières premières même si on n'y trouve que peu de mines de cylast et de tri-terranium.

Sur toute la frontière nord de la nation, on rencontre de nombreuses ruines de l'ancien temps, qui font l'objet d'une attention toute particulière de la part des autorités.

CONTEXTE HISTORIQUE_

LES FOUDRES DE L'ABÎME

Cette campagne débute au cours de l'année 567 et se prolonge pendant l'année 568 pour s'achever après les événements décrits dans le troisième tome des Foudres de l'Abîme (voir les romans du même nom, par Philippe Tessier). C'est une époque charnière sur laquelle les MJ peuvent s'appuyer pour rendre les aventures de leurs PJ plus réalistes et plus passionnantes. En effet, pendant toute cette période, les services secrets des grandes puissances du monde, les organisations criminelles, les groupes terroristes et certaines factions pirates sont entraînés peu à peu dans des événements susceptibles de provoquer une

guerre généralisée. Ainsi, il est tout à fait possible de développer des intrigues secondaires mêlant les buts de la campagne et la tension sans cesse croissante entre les nations du monde sous-marin. Les MJ peuvent aussi évoquer certains événements 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.

Voici quelques indications. Nous vous précisons entre parenthèses s'il s'agit de rumeurs ou de faits réels. Sont également spécifiées la date effective de l'événement et la date à laquelle la rumeur se répand dans les ports :

- Une trêve aurait été négociée avec les foreurs (vrai, 24 juin 567. Se prolonge jusqu'au 24 Août 567. La nouvelle se répand en Octobre 567)
- Le Grand-Amiral Vira Our aurait été jugée et exécutée (partiellement vrai, uniquement jugée, et innocentée le 18 Juillet 567. La nouvelle se répand en Octobre 567)
- Vira Our aurait perdu son titre et aurait été remplacée par le Grand-Amiral Valastor (vrai, le 30 Juin 567. Se répand en Octobre 567)
- Des navires marchands auraient été coulés par d'étranges navires en forme de pieuvre (vrai le 21 Août 567. Se répand le 12 Septembre 567)
- Le célèbre Telkran Raljik aurait été vaincu par une flotte hégémonienne (faux. Se répand fin Octobre 567)
- On aurait aperçu des croiseurs Généticiens dans l'océan Atlantique. (vrai. Se répand en Novembre 567)
- Des dizaines de pirates se seraient regroupés aux alentours de la Plaine Abyssale d'Argentine (vrai, le 25 Août 567. Se répand en Octobre 567)
- Un centre de repeuplement aurait été attaqué par Telma Tiltane (vrai. 18 Août 567. Se répand en Octobre 567)
- Les forces de sécurité hégémoniennes seraient à la recherche d'un nouveau-né particulièrement important (vrai. Se répand dès le mois d'Août 567).
- La station indépendante de Phaléone aurait été détruite par des pirates (partiellement vrai. Le 6 Août 567. Se répand en Octobre 567)
- La station indépendante de Phaléone aurait été anéantie par un virus (partiellement vrai. Le 6 Août 567. Se répand en Octobre 567)
- Un officier hégémonien, héros de guerre, aurait été arrêté et exécuté (partiellement vrai, il n'a pas été exécuté. 25 Août 567. Se répand en Septembre 567)
- Une grande offensive contre les foreurs a été déclenchée (vrai, en Décembre 567. Se répand en décembre 567)
- Une guerre des espions fait rage sur Équinoxe (vrai jusqu'en Janvier 568)
- Un navire monastère du culte aurait été attaqué par le Soleil Noir (vrai. le 23 Décembre 567. Se répand en Janvier 568)
- Un météore s'est écrasé sur le continent nord-américain (vrai. Le 9 septembre 567. Se répand en Octobre 567)
- L'Union Méditerranéenne aurait déclaré la guerre à l'Alliance polaire (rumeur. Se répand en Octobre 567)
- Les taxes sur les produits hégémoniens risqueraient de doubler à cause de sérieuses difficultés économiques (partiellement vrai. Se répand en Janvier 568)
- L'Hégémonie serait en guerre contre le reste du monde (fausse rumeur. Se répand fin Janvier 568)
- Le Haut-Amiral Viramis aurait été assassiné (rumeur. Se répand mi-janvier 568. Cette rumeur provoque des troubles importants)
- Un dépôt Généticien aurait été découvert près de l'Île St Hélène (pourquoi pas ?)
- L'Alliance Orbitale menace de faire sécession (partiellement vrai. Se répand en Janvier 567)

Le maître de jeu est, bien entendu, libre d'imaginer ses propres rumeurs, en gardant à l'esprit que, dans le monde des 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 sur une station juste parce qu'on a quelque chose à raconter.

ÉVÉNEMENTS MAJEURS EN HÉGÉMONIE DE JUIN 567 À FÉVRIER 568

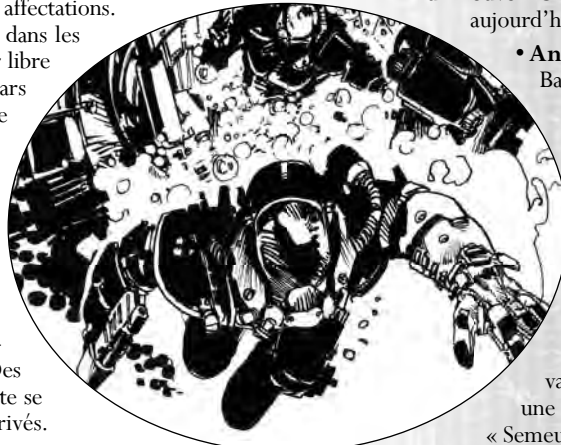
- **Juin 567** : Purges importantes et contrôles renforcés en Hégémonie pour préparer la Directive Exeter.
- **Juin à Décembre 567** : manœuvres des flottes hégémoniennes.
- **23 Juin au 24 Août 567** : Trêve avec les foreurs.
- **23 au 30 Juin 567** : événements de Fuego Libertad.
- **25 Juin 567** : l'Atlantis est coulé près de Fuego Libertad
- **26 Juin 567** : Annonce d'un impôt spécial pour financer les manœuvres de la flotte.
- **30 Juin 567** : lancement de l'Artémis, le deuxième navire de classe Atlantis
- **17 Juillet 567** : Arrestation d'un opposant, Lars BER 23 567. Il sera jugé pour crime contre les Patriarches.
- **18 Août 567** : attaque d'un centre de repeuplement de Keryss, par Telma Tiltane. Naissance du premier des Généticiens : Cyrull.
- **Août 567** : les services de sécurité sont sur les dents et recherchent activement un bébé.
- **24 Août 567** : Début des travaux d'une nouvelle ville au nord-est de l'Hégémonie.
- **19 Septembre 567** : Opérations spéciales des services de sécurité dans toutes les principales villes hégémoniennes contre des groupes terroristes et des éléments subversifs.
- **13 Octobre 567** : explosion dans une mine d'Ozark. Il y a de nombreux morts.
- **28 Octobre 567** : attentat manqué contre l'Amiral Von Dien à Ozark. La ville est bouclée pendant six heures et les terroristes sont exécutés.
- **7 Novembre 567** : un navire militaire heurte violemment un navire de transport civil au large de Keryss. On dénombre plusieurs dizaines de morts.
- **23 Novembre 567** : plusieurs secteurs de la ville de Bermude sont placés en quarantaine à cause d'une épidémie de grippe bleue.
- **12 Décembre 567** : répression sanglante d'une manifestation à Keryss. On soupçonne des agents au service des puissances étrangères d'avoir organisé ces troubles. Les contrôles sont renforcés.
- **Décembre 567** : offensive contre les foreurs.
- **8 Janvier 568** : coup d'état raté du Prisme dans de nombreuses villes. Arrêt définitif de la Directive Exeter. L'Hégémonie est bouclée pendant 21 jours et les contrôles deviennent draconiens. Les purges vont durer pendant tout le mois de Janvier. Viramis disparaît pendant 5 jours.
- **12 Janvier 568** : la rumeur de l'assassinat du Haut-Amiral Viramis provoque de graves incidents. L'ordre est brutalement rétabli.
- **Fin Janvier 568** : une rumeur affirme que l'Hégémonie est en guerre. La population a peur jusqu'au 29 Janvier, date à laquelle la rumeur est balayée par une déclaration officielle des Patriarches et du Haut-Amiral.
- **2 Février 568** : un tremblement de terre, suivi d'un glissement de terrain, provoque une véritable catastrophe à Warton.

DATES IMPORTANTES EN HÉGÉMONIE

- **7 Janvier** : Anniversaire de la fondation de Keryss. C'est une fête somptueuse qui se déroule dans la capitale. Toute la noblesse est présente et le dôme s'illumine de mille feux colorés pendant toute une journée. La sécurité est renforcée. Les Patriarches apparaissent de temps en temps.
- **12 Février** : Célébration des Patriarches. Ce jour est considéré comme une fête nationale pendant laquelle tous doivent témoigner leur gratitude aux maîtres d'Hégémonie.
- **15 Février** : Bal de la noblesse : dans toutes les villes d'Hégémonie, la noblesse organise de somptueux bals réservés à l'élite.
- **22 Mars** : Anniversaire de la fondation de l'Hégémonie : la plus prestigieuse fête hégémonienne avec des défilés dans toutes les villes et des feux d'artifice sous-marins.
- **18 Avril** : Anniversaire du Prince Vaughn Ebraer. Un événement national. Tous les transports sont gratuits pendant cette journée.
- **13 Mai** : Anniversaire de la fondation d'Hatteras. La population bénéficie d'une demi-journée de repos. C'est une fête moins importante que celle du 22 Mars.
- **19 Juin** : Cérémonie des Officiers : c'est la journée au cours de laquelle les jeunes officiers reçoivent leurs affectations. La cérémonie est publique et suivie d'un défilé dans les rues des villes. Ensuite, les officiers ont quartier libre pendant 12 heures et se précipitent dans les bars et les centres de loisirs. On leur permet presque tout pendant ces quelques heures, et il n'est pas rare que certains commettent des crimes sous l'effet de l'alcool.
- **21 Juin** : Bal des Officiers. Ce bal, réservé à l'élite, est organisé dans toutes les villes en l'honneur des officiers nouvellement promus.
- **11 Juillet** : Anniversaire de Viramis. Cet événement national est l'occasion de grands rassemblements populaires dans les rues de Keryss. Des bals sont organisés dans la ville sous dôme. L'élite se réunit autour du Haut-Amiral, dans des salons privés.
- **15 Août** : Journée de la Jeunesse et de la Fécondité : grande journée de déclaration volontaire de sa fécondité. Les futures mères porteuses sont honorées ainsi que celles qui prennent leur retraite. Les nouveau-nés sont fêtés. Campagne de dépistage adolescent. Cette journée s'accompagne de rafles dans tous les milieux sociaux pour arrêter les individus féconds récalcitrants.
- **10 Septembre** : Campagne d'enrôlement volontaire dans l'armée pour les jeunes et rafles organisées chez les plus démunis et les mutants (la plupart finissent dans l'armée, les autres dans les banques de corps).
- **15 Octobre** : Anniversaire de la Baronne Vilma Terrastet. La compagnie Nova organise des voyages gratuits à bord de ses paquebots (réservés à l'élite et à des citoyens triés sur le volet). Dans toutes les villes, cette prestigieuse société organise des galas de charité. Un grand bal est organisé à Keryss en l'honneur de la Baronne.
- **27 Novembre** : Commémoration du coup d'Etat de 280. C'est une célébration très discrète. Le peuple n'est pas invité à y participer.
- **12 Décembre** : Anniversaire de la Victoire de Décembre 362. Grande fête populaire qui n'est pas célébrée dans les villes les plus touristiques.
- **24 Décembre** : Ascension : les élus (l'élite des jeunes) sont accueillis chez les Patriarches. Leurs familles sont honorées pendant cette émouvante cérémonie des adieux.

BATAILLES MAJEURES RÉCENTES

- **Année 567** : Bataille de Ceara (Hégémonie contre agresseur inconnu) ; Bataille de Fuego Libertad (Hégémonie contre Pirates puis contre Telkran Raljik) ; Bataille des Falklands (Hégémonie contre Telkran Raljik) ; Bataille du Rio Grande (Hégémonie contre Pirates) ; Bataille de Shackleton (accrochage contre la Ligue Rouge) ; Opération Nemrod (troupes hégémoniennes externes, souterraines et navales contre diverses factions) ; Bataille de St Paul (Hégémonie contre Soleil Noir)
- **Année 566** : Bataille de Miramar (attaque hégémonienne sur la station pirate de Miramar) ; Bataille de Gibbs (Hégémonie contre pirates).
- **Année 565** : Bataille du Mississippi (affrontement souterrain et en surface contre mutants et foreurs autour d'une usine hégémonienne) ; Bataille de Wharton (Alliance Corail et Hégémonie contre pirates)
- **Année 564** : Bataille de la passe de Katal (Alliance Veilleurs et Hégémonie contre éléments inconnus) ; Bataille d'Udson (Udson-Hégémonie contre Maul-Alliance Polaire).
- **Année 563** : Bataille souterraine de Leïcal (Hégémonie contre Foreurs) ; Campagne d'éradication de la Confrérie du Nouvel Ordre, groupe terroriste aujourd'hui disparu.
- **Année 562** : Bataille de Barents (Hégémonie contre agresseur inconnu) ; Bataille de Baffin (Hégémonie contre installations d'un groupe inconnu)
- **Année 561** : Bataille de Hess (Hégémonie contre pirates), Sièges de Horteg (longue campagne navale et souterraine contre une organisation appelée les « Semeurs de Pestilence »)
- **Année 560** : Bataille de Spar (Hégémonie contre Soleil Noir)
- **Année 559** : Bataille de Tenag (communauté ayant fait sécession. La répression sévit pendant 1 semaine).
- **Année 558** : Bataille du Seuil des Aiguilles (Hégémonie se porte au secours de la Fédération du Cap contre des pirates)
- **Année 557** : Bataille du Grand Mok (Hégémonie contre un illuminé possédant plusieurs stations et un petit navire Généticien).
- **Année 556** : Bataille de Chain (Hégémonie contre pirates)
- **Année 555** : Bataille de Kane (Hégémonie contre une horde de « Grands monstres »)
- **Année 554** : Bataille du dépôt d'Aral (petit conflit entre les cinq puissances majeures pour un dépôt généticien qui s'avère être vide).
- **Année 553** : Bataille de la Crête (Alliance Hégémonie-Alliance Polaire contre pirates)
- **Année 552** : Bataille de Gadrige (L'Hégémonie s'interpose lors d'affrontements entre plusieurs communautés qui risquent d'embraser tout l'Océan Atlantique)
- **Année 550** : Sièges de Dolton (résistance héroïque de commandos hégémoniens dans la station de Dolton contre des pirates).



RELATIONS AVEC LES AUTRES NATIONS & FACTIONS_

ALLIANCE ORBITALE

Les deux sites de lancement vers les stations orbitales étant proches du territoire hégémonien, la nation des Patriarches assure une grande partie de la protection de ces installations. Comme beaucoup de nations, les hégémoniens aimeraient rallier à leur cause la majorité des stations. Mais ils sont loin d'y être parvenus. L'Alliance Orbitale considère l'Hégémonie, comme tous les autres États du monde sous-marin, avec la plus parfaite neutralité.

ALLIANCE POLAIRE

L'Hégémonie et l'Alliance Polaire avaient réussi à développer un important partenariat militaire, technologique et politique. Mais la tension dans la Baie d'Hudson et surtout le désastre de la Directive Exeter ont jeté un froid dans leurs relations diplomatiques. Bien que les hégémoniens veuillent à tout prix rétablir le dialogue avec le Primarque, ce dernier reste méfiant comme en témoigne le déploiement de ses flottes dans la Mer de Beaufort. Cependant, grâce aux efforts des diplomates, la situation semble évoluer en faveur du retour au dialogue.

AMAZONIA

Voisine de l'Hégémonie, cette nation ne cesse d'accroître ses échanges économiques avec les sociétés pharmaceutiques hégémoniennes. On raconte qu'un diplomate de la nation des patriarches aurait même été reçu dans la capitale d'Amazonia. Mais cette étrange nation demeure un mystère et, pour l'instant, on ne peut pas parler de relations claires et franches entre les deux États.

COMMUNAUTÉ DU LÉVIATHAN

Cette étrange communauté reste totalement fermée au reste du monde. L'Hégémonie ne fait pas exception à la règle. Certains incidents se seraient même produits entre des créatures colossales non-identifiées et la flotte du Pacifique Nord.

CONFÉDÉRATION D'ENDERBY

L'Hégémonie entretient d'excellentes relations avec cette Confédération que bon nombre de ses entreprises aident financièrement. On soupçonne les hégémoniens de vouloir contrôler ses dirigeants, ce qui expliquerait qu'ils n'apprécient pas du tout leur éventuelle alliance avec la Nouvelle Lémurie. En conséquence, les services d'espionnage hégémoniens redoublent d'activité dans la région.

CONFRÉRIE DES VEILLEURS

L'armée hégémonienne méprise profondément les Veilleurs et les incidents entre les navires des deux camps sont assez fréquents. Mais, pour l'instant, la nation des Patriarches continue à respecter la loi imposée par ces soldats internationaux. Beaucoup d'officiers hé-



gémioniens considèrent que c'est du gâchis de fournir des hommes à cette soi-disant force internationale. De plus, ils considèrent que tous ceux qui ont servi sous les couleurs des Veilleurs sont des traîtres à la solde du Trident. Ils sont donc rarement réintégrés dans l'armée et finissent souvent comme mercenaires et miliciens.

CULTE D'OSIRIS

Les hégémoniens, comme la plupart des nations sous-marines, ignorent tout de ce groupe.

CULTE DU TRIDENT

La rivalité entre le Culte du Trident et l'Hégémonie est célèbre dans le monde entier. Mais, officiellement, l'heure est à la détente, bien que dans l'ombre, aucun des deux camps ne relâche sa vigilance. Le Culte du Trident est persuadé que l'Hégémonie est une menace pour l'humanité et vice-versa. Mais le Culte étant omniprésent, les hégémoniens sont obligés de négocier avec lui tout en se préparant secrètement à le détruire de l'intérieur.

ÉTATS DU RIFT

Les relations entre le Rift et l'Hégémonie sont excellentes. Les nobles hégémoniens aiment se rendre dans les villes de cette nation, tout comme les espions chargés de garder un œil sur l'Union Méditerranéenne.

FÉDÉRATION DU CAP

La Fédération est très liée à l'Hégémonie qui la soutient dans sa guerre contre les foreurs. Les échanges économiques entre les deux nations sont également florissants et de nombreuses sociétés hégémoniennes investissent dans les petites entreprises du Cap. Récemment, des instructeurs hégémoniens auraient même été envoyés dans la capitale pour former les soldats de la Fédération à la lutte contre les pirates.

FRATERNITÉ DU SOLEIL NOIR

Les relations entre l'Hégémonie et ce groupe terroriste sont très ambiguës. Officiellement, le Soleil Noir est un ennemi mais, officieusement, il semble que des tractations aient lieu entre les deux puissances. L'Hégémonie veut s'allier à l'Autre pour une seule raison : détruire le Culte du Trident.

FUEGO LIBERDAD

Fuego Libertad n'apprécie pas du tout la politique hégémonienne et réclame justice auprès de l'O.E.S.M. après l'incursion des troupes des Patriarches sur leur sol. En effet, cette petite nation a été purement et simplement investie pendant plusieurs semaines par les forces navales hégémoniennes. Officiellement, la flotte des Patriarches s'est portée au secours des habitants de Fuego menacés par une flotte pirate. Officieusement, on murmure que les hégémoniens auraient monté de toutes pièces cette prétendue flotte pirate pour pénétrer dans les eaux territoriales de Fuego et mettre la main sur le contenu d'un dépôt généticien. Depuis cet incident, Fuego Libertad a engagé de nombreuses troupes mercenaires et renouvelé sa flotte de défense. Toute relation politique avec l'Hégémonie est rompue bien que les échanges économiques se poursuivent.

LIGUE ROUGE

L'Histoire de la Ligue est liée à celle de l'Hégémonie. Ces deux nations rivales ont passé la plus grande partie de leur temps à se faire la guerre. Aujourd'hui, la situation est plus détendue. Les échanges

économiques prospèrent et on construit même un tunnel sous-marin qui reliera les deux nations. Mais, il ne faut pas s'y tromper, la méfiance est réciproque et chacun rêve d'écraser l'autre. Il suffirait d'un rien pour que les deux États s'affrontent de nouveau.

NOUVELLE LÉMURIE

L'Hégémonie n'a aucune prise sur cette petite nation alliée à la République du Corail. Il n'existe aucun accord économique entre les deux États. Les hégémoniens apprécieraient particulièrement que la Nouvelle Lémurie disparaisse.

O.E.S.M.

Cet organisme, bien qu'officiellement reconnu par l'Hégémonie, est jugé par les hégémoniens comme totalement inefficace et surtout inféodé au Culte du Trident.

PIRATES

Depuis des années, les hégémoniens tentent d'infiltrer les confréries pirates pour déterminer celles qui pourraient se rallier à leur cause en cas de guerre totale. Les agents d'Hégémonie y sont nombreux et très actifs.

RÉPUBLIQUE DU CORAIL

L'Hégémonie a toujours considéré la République du Corail comme une nation mineure qui n'a qu'un seul intérêt : ses ressources alimentaires. Il existe donc d'importants échanges économiques entre les deux États. Mais, depuis quelque temps, les hégémoniens découvrent que la République a une politique de repeuplement beaucoup plus efficace que la leur ; ils s'aperçoivent que ses forces armées et ses flottes pourront bientôt rivaliser avec les leurs et, surtout, ils se rendent compte que les habitants de cette nation sont tout sauf de modestes paysans ne rêvant que de paix. Les hégémoniens ont donc renforcé leur présence dans la région et y implantent le plus d'agents possible tout en multipliant leurs efforts diplomatiques et leurs échanges économiques.

RODHIA

Toute découverte de dépôt intéresse l'Hégémonie mais, en l'occurrence, le Culte du Trident a réagi plus vite. Les hégémoniens tentent donc de noyauter cette nouvelle nation en y envoyant de nombreux « mineurs », en encourageant les échanges économiques et scientifiques et en investissant massivement dans le pays.

ROYAUME DE L'INDUS

Ce pays est une des principales destinations touristiques des nobles hégémoniens. La famille de Rochas, venue d'Hégémonie, gouverne ce royaume qui, bien entendu, soutient le régime hégémonien. Des troupes hégémoniennes seraient stationnées dans les deux villes de cette nation.

UNION MÉDITERRANÉENNE

Principale rivale de l'Hégémonie dans le domaine technologique et économique, l'Union Méditerranéenne est redoutée par les hégémoniens. C'est donc une cible privilégiée pour les sabotages, la déstabilisation et l'espionnage. Les relations diplomatiques entre les deux États s'en ressentent, même si plusieurs entreprises des deux protagonistes développent des projets en commun.

« SOCIÉTÉ HÉGÉMONIENNE »

« Certains me parlent de "liberté", de "démocratie", de "droit d'expression". Foutaises ! Notre monde est un monde impitoyable. Seuls les forts pourront espérer y survivre. L'Hégémonie est une puissante nation car nous ne mentons pas à notre peuple, nous ne sommes pas hypocrites comme tant d'autres. Nous lui demandons une soumission totale pour que l'ordre règne et que l'homme survive. Le peuple n'a pas besoin d'être libre. Les citoyens sont incapables de gérer eux-mêmes leur vie et encore moins une société en plein chaos. Ils ne veulent que du travail, à boire, à manger et surtout des héros. Un hégémonien est fier de son pays et il se fiche pas mal du droit d'expression. »

-- Déclaration du BARON NESRA_

ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ_

L'Hégémonie est une société extrêmement hiérarchisée. Que ce soit politiquement ou socialement, il est très facile de déterminer qui détient le pouvoir. Bien que l'Hégémonie ne soit pas vraiment un pays libre, tous les organismes officiels ont le droit de s'exprimer et de faire des propositions. Cependant, ce sont le Haut-Amiral et les Patriarches qui conservent le pouvoir de décision. En Hégémonie, on peut « proposer » mais il est risqué de s'aventurer à critiquer les puissants.

HIÉRARCHIE POLITIQUE

PATRIARCHES

Garants de l'unité et de la cohésion de l'Hégémonie, les Patriarches sont véritablement vénérés par la population. On les considère comme les gardiens de la sagesse ancestrale et comme des êtres génétiquement purs que leurs capacités intellectuelles placent au-dessus du commun des mortels. Officiellement, ils désignent leurs successeurs parmi les êtres les plus parfaits issus des centres de repeuplement. Ils règnent depuis plus de deux siècles et le Conseil fait l'objet d'un véritable culte parce que le peuple considère que les Patriarches sont les prophètes éclairés de Dieu et que leurs paroles sont l'émanation de l'énergie divine. Les Patriarches vivent dans la plus haute des villes-paroisses de Keryss.

Bien que leur pouvoir soit absolu et que personne n'ose discuter leurs ordres, il est rare qu'ils agissent publiquement. Ils préfèrent transmettre leurs directives par l'intermédiaire du Haut-Amiral ou se servent de leurs laquais, les Silencieux, pour que leur volonté soit accomplie. Le public ne les voit presque jamais. Ils apparaissent de temps en temps sur d'énormes écrans géants ou, tout à fait exceptionnellement, participent à des cérémonies à Keryss. Ils sont toujours vêtus de longues robes sombres et leurs traits sont dissimulés par une capuche. On raconte qu'ils sont tellement parfaits que le simple fait de les voir peut faire perdre la vue ! Personne ne connaît leur visage, pas même le Haut-Amiral. Depuis le début de l'année 568, les Patriarches se montrent plus actifs et semblent décidés à participer énergiquement à la réorganisation de la société hégémonienne.

HAUT AMIRAL

Désigné par les Patriarches, le Haut-Amiral est l'exécuteur de leurs volontés. Il est en fait le véritable souverain temporel de l'Hégémonie. C'est lui qui prend toutes les décisions importantes. Il est libre d'agir à sa guise tant que les Patriarches n'interviennent pas. Le Haut-Amiral est également chef des armées et juge suprême. La population le considère comme un tyran. Il dirige le royaume du haut de la plus haute tour du dôme de Keryss, imposant un régime dictatorial dont le but est d'assurer la survie et la suprématie de la nation hégémonienne. Il est très rarement arrivé qu'un ordre du Haut-Amiral soit annulé par une décision du Conseil des Patriarches.

MINISTRE DE LA PROPAGANDE

Personnage particulièrement influent, le ministre de la propagande dirige certains services d'espionnage et de propagande. C'est le second personnage de l'État après le Haut-Amiral. Il est désigné par le ministre en poste et il ne peut être révoqué que par les Patriarches ou par un vote unanime de la Chambre des nobles et la Chambre des amiraux. Il est, normalement, le premier conseiller du Haut-Amiral mais de récents événements ont permis de constater qu'il était plutôt son rival.

Note : Le ministre actuel, Karl Voil, règne depuis 26 ans sur ce ministère.

LES MINISTÈRES

État très bureaucratique, l'Hégémonie compte plus d'une centaine de ministères qui n'ont aucun pouvoir mais sont chargés d'appliquer les directives.

CHAMBRE DES AMIRAUX

Tous les amiraux de la nation hégémonienne (et ils sont nombreux) sont invités à participer, quand ils le peuvent à ce Conseil. Il est, en fait, constitué des amiraux à la retraite, les officiers en activité ayant d'autres choses à faire. La Chambre des Amiraux est très importante. Y siègent en permanence 200 à 300 membres qui débattent des propositions du Haut-Amiral et donnent leur avis sur les grandes réformes de la nation. Bien que cette assemblée ne puisse s'opposer à l'application d'une loi ou d'une décision des Patriarches ou du Haut-Amiral, ce serait une terrible erreur de négliger ses conseils. Le Haut-Amiral peut être renversé par cette institution et jamais les Patriarches ne prendraient le risque de voir l'armée se dresser contre eux. Normalement, le risque d'incident entre le Haut-Amiral et la Chambre des Amiraux est infime puisque le plus puissant personnage de l'État est généralement élu par les Patriarches sur les conseils des amiraux.

La Chambre des Amiraux est, comme toute structure politique, divisée en plusieurs factions qui suivent telle ou telle doctrine. Les amiraux passent donc leur temps à contracter des alliances, à manœuvrer pour qu'une des factions ait la majorité et puisse proposer ses propres lois au Haut-Amiral et aux Patriarches. C'est, par exemple, ici que sont nommés les amiraux des flottes hégémoniennes. On imagine sans mal que ces nominations sont vitales pour l'avenir de l'Hégémonie.

Note : La Chambre est dirigée par le doyen des amiraux. Actuellement, il s'agit du vénérable Amiral Devnostil, ami personnel de Viramis.

CHAMBRE DES NOBLES

Cette Chambre a une énorme importance puisqu'elle est composée des représentants de toutes les familles nobles et influentes d'Hégémonie. La plupart de ces familles sont non seulement riches et influentes mais comptent également des membres hauts placés dans l'armée et surtout dirigent les principales industries d'Hégémonie. Même si le pouvoir de cette Chambre est officiellement très restreint, officieusement, le Haut-Amiral écoute avec attention ses

suggestions. La noblesse est puissante en Hégémonie, il serait dangereux de se la mettre à dos. La Chambre s'occupe principalement des problèmes de la population et des entreprises hégémoniennes. Elle ne discute que très rarement des grandes orientations politiques de la nation, préférant se concentrer sur des sujets comme les taxes, la construction de nouvelles communautés ou la rénovation de telle ou telle station. Mais c'est dans cette enceinte que l'on trouve la seule véritable opposition au pouvoir qui ne soit pas réprimée. Le Prince Vaughn Ebraer est célèbre pour ses prises de position contre la politique de Viramis et il a souvent réussi à faire plier la Chambre des Amiraux ainsi que le Haut-Amiral pour imposer des réformes sociales.

Note : La Chambre des Nobles est dirigée par le Prince Vaughn Ebraer.

CHAMBRE DES INDUSTRIES

Dirigée par la Baronne Vilma Terrastet, la Chambre des Industries regroupe les principaux dirigeants de sociétés hégémoniennes. On y retrouve donc des membres de la Chambre des Nobles et du Conseil Génétique. Cette assemblée ne s'occupe que des problèmes économiques et des relations internationales. C'est sur la demande des industriels que l'Hégémonie s'est ouverte au monde.

CONSEIL GÉNÉTIQUE

Ce Conseil est constitué de soixante individus qui détiennent tous les pouvoirs dans le domaine de la recherche génétique. Il est presque aussi influent que la Chambre des Amiraux et ses décisions sont généralement respectées. En effet, les Patriarches écoutent avec beaucoup d'attention ses propositions. Ses membres sont chargés de surveiller l'évolution génétique des hégémoniens, de trouver un remède aux fléaux qui ravagent la planète et surtout d'améliorer sans cesse la pureté génétique de l'homme. Ce sont eux qui décident qui seront les Élus, quelles modifications il faut apporter à l'alimentation de la population, quels vaccins ou traitements médicaux doivent être administrés au peuple, dans quel domaine la recherche doit s'orienter, etc. Ils décident aussi qui verra ses gènes conservés pour l'éternité au sein des banques génétiques d'Hégémonie. Le pouvoir de ce Conseil est tel qu'il peut faire révoquer n'importe quel amiral ou retirer son titre de noblesse à un individu s'il est jugé impur (en théorie ! En pratique c'est rarement le cas). Les Inquisiteurs Génétiques sont les agents des membres de cette organisation. Ils sont redoutés par tous et on raconte que même le Prisme en a peur.

Note : Le conseil Génétique est dirigé par un Superviseur qui est actuellement un certain Gordon Khéa.

CONSEIL SCIENTIFIQUE

Cette assemblée est constituée d'une centaine de membres chargée d'orienter et de contrôler la recherche scientifique en Hégémonie. Comme ils sont souvent les seuls à comprendre ce dont ils parlent, leurs décisions sont rarement remises en cause et, quand cela arrive, ce sont généralement les Patriarches qui interviennent personnellement. Le Conseil Scientifique est habituellement au service des autres pouvoirs politiques. Ces derniers exposent leurs desiderata et c'est aux chercheurs de trouver une solution. L'exemple le plus flagrant est celui de l'armée et on ne compte plus les amiraux venus demander aux scientifiques qu'on leur fabrique telle ou telle arme.

Note : Le Conseil est dirigé par un Haut Ingénieur. Actuellement c'est un certain Lond Kern.

CONSEIL DE LA NATALITÉ

Chargé du contrôle des naissances en Hégémonie et surtout du dépistage des individus féconds, ce Conseil est aux ordres du Conseil Génétique. Il décide des grandes orientations dans le domaine de la recherche sur le virus de stérilité et sur les nouvelles techniques

de fécondation. Ses membres gèrent les centres de repeuplement et surveillent leur productivité. Ce Conseil peut faire appel à un service actif, le S.R.N. (Service de Recherche de la Natalité) pour traquer toute personne féconde qui refuserait de se soumettre aux directives de repeuplement.

Note : Le Conseil est dirigé par une directrice qui est actuellement une certaine Vanéa Galdo.

CONSEIL DES COMMUNAUTÉS

Ce Conseil est principalement chargé de gérer les demandes des différentes communautés situées sur le sol hégémonien ou étant sous sa tutelle. Il s'occupe des permis nécessaires à l'exploitation des mines, à la création de nouvelles stations et communautés et à la gestion des ressources hégémoniennes.

Note : Le Conseil est traditionnellement dirigé par le gouverneur de Keryss, qui est actuellement le Duc Otton

CONSEIL DE L'OPPOSITION DÉMOCRATIQUE

Ce Conseil n'a aucun pouvoir et attire peu de volontaires. Bien qu'on permette à une certaine opposition de siéger en conseil, il arrive fréquemment que ceux qui critiquent un peu trop la politique de l'état soient arrêtés. On ne se presse donc pas au parloir de cette assemblée qui est plus un sujet d'amusement qu'autre chose en Hégémonie.

DIRECTOIRE POPULAIRE

Le Directoire n'a absolument aucun pouvoir. D'après les propres termes du Haut-Amiral, c'est un jouet qu'il a offert au peuple. Quoi qu'il en soit, cet organisme est chargé de présenter les doléances de la population aux dirigeants hégémoniens.

Note : Le Directoire est présidé par le représentant du peuple Edouard KER 20 567.

HALL DU JUGEMENT

La justice, en Hégémonie, est l'affaire des Procureurs et des juges. Ces derniers sont tous soumis soit au Haut-Amiral, soit à une des factions de la Chambre des Nobles, de la Chambre des Industries ou du Conseil des Amiraux.

Note : Le Hall du Jugement est dirigé par un Juge suprême qui est actuellement Locar Delnéo.

LE TEMPLE

Le Temple est un conseil religieux dont le pouvoir n'est pas mesurable. Les Patriarches étant considérés comme des divinités, il est normal qu'ils aient leurs prêtres. Et ces prêtres sont des plus inquiétants. Bien que beaucoup prétendent qu'ils n'ont aucune influence sur quiconque, les machinations des prêtres des Patriarches sont dignes de renom. Ils agissent en fait dans l'ombre et, en réalité, ils sont redoutés par tous car ils parlent au nom des Patriarches. Le peuple croit chaque mot qu'ils prononcent. Le Haut-Amiral se méfie du Temple comme de la peste et le soupçonne d'être un véritable organisme d'espionnage interne pour le compte des Patriarches.

Une des principales tâches des prêtres est de déterminer quel nouveau-né sera un Élu ou non. On les trouve donc souvent dans les centres de natalité où les médecins ont signalé la naissance d'un enfant qu'ils estiment parfait.

Note : Le Temple est dirigé par un Haut-Maître. Actuellement il s'agit de Cyani Thorn.

HIÉRARCHIE SOCIALE

CITOYENNETÉ DE PREMIÈRE CLASSE (5% DE LA POPULATION)

AMBASSEADEURS

Personnages très puissants et très respectés, les ambassadeurs jouissent d'une grande liberté d'expression. En tant que représentants de l'Hégémonie dans les autres nations du monde sous-marin, leur influence est primordiale. Ils sont courtisés aussi bien par le pouvoir politique hégémonien que par les dirigeants des grandes sociétés du royaume des Patriarches. Les ambassadeurs sont généralement nommés à vie par le Haut-Amiral qui les choisit après avoir étudié les propositions du Conseil des Amiraux et celles de la Chambre des Nobles. Ce sont généralement des nobles qui ont le titre de marquis. Un ambassadeur nommé à un poste est très rarement relevé de ses fonctions, ce n'est arrivé qu'une ou deux fois au cours de l'histoire hégémonienne. Par contre, ils sont surveillés en permanence par des agents du Prisme.

ÉLUS

Les Élus sont considérés par tous comme les êtres les plus parfaits qui soient. Ces jeunes gens sont sélectionnés dès la naissance et reçoivent la meilleure éducation. Leur corps est modelé pour être le plus accompli possible. Vers l'âge de vingt ans, les Élus se rendent dans les quartiers des Patriarches, et on dit que les meilleurs d'entre eux deviendront les Patriarches de demain. Une fois que les Élus ont été reçus par les Patriarches, il est bien rare de les revoir. En fait, personne ne sait ce qu'ils deviennent.

Avant cette ascension, cependant, un Élu a tout pouvoir et le moindre de ses caprices a force de loi. Tout le monde en Hégémonie sait qu'il vaut mieux éviter de croiser la route d'un Élu au cas où il serait un peu trop capricieux. Heureusement, ils sortent peu du centre d'éducation.

GOUVERNEURS

Il existe un gouverneur pour chaque cité hégémonienne. Les gouverneurs des grandes villes (une vingtaine) ont le titre de *duc*. Ceux des petites villes (une centaine) ont le titre de *baron*. Ce sont généralement des nobles mais il peut arriver qu'une cité soit placée sous le contrôle d'un Gouverneur militaire (qui peut aussi être noble). Les ducs ne répondent de leurs actes que devant le Haut-Amiral. Les autres gouverneurs devant l'ensemble des pouvoirs politiques d'Hégémonie.

HISTORIENS

Rarement aperçus en public, les historiens sont considérés comme les gardiens du savoir humain. Ils vivent en permanence dans les bibliothèques qui ne sont accessibles qu'à l'élite. Les historiens les plus célèbres, comme Vériramis, ne rendent des comptes, dit-on, qu'au Haut-Amiral et aux Patriarches. On raconte qu'ils sont les seuls à connaître certaines choses mystérieuses sur l'Histoire. Un historien a tout à fait le droit de refuser de communiquer une information, sauf aux Patriarches ou au Haut-Amiral.

JUGES

Les juges sont chargés de faire appliquer la loi et de prononcer les sentences. Ce sont des personnages craints et respectés mais tous sont à la solde d'une des factions hégémoniennes.



NOBLES

La noblesse, sans bénéficier des mêmes privilèges que les officiers, est particulièrement avantagée dans la société hégémonienne. Elle constitue une partie de l'élite mais sa sphère d'influence est plus politique et économique que militaire. Le titre de *Prince*, le plus haut de toute la noblesse, est l'apanage de la famille Ebraer depuis des générations. Il ne peut être porté que par les descendants directs des fondateurs d'Hatteras. Quatre familles peuvent le revendiquer : la famille Ebraer, la famille Castille, la famille Veréga et la famille Fedorick. C'est à la mort d'un prince que la Chambre des Nobles décide quelle famille héritera du titre.

Le titre de *baron* est décerné aux gouverneurs des villes les plus petites. Il peut être donné pour services rendus à la nation (et dans ce cas il devient héréditaire) ou acheté auprès de la Chambre des Nobles. Un gouverneur conserve son titre même quand il quitte ses fonctions. Généralement, si un gouverneur n'est pas de sang noble, il est anobli quand il quitte sa fonction et transmet donc son titre de baron à son fils (adoptif) aîné.

Les gouverneurs des grandes cités portent le titre de *duc*. Il se transmet exactement comme le titre de baron.

Le titre de *Marquis* est décerné aux ambassadeurs. C'est un titre héréditaire qui se transmet au fils aîné du marquis même si celui-ci n'est pas ambassadeur (il a de grandes chances de le devenir).

Le titre de *comte* est attribué aux nobles d'Hégémonie les plus zélés et qui ont été reconnus comme tels par la Chambre des Nobles. Ce titre peut être acheté ou donné pour services rendus. Il est généralement héréditaire.

OFFICIERS

Les officiers constituent une partie de l'élite hégémonienne. Ils peuvent être nobles mais ce n'est pas obligatoire. Ils bénéficient de toutes les ressources du pays, même les plus rares, et sont prioritaires dans tous les domaines. Tout officier est assermenté et a toute autorité sur les citoyens de seconde et de troisième classe. Les officiers regroupent les amiraux, les généraux, les colonels, les commandants, les capitaines et les lieutenants.

PROCURATEURS

Les procureurs sont chargés de traquer les criminels et de les traîner devant la justice. Il n'y a pas de système de défense en Hégémonie. La cour est constituée d'un juge, d'un procureur, d'un contrôleur de moralité et d'un conseil de sages. Il est très rare qu'un accusé soit innocent. De toute manière, le résultat des procès est généralement décidé bien avant que l'accusé ne comparaisse. Les Procureurs ont tout pouvoir sur les forces de sécurité civile. Ils n'en ont aucun face au Prisme ou à l'armée. Ils utilisent souvent des chasseurs de primes quand ils ne sont pas eux-mêmes des chasseurs de primes. Un Procureur noble ne sera jamais chasseur de primes, ce serait un déshonneur.

RELIGIEUX

Ils ne sont pas considérés comme une partie de l'élite puisqu'un religieux est censé être une manifestation des Patriarches. Ils sont hors catégorie et beaucoup pensent qu'ils ne sont pas tout à fait humains.

On évite un religieux, on tente de ne surtout pas attirer son attention. Cette attitude est partagée par toutes les couches de la population. En théorie, un religieux a droit de vie ou de mort sur n'importe qui (même un noble ou un officier). Dans la pratique, on s'arrange toujours pour éviter un conflit entre les citoyens de première classe et les religieux. Les dirigeants du Temple sont parfaitement conscients du risque qu'il y aurait à vouloir abuser de leur pouvoir.

REPRODUCTEURS

Les reproducteurs ont un statut honorifique mais ne bénéficient pas des privilèges des autres citoyens de première classe. Ils sont honorés tant qu'ils peuvent servir à la reproduction et bénéficient de certains avantages sociaux. Un individu de seconde ou de troisième classe qui s'avère être un reproducteur ne devient citoyen de première classe que si ses gènes et sa semence sont de bonne qualité, sinon il reste dans sa classe inférieure.

SCIENTIFIQUES

Également membres de l'élite, les scientifiques occupent une place à part dans la société hégémonienne. Sans bénéficiers des pouvoirs et des prérogatives réservés aux officiers et aux nobles, un homme de science est intouchable, car il représente l'espoir de l'humanité. On le craint tout en le respectant. Un scientifique a rarement tort en cas de conflit avec un autre individu, même avec un noble ou un officier. Cependant, on ne tolère pas qu'un de ces personnages quitte son rôle d'homme de science. Ceux qui se sont frottés à la politique ont généralement mal fini.

CITOYENNETÉ DE SECONDE CLASSE (70% DE LA POPULATION)

ACTIFS ET SOLDATS

Ils constituent plus de 40% de la population hégémonienne. Ce sont les citoyens de base. Ils sont libres tant qu'ils acceptent la société telle quelle est. En règle générale, le peuple est entièrement soumis aux Patriarches qu'ils vénèrent comme des divinités.

FONCTIONNAIRES

Ils représentent 20% de la population. Comme tous les citoyens de seconde classe, leurs droits sont extrêmement limités mais on les laisse en paix tant qu'ils ne critiquent pas le pouvoir. On estime que 80% des fonctionnaires sont payés par le Prisme pour tenir à l'œil le reste de la population. Ils sont bien payés et vivent en profitant de tous les avantages de la société hégémonienne.

MEMBRES DES FORCES DE SÉCURITÉ

Tous les membres des forces de sécurité bénéficient du statut de fonctionnaire et donc des mêmes avantages. Ils sont autorisés à agir contre n'importe quel citoyen de première classe, mais ils ont intérêt à être sûrs de leur coup s'ils ne veulent pas finir comme gardiens dans un bagne.

SOUS-OFFICIERS

Les sous-officiers sont considérés comme des citoyens honorables et bénéficient de nettement plus d'avantages que les autres citoyens de seconde classe. Généralement, on se montre courtois et prudent envers un sous-officier, puisqu'il peut très rapidement devenir officier. Si le sous-officier est noble (ce qui est plutôt rare), il est considéré comme un citoyen de seconde classe et absolument pas comme un citoyen de première classe. C'est généralement un dés-honneur pour un noble d'échouer à l'examen de l'École des Officiers. Il a intérêt à vite faire ses preuves au front.

CITOYENNETÉ DE TROISIÈME CLASSE (25% DE LA POPULATION)

DÉLINQUANTS

Il y a deux catégories de criminels en Hégémonie : ceux qui peuvent servir les intérêts des puissants et les autres. Les assassins, contrebandiers et trafiquants ayant un quelconque soutien politique sont généralement laissés en paix. Tous les autres sont traqués impitoyablement. Tous les opposants politiques sont traités comme les pires des criminels ainsi que tout individu de seconde et troisième classe qui ose critiquer le pouvoir en place. Les délinquants arrêtés finissent soit dans un bagne, soit dans une banque des corps, soit à la surface.

ESCLAVES

L'esclavage est tout à fait légal en Hégémonie. Un esclave est généralement un prisonnier ou un citoyen de seconde ou troisième classe qui a perdu tous ses droits civiques. Les esclaves sont considérés comme des marchandises.

MALADES, VIEILLARDS ET INFIRMES

Les personnes atteintes de maladies qui les rendent improductifs n'ont plus aucun droit dans la société hégémonienne. Si elles n'ont pas un quelconque soutien financier, elles finissent le plus souvent dans les bas-fonds ou vendent leurs organes aux laboratoires de recherche.

LA VIE EN HÉGÉMONIE

Toute la population bénéficie de la technologie hégémonienne. Ce qui implique, en règle générale, que l'on vit bien dans les cités de cette nation si on ne remet pas en question le pouvoir établi et si on travaille fidèlement pour l'ensemble de la communauté.

ALIMENTATION

La grande majorité de la population hégémonienne est bien nourrie. Même si les citoyens de seconde et de troisième classe n'ont pas accès à une alimentation variée, ils ne meurent pas de faim. Les plus pauvres peuvent se présenter à des cantines gratuites pour y recevoir de la pâte nutritive et de l'eau. Les meilleurs restaurants et les produits de luxe sont réservés exclusivement aux membres de l'élite. Les classes moyennes se rendent généralement dans des self-services dont les tarifs sont plus abordables. Les produits étrangers sont rarement autorisés en Hégémonie. Il faut donc se les procurer au marché noir.

ARCHITECTURE

Comme pour la plupart des nations du monde sous-marin, on ne peut pas vraiment parler d'architecture en Hégémonie. Toutes les constructions sont froides et métalliques et avant tout conçues pour être fonctionnelles. La seule exception est bien évidemment Keryss avec sa superbe ville sous dôme et la ville-paroi des Patriarches.

La ville sous dôme a été imaginée en se basant sur des documents montrant des cités de l'ancien temps. On y trouve donc toutes sortes d'architectures différentes, allant de la maison en bois synthétique au building ultramoderne. Même si les habitations n'offrent pas plus d'espace qu'une cabine de station classique, la vie dans la ville sous dôme ne ressemble à aucune autre. Quand on sort de chez soi, on a véritablement l'impression d'être au grand air. Les rues sont larges et spacieuses ; on ne risque pas de se cogner au plafond d'une coursière et

de grands espaces verts (constitués d'arbres synthétiques et de fontaines d'eau de mer) sont aménagés un peu partout. Passer une journée à Keryss est une expérience aussi exceptionnelle qu'une heure dans une cuve d'hyper-respiration.

La ville-paroi des Patriarches est également assez étonnante. Elle n'est accessible qu'aux membres de l'élite et à certains invités de l'Hégémonie. Toute la ville est spacieuse et richement aménagée. Les plafonds s'élèvent à plus de trois mètres. La plupart des salles sont équipées de grandes baies vitrées donnant sur la mer.

ATTITUDE

Le citoyen hégémonien moyen est un individu assez accueillant mais aussi terriblement prudent. En effet, il est toujours heureux de parler avec un étranger et d'échanger des nouvelles mais il n'oublie jamais que cet étranger peut très bien être un agent du Prisme. Cela implique qu'un hégémonien sera toujours très décontracté tant que la conversation concernera des sujets très généraux. Pour le reste, la méfiance prédominera. Les citoyens de seconde et de troisième classe craignent la classe supérieure. Certains haïssent la noblesse et les officiers, d'autres éprouvent pour eux une grande admiration.

L'attitude de l'élite pour ces citoyens est un mélange de mépris et de condescendance. Les citoyens de seconde et de troisième classe sont inférieurs, c'est un fait, mais il est du devoir des privilégiés d'aider les plus défavorisés. Pour la plupart des nobles et des officiers, un citoyen peut être assimilé à un animal domestique : on peut l'aimer, bien le nourrir et lui témoigner de l'affection mais il reste un animal domestique. Ceci explique qu'il est extrêmement chimérique pour un citoyen de seconde classe d'espérer devenir un jour membre de l'élite.

Vis-à-vis des étrangers, l'attitude de l'élite est éminemment variable. Cela dépend bien évidemment de l'étranger. S'il s'agit d'un noble, d'un officier, d'un ambassadeur ou d'un dignitaire de haut rang, il sera traité d'égal à égal. Pour tous les autres, cela dépend de leur position. Un personnage riche, à la tête d'une puissante société sera certainement mieux reçu qu'un mercenaire.

BANQUE DES CORPS

Officiellement les banques des corps hégémoniennes n'existent pas. Elles sont le fruit de l'imagination des opposants politiques et des terroristes. Officieusement, elles sont l'un des aspects les plus terrifiants de ce régime. Ces banques ne sont ouvertes qu'aux plus puissants.

Les banques des corps offrent à l'élite une réserve inépuisable d'organes humains. Tous les individus arrêtés, s'ils ont le malheur d'être en bonne santé, finissent généralement dans un de ces centres d'élevage où ils attendent que leurs organes servent à remplacer ceux d'un noble ou d'un officier. Les malheureux sont parqués dans de grands bassins aspergés en permanence de vapeurs qui les maintiennent en « bon état », entretiennent leur peau et aseptisent leur corps en général. Quand ils ne servent pas de « pièces détachées », on les confie aux bons soins de médecins, de généticiens ou de chercheurs qui pratiquent sur eux les plus ignobles expériences. D'après certaines rumeurs, les scientifiques hégémoniens seraient en bonne voie pour maîtriser la technique de greffe du cerveau, ce qui permettrait à certains membres de l'élite de pouvoir changer de corps à volonté.

Une Banque des Corps se présente généralement comme une sorte de boutique de mode où des photos et des mannequins présentent des êtres parfaits. Les salles médicales et les cuves où sont « entreposés la marchandise » humaine sont toutes situées en sous-sol et ne sont accessibles qu'aux personnels autorisés et à certains membres de l'élite.

Les banques des corps sont dirigées par un membre du Conseil Génétique, une certaine Shaïta, que l'on dit proche des Patriarches. Les soldats de sa garde personnelle, les Vautours, sont de redoutables combattants qui assurent la protection des principales banques des corps.

BARS

Comme dans tous les autres pays du monde, les bars sont nombreux en Hégémonie. Cependant, certains sont réservés aux citoyens de première classe et les autres aux citoyens de seconde classe. Les bars dépendent du Service des Affaires Morales, autrement dit du Prisme. Cela implique que n'importe qui ne peut pas ouvrir un bar et que, régulièrement, on contrôle la bonne « moralité » de ces établissements.

On rencontre, dans les bars ouverts à tous, la même faune que dans tous les débits de boisson du monde entier. Bien entendu, plus vous serez proche d'un port, plus ces établissements seront nombreux.

BOISSONS

De nombreuses boissons sont officiellement prohibées en Hégémonie (presque toutes celles qui ne sont pas produites sur le territoire national). De plus, l'ivresse sur la voie publique est sévèrement réprimée. En fait, cela dépend de l'endroit où vous vous trouvez. Dans les mines, les ports commerciaux et les grands centres industriels, il est tout à fait possible de déambuler à moitié ivre dans les coursives tant que cela ne trouble pas l'ordre public. Par contre, dans des secteurs touristiques ou dans des villes comme le Dôme de Keryss, il est tout à fait prohibé de se conduire ainsi.

CENTRES DE REPEUPLEMENT

Il existe trois sortes de Centres de Reppeuplement, ceux de l'élite, ceux réservés aux citoyens de seconde classe et enfin les centres de troisième classe. Les premiers accueillent les jeunes femmes fécondes ayant un quelconque statut en Hégémonie. Elles sont rares. Généralement, ce sont des filles adoptives de nobles ou d'amiraux. Leur séjour dans ces centres est beaucoup moins pénible que celui des autres femmes, et elles y restent moins longtemps. De plus, on ne teste jamais de nouveaux procédés de fécondation sur elles.

Les centres de deuxième classe, les plus nombreux, sont les véritables usines à naissances de la nation. Les femmes fécondes y passent la plus grande partie de leur vie mais n'y subissent que peu d'expériences.

Les centres de troisième catégorie regroupent les femmes mutantes, celles qui ont tenté de cacher leur fécondité (quelle que soit leur classe sociale) et toutes celles qui sont considérées comme improductives. Elles y subissent toutes sortes de manipulations génétiques et d'expériences pour augmenter leurs « portées ». Ces centres sont de véritables enfers dont il est bien rare de sortir vivant.

Un Centre de Reppeuplement est un gigantesque hôpital militaire situé, généralement, dans un secteur isolé. Les salles d'accouchement sont le plus souvent situées dans les sous-sols.

COMMERCE ET TROC

Dans les grandes villes hégémoniennes le troc est moins commun que dans le reste du monde sous-marin. Ceci n'est pas vrai dans les ports commerciaux et dans les petites stations où environ 80% des échanges s'effectuent encore grâce à cette forme de transaction. Le commerce est relativement libre dans la nation des Patriarches tant que les marchandises sont autorisées. Les produits hégémoniens sont, bien entendu, largement favorisés, plus accessibles et moins rares que les autres. Les prix sont un peu plus chers qu'ailleurs à cause des importantes taxes que doivent acquitter les commerçants.

La vente d'armes est très sérieusement réglementée et surveillée. Les armuriers sont contrôlés régulièrement et vous ne trouverez guère mieux que des armes de poing dans leurs rayons. En fait, la plupart se contentent de vendre des armes blanches. Pour toutes les autres armes, il est nécessaire de se procurer un permis auprès des services de sécurité.

L'armement des navires est également soumis à un contrôle très strict. Il est impossible d'acheter une arme de navire sans avoir, au préalable, obtenu l'autorisation des services de sécurité (une procédure interminable).

En fait, le meilleur moyen de se procurer des armes et des licences est de s'adresser directement au marché noir.

COMMUNICATION

L'Hégémonie est particulièrement en avance dans le domaine des communications. Les plus grandes stations de défense et les principales villes sont toutes reliées par des réseaux de câbles enterrés mais surtout par des canons de communication. Ces canons sont situés dans des stations à la périphérie des villes et permettent d'envoyer des messages sans aucun risque d'interception. Ils sont généralement utilisés par les forces de sécurité, l'armée, les grandes entreprises ou les hauts dignitaires. Bien qu'en théorie tout le monde ait le droit d'envoyer des messages par l'intermédiaire des canons, le prix prohibitif de ces communications (100 sols pour 10 secondes) limite leur usage aux plus fortunés. Inutile de dire que la plupart des équipes de transmission sont infiltrées par le Prisme qui s'intéresse de près aux messages envoyés par ce vecteur.

Les communications dans les grandes villes sont gratuites si l'on utilise un poste public, mais il y a de grands risques (40%) pour que votre message soit écouté par un agent de sécurité. Il est aussi possible d'utiliser des postes individuels qui, grâce à un réseau de balises couvrant toute une ville, vous permettent de communiquer librement. Il est à noter que ces communications peuvent tout de même être interceptées par les services de sécurité (20% de chance).



CONFINEMENT

Dans les grandes villes hégémoniennes, la population souffre moins du confinement qu'ailleurs. L'espace alloué à chacun est plus important et les loyers moins onéreux pour les petites superficies. Par contre, dès que l'on donne dans le luxe, les prix s'envolent. Cela s'explique par la volonté des autorités d'accentuer le fossé qui sépare les classes moyennes de l'élite. Quoi qu'il en soit aucun hégémonien ne se plaint de bénéficier, en moyenne, de 2 m² d'espace vital en plus par rapport au reste des habitants du monde sous-marin. Naturellement, ceci n'est vrai que pour les villes. Dans les stations d'exploitation, les mines et dans les petites communautés, l'espace reste un sérieux problème.

CORRUPTION

Il n'y a pas plus corrompible qu'un fonctionnaire hégémonien. Ne dit-on pas d'ailleurs : « Corrompu comme un fonctionnaire hégémonien ! » La corruption est un des plus gros problèmes de la nation des Patriarches. Tous ses dirigeants en sont parfaitement conscients, et il est particulièrement difficile de s'entourer de personnes sûres. Le Prisme pense que la solution consiste à renforcer le contrôle et la surveillance des agents ministériels, mais il semble que cela n'arrange rien, bien au contraire. Il faut dire qu'en Hégémonie, les salaires sont nettement inférieurs à ceux des autres pays et que les produits de consommation sont plus chers.

Cependant, il faut noter que les nobles touchent des rentes généralement supérieures à leurs salaires. Quant aux soldats, leurs primes de risque permettent de doubler, voire tripler leurs revenus.

En Hégémonie, il n'y a pas que les fonctionnaires que l'ont puisse corrompre aisément. Une bonne partie des forces de sécurité (sauf les troupes d'élite et le Prisme), des nobles ayant quelques difficultés financières (ils sont nombreux), des médecins, des juges, etc., arrondissent allègrement leurs fins de mois en se laissant corrompre. Le secret est de savoir à qui s'adresser. C'est pour cette raison que la contrebande est aussi florissante sur les terres des Patriarches.

CRIMES

La notion de crime est très variable en Hégémonie. Deux éléments sont importants quand un individu commet un acte répréhensible : son milieu social et celui de sa victime. Un citoyen de première classe qui abat un citoyen de troisième classe sans aucune raison ne risque pas grand-chose. Ce n'est bien évidemment pas réciproque. Il peut aussi arriver qu'un contrebandier notoire soit purement et simplement relaxé parce qu'il bénéficie de puissants appuis alors qu'un pauvre malheureux possesseur d'un outil d'une marque prohibée se retrouve condamné à vingt ans de bagne. Les châtiments indiqués dans la table page ci-contre sont donc tout à fait théoriques.

CRIME ORGANISÉ

Il peut être étonnant de constater que, dans une nation ultra-sécuritaire, le crime organisé soit parfaitement intégré à la société. La raison en est bien simple : le crime organisé bénéficie de complicités au plus haut niveau de l'État. Le Prisme n'étant obsédé que par les espions et les traîtres, les trafiquants et les seigneurs des bas-fonds ne sont pas leurs cibles prioritaires. Bien au contraire, il en joue et s'en sert. Bon nombre d'assassins professionnels travaillent occasionnellement pour le Prisme. Les réseaux de contrebandiers sont utilisés pour implanter des espions dans d'autres pays et, surtout, les services du ministre de la propagande touchent d'importants dédommagements en échange de leur laxisme dans ce domaine.

Pour le Prisme, laisser fleurir la corruption et le crime organisé est également un moyen de pression sur certains notables et puissants. En effet, le ministre de la Propagande peut ainsi disposer de dossiers des plus compromettants sur les dignitaires les plus haut placés pour les faire chanter ou les éliminer si besoin est.

Quant aux criminels, ils sont parfaitement au courant de la situation et jouent le jeu tant que cela sert leurs intérêts. Si les services de

CRIMES, CONdamnATIONS & PEINES	
CONDAMNATION_	PEINE
Agression	Enrôlement dans l'armée
Conspiration	Exil ou peine de mort
Contrebande	2 à 12 ans de bagne ou d'esclavage
Crime contre un enfant	Peine de mort
Crime contre un élément reproducteur	Peine de mort
Délit d'opinion	6 à 30 ans de bagne ou exil
Désertion	Exil à la surface
Détention d'armes prohibées	6 à 12 ans de bagne
Détention de matériel prohibé	Amende ou 1 à 6 ans de bagne ou d'esclavage
Escroquerie	6 à 24 ans d'esclavage
Espionnage	Variable*
Homicide involontaire	1 à 6 ans d'esclavage
Homicide volontaire	Perpétuité, exil à la surface, peine de mort, esclavage. Au choix.
Insultes aux forces de sécurité	2 à 8 ans de bagne
Larcin, vol à l'étalage	1 à 6 ans de bagne ou d'esclavage
Occupation illégale d'un espace public	Amende ou emprisonnement**
Possession / distribution de produits illicites	6 à 30 ans de bagne ou exil
Propagation d'idées subversives	2 à 12 ans de bagne ou exil
Tentative de corruption	Amende ou 1 à 20 ans de bagne ou d'esclavage
Terrorisme	Exil à la surface ou peine de mort
Trafic de stupéfiants	Peine de mort
Trahison	Exil à la surface
Vol	2 à 12 ans de bagne ou d'esclavage
Vol organisé	20 ans de bagne

* Cela dépend de l'importance de l'espion. Un espion peut être exécuté, reconditionné, vendu, échangé, emprisonné, etc.

** Cette peine concerne essentiellement les plus démunis.

Toute peine d'emprisonnement peut être commuée en enrôlement dans l'armée. Généralement, une peine s'accompagne de la confiscation d'une partie des biens du condamné. Certains juges peuvent réduire une peine en échange d'une somme d'argent rondelette.

sécurité devaient un jour changer d'attitude, il serait alors temps d'aller faire fortune dans d'autres pays. Mais l'économie hégémonienne étant largement alimentée par ces organismes criminels, il est peu probable que cela arrive de sitôt.

Cela ne signifie pas que n'importe quelle organisation criminelle est tolérée en Hégémonie. Seules celles qui présentent un intérêt quelconque peuvent espérer négocier une sorte de contrat de neutralité avec les services de sécurité. Les autres sont anéanties, sans pitié aucune.

Il ne faut pas croire non plus que le Prisme soit le seul organisme à traiter avec la « racaille ». Les laboratoires de recherche financent sans le moindre remords des groupes de boucaniers (le plus célèbre étant celui de l'ignoble Voghn le Renégat) ; de puissantes familles s'as-

socient avec la pègre pour assurer leur emprise sur un territoire ou une station. L'armée, bien qu'elle réprime officiellement de telles méthodes, n'hésite pas à employer et à financer des groupes terroristes lors d'opérations dites « délicates ». L'Hégémonie est un gigantesque panier de crabes où différentes factions se disputent le pouvoir, ce qui favorise l'implantation du crime organisé.

Les Patriarches et le Haut-Amiral commencent à trouver que la situation devient un peu trop incontrôlable à leur goût. Il est fort probable que la situation ne tarde pas à évoluer dans les mois qui viennent.

CONCESSIONS ET DROITS D'EXPLOITATION

Les droits d'exploitation d'une mine ou d'une zone d'hydro-culture sont délivrés par le Conseil des Communautés. On trouve des agences du bureau des concessions dans à peu près toutes les villes hégémoniennes. Pour avoir le droit d'exploiter le sol hégémonien, il n'est pas nécessaire d'être hégémonien, bien que cela facilite les choses. Pour un étranger, un droit d'exploitation n'est délivré qu'après une enquête de moralité du Prisme. De plus, il devra s'acquitter d'une taxe d'exploitation (environ 20% de la production) et s'engager auprès des autorités à respecter et à faire respecter la loi hégémonienne dans le secteur placé sous son contrôle.

Les dirigeants de toutes les exploitations situées sur le territoire hégémonien doivent également s'engager à vendre la moitié de leurs productions au Ministère des Mines et de l'Industrie.

Les droits d'exploitation sont accordés pour une période de 2 ans, renouvelable par tacite reconduction.

CRÉATION DE COMMUNAUTÉS ET RATTACHEMENT

L'Hégémonie encourage la création de nouvelles communautés sur son sol surtout si celles-ci possèdent des droits d'exploitation (que le pays pourrait ne pas respecter). Ces communautés peuvent bénéficier d'une sorte de statut d'extraterritorialité limitée. Pendant les premières années, l'Hégémonie s'engage à ne pas soumettre ces communautés à la loi du pays tant que celles-ci maintiennent l'ordre dans le secteur qu'elles contrôlent et qu'elles n'abritent pas d'opposants politiques ou des criminels. Après quelques années, le Conseil des Communautés étudie le dossier de la nouvelle communauté et décide si elle peut être intégrée à l'Hégémonie ou si elle doit être dissoute.

Les autorités hégémoniennes font tout pour encourager ce type de créations, ce qui permet d'attirer de la main-d'œuvre étrangère et surtout d'encourager des investissements étrangers. De plus, les risques financiers liés à la création d'une nouvelle communauté sont limités, le Conseil ne livrant gratuitement que le module central de la station.

Toute communauté indépendante qui ne se trouve pas sur le sol hégémonien peut demander son rattachement à la nation des Patriarches. Le dossier est étudié avec attention par le Conseil des Communautés. S'il est accepté, la station est alors placée sous la tutelle de l'Hégémonie qui s'engage à fournir aide et protection à sa population. En échange, ses dirigeants s'engagent à faire respecter la loi hégémonienne sur leur territoire et à fournir une grande partie de sa production à l'Hégémonie.

DROGUES

Le commerce, la détention et la consommation de drogues ou de produits dérivés sont totalement interdits. Cependant, les autorités ferment les yeux sur les trafics de narcotics alimentant les différents secteurs industriels et miniers. La drogue est un mal nécessaire qui permet aux ouvriers et aux mineurs de supporter leurs terribles conditions de travail. Par contre, les services de sécurité et le Prisme voient d'un très mauvais œil le commerce de la drogue auprès de

l'élite ou des fonctionnaires. Ils sont tout à fait conscients des ravages que peuvent provoquer ces substances sur des hauts-fonctionnaires et donc sur l'État. Le Prisme ne pactise jamais avec les narco-trafiquants mais la lutte est difficile puisque ces criminels bénéficient souvent d'appuis en haut lieu.

EDUCATION

L'éducation des enfants hégémoniens est prise en charge par l'État dès leur plus jeune âge. Le Ministre de la Propagande supervise également le Ministère de l'Éducation, en collaboration avec le Temple. Peu après leur naissance dans un centre de repeuplement, les jeunes hégémoniens subissent pendant leurs premières années des séries de tests destinés à déterminer leurs capacités physiques et intellectuelles.

Un enfant quitte son lieu de naissance au bout de six ans et rejoint un Centre de Formation Civique. Ces Organismes tenus par les prêtres du Temple sont, bien entendu, soit réservés aux futurs membres de l'élite (voir *Enfants*, ci-dessous) soit au reste de la population (tous les enfants des centres de seconde et troisième classe). Ils y reçoivent une éducation correspondant à leur future activité. Seuls les membres de l'élite apprennent à lire et à écrire. C'est à l'âge de douze ans que les enfants quittent les Centres de Formation. Ils réintègrent alors les centres de repeuplement pour que l'on détermine s'ils sont féconds ou non. Ceux qui le sont restent dans les centres, les autres rejoignent l'armée. L'élite est intégrée à l'École des Officiers pour une formation de huit ans. Le reste des adolescents reçoivent une formation de quatre ans avant de rejoindre définitivement l'armée ou d'être recrutés par un Centre de Formation Civil et l'une de ses nombreuses écoles et universités, où ils apprendront leur futur métier. Ces centres civils sont généralement financés par les entreprises hégémoniennes.

ESCLAVAGE

L'esclavage est parfaitement légal en Hégémonie. Les esclaves sont des individus déchus de leur citoyenneté, des prisonniers de guerre ou des citoyens de troisième classe. Un esclave ne peut être affranchi que par son maître et avec l'accord du Prisme. Les esclaves n'ont aucun droit et sont traités comme des marchandises. Il n'existe pas d'esclave fécond.

EXCLUS ET MENDIANTS

En Hégémonie, on ne trouve des exclus et des mendiants que dans les bas-fonds des grandes villes et des ports commerciaux. Ils ne sont pas persécutés mais contrôlés. L'État organise régulièrement des rafles. Les malheureux qui sont capturés lors de ces opérations viennent soit grossir les rangs de l'armée (notamment ceux des techno-hybrides), soit augmenter le nombre des cobayes des laboratoires de recherche.

Ces exclus sont généralement des improductifs rejetés par la société mais il peut aussi s'agir de gens ayant fui le système, d'anciens prisonniers dépossédés de tous leurs biens ou des individus féconds refusant de se présenter dans un centre de repeuplement. On trouve donc dans cette population d'exclus, quelques jeunes enfants que l'on cache aux autorités.

Il est très difficile d'estimer le nombre d'exclus en Hégémonie et, d'après un récent rapport du Prisme, ils pourraient être beaucoup plus nombreux que prévu. Ces exclus forment les troupes des seigneurs des bas-fonds et des criminels en tout genre.

ÉCONOMIE

L'économie hégémonienne est assez florissante mais elle montre des signes de faiblesse qui inquiètent les spécialistes. En effet, l'Hégémonie souffre de plusieurs maux qui peuvent à plus ou moins long terme menacer sa suprématie.

L'effort de guerre a beaucoup grevé les ressources du pays. Les sommes énormes prélevées pour la construction de navires gigantesques et de stations de combat, sans aucune rentabilité directe, n'avaient pour seul intérêt que la préparation à un conflit que tous estimaient inévitable. Mais, après le coup de théâtre de Janvier 568 et l'échec désastreux de la Directive Exeter, beaucoup se demandent si tout cet argent n'a pas été purement et simplement gaspillé.

La corruption est également un problème des plus importants. De nombreuses études rentables et peu onéreuses sont abandonnées au profit de projets pharaoniques dans le seul but de satisfaire les désirs de quelques personnages influents. Des familles extrêmement riches échappent aux taxes diverses.

Le lourd système administratif est un véritable gouffre financier et de plus en plus de spécialistes estiment que la moitié des employés des ministères seraient beaucoup plus utiles dans des mines que derrière des bureaux, à ne rien faire.

La concurrence de l'Union Méditerranéenne se fait sentir chaque jour davantage et menace la suprématie technologique de la nation.

Mais, surtout, l'économie du pays souffre du même mal que sa vie politique : les rivalités entre factions, qui rendent l'Hégémonie de moins en moins gérable.

Pendant de nombreuses années, le Haut-Amiral a totalement négligé l'économie du pays, confiant cette tâche à quelques hauts fonctionnaires d'État. Restant sourd aux mises en garde des plus importants dirigeants de sociétés, il n'a jamais imaginé que les intérêts particuliers de nombreux nobles, la corruption et la lourdeur du système hégémonien pouvaient à ce point menacer sa puissance économique.

Aujourd'hui, le Haut-Amiral est parfaitement conscient de la situation, et c'est avec l'aide des puissantes sociétés hégémoniennes qu'il souhaite rétablir l'équilibre. Mais, pour cela, il va falloir que la société change profondément ce qui ne sera possible qu'après une difficile période de réorganisation des différentes institutions.

Pour le moment, le pays peut encore s'appuyer sur de puissantes sociétés implantées dans presque tous les pays du monde, sur ses importantes réserves naturelles et sur une production qui reste stable. Et, si l'Hégémonie est acculée, elle pourra alors faire appel à sa puissante machine de guerre.

ENFANTS

Les enfants sont, comme partout ailleurs, particulièrement protégés. Tous sont, à la naissance, quelle que soit leur origine, traités sur un même pied d'égalité. Ils sont séparés de leur mère et généralement, il est très difficile de déterminer qui sont leurs pères puisque la fécondation se fait par manipulation de plusieurs semences masculines. Il arrive souvent qu'un membre de l'élite exige qu'une femme soit fécondée uniquement par lui.

Les enfants sont rapidement soumis à des tests permettant de juger leurs capacités physiques et intellectuelles mais aussi pour déterminer si leur profil génétique s'approche de celui d'un membre de l'élite. Dès l'âge de 6 ans, leur avenir est déjà tracé. Les plus parfaits deviendront des élus, les plus doués seront citoyens de première classe et les autres grossiront les rangs des classes moyennes. Si l'enfant a été conçu à partir des gènes d'un citoyen de première classe, il n'est reconnu par son géniteur que s'il est accepté dans l'élite ou parmi les élus. Il peut alors hériter des titres et porter le nom de sa famille. Il arrive souvent que les médecins soient payés par le géniteur d'un enfant pour qu'il soit accepté au sein de l'élite. Cette pratique est assez courante chez les nobles qui s'enorgueillissent d'avoir une descendance digne d'eux. Les nobles qui n'ont pas la possibilité de procréer (les femmes et les individus stériles) et qui désirent avoir un successeur peuvent tout à fait choisir un enfant et le désigner comme héritier. Cette pratique est courante et permet généralement d'enrichir considérablement les médecins chargés des adoptions. Dans ce cas, il arrive que le fœtus de l'enfant soit manipulé avec des éléments de l'ADN du noble.

En Hégémonie un enfant, quel qu'il soit, est surprotégé tant qu'il n'a pas subi un test qui détermine s'il est fécond ou non.

FEMMES

Les femmes sont traitées comme les hommes sauf si elles sont fécondes. Dans ce cas, elles serviront à engendrer des enfants modelés par la science génétique de l'Hégémonie. Dans cette société, on ne parle plus d'une naissance mais d'une « portée ». En effet, les scientifiques ont développé des techniques de clonage des embryons qui permettent à une mère de porter plusieurs enfants à la fois. Une femme féconde sera gardée jusqu'à l'âge de quarante ans dans l'institut. Puis elle sera libérée, dotée d'une modeste rente à vie et d'un appartement. Elle est alors libre d'avoir d'autres enfants si elle le désire, une prime lui sera même attribuée dans ce cas.

Les techniques de fécondation utilisées par les médecins sont particulièrement éprouvantes et dévastatrices pour la mère porteuse. Dans les centres de première classe, les décès sont rares et les femmes en sortent vers l'âge de trente-six ans sans trop de séquelles. En moyenne, elles auront mis au monde une trentaine d'enfants. Par contre, dans les centres de deuxième classe, le taux de mortalité avoisine 50% et les femmes qui survivent jusqu'à l'âge de quarante ans ne sont plus que l'ombre d'elles-mêmes. En moyenne, elles mettent au monde plus de soixante enfants. Dans les centres de troisième classe, huit femmes sur dix ne survivent pas au traitement. La moyenne est, dans ces centres, de quatre-vingts enfants par femme.

La terrible réputation des centres de repeuplement a donné naissance à un trafic tout à fait particulier. Dans les centres de première classe de nombreux médecins se font payer pour déclarer stériles des jeunes femmes fécondes. D'autres enlèvent des jeunes filles qu'ils revendent à de puissants personnages ou à des citoyens qui souhaitent fonder une famille hors du contrôle de l'État. Quelques médecins le font également pour permettre à ces jeunes femmes d'échapper à leur terrible destin.

FAMILLE

La notion de famille n'existe presque plus en Hégémonie. Seuls les citoyens de première classe peuvent constituer une « famille » mais, généralement, elle n'est pas composée d'un père, d'une mère et de leurs enfants, mais d'un noble, de sa ou ses concubines et de descendants sélectionnés dans les Centres de Repeuplement. Le lien du sang est totalement inexistant. En fait, une femme qui serait mère hors d'un centre serait considérée comme une criminelle puisqu'elle aurait échappé à la doctrine de repeuplement. Une famille classique, avec des enfants, est donc encore plus impensable. Pourtant, il en existe dans toutes les classes sociales. Ces familles « clandestines » vivent bien entendu dans le plus grand secret. Pour les classes les plus démunies, on les trouve dans les bas-fonds ou sur des stations isolées, à l'abri de l'œil inquisiteur du Prisme. Pour les personnages les plus aisés, on cache la naissance d'un enfant « naturel » puis on le substitue à un enfant adopté dans un Centre de Repeuplement.

Il faut bien se souvenir qu'en Hégémonie, quelle que soit la notoriété d'un individu, il est extrêmement difficile d'échapper à la doctrine de Repeuplement. La loi s'applique, pour une fois, avec une parfaite égalité à toutes les couches sociales.

La seule vraie notion de famille, en Hégémonie, est celle de la couvée. De nombreux citoyens issus du même centre de repeuplement et portant le même numéro de couvée se considèrent comme frères et sœurs de couvée.

HYGIÈNE

L'hygiène est bien entendu fondamentale, comme dans le reste du monde. Le Ministère de l'Hygiène et de la Santé Publique, ainsi que le Ministère de la Surveillance Épidémiologique sont chargés de veiller à la bonne santé et à la bonne hygiène des citoyens. Des sanitaires publics et des centres de prévention des maladies sont présents dans toutes les villes hégémoniennes, même dans les bas-fonds. Des campagnes de dépistage sont régulièrement organisées par le redoutable Service de Décontamination, qui n'est pas sans rappeler les Services de l'Hygiène des Veilleurs. La principale cible de ces campagnes est bien entendu les citoyens de troisième classe.

INFORMATION ET PROPAGANDE

L'information est totalement sous le contrôle de l'État. Dans chaque ville, des centaines d'écrans installés dans les rues et les coursives les plus fréquentées diffusent un seul programme, celui du Ministère de la propagande. Ce programme n'est constitué que d'informations « pratiques » : les secteurs en travaux, les zones interdites au public à cause d'une opération des services de sécurité ou de l'hygiène, les annonces officielles, etc. C'est aussi le vecteur de la propagande qui ne cesse de vanter les mérites de la nation hégémonienne et d'encourager le peuple à fournir encore plus d'efforts pour la plus grande gloire des Patriarches.

LANGAGES

Les langues les plus répandues sont l'Olosak, le Soléen et le Néo-Azuran. Les nobles parlent généralement le Métalan. Dans les bas-fonds, la population parle une sorte d'argot appelé l'Olak.

LOISIRS

Les loisirs restent très classiques mais le sport le plus populaire est le combat en arène aquatique. Sinon, on retrouve à peu près les mêmes distractions que dans les autres nations du monde sous-marin : power-ball, cuves d'hyper-respiration, jeux de dés, prostitution, etc.

MARCHÉ NOIR

Le marché noir est particulièrement florissant. Il touche toutes les classes sociales. C'est bien entendu dans les ports commerciaux qu'il s'est le plus développé. Les contrebandiers et les marchands sont les principaux acteurs de ce commerce parallèle mais on compte aussi un bon nombre d'organisations criminelles et de pirates.

MÉDECINE

La population hégémonienne bénéficie d'une très bonne couverture médicale. Bien que les meilleurs services soient réservés à l'élite, l'ensemble de la population a accès à des soins de premier ordre. Les coûts d'hospitalisation sont inférieurs de 50% à ceux des autres pays du monde. Les plus démunis ont également accès à des hôpitaux gratuits qui, bien qu'ils soient beaucoup moins bien équipés que les cliniques payantes, demeurent assez efficaces et fiables.

MERCENAIRES ET CHASSEURS DE PRIMES

Les autorités ne font appel à des mercenaires que pour des opérations hors du territoire national. De plus, les contrats sont généralement négociés sur des stations neutres, comme Équinoxe. En conséquence, il y a très peu de mercenaires en Hégémonie. Ces derniers ne sont pas appréciés des nobles et des soldats des Patriarches qui les considèrent comme de vulgaires bandits.

Les chasseurs de primes, par contre, sont bien implantés sur le territoire. Bien qu'ils souffrent de la même réputation que les mercenaires, le Prisme et les services de sécurité font souvent appel à eux pour traquer des fugitifs ou pour soutenir des opérations de police. Un chasseur de primes sur le territoire hégémonien doit posséder un permis de chasse délivré par le Prisme.

MODES ET HABILLEMENTS

La mode dépend bien entendu du milieu social. Les classes moyennes revêtent des tenues fonctionnelles sans grande originalité qui reflètent généralement leur activité professionnelle. Les cheueux se portent courts pour les femmes et les hommes.

La noblesse se pare de bijoux et de vêtements fastueux. Bien que l'on trouve des entreprises de confection en hégémonie même, la plupart des robes et des tenues viennent de la République du Corail. Dans le milieu de l'élite, les cheveux se portent long pour les femmes et mi-long pour les hommes. Les parfums et les produits de beauté arrivent principalement de la République bien que, depuis peu, les articles en provenance d'Amazonia remportent de plus en plus de succès.

Les officiers, hommes ou femmes, préfèrent les uniformes de cérémonie sur lesquels ils arborent fièrement leurs décorations. Ces tenues rivalisent de splendeur avec celles de la noblesse. Ils sont donc confectionnées dans des tissus précieux, brodés de multiples motifs d'or et d'argent. Dans l'armée, les cheveux se portent courts mais on tolère que certaines femmes les gardent longs.

Les scientifiques se font raser la tête et portent des tenues extrêmement sobres.

MORT ET INHUMATION

La mort d'un proche ne donne lieu à aucune cérémonie particulière même s'il s'agit d'une personnalité. Le corps est immédiatement confié aux services médicaux qui en feront ce que bon leur semblera. Une fois que les médecins ont prélevé tout ce dont ils ont besoin, ils l'incinèrent.

Pour les héros de guerre admirés du peuple et pour les grands personnages de la nation, les choses se passent différemment. Leur dépouille est embaumée et placée dans un sarcophage de verre puis exposée dans le Mausolée des Héros (Dôme de Keryss) où la population peut aller se recueillir.

MUTANT

Il est à remarquer que les déviants génétiques ou mutants ne sont pas rejetés par la population. Cette tare n'influe donc pas sur le statut d'un citoyen. Il arrive même que des amiraux ou des nobles soient des mutants mais cela reste tout de même assez rare. Par contre les mutants n'ont, normalement, pas accès aux Banques des Corps.

NATALITÉ

L'Hégémonie, avec ses 48 millions d'habitants, possède un bon taux de natalité. Même si celui-ci n'est que très légèrement supérieur au taux de mortalité, il suffit à assurer un renouvellement constant de sa population. C'est l'état le plus peuplé après la République du Corail.

NAISSANCES ET MATRICULE

Tout individu né sur le sol hégémonien porte un nom suivi d'un matricule. Ce matricule est composé des trois premières lettres de la ville où il est né, des deux derniers chiffres de son année de naissance et du numéro de sa couvée. Ainsi Kyle, né dans un centre de repeuplement de Keryss en 568 dans la couvée 789, aura comme nom complet : Kyle KER 68 789. Le matricule disparaît à l'âge de 12 ans pour tous les membres de l'élite qui peuvent soit choisir le nom d'une famille d'adoption, soit revendiquer un nom célèbre ou en inventer un, mais il devra obtenir l'accord du Bureau des Patronymes qui dépend du Conseil des Nobles.

Note : il peut arriver que les deux premiers chiffres ne correspondent pas à une date de naissance. Dans ce cas il s'agit soit d'une erreur administrative soit d'un matricule spécial délivré par les services de sécurité ou le Prisme.

SALAIRES MOYENS (par mois)	
MÉTIER_	SALAIRE
Agent	50 à 2 000 sols
Agent du Prisme	400 à 8 000 sols selon l'expérience
Amiral	48 000 sols
Capitaine	8 000 sols
Colonel	24 000 sols
Commandant	12 000 sols
Cultivateur/éleveur	0 (apprenti) puis 500 à 5 000 sols selon l'expérience
Diplomate	600 à 32 000 sols selon l'expérience
Fonctionnaire	4 000 à 18 000 sols selon l'importance
Lieutenant	4 000 sols
Médecin	100 à 16 000 sols selon l'expérience
Mineur	300 à 9 000 sols selon l'expérience
Ouvrier/docker	100 à 5 000 sols selon l'expérience
Soldat	0 pour une recrue puis 300 sols
Sous-officier	800 à 2 000 sols selon l'expérience
Technicien	200 à 12 000 sols selon l'expérience

RELIGION

Les hégémoniens croient en un dieu unique et omnipotent dont les Patriarches sont les prophètes inspirés. Ils vénèrent donc les Patriarches qui sont les intermédiaires de cette divinité et dont le lien avec le peuple est assuré par les prêtres du Temple.

La Force Polaris est considérée comme un phénomène naturel et non comme une manifestation divine. En conséquence, les prêtres du Trident sont peu appréciés par la population qui voit en eux des escrocs. Ce point de vue est largement encouragé par les prêtres du Temple et les services du Prisme.

Les citoyens aiment se recueillir dans des lieux saints que l'on trouve un peu partout dans les villes hégémoniennes. Les prêtres écoutent les prières des croyants et tentent d'apaiser leurs angoisses. Ce sont de très bon psychologues et surtout de parfaits manipulateurs d'esprit.

TECHNOLOGIE

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

<< FAMILLES & PUISSANTS

« Par la barbe des Patriarches ! Quel foutoir ! »

-- Déclaration de l'historien SYDOWS en préparant son rapport sur la vie politique en Hégémonie_

L'Hégémonie souffre d'un mal profond, résultat de plusieurs années de laxisme : la rivalité. Elle se situe à tous les niveaux, entre les membres de l'élite et les différents services de l'état. Plus grave encore, elle a été encouragée par les espions des différentes nations pendant plusieurs années. Des traîtres, il y en a à chaque coin de rue, et leurs manigances ont contribué à amorcer une bombe qui, à tout moment, peut faire voler en éclat la nation des Patriarches. Militairement, l'Hégémonie était invincible, d'où cette volonté des nations étrangères de frapper en plein cœur du pays. Cette situation, le Haut-Amiral Viramis s'en rend parfaitement compte après les événements de ces deux dernières années. Mais il n'est pas le seul, les Patriarches découvrent eux aussi que ceux qu'ils ont laissé agir pendant des années ne sont plus des pantins qu'ils manipulent à volonté. Il est donc grand temps de remettre de l'ordre en Hégémonie. Mais, pour cela, il faut agir avec prudence.

LES AMBASSADEURS_

Les ambassadeurs sont généralement issus de la noblesse ou de l'armée. La plupart d'entre eux profitent de leur situation pour installer leur famille dans les nations étrangères et échapper ainsi à la politique de repeuplement. Ils s'intéressent peu à la politique intérieure de la nation des Patriarches ; ils sont suffisamment occupés à tenter de justifier certaines actions hégémoniennes, à négocier des accords ainsi que des partenariats économiques et à donner une bonne image de l'Hégémonie.

MARQUIS CALYO DESTREILLAC

Ambassadeur en Union Méditerranéenne. Fils génétique du Duc Destreillac, le marquis est issu d'une puissante famille. Récemment nommé ambassadeur dans l'Union, il sert avant tout les importants intérêts économiques de la société Fibra Plus créée par son père.

MARQUIS CORT NUIDGEN

Ambassadeur en République du Corail. Ce fidèle du Haut-Amiral soupçonne depuis peu certaines factions de la République de préparer une opération de grande envergure. Il ne sait ni quand, ni comment, ni contre qui. Il emploie donc toutes ses ressources pour savoir si les intérêts hégémoniens sont menacés. Ce qu'il ignore, c'est qu'il est une des cibles principales d'une mystérieuse opération baptisée Projet Bélial (qui sera expliqué dans le futur supplément d'aventures et de campagnes de la gamme *Polaris*).

MARQUIS OVAR GODTER

Ambassadeur sur Équinoxe (pour plus d'informations, voir page 35). Pas de famille importante.

MARQUIS REJACK VENDORIS

Ambassadeur sur le territoire de la Ligue Rouge. Cet ancien amiral est un ardent défenseur de la paix. Il est l'inspirateur de nombreux projets de coopération entre les deux nations.

MARQUIS SANDRA CALLISTI

Ambassadeur en Alliance Polaire. Après l'échec de la Directive Exeter, la pauvre ambassadrice a eu toutes les peines du monde à calmer la colère des dirigeants de l'Alliance Polaire. Emprisonnée pendant six jours puis relâchée par le Primarque, elle a été renvoyée en Hégémonie. Il faudra alors attendre un mois pour qu'on l'autorise à reprendre son poste. Depuis, elle tente de rétablir la bonne entente entre les deux nations. Sandra Callisti a été nommée en Alliance Polaire il y a six ans pour coordonner la Directive Exeter. C'est un ancien amiral spécialiste de la stratégie navale. Bien que sa famille soit hostile au pouvoir militaire, c'est une fidèle du Haut-Amiral.

L'ARMÉE HÉGÉMONIENNE

« Soyez fiers soldats ! Soyez fiers de servir les idéaux de la plus puissante nation sous-marine qui apportera la lumière à un monde plongé dans les ténèbres. Sous le regard des Patriarches et du Haut-Amiral, portez haut l'étendard de notre nation pour que demain l'Hégémonie impose la civilisation aux peuples égarés ».

-- Introduction au texte de cérémonie des soldats ayant terminé leur formation_

L'armée hégémonienne est la plus puissante du monde. Dotée d'une flotte de guerre impressionnante et de troupes particulièrement entraînées, elle est également équipée d'un matériel moderne. Mais le territoire à protéger est vaste. Plusieurs millions d'individus sont incorporés dans les différentes forces des troupes des patriarches.

ENRÔLEMENT

La très grande majorité des enfants hégémoniens rejoint l'armée à l'âge de 12 ans pour un service obligatoire de 4 ans. L'élite intègre l'École des Officiers, les autres vont grossir les troupes de soldats et de sous-officiers. On recrute également parmi les populations d'exclus et de mutants quand le besoin s'en fait sentir. Les nouvelles recrues subissent une série de tests pour déterminer quelle sera leur affectation. Officiellement, les futurs techno-hybrides doivent être volontaires, dans les faits c'est rarement le cas. Une fois qu'une affectation a été arrêtée, il est très rare qu'elle soit modifiée. Tout le monde peut se porter volontaire pour rejoindre l'armée mais les étrangers seront systématiquement soumis à un interrogatoire visant à déterminer si ce ne sont pas des espions.

La formation des nouvelles recrues est assez dure. On les soumet à un régime spartiate pendant les quatre ans de service. Par contre, dès qu'ils sont engagés dans l'armée, leurs conditions de vie s'améliorent et ils bénéficient des avantages liés à leur nouveau statut.

Il existe un très large fossé entre les officiers et les sous-officiers hégémoniens. De nombreux officiers étant nobles, ils se considèrent génétiquement supérieurs à leurs subordonnés. Cette attitude n'est pas du tout encouragée par l'amirauté et encore moins par le Haut-Amiral. En effet, cela contribue à faire régner une mauvaise ambiance au sein des régiments et surtout cela a conduit à des erreurs militaires impardonnables qui ont coûté la vie à de nombreux hommes. C'est notamment pour cette raison que les soldats des corps d'élite et notamment de la Cohorte Pandore n'ont pas le droit d'afficher leur ascendance génétique. Tous les

officiers des corps d'élite sont issus des rangs de l'armée. Aucun d'entre eux ne sort frais émoulu d'une quelconque université.

LA MARINE HÉGÉMONIENNE

La marine est bien entendu la principale force de frappe de la nation des Patriarches. En 568, elle est capable de repousser n'importe quelle armada adverse et même l'ensemble des forces navales de plusieurs nations.

L'Hégémonie compte 9 flottes principales commandées par 9 amiraux. Chacune de ces flottes est assignée à un secteur précis. De plus, toutes les villes ont une flottille de protection, commandée par un contre-amiral. Une flotte est constituée d'escadres et les escadres de Groupes de combat.

Le grade de *vice-amiral* est attribué aux chefs d'escadres. Celui de *contre-amiral*, aux commandants des groupes de combat. Dans la pratique, on s'adresse à un vice-amiral ou à un contre-amiral en l'appelant « amiral ».

Le grade de *capitaine* est attribué aux commandants des navires. Celui de *lieutenant* est attribué aux pilotes et aux officiers affectés à des postes importants sur un navire (détection, analyse, sécurité, etc.)

CONSTITUTION DES FLOTTES

1^{ÈRE} FLOTTE HÉGÉMONIENNE

Vaisseau amiral : Ragnarock

Secteur d'opérations : Atlantique Nord/Océan Arctique (Mer de Parry)

Composition : 6 escadres constituées chacune de : 1 cuirassé Goliath, 2 croiseurs Aégis, 4 frégates Janus, 2 frégates Sirène, 8 escorteurs Congre, 4 escorteurs Orca.

16^{ème} groupe de débarquement : 4 navires de transport de troupes Oural.

12^{ème} groupe de support : divers navires de logistique.

2^{ÈME} FLOTTE HÉGÉMONIENNE (FLOTTE AMIRALE)

Vaisseau amiral : Artémis

Secteur d'opération : Atlantique

Composition : 4 escadres constituées chacune de : 1 cuirassé Prométhée, 2 croiseurs Cyclope, 4 frégates Saturne, 6 escorteurs Hypérion.

4 escadres constituées chacune de : 1 cuirassé Vulcain, 2 croiseurs Kraken, 2 frégates Janus, 2 frégates Jason, 6 escorteurs Congre.

2 escadres constituées chacune de : 1 cuirassé Goliath, 2 croiseurs Aégis, 3 frégates Pluton, 6 escorteurs Orca

6^{ème} groupe de bombardement : 6 bombardiers Léviathan, 6 bombardiers Juggernauts.

56^{ème} groupe de débarquement : 4 navires de transport de troupes Oural.

39^{ème} groupe de support : divers navires de logistique.

3^{ÈME} FLOTTE HÉGÉMONIENNE

Vaisseau amiral : Érynie

Secteur d'opérations : Océan Indien

Composition : 2 escadres constituées chacune de : 1 cuirassé Vulcain, 2 croiseurs Kraken, 4 frégates Sirène, 4 escorteurs Congre, 4 escorteurs Orca

3^{ème} groupe de bombardement : 2 bombardiers Léviathan, 2 bombardiers Juggernauts.

86^{ème} groupe de débarquement : 4 navires de transport de troupes Oural.

19^{ème} groupe de support : divers navires de logistique.

4^{ÈME} FLOTTE HÉGÉMONIENNE

Vaisseau amiral : Vindicateur (Cuirassé de classe Prométhée)

Secteur d'opérations : Océan Pacifique (Sud)

Composition : 3 escadres constituées chacune de : 1 cuirassé Prométhée, 1 croiseur Aégis, 1 croiseur Kraken, 2 frégates Janus, 2 frégates Jason, 2 escorteurs Congre, 4 escorteurs Hypérion.

22^{ème} groupe de débarquement : 4 navires de transport de troupes Oural.

47^{ème} groupe de support : divers navires de logistique.

5^{ÈME} FLOTTE HÉGÉMONIENNE

Vaisseau amiral : Érèbe

Secteur d'opérations : Océan Pacifique (Nord)

Composition : 1 escadre constituée chacune de : 1 cuirassé Vulcain, 1 croiseur Kraken, 2 frégates Sirène, 4 escorteurs Hypérion.

2 escadres constituées chacune de : 1 cuirassé Prométhée, 1 croiseur Cyclope, 2 frégates Pluton, 8 escorteurs Orca.

2 escadres constituées chacune de : 1 cuirassé Goliath, 1 croiseur Aégis, 2 frégates Saturne, 6 escorteurs Congre.

31^{ème} groupe de débarquement : 4 navires de transport de troupes Oural.

45^{ème} groupe de support : divers navires de logistique.

6^{ÈME} FLOTTE HÉGÉMONIENNE

Vaisseau amiral : Paramar (Cuirassé de classe Vulcain)

Secteur d'opérations : Hégémonie

Composition : 2 escadres constituées chacune de : 1 croiseur Aégis, 2 frégates Pluton, 5 escorteurs Congres.

2 escadres constituées chacune de : 1 croiseur Kraken, 3 frégates Sirène, 5 escorteurs Orca

9^{ème} groupe de bombardement : 2 bombardiers Léviathan, 2 bombardiers Juggernauts.

17^{ème} groupe de débarquement : 4 navires de transport de troupes Oural.

52^{ème} groupe de support : divers navires de logistique.

7^{ÈME} FLOTTE HÉGÉMONIENNE

Vaisseau amiral : Perséphone

Secteur d'opérations : Atlantique Nord/Océan Arctique (Mer du Groenland/ Norvège/Barents)

Composition : 1 escadre constituée chacune de : 2 cuirassés Vulcain, 4 frégates Pluton, 1 porte-chasseurs Frelon.

6 escadres constituées chacune de : 1 croiseur Kraken, 3 frégates Sirène, 6 escorteurs Congre.

15^{ème} groupe de débarquement : 4 navires de transport de troupes Oural.

22^{ème} groupe de support : divers navires de logistique.

8^{ÈME} FLOTTE HÉGÉMONIENNE

Vaisseau amiral : Atlantis

Secteur d'opérations : Atlantique sud (Mer du Scotia/Parana)

Composition : 4 escadres constituées chacune d'1 cuirassé Achille, de 3 croiseurs Neptune, 6 frégates Saturne et de 10 escorteurs Orca.

8^{ème} groupe de bombardement : 4 bombardiers Léviathan, 4 bombardiers Juggernauts

46^{ème} groupe de débarquement : 6 navires de transport de troupes Oural.

9^{ème} groupe de support : divers navires de logistique.

9^{ÈME} FLOTTE HÉGÉMONIENNE

Vaisseau amiral : Havoc

Secteur d'opérations : Atlantique

Composition : 4 escadres composées chacune de 1 cuirassé Vulcain, 2 croiseurs Kraken, 4 frégates Sirène, 8 escorteurs Congre.

23^{ème} groupe de débarquement : 4 navires de transport de troupes Oural.

31^{ème} groupe de support : divers navires de logistique.

LES TROUPES HÉGÉMONIENNES ORGANISATION

Toutes les unités hégémoniennes sont organisées de la même manière :

La plus petite unité est l'escouade composée de six hommes avec à leur tête un caporal. Puis, nous avons le groupe de combat, composé de 12 hommes commandés par un caporal-chef. La compagnie comprend 4 groupes de combat commandés par un Lieutenant. L'escadron est conduit par un commandant et regroupe 4 compagnies n'appartenant pas à la même arme. La division regroupe 4 compagnies appartenant à la même arme. Le bataillon est composé de 4 escadrons/divisions commandés par un colonel. Enfin le régiment regroupe 4 bataillons commandés par un général. Une armée regroupe 4 régiments mais aussi de nombreuses divisions de soutien.

Pour chaque combattant, il faut ajouter une moyenne de deux soldats de soutien assurant la logistique, l'entretien, etc.

Les unités blindées et les soldats en armure de combat sont organisés en :

- Escouade (2 véhicules/armures commandés par un lieutenant),
- Peloton (8 véhicules/armures sous les ordres d'un commandant)
- Groupe (32 véhicules/armures commandés par un colonel)
- Division (64 véhicules/armures commandées par un général).

Pour chaque unité blindée ou armure, il faut compter dix hommes supplémentaires pour la logistique et l'entretien.

UNITÉS DE COMBAT

La cavalerie sous-marine : elle regroupe tous les véhicules sur fond marin comme les Jeeps, les transports de troupes à chenilles, les lance-chasseurs et les plates-formes de tir torpilles.

La cavalerie souterraine : les divisions blindées souterraines hégémoniennes regroupent des appareils comme les foreuses Vedettes.

La Cohorte Pandore : armée personnelle du Haut-Amiral, la Cohorte Pandore est une petite unité dotée des meilleurs équipements. Elle possède sa propre flotte de combat et des bataillons spécialisés dans tous les genres d'intervention sous-marine. Le Colonel Faedrur est à la tête de la Cohorte. Après les récents événements, il a véritablement « nettoyé » Pandore de tous les éléments déloyaux envers le Haut-Amiral. L'Escadron Omicron est spécialisé dans la recherche et l'ouverture des dépôts Génétiens.

Les commandos sous-marins : ce sont les spécialistes du combat en plongée, que ce soit avec des armures de plongée ou des combinaisons plus conventionnelles.

Les commandos souterrains : ce sont les soldats entraînés à se servir d'armures de combat dans les profondeurs de la terre.

La Division Icare : c'est une division d'élite spécialisée dans les opérations de surface et de guerre souterraine. Commandée par le Colonel Vertandil, elle est absolument fidèle au Haut-Amiral. Cette division possède du matériel extrêmement moderne.

L'infanterie : l'infanterie regroupe toutes les troupes de débarquement et les soldats formés pour le combat urbain sans armure

de combat. Une escouade d'infanterie classique est composée d'un tireur d'élite, d'un spécialiste des communications/détections, d'un spécialiste en armes lourdes, d'un spécialiste en démolition et de deux soldats équipés d'armes légères.

L'infanterie sous-marine : l'infanterie sous-marine regroupe tous les soldats spécialisés dans l'utilisation d'armures lourdes et dans le combat sur fond marin.

L'infanterie souterraine : cette infanterie est spécialisée dans la guerre contre les foreurs et les monstres souterrains.

L'infanterie techno : elle est composée des redoutables techno-hybrides. Ces derniers sont organisés comme des véhicules blindés.

La police militaire : la police militaire est présente dans toutes les villes où se trouve une garnison de l'armée. Elle prête souvent main-forte aux troupes de la sécurité civile mais sa principale fonction est de faire régner l'ordre dans les casernes. Ses membres sont rarement appréciés par les autres soldats.

Les services spéciaux : l'armée dispose de plusieurs services spéciaux experts en sabotage (service Hexon), en infiltration (service Ménéor), en désinformation (service Kandar), en guerre électronique (service Omex) et en déstabilisation (service Imix). Tous ces services sont dirigés par le Haut-Amiral en personne.

Les troupes de surface : les troupes de surface sont réparties en trois groupes : les commandos, l'aviation et la cavalerie. Les commandos sont spécialisés dans l'utilisation des armures de surface et des armes satellites. L'aviation est très peu développée en Hégémonie. Elle est principalement constituée d'appareils de transport. La cavalerie regroupe les blindés.

AMIRAUX, OFFICIERS ET PERSONNALITÉS IMPORTANTES

L'amirauté est divisée. Entre les partisans du Haut-Amiral, ceux qui soutiennent le nouveau Grand-Amiral, ceux qui souhaitent faire prévaloir leur propre point de vue et enfin les officiers manipulés par les différentes factions hégémoniques, la situation est loin d'être claire. La dernière purge effectuée par Viramis, en janvier 568, a permis d'écarter de nombreux officiers qui complotaient un peu trop ouvertement mais elle a aussi amené de l'eau au moulin de l'opposition. Un peu moins de la moitié des officiers restent fidèles au Haut-Amiral. Les autres sont trop divisés pour tenter quoi que ce soit. Pourtant Viramis craint l'imminence d'un coup d'État fomenté par Valastor qu'il a été forcé de nommer Grand-Amiral après la rétrogradation de Vira Our. Valastor a rassemblé autour de lui de nombreux mécontents et de puissantes familles nobles. Le peuple l'apprécie car c'est un héros de guerre et la Chambre des Amiraux, tous partis confondus, lui fait confiance. En fait, il a exactement le profil de Viramis quand il a été nommé Haut-Amiral.

Heureusement pour Viramis, Valastor ne peut compter que sur un petit nombre d'officiers, les autres étant suffisamment occupés à se disputer entre eux. Mais, s'il parvenait à calmer ces dissensions et à obtenir la majorité à la Chambre des Amiraux, Valastor pourrait être nommé Haut-Amiral. Il est peu probable que les Patriarches s'opposeraient à une telle promotion.

La rivalité entre les officiers est très vive surtout entre ceux de la noblesse. On se dispute les postes intéressants, le commandement des flottes mais aussi les différents matériels. Si un nouveau prototype d'arme est inventé, tout le monde veut l'avoir, et on ne compte plus les tentatives de corruption de l'administration militaire. Cette rivalité est encouragée par différents acteurs de la vie politique hégémonique. Par la noblesse qui veut ainsi prouver qu'elle est plus apte à diriger le pays que l'armée, par Karl Voil qui cherche à déstabiliser l'organisation militaire de l'Hégémonie, par les industriels qui espèrent tirer le meilleur profit de ces dissensions, par les seigneurs du crime qui s'arrangent ainsi pour obtenir du matériel militaire. Mais aussi, dans une moindre mesure, par le Haut-Amiral. Viramis est en fait totalement écoeuré par ces querelles mais, depuis peu, il y voit le seul moyen d'éviter que Valastor ne s'empare du pouvoir. Tant qu'il

n'a pas remis de l'ordre dans son armée, encourager la zizanie entre ses opposants lui permet de respirer un peu.

Dans ce véritable panier de crabes, certains personnages ont un rôle plus important que d'autres.

LE HAUT-AMIRAL

Iram Viramis est un personnage important de l'Histoire hégémonique. Héros de guerre, brillant stratège et homme politique redoutable, il accède aux plus hautes fonctions de l'État en 548. D'origine noble, Viramis est le dernier représentant de la famille Viramis. Personne ne sait pourquoi il a toujours refusé de choisir des descendants. La véritable raison est un terrible secret qu'il garde jalousement. Jeune officier de trente ans, au cours d'une inspection dans un centre de repeuplement, il croise tout à fait par hasard une jeune fille de 12 ans qui bouleversera sa vie. Vira KER 18 128 est à l'époque une enfant turbulente qui donne du fil à retordre aux services des centres de repeuplement. Son caractère en acier trempé et son tempérament de battante séduisent le jeune officier qui corrompt le médecin chargé de contrôler sa fertilité. Iram la fait immédiatement intégrer dans l'armée, au sein des commandos marins. Dix ans plus tard, Vira attend un enfant. Le père n'est autre que l'amiral Viramis. Ce dernier s'arrange pour éloigner pendant un temps la jeune femme du service actif, et elle peut accoucher clandestinement. L'Ambassadeur des Ombres enlève le bébé et le remplace par un enfant mort. Iram et Vira sont persuadés que leur enfant n'a pas survécu et ignorent que leur fille se nomme Ashaana de Salomon, la célèbre Impératrice Noire...

Peu de temps après ce drame, Viramis est nommé Haut-Amiral et pour protéger Vira, il lui fait ôter à son insu ce souvenir potentiellement dangereux. Il décide d'oublier sa liaison avec la jeune femme et ce passage de sa vie. Il se consacre entièrement à la réforme des armées et du pays. Ses principaux objectifs sont d'unir les nations sous-marines, par la force s'il le faut, et de trouver un moyen de se débarrasser des Patriarches.

En 568, après l'échec de la Directive Exeter et la découverte de complots ourdis par le Prisme et les plus hautes autorités de l'État, Viramis se rend compte que l'Hégémonie est sur le point d'imploser. Il conclut un pacte avec les Patriarches et décide de purger les différentes institutions du pays des traîtres et des comploteurs. Mais l'affaire Exeter a sérieusement entamé son pouvoir politique et sa crédibilité



<< HAUT-AMIRAL VIRAMIS_

vis-à-vis de son peuple et des gouvernements étrangers. Il lui faut donc agir avec prudence sous peine d'être éliminé et de voir son pays plonger dans le chaos.

Pour arriver à ses fins, Viramis s'appuie sur quelques fidèles et des services qui lui sont entièrement dévoués. Son armée personnelle, la Cohorte Pandore, est décrite en page 31.

Viramis peut, heureusement, s'appuyer sur de nombreux amiraux qui lui sont encore fidèles. Il peut ainsi compter sur quatre des neuf flottes de guerre hégémoniennes. La 1^{ère} flotte est commandée par l'Amiral Von Dien, la 8^{ème} est commandée par l'Amiral Vira Our, la 7^{ème} par l'Amiral Gortack et la 9^{ème} par l'Amiral Prima. Environ 40% des autres troupes (terrestres, souterraines, etc.) restent fidèles au Haut-Amiral. Il est donc improbable, pour le moment, qu'une quelconque faction tente un coup d'État.

Contrairement à ce que tout le monde pense, le Haut-Amiral n'a jamais eu recours à des manipulations génétiques ou aux banques des corps. Il est réellement âgé de 69 ans.

AMIRAL ALKARD

Il est le chef suprême de la flotte hégémonienne. C'est un individu impitoyable et totalement fidèle au Haut-Amiral dont il est l'ami et l'un des conseillers.



AMIRAL DEVNOSTIL

Le vénérable Amiral Devnostil est le doyen des amiraux. Âgé de 149 ans (il en paraît à peine 80), il reste encore en pleine possession de ses moyens. C'est un personnage désabusé qui est parfaitement conscient du péril que la dégradation de la situation fait courir à l'Hégémonie. Il demeure fidèle au Haut-Amiral mais préfère ne pas prendre parti dans les différentes disputes opposant les amiraux. Dans sa jeunesse, il a rêvé d'une puissante et glorieuse Hégémonie. Il sait aujourd'hui que cela n'arrivera pas. Du haut de son perchoir de la Chambre des Amiraux, il contemple avec amertume les factions rivales se quereller comme de vulgaires hommes politiques. Bien qu'il soit très respecté de la grande majorité des officiers et surtout très apprécié par le peuple, Devnostil n'est plus écouté par personne. Seuls les jeunes officiers frais émoulus des écoles militaires, voient encore en lui un des plus grands amiraux qu'ait connus la nation.

AMIRAL FÉODRICK

Commandant la 3^{ème} flotte hégémonienne, Féodrick refuse de prendre parti. Bien qu'il soit courtisé par toutes les factions d'Hégémonie, il a toujours repoussé les avances qui lui étaient faites. Il est toujours resté fidèle aux idéaux de l'amiral Devnostil et, sur ses conseils, il reste éloigné de la vie politique. Il passe la plupart de son temps à bord de son navire amiral.

AMIRAL GORTACK

Cet officier de 59 ans est un des meilleurs stratèges hégémoniens. Il est totalement fidèle à Viramis qu'il regarde comme son modèle. Il commande la 7^{ème} flotte hégémonienne.

AMIRAL OSQUER

Commandant la 4^{ème} flotte hégémonienne, l'amiral Osquer est sous l'influence de la Baronne Vilma Terrastet. Sans qu'il s'en soit rendu compte, il a été conditionné pour être son esclave. Pour l'instant, il se comporte en fidèle serviteur de l'Hégémonie, ce qu'il est au naturel, mais sur un simple ordre de la baronne, il est capable de retourner sa flotte contre le pouvoir. C'est la baronne qui sélectionne pour lui ses officiers, qui contrôlent aujourd'hui la grande majorité de sa flotte.

AMIRAL PRIMA

Ami dévoué de Viramis, Prima n'est âgé que de 48 ans. Beaucoup le considèrent comme le fils adoptif du Haut-Amiral. Malheureusement, malgré l'affection que cet officier porte à Viramis, le Prisme le tient à la gorge à cause de sa concubine et de ses deux enfants, nés dans le secret le plus total. Tout trois ont échappé aux centres de repeuplement et sont féconds.

AMIRAL ULYR

Le commandant de la 6^{ème} flotte hégémonienne est un personnage redoutable. Particulièrement machiavélique, Ulyr espère un jour prendre le pouvoir en Hégémonie. Bien que publiquement il soutienne Valastor, son but est de provoquer une guerre civile en Hégémonie et d'en profiter pour s'imposer au pays. Ses partisans sont nombreux parmi les jeunes officiers mais aussi chez certains amiraux comme Solia Virtadis, le commandant de la 5^{ème} flotte. Il est aussi allié à Karl Voil qui est persuadé de le manipuler totalement. Mais Ulyr éliminera Voil à la première occasion. L'amiral peut également compter sur l'aide de plusieurs industriels, à qui il promet d'augmenter les commandes de l'armée, de grandes familles auxquelles il affirme que le pouvoir politique des nobles sera renforcé. Quant aux Patriarches, il estime que ce sont des marionnettes dont il se servira pour contrôler le peuple. Ulyr a séduit de nombreux médecins et chercheurs en leur promettant des armées de cobayes. Il compte en effet rétablir la pureté génétique en Hégémonie et éliminer tous les mutants et ceux qu'il considère génétiquement faibles. Il est âgé de 69 ans mais n'en paraît que 40.

AMIRAL VIRA OUR

Ancienne compagne de Viramis, Vira est certainement l'amie la plus fidèle du Haut-Amiral. C'est une héroïne aimée par le peuple et l'un des meilleurs amiraux d'Hégémonie. Ses prises de position contre l'utilisation systématique de la force sont célèbres et lui ont valu un bon nombre de critiques. C'est un génie de la stratégie et une combattante redoutable mais qui n'aspire qu'à la paix. Malgré la manipulation mentale qu'elle a subi pour oublier qu'elle a eu un enfant, Vira a été longtemps hantée par des rêves récurrents. Elle a récemment fait secrètement appel à un spécialiste qui a révélé en elle ce souvenir enfoui. Elle prie pour que son terrible secret ne soit jamais découvert par les ennemis du Haut-Amiral. Elle fera tout pour anéantir tous ceux qui tenteraient de la faire chanter, et jamais elle



<< AMIRAL VIRA OUR_

ne trahira Iram sauf si cela peut le sauver. Depuis peu, elle aurait une liaison avec le Colonel Priam.

AMIRAL VEER

Il est le commandant des forces frontalières et des divisions d'exploration. C'est un homme efficace qui ne perd pas son temps à participer à une quelconque guerre des chefs. Il est fidèle à celui qui dirige, qui que cela puisse être.



<< AMIRAL VEER_

AMIRAL VON DIEN

Ami fidèle de Viramis, Von Dien est le chef d'une puissante famille aristocratique mais aussi le commandant de la 1^{ère} flotte hégémonienne. Âgé de 86 ans, il a été dans le passé le supérieur du Haut-Amiral et estime que Viramis est le plus apte à diriger la nation.

BARONNE VILMA TERRASTET

Cette amie très intime du Haut-Amiral est une véritable vipère. Sa soif de pouvoir n'a d'égale que sa très grande beauté. Elle n'hésitera pas à planter un couteau dans le cœur d'Iram si cela doit lui permettre d'obtenir encore plus de puissance. Pour l'instant, elle renseigne le Prisme sur les activités du Haut-Amiral mais lui fournit bon nombre de faux renseignements puisqu'elle compte bien abattre cette organisation dès qu'elle en aura l'occasion. La baronne est à la tête d'une des plus grandes familles aristocratiques d'Hégémonie. Elle dirige la société Nova et diversifie depuis peu ses activités dans l'armement et la recherche génétique. Elle dispose de sa propre milice, de services de renseignements et surtout de son arme secrète : les chats Sidovar. Ces petites bestioles ont été spécialement créées pour elle par Cortex, société avec laquelle elle entretient d'excellentes relations. Âgée de 45 ans, elle en paraît à peine 30. C'est une excellente cliente des banques des Corps. On la dit dénuée de tous sentiments.



<< BARONNE VILMA TERRASTET_

COLONEL FAEDROR

C'est un des officiers les plus fidèles à Viramis et un des meilleurs commandants de Pandore. Malgré ses manières hautaines, ses célèbres colères et son manque de respect envers tous les amiraux, c'est certainement un des hommes les plus dévoués à Viramis. Il ne s'entend absolument pas avec l'Amiral Vira Our. Les deux officiers ne s'aiment pas et se respectent encore moins. Le Colonel Faedrор dirige, depuis quelques semaines, toute la Cohorte Pandore, l'ancien commandant ayant été limogé au cours des purges de Janvier 568.

COLONEL LÉOCAÏ

Frère de couvée du Haut-Amiral, Léocaï est un des plus proches conseillers de Viramis. Sa loyauté est totale. On raconte même qu'il a fait exécuter deux de ses hommes qui avaient ouvertement pris parti pour la destitution de Viramis.

COLONEL PRIAM

Ancien officier des forces spéciales et nouveau commandant « d'Hector », le colonel Priam est avant tout fidèle à l'Amiral Vira Our. Il est spécialisé dans les opérations de surface mais sait tout aussi bien commander des hommes en armures de plongée. Il a une

dette d'honneur envers l'ex-colonel Travis, un « traître » à l'Hégémonie doublé d'un célèbre lieutenant du pirate Telkran Raljik. Travis lui a sauvé la vie au cours de l'Opération Nemrod, et Priam n'est pas homme à oublier ce genre de chose.

GRAND-AMIRAL VALASTOR

Valastor n'aspire qu'à une chose : devenir Haut-Amiral. C'est un individu qui rêve encore d'une grande Hégémonie. Il pense que le chaos actuel est l'œuvre de Viramis et que, s'il le remplace, il parviendra à rétablir la situation. Arrogant mais terriblement manipulable, honnête mais trop naïf, c'est un personnage tout à fait particulier dont les motivations peuvent être nobles mais dont les actions sont maladroites. Il est un des jouets préférés de Karl Voil qui fait tout pour le dresser contre Viramis. Valastor est fidèle aux Patriarches qu'il considère comme des dieux. Il est soutenu par de nombreux jeunes officiers et par un quart de la Chambre des Amiraux. C'est un brillant soldat mais un piètre politique. Il ne supporte pas l'amiral Vira Our, qu'il considère comme une traîtresse (en partie grâce aux mensonges de Karl Voil). S'il connaissait toute la vérité, il serait certainement un des premiers à se rallier à Viramis. En tant que Grand-Amiral, il commande l'Artémis et la 2^{ème} flotte hégémonienne. Valastor est âgé de 56 ans mais n'en paraît que 40.

HECTOR

Hector est un nouveau service de sécurité intérieure créé par Viramis au lendemain de la trahison du Prisme. En effet, Iram est persuadé que, malgré les purges, le Prisme n'est absolument pas sûr. Il a donc formé « Hector » et placé à sa tête un ancien officier des forces spéciales : le colonel Priam. Ce service est, pour l'instant, constitué de quelques unités de commandos ayant servi sous les ordres de Priam. Il compte une bonne trentaine d'agents infiltrés dans toutes les couches de la société.

MARQUIS OVAR GODTER

Ovar Godter est le père génétique de Viramis. Les seuls à connaître ce secret sont Ovar et un certain Kylian Vesta, ancien médecin accoucheur d'un des centres de repeuplement de Keryss. Iram ignore complètement ce fait et reste persuadé qu'il descend de la famille Viramis. Il est âgé de 139 ans mais, grâce aux

manipulations génétiques et aux banques des corps, il en paraît à peine soixante. Profondément pacifiste, Ovar a tenté toute sa vie de convaincre Viramis de renoncer à ses plans de conquête. Malgré cela, il fera tout pour l'aider et utilisera ses considérables ressources pour éliminer tous ses ennemis. Il dispose de nombreuses relations dans tous les domaines. C'est un ami proche de Déméter, il connaît très bien l'Ambassadeur des Ombres et sait qui est Ashaana. Il est, de plus, à la tête d'un groupe de gens influents œuvrant pour la paix au fond des mers. Baptisée Océan, cette association dispose d'importantes ressources financières et d'une poignée d'agents.

Ambassadeur hégémonien sur Équinoxe depuis des années, Ovar y vit en compagnie de Landa, une très belle femme qui le conseille fréquemment. Il a également adopté une jeune fille stérile dans un centre de repeuplement : Ina. Malgré les rumeurs, Ina n'a rien à voir avec les services de renseignement hégémoniens.

PROFESSEUR SAUL

Âgé de 56 ans, c'est l'ancien directeur des recherches des services de l'amirauté. Il est loyal envers Viramis. Depuis le mois de Janvier, il dirige le service de recherche personnel du Haut-Amiral.

LES FAMILLES NOBLES

Les familles hégémoniennes sont nombreuses et puissantes. Et la plupart des nobles considèrent qu'ils devraient être les seuls maîtres d'Hégémonie. Même si de nombreux officiers dans l'armée sont nobles, il en reste encore beaucoup trop à leur goût qui sont de simples « roturiers ». Mais si la noblesse, dans sa grande majorité, se considère génétiquement supérieure au reste de la population, c'est paradoxalement grâce à elle que les principales réformes démocratiques ont été mises en oeuvre. Mais, ne nous méprenons pas, à de rares exceptions, la noblesse est proche du peuple pour deux raisons fondamentales. La première est politique : si le peuple se rallie aux grands idéaux des nobles, ces derniers n'en auront que plus de pouvoir. La seconde est beaucoup moins avouable. Certains nobles estiment que le peuple ne sert qu'à travailler et à alimenter les Banques des Corps. Pour eux, ce ne sont que des outils importants qui doivent être bien entretenus.

Bien entendu, il existe des rivalités entre les familles, qui sont généralement économiques, chacune d'entre elles contrôlant au moins une entreprise importante. Autre sujet de rivalité : le titre de Prince. Seules quatre familles peuvent le revendiquer : la famille Ebraer, la famille Castille, la famille Véréga et la famille Fédorick. Les autres nobles se rangent derrière l'une ou l'autre. Mais la force de la noblesse est de savoir s'unir pour atteindre un but commun : régner sur l'Hégémonie.

Une des principales revendications des familles est de ne plus être concernées par la doctrine de Repeuplement. En effet, les dynasties nobles sont édifiées artificiellement grâce à un système d'adoption qui tient plus de la corruption que d'autre chose. La sauvegarde des gènes d'une grande lignée échappe totalement à leur contrôle. Les nobles souhaitent donc pouvoir bénéficier de leurs propres centres de repeuplement, dans lesquels les reproductrices pourraient être inséminées artificiellement par des êtres génétiquement parfaits et leurs fœtus modifiés par l'ADN du Patriarche de la famille. Les enfants qui naîtraient ainsi, qu'ils soient stériles ou non, pourraient alors constituer les assises de nouvelles familles gardiennes d'un certain héritage génétique.

En règle générale, les familles nobles ne sont pas ouvertement hostiles au Haut-Amiral mais plutôt au système dans son ensemble. Elles acceptent l'arbitrage des Patriarches dont elles ne remettent absolument pas en cause l'existence.



<< GRAND AMIRAL VALASTOR_

FAMILLE CALASTA

Le Baron Calasta, assassiné sur Équinoxe en Août 567 (voir le roman de Philippe Tessier, *Opération Nemrod*), était le fils génétique du Duc Calasta, gouverneur de Bermude et créateur de la firme Plasma Tech. Les Calasta règnent sur Bermude depuis sa création. C'est une famille puissante alliée au Duc Fédorick. Elle compte une trentaine de membres (20 garçons et 10 filles) dont la moitié sont officiers dans la flotte hégémonienne ou à la tête de petites sociétés. Huit de ses enfants sont féconds. Le Duc choisit normalement un enfant par an dans un Centre de Repeuplement.

L'armée personnelle du Duc est estimée à environ 650 individus qui assurent principalement la sécurité de ses usines. La famille Calasta fournissant l'armée en matériel, elle dispose de tout le nécessaire pour équiper ses hommes. La résidence principale des Calasta est située à Bermude bien qu'ils possèdent des petites résidences un peu partout en Hégémonie, au Royaume de l'Indus et dans les États du Rift. Le Duc soutient sans réserve la lutte visant à donner le pouvoir aux nobles. Mais il est contre toute action violente pour atteindre ce but et respecte profondément le Haut-Amiral. C'est un homme intègre, ce qui n'est pas le cas de tous ses enfants dont certains sont les pantins du ministre de la Propagande, à cause de leurs déviances ou de leur participation à certaines entreprises criminelles.

FAMILLE CASTILLE

Le duc de Castille est le gouverneur d'Ozark. Il revendique haut et fort le titre de Prince. Âgé de 112 ans (il en paraît à peine 60) il milite pour que la noblesse règne sur la nation. Sénée Castille est baronne de la petite ville de Salini. Les Castille possèdent quelques usines et sites d'extraction. On murmure également que plusieurs membres du clan financeraient des réseaux de contrebande et quelques seigneurs du crime. Ozark est le fief de la famille. L'armée personnelle du duc est estimée à 3 000 individus.

FAMILLE DEL MAR

La famille Del Mar est une des plus anciennes d'Hégémonie. La baronne Bayha règne en maîtresse absolue sur la ville de Marcata dont elle est le gouverneur. Elle n'est pas la seule de sa famille à porter le titre de Baron mais, en tant que doyenne, c'est à elle qu'en revient la direction. Elle est particulièrement active dans le domaine minier et possède plusieurs sociétés d'extraction sur tout le territoire hégémonien et même à l'étranger. Elle est également à la tête des Industries Minières d'Hégémonie qui fabriquent notamment les foreuses Clyss et les torches de forage Hydro. On ne compte plus ses fermes d'hydro-cultures et ses sociétés de recherche agricole. C'est une femme particulièrement riche et extrêmement douée pour la gestion. Elle est même conseillère économique du Haut-Amiral. Elle se désintéresse allègrement de la lutte des classes et des problèmes intérieurs de l'Hégémonie ; elle laisse cela aux nombreux autres Del Mar qui sont politiquement actifs. Que la noblesse domine ou non, cela lui est totalement égal. Elle a beaucoup d'affection pour Viramis qu'elle aidera si quelqu'un tente de lui nuire.

Bien que tous ses enfants aient été adoptés dans des centres de repeuplement, elle les considère comme sa véritable descendance. Elle choisit généralement tous les bébés d'une même portée pour qu'ils grandissent entre frères et sœurs. Vinscenso et Loumiel sont les enfants adoptifs de Seya Del Mar, la sœur de la Baronne, dont l'antagonisme est célèbre en Hégémonie.

L'armée personnelle de la famille est estimée à 2 000 soldats dont 120 techno-hybrides. Cette milice protège Marcata et les stations de la famille situées en Hégémonie ou sur des sites d'extraction hors du territoire. La « famille » est composée d'une soixantaine de membres dont 3 portent le titre de baron et 17 celui de comte. Bayha est âgée de 123 ans (elle en paraît 90) et fréquente régulièrement les Banques des Corps malgré le profond dégoût qu'elle éprouve pour cela. La famille Del Mar est proche de la famille Fédorick bien que Bayha s'entende bien avec tout le monde.

FAMILLE EBRAER

La famille Ebraer est la plus puissante d'Hégémonie. Son Patriarche, Vaughn, est l'actuel Prince. Âgé de 139 ans (il en paraît à peine 60), il refuse depuis quelque temps de se rendre dans les Banques des Corps pour renouveler ses organes. Son clan possède d'immenses ressources industrielles dont des hauts-fourneaux, des usines d'extraction, des usines thermiques, des chantiers navals, des sociétés d'armement (notamment Crotale) mais aussi plusieurs laboratoires pharmaceutiques et de recherche génétique. Le gouverneur Yvan Ebraer dirige la cité de Floréa, Danéa Ebraer gouverne celle de Tanez qui est le fief de la famille. Plusieurs autres membres de la famille sont barons de petites villes hégémoniennes. L'armée personnelle des Ebraer est estimée à 16 000 individus dont plusieurs escouades de techno-hybrides (créés par la société Cadar qui leur appartient) et de commandos spécialisés.

Le Prince Vaughn est un individu sage mais tourmenté. Fécond, il n'a jamais accepté la politique de repeuplement et est véritablement obsédé par le désir d'avoir un enfant biologique avec la femme de son choix. Certains racontent qu'il aurait réussi à avoir plusieurs enfants avec des femmes qu'il cache dans une de ses nombreuses propriétés. Depuis peu, le Prince ne manifeste que peu d'intérêt pour la lutte pour le pouvoir alors qu'il était un des plus ardents opposants du gouvernement dont les objectifs étaient d'accorder plus de liberté au peuple. Aujourd'hui, il reste totalement neutre, ce qui n'est pas le cas de ses enfants qui dirigent aujourd'hui les affaires de la famille. Deux d'entre eux sont particulièrement intéressants.

Migail dirige la société de recherche génétique Cyrial. C'est un individu dénué de tout sentiment qui ne voit en l'homme qu'un sujet d'expérimentation. On le dit très proche des boucaniers et notamment de Voghn le Renégat. Il est particulièrement influent dans la caste des scientifiques et échange régulièrement des informations avec Cortex. Il se fiche éperdument de la noblesse et des titres. La lutte politique ne l'intéresse que si elle sert ses intérêts.

Mais c'est Paul Ebraer qui est certainement l'individu le plus dangereux de la famille. C'est un des fils biologique du Prince, élevé dans le plus grand secret avant de prendre la place d'un enfant adopté. Psychopathe, sadique, avide de pouvoir, il reste néanmoins le préféré de son père qui ferme les yeux sur ses multiples déviances. Paul est fou mais terriblement intelligent et, surtout, il bénéficie de la protection de son père. C'est un intouchable prêt à tout pour régner sur l'Hégémonie et sur le monde. Assassiner son père ne le gênerait pas outre mesure. Il est en contact avec presque tous les milieux criminels et surtout avec le ministre de la propagande. Les deux hommes se servent



<< PRINCE VAUGHN EBRAER >>

l'un de l'autre, sachant pertinemment qu'ils finiront par s'affronter. Paul a 36 ans et n'a jamais eu recours aux Banques des Corps. Sa mère est morte en le mettant au monde. Il vit actuellement sur Équinoxe, où il complète et donne libre cours à ses instincts bestiaux.

FAMILLE FÉDORICK

Troisième prétendant au titre de Prince, le duc Fédorick a pris le parti de soutenir le Prince actuel dans le but de revendiquer le pouvoir à la mort de Vaughn. En effet, ses espions l'ont informé de la démence de Paul mais aussi du fait que le Prince élevait des enfants en secret. Il compte bien se servir de ces informations le moment venu. Alan Fédorick est duc de Nox et sa concubine, Gertra, est duchesse de Guaméa.

La famille possède quelques exploitations d'hydro-culture et des mines d'extraction. Son armée personnelle est estimée à 4 000 hommes, répartis dans les nombreuses résidences du clan sur tout le territoire hégémonien.

FAMILLE TERRASTET

Vilma Terrastet n'est que baronne mais son influence rivalise avec celle de la famille Ebraer. Directrice de Nova, c'est une femme très intelligente qui se sert à merveille de son propre service d'espionnage et de ses charmes. Elle a ainsi sous sa coupe de nombreuses personnalités dont le gouverneur d'Ultar, qui lui est totalement acquis. Ses espions sont partout et sa puissance financière est immense. Son fief est situé à Ultar, une ville où sa famille règne en maîtresse absolue. Vilma est une manipulatrice avide de pouvoir économique plus que politique. Tous les membres de son clan lui obéissent aveuglément ou disparaissent. Sa milice est estimée à 700 individus mais ce sont tous des experts et de redoutables combattants. Les Terrastet contrôlent aussi une bonne partie du marché noir et des divers trafics de produits illicites et d'armement.

FAMILLE VÉRÉGA

Duc de Yucata, Mendric Véréga a les mêmes objectifs que le duc de Castille mais les deux hommes ne peuvent absolument pas se supporter. Ils sont rivaux dans la lutte pour le titre de Prince et sont prêts à utiliser tous les moyens pour atteindre leur but. La famille Véréga est importante, elle compte environ 38 membres, tous comtes ou comtesses, barons, baronnes et officiers dans l'armée. Son fief est la ville de Yucata. Ils y possèdent quelques centres de recherche génétique et pharmaceutique. Leur armée personnelle compte 3 000 individus.

FAMILLE VON DIEN

Cette maison soutient le régime en place ainsi que le Haut-Amiral Viramis. Traditionnellement, les Von Dien sont, en grande majorité, officiers dans l'armée hégémonienne. Le patriarche, l'amiral Ysar Von Dien, commande la 1^{ère} flotte, plusieurs de ses fils et filles adoptifs sont officiers dans l'armée souterraine, dans les commandos marins ou dans la flotte. Les Von Dien sont puissants à la Chambre des Amiraux et forment le cœur du mouvement soutenant le Haut-Amiral. Mais c'est aussi une famille ayant d'importants intérêts industriels. Les sociétés Vortex et Hades lui appartiennent. Elle possède aussi des sociétés d'extraction, dont une spécialisée dans les opérations de surface, et de nombreuses entreprises d'élevage.

Bien qu'aucun membre de la famille ne soit gouverneur d'une des grandes cités du pays, six d'entre eux sont barons de petites villes minières. Les Von Dien forment donc un clan très puissant et très réputé, qui gêne particulièrement ceux qui s'opposent au Haut-Amiral. Récemment, l'amiral Von Dien a même échappé à un attentat.

Les Von Dien possèdent de nombreuses exploitations et résidences dans le monde entier. Ils disposent d'une armée personnelle d'environ 7 000 individus et qui compte plusieurs frégates dans son dispositif. Leur fief est la petite ville de Cytarak. Il est à noter que les Von Dien ne soutiennent aucune des familles prétendantes au titre de Prince. Ils restent profondément attachés à la société hégémonienne telle qu'elle existe.

AUTRES FAMILLES

Il existe de nombreuses autres familles hégémoniennes (environ une centaine) dont les Callisti, les Destreillac, les Mélindor, etc. Toutes sont alliées à l'une ou l'autre des maisons les plus puissantes. Ces alliances varient de mois en mois.

LES MILICES PRIVÉES

Les milices des entreprises et des familles nobles sont nombreuses mais elles ne peuvent rivaliser avec les forces de sécurité officielles. Leurs membres sont moins bien entraînés et surtout, à part quelques exceptions, beaucoup moins bien équipés. Les miliciens sont souvent d'anciens membres des forces de sécurité, des mercenaires ou des criminels reconvertis. De plus, ces troupes peuvent facilement être corrompues.

F.A.S.S. ★ FORCES ACTION SÉCURITÉ SURVEILLANCE

Le F.A.S.S. est chargé de la sûreté nationale. C'est un organisme dont la tâche principale consiste à faire régner l'ordre sur le territoire hégémonien. C'est un instrument très puissant qui reste largement dévoué au Haut-Amiral.

SERVICES D'ACTION

SERVICE ANTI-ÉMEUTE CHOC

Le Choc est présent dans chaque ville. Ce service anti-émeute est rarement déployé mais, quand il intervient, la répression est sanglante. Sa fonction est de disperser le plus rapidement possible toute manifestation, émeute ou mouvement de foule mettant en danger la sécurité d'une station ou d'une ville. Ce service dispose de véhicules, de chiens créés dans des laboratoires mais, surtout, d'escouades de mutants particulièrement impressionnants. Les hommes du Choc utilisent rarement des armes à feu, ils préfèrent nettement les matraques, les armes choc, les lances d'incendie et les grenades lacrymogènes. Bien entendu, en cas de problème, plusieurs véhicules sont équipés de mitrailleuses lourdes.

SERVICE ANTI-TERRORISTE ONDE

Onde est chargé de traquer et d'éliminer toute menace terroriste et notamment Telma Tiltane. Ce service bénéficie d'importants moyens dont des groupes d'intervention bien équipés et bien armés. Mais sa faiblesse vient de son service de renseignement qui est mal équipé et trop bureaucratique pour être efficace.

FORCES DE MAINTIEN DE L'ORDRE - LA POLICE

Les trois quarts des effectifs du F.A.S.S. font partie de la police. Ce sont des forces de maintien de l'ordre tout à fait classiques.

SERVICE DES DOUANES

Le service des douanes est chargé de surveiller les frontières hégémoniennes et d'appréhender les trafiquants, les contrebandiers et surtout ceux qui tenteraient de fuir le régime hégémonien. Officiellement, les douanes travaillent main dans la main avec de nombreuses autres agences hégémoniennes comme l'Onde, le Prisme ou l'armée. Mais, dans les faits, les rivalités entre services empêchent toute opération concertée. Les douanes possèdent des navires, généralement des escorteurs ou des frégates, qu'ils utilisent pour arraisonner tout vaisseau suspect. Elles sont présentes également dans les ports commerciaux et dans les tunnels sous-marins reliant les villes entre elles.

SERVICE D'INTERVENTION SPÉCIALE - SCYLLA

Le Scylla est un service dont la priorité est de soutenir la police et la douane en cas de problèmes graves. Il bénéficie d'un matériel de pointe et ses agents reçoivent une formation comparable à celle des commandos.

PERSONNALITÉS

CROSS JIKERN

Directeur du service des douanes, cet homme est trop occupé à essayer de découvrir ce qui entre sur le territoire et ce qui en sort pour se mêler de politique. On l'accuse souvent d'être totalement corrompu par les contrebandiers mais c'est absolument faux. Il sait par contre que beaucoup de ses subordonnés touchent de l'argent pour fermer les yeux sur certains trafic. Âgé de 45 ans, il n'en paraît que 30.

CYNTHIA VÉMORIL

Directrice du service d'intervention spécial, Scylla, Cynthia est à la tête de petits groupes entraînés pour lutter contre certaines situations extrêmes, notamment les prises d'otages. Elle est relativement intègre et sa fidélité est acquise aux Patriarches. Âgée de 36 ans, elle en paraît 20.

EGNER VAULT

Directeur du F.A.S.S., Egner n'apprécie pas particulièrement le Haut-Amiral mais il est patriote et, surtout, il déteste le ministre de la Propagande ainsi que le Prisme. Egner est un homme dur et totalement intègre. Il déteste la corruption et aimerait bien mettre un terme aux agissements des seigneurs du crime sur le territoire hégémonien. Il trouve la politique du Haut-Amiral trop timorée. C'est un individu âgé de 56 ans qui considère les Banques des Corps comme une véritable monstruosité. Opinion qu'il ne crie naturellement pas sur les toits.

NÉOG LAVISH

Directeur du service anti-émeute, Choc, Néog est un tortionnaire particulièrement craint par l'ensemble de la population. Il dirige les brutes de son service anti-émeute d'une poigne de fer. La politique ne l'intéresse absolument pas. Il ne pense qu'à la répression. Âgé de 48 ans, Néog est un mutant atteint de Gigantisme. Avec une taille de 2,70 m et un poids de 155 kg (pour une Constitution de 24), sa seule présence suffit à calmer bon nombre d'excités.



<< EGNER VAULT_

OMA HERZEBERG

Directrice du service anti-terroriste Onde, Oma est très liée au Prisme et surtout à Karl Voil dont elle partage les points de vue bien qu'elle ignore sa trahison. Elle est donc, officiellement, opposée au Haut-Amiral. Son ennemie jurée est bien évidemment Telma Tiltane qu'elle n'a jamais réussi à appréhender. C'est, pour elle, une véritable obsession et toute autre considération est secondaire. Âgée de 47 ans, elle n'en paraît que 30.

PALEN GODER

Il dirige les forces de maintien de l'ordre, la Police. Palen est un fidèle des Patriarches et obéit aveuglément à leur représentant, le Haut-Amiral. Il ne se pose aucune question, se contentant d'exécuter les instructions qu'on lui donne. Froid, méthodique, il fait régner l'ordre dans les stations hégémoniennes et c'est bien là tout ce qu'on lui demande. Palen est âgé de 67 ans mais il n'en paraît que 40 grâce aux Banques des Corps.

LE POUVOIR DES PATRIARCHES_

LES PATRIARCHES

Les Patriarches ne sont autres que des Généticiens. Ils sont douze et, dans l'ombre, ils ont toujours manipulé le destin de l'Hégémonie. C'est un Généticien qui conseillait Olmon et Trenton. Quand, en 357, le Conseil de l'Élite nomma 12 représentants à la tête de la nation, ce fut encore sous l'influence des Généticiens. Ces Patriarches tombèrent très rapidement sous la coupe des véritables maîtres de l'Hégémonie qui les remplacèrent quelques années après.

Jusqu'en 567, les Généticiens ont pour chef un certain Lostéoss qui usurpe le titre de Créateur. Lostéoss n'est obsédé que par une chose : la manipulation génétique. Pour lui, le peuple hégémonien n'est qu'un gigantesque vivier dans lequel il peut puiser à volonté pour réaliser ses expériences. Il méprise totalement ceux qu'il considère comme des êtres inférieurs et n'envisage à aucun moment que quelqu'un puisse un jour défier le pouvoir des Généticiens. En 566, il ordonne au Haut-Amiral de réveiller les Soldats du Crépuscule, des êtres créés par son ennemi juré Cyrull. Lostéoss veut éliminer son rival et déverser sur le monde une armée de créatures qu'il est persuadé de pouvoir dominer. Malheureusement pour lui, la situation lui échappe : la guerre n'a pas lieu, les Soldats du Crépuscule sont anéantis et Cyrull le supprime.

Cyrull, le Créateur, est certainement le plus machiavélique et le plus complexe des Généticiens. Il reprend le pouvoir. Ses objectifs sont tout à fait différents de ceux de Lostéoss. Il sait que plusieurs factions très puissantes se livrent une véritable partie d'échecs dont l'enjeu est la domination de l'humanité. Pour lui, toute approche directe est vouée à l'échec. L'Hégémonie est un vaste royaume pourri par la corruption et sa priorité est de faire le ménage. Tout à fait conscient que le Haut-Amiral rêve de se débarrasser des Patriarches, au lieu de l'éliminer il choisit de le convaincre de s'occuper d'abord de la remise en ordre du pays avant d'engager un bras de fer avec lui. Cyrull sait qu'il ne peut pas tout faire à la fois. Il lui faut, entre autres, découvrir sous quels masques se dissimulent les six Généticiens renégats qui œuvrent dans l'ombre pour influencer sur le futur, que les Généticiens semblent partiellement connaître, mais aussi percer à jour les machinations des autres États et notamment celles de la République du Corail.

Cyrull sait également qu'un nouveau personnage risque de semer le trouble dans le futur. Ce mystérieux personnage n'est autre que lui-même, recréé par la science des Généticiens. Enlevé par Telma Tiltane puis accueilli par les Foreurs (une autre création du Généticien), le jeune Cyrull peut devenir un redoutable adversaire. Pire, Cyrull sait aussi que d'autres Généticiens vont naître dans les années à venir. Il est fondamental qu'ils ne lui échappent pas, cette fois-ci.

GÉNÉTICIENS / PATRIARCHES

Les onze autres Patriarches sont tous des Généticiens. Bien qu'ils soient potentiellement aussi puissants que Cyrull, ils ne complotent pas contre lui. Si, un jour, l'un d'entre eux cherche à prendre la tête du groupe, il défiera Cyrull ouvertement. En attendant, ils exécutent toutes les décisions du « dominant » sans poser la moindre question.

Ces Généticiens ont pour nom : Nellion le Concepteur, Masénia la Fondatrice, Vagarem le Penseur, Océanos le Visionnaire, Négalon le Conciliateur, Agarem le Sage, Varénia la Bienfaitrice, Scyllia la Génitrice, Loctoss le Conseiller, Siomed l'Inventeur, Lagastor le Compositeur.

GÉNÉTICIENS / RENÉGATS

Six Généticiens se sont opposés aux décisions du conseil et sont devenus des renégats. Ils se cachent sous différentes identités pour atteindre leurs propres objectifs. Il en existe six. Le seul que Cyrull ait clairement identifié et neutralisé est Lostéoss l'Usurpateur qui avait réussi à prendre la tête du conseil. Les cinq autres sont Ouvorgor le Manipulateur, Nisalia la Corruptrice, Faédron le Trompeur, Zenocar le menteur et Scion l'Infidèle. Cyrull soupçonne deux individus d'être l'un de ces renégats.

L'Ambassadeur des Ombres : ce mystérieux personnage qui aide les pirates pourrait très bien être Ouvorgor.

Vulrick le Fou : sous le masque de ce poète rendu fou par une exposition à un flux Polaris pourrait se cacher Scion. Si cela est vrai, Cyrull n'est pas persuadé que Scion sache qui il est réellement.

GÉNÉTICIENS / DESTRUCTEURS

Il existe six Généticiens Destructeurs. Ils sont endormis dans plusieurs dépôts cachés quelque part au fond des mers ou en surface. Cyrull fera tout pour qu'ils ne s'éveillent pas puisque ce sont les plus puissants des Généticiens et la folie qui les affecte les rend totalement incontrôlables. Ils se nomment Arishem le Destructeur, Galeshor l'Exécuteur, Nisheim le Rédempteur, Kali la Faucheuse, Vraméor le Procureur, Sygar le Saboteur.

Les Patriarches peuvent faire appel à différents groupes pour les aider dans leurs actions. Leur garde personnelle, la Garde Patriarcale, est décrite dans le chapitre consacré aux forces armées.

PRÊTRES DU TEMPLE

Cyani Thorn est le Haut-Maître du Temple. Il est totalement fidèle aux Patriarches, qu'il sert avec le plus grand zèle. Il ignore par contre qui ils sont véritablement et, s'il venait à le découvrir, il se rebellerait immédiatement. Cyani est un fanatique qui est prêt à n'importe quoi pour servir ses maîtres. Il considère les Patriarches comme des dieux et combattra avec le plus grand acharnement tous ceux qui les menaceraient ou iraient contre leur volonté. Sa principale fonction est de repérer tout ennemi des Patriarches au sein de la population et surtout de l'élite. Le Temple dispose de trois services spéciaux : les Protecteurs du Temple, qui sont des soldats chargés de garder les lieux saints ; les Adeptes de l'Ombre qui sont les espions de l'Ordre, infiltrés dans toutes les couches de la population ; les Supérieurs, des prêtres dotés du pouvoir de manipulation de la Force Polaris.

Tous les membres du Temple sont sélectionnés dès leur naissance et conditionnés pour être entièrement soumis aux prêtres et aux Patriarches. Ils n'existent donc aucun traître dans leurs rangs.

AU SERVICE DES PATRIARCHES

Les patriarches ont à leur disposition une petite milice privée et de nombreux services qui assurent leur sécurité et leur permettent de se tenir au courant de ce qui se trame au fond des mers. En voici un rapide aperçu.



LES ADEPTES DE L'OMBRE

Les Adeptes de l'Ombre sont les espions du Temple. Leur principale fonction est d'infiltrer les hautes sphères hégémoniques pour déjouer tout complot ourdi contre les Patriarches. Ce service dispose d'un matériel de pointe dans le domaine de la surveillance et compte environ 600 agents sur le terrain. Les Adeptes sont fidèles aux prêtres mais rien n'exclut la possibilité que des traîtres puissent se cacher dans leurs rangs bien que cela serait tout de même étonnant.

LES ASSASSINS

Ces individus ont été créés par Lostéoss à partir de fœtus manipulés dès la naissance. Ils sont tous identiques, ont une structure osseuse particulièrement légère, une petite taille, une faible constitution et ne savent pas parler. Ils sont produits en quantité industrielle par les Généticiens et ne sont rien d'autre que de la chair à canon. Ce sont des spécialistes des opérations commandos, des sabotages et des assassinats en tous genres.

LES ÉLUS

Les Élus qui sont accueillis par les Patriarches dans leur domaine finissent généralement dans leur Banque des Corps personnelle. Mais certains, les plus parfaits, sont entièrement conditionnés par les Généticiens et rejoignent la Garde Patriarcale ou sont mis en hibernation en attendant de les utiliser.

LA GARDE PATRIARCALE

Constituée d'Élus, la Garde Patriarcale est redoutée par tous car elle est formée des meilleurs éléments et dispose du meilleur matériel. Les Patriarches ont réuni 4 000 individus au sein de cette petite armée. Seuls 1 000 d'entre eux sont actifs, les autres dorment dans des cuves d'hibernation et peuvent être ranimés à tout moment. La garde n'est utilisée que dans la ville-paroi des Patriarches.

Produits de manipulations génétiques, les Élus de la garde sont des êtres presque parfaits qui, lorsqu'ils sont pris en main par les Patriarches, subissent de nouvelles améliorations les rendant encore plus redoutables. Ils sont totalement conditionnés pour obéir exclusivement aux Patriarches. Un Garde Patriarcal n'a pas d'émotion, c'est une machine de combat qui ne ressent ni douleur, ni regret, ni peur. La garde dispose d'armures de combat, de véhicules et de quelques navires de combat légers.

LES PROTECTEURS DU TEMPLE

Quelques Élus sont sélectionnés par les Prêtres du Temple pour devenir des Protecteurs. Ils ne sont pas plus de 2 000 et gardent les installations du Culte consacrées aux Patriarches. Les Protecteurs sont des spécialistes des armes blanches et notamment du bâton et ne sont pas sans rappeler les Ordonnateurs du Culte du Trident. Ils sont soumis à la volonté des prêtres du Temple et absolument pas contrôlés par les Patriarches.

LES SILENCIEUX

Ces étranges agents des Généticiens sont des individus manipulés génétiquement qui ont l'étonnante capacité de ne pas attirer l'attention. Grâce à des modifications morphologiques dont seuls les Généticiens ont le secret et à la greffe de phéromones d'oubli, de tels individus peuvent se trouver dans la même pièce que leur cible sans que cette dernière s'en rende compte. Les Silencieux sont peu nombreux et entièrement soumis aux ordres des Patriarches. Ils n'ont aucune volonté propre, aucun sentiment et ignorent la douleur, la peur et les remords. Ce sont de parfaits assassins et des agents de renseignement hors de pair. Au total, ces êtres ne sont pas plus d'une cinquantaine. Ils n'ont plus grand-chose d'humain et ce sont les yeux et les oreilles des Patriarches. Ils sont implantés par petits groupes à des endroits stratégiques comme Équinoxe, les capitales des grandes nations, l'amirauté et au sein même du Prisme. Les Patriarches ne peuvent en produire que quelques-uns par an car leur conception est particulièrement délicate et nécessite des spécimens humains tout à fait particuliers.

Tous les Silencieux sont équipés d'un système d'autodestruction qui s'active dès qu'ils perdent connaissance. C'est pour cette raison qu'ils ne dorment jamais mais entrent dans un état proche de la léthargie.

LES SUPÉRIEURS

Il n'en existe qu'une dizaine. Ce sont de rares spécimens capables de maîtriser la Force Polaris. Ils vivent dans le Grand Temple et sont en quelque sorte les armes secrètes des prêtres. Ils sont régulièrement soumis à des tests visant à comprendre parfaitement le phénomène Polaris afin de pouvoir le neutraliser ou le contrôler entièrement. En conséquence, ils ne quittent jamais le Grand Temple et n'ont jamais été employés à l'extérieur jusqu'à ce jour.

LE PRISME

Le Prisme est le redoutable cœur des multiples services spéciaux hégémoniens. Trop centralisé, il est devenu un organisme presque entièrement indépendant dont les dirigeants cherchent à dominer la nation. C'est un vaste réseau dont les ramifications plongent au sein de toutes les institutions et qui est doté d'une puissance considérable. C'est un véritable État dans l'État.

Pendant des années, on a cru que cette organisation était entièrement aux ordres du Haut-Amiral alors que ses membres complotaient et devenaient de plus en plus indépendants. Son directeur, Icatāi Lobeuls a établi tellement de dossiers sur les notables hégémoniens qu'il s'assure la coopération de bon nombre d'entre eux contre leur volonté. C'est un individu totalement intouchable, tout comme Karl Voil, le redoutable Ministre de la Propagande. Les deux hommes s'entendent d'ailleurs parfaitement, bien que leurs motivations secrètes diffèrent complètement.

SERVICES D'ACTION

Le Prisme, véritable État dans l'État, dispose de nombreux services d'action dont les plus connus et les plus importants sont présentés ci-dessous.

LA DIVISION REFLET

Composée des troupes d'élite de ce service, la Division Reflet est forte de dix mille hommes et possède des navires, des blindés et des armures de combat. C'est une armée d'élite qui peut être engagée sur n'importe quel théâtre d'opération. Bien qu'elle soit normalement placée sous les ordres du Haut-Amiral, elle dispose de son propre commandement. Les hommes de cette division sont des fanatiques dont la principale arme est la terreur. La Division Reflet est souvent utilisée pour mater des insurrections ou pour instaurer l'ordre hégémonien dans de nouvelles communautés. Quand elle intervient dans une ville, elle en prend entièrement le contrôle.

SERVICE ACTION DU PRISME - LE VECTEUR

Ce service se consacre aux opérations spéciales à l'étranger. Il assure aussi bien la logistique pour des missions de sabotage que le transport d'agents en territoire ennemi. Les hommes du Vecteur sont principalement employés pour des missions d'assassinat ou d'extraction d'agents et de matériel. Ils sont bien équipés et suivent la même formation que les commandos de l'armée.

SERVICE DE CONTRE-ESPIONNAGE - LE LYNX

Le Lynx a pour mission de débusquer et de traquer les espions des puissances étrangères. C'est un service disposant d'importants moyens. Ses agents ne sont pas des hommes d'action mais plutôt des fouineurs et des observateurs. Leur rôle consiste à repérer, pas à éliminer. La grande majorité de ses agents sont donc infiltrés dans toutes les couches sociales et dans tous les services où ils cherchent des anomalies.

SERVICE D'ESPIONNAGE - LE SECNET

Ce service est chargé d'assurer la logistique des nombreux espions hégémoniens à l'étranger et aussi d'implanter de nouveaux agents. Il recrute principalement au cœur même des populations des villes visées. Les individus au service du Secnet sont en grande majorité en mode « passif », c'est-à-dire que leur tâche principale est de se fondre dans la foule et de vivre comme n'importe quel autre citoyen. En cas de besoin, ces agents peuvent être « activés » pour des missions de sabotage, des assassinats etc.

SERVICE ISHTAR

La division Ishtar est chargée de tous les contacts avec le monde des forbans ainsi que de l'infiltration des différentes communautés. L'Hégémonie, de plus en plus souvent, emploie les confréries de manière indirecte. Utilisant toujours les services d'un intermédiaire, les Patriarches font faire leur sale travail par des pirates. L'objectif, à terme, du service Ishtar est de contrôler le plus de confréries possibles et d'être en position d'éliminer toutes celles qui n'auront pas fait le bon choix.

SERVICE POLITIQUE DU PRISME - L'IRIS

Le service politique du Prisme a pour mission de surveiller les officiels et les principaux officiers hégémoniens. Ce sont des conseillers politiques qui, en fait, ne font qu'espionner. En règle générale, tout ordre de première importance donné à une personnalité doit être confirmé par un ordre donné au conseiller politique. Ces individus ne sont guère appréciés des officiers qui les considèrent comme des parasites.

SERVICE DE LA PROPAGANDE HÉGÉMONIENNE

Le Service de la Propagande emploie un grand nombre de fonctionnaires dont la principale tâche est de vanter les mérites de l'Hégémonie auprès de la population mais aussi au cœur des cités étrangères. C'est donc avant tout un service de bureaucrates spécialistes de la manipulation et de l'information.

SERVICE DE RECHERCHE DE LA DISSIDENCE

Infiltrés dans toutes les classes sociales, les agents du service du S.R.D sont chargés de démasquer d'éventuels conspirateurs au sein même de la population. Véritables inquisiteurs politiques du peuple, ils écoutent les mécontents et tentent d'infiltrer d'éventuels mouvements subversifs pour les détruire de l'intérieur.

SERVICE DE RECHERCHE - ORDONNANCE

Cet important service de recherche est chargé de la mise au point des équipements spéciaux utilisés par les différents services du Prisme mais aussi de l'étude du matériel des puissances adverses. Plusieurs laboratoires se consacrent également à la recherche génétique, médicale, bactériologique, pharmaceutique, etc.

PERSONNALITÉS

CHANA DECKARD

Directrice du service de contre-espionnage, le Lynx, Chana est, en secret, une des plus fidèles partisans du Haut-Amiral. Bien qu'elle joue le jeu de Karl Voil et des autres directeurs de service, elle attend le moment opportun pour agir et pour fournir à Viramis toutes les informations dont il aura besoin pour se débarrasser des dissidents. Le Haut-Amiral ignore complètement que Chana est une précieuse alliée. C'est une jeune femme de 46 ans qui n'en paraît que 30 grâce aux Banques des Corps.

ICATAÏ LOBEULS

Le directeur du Prisme apprécie particulièrement Karl Voil. Il ignore tout des véritables motivations du ministre de la Propagande et reste persuadé d'agir pour le plus grand bien de l'Hégémonie. Icataï pense que seule l'Hégémonie est capable de restaurer l'ordre sur la planète et que la force est le seul recours. Il était très proche du Haut-Amiral jusqu'à l'échec de la Directive Exeter. Depuis, il le considère comme un traître. C'est aussi un ardent défenseur des droits de la noblesse et espère qu'un jour les grandes familles prendront le pouvoir. Le directeur du Prisme commande la Division Reflet, composée des troupes d'élite de ce service. Icataï est âgé de 86 ans mais n'en paraît que quarante, grâce aux Banques des Corps. Bien que les Silencieux soient des agents des Patriarches, certains, notamment ceux stationnés sur Équinoxe, font régulièrement des rapports au directeur du Prisme.

IMAÉA ROLLIN

La directrice du Service de Recherche de la Dissidence, est avant tout chargée de surveiller la population. C'est une tâche qui l'accapare tout entière et dont elle s'acquitte avec beaucoup de zèle. Elle

s'intéresse peu aux luttes politiques et aux rivalités de services préférant se plonger dans les rapports de ses nombreux espions implantés dans la population. Pour elle, le Haut-Amiral reste le maître de l'Hégémonie et elle, la gardienne de la pensée populaire. Bien qu'elle soit assez attirée par la doctrine de Guzman, elle demeure, pour l'instant, au service de la nation.

KARL VOÏL

Ministre de la Propagande, Karl est responsable du Service de la Propagande Hégémonienne et du Prisme. C'est un individu profondément retors dont la puissance est incommensurable. Il manipule ses subordonnés, les directeurs de ses différents services, avec une facilité déconcertante. Karl Voil n'est pourtant pas un homme de pouvoir et ne rêve absolument pas de dominer l'Hégémonie. Bien au contraire, il ne souhaite qu'une seule chose : semer le chaos dans cette nation qu'il méprise. Karl est un agent de la République du Corail, ou plutôt de certains puissants personnages de la République. Son but : affaiblir l'Hégémonie et la rendre totalement incapable de résister à une invasion. Cela implique à ses yeux d'abattre politiquement le Haut-Amiral et les Patriarches, sur lesquels il n'a aucune emprise. Karl Voil est un homme vicieux, à l'esprit particulièrement machiavélique. Il agit avec la plus grande prudence et couvre toujours ses arrières. Son jeu favori consiste à dresser les nobles et les amiraux les uns contre les autres. Il est âgé de 58 ans.

OGNOR KARCHAG

Directeur du service d'espionnage, le Secnet, il joue son propre jeu. Parfait opportuniste, il fait tout pour rester dans les petits papiers de chacun. Son seul but est d'être l'allié de la bonne personne si le régime devait changer. Il n'a aucune idéologie particulière. Il se contente de gérer au mieux ses services et de percer à jour les machinations des autres nations.

ONEGEL LOST

Directeur du service de recherche, Ordonnance, ce brillant ingénieur ne s'intéresse pas à la politique. Il est chargé de diriger tous les services de recherche du Prisme, qui sont nombreux. Le Prisme s'intéresse à tout, notamment à l'armement et à la génétique. Onegel est un individu passionné par son travail, tout le reste lui est égal. S'il devait y avoir un affrontement direct entre le Prisme et l'État, il y a de fortes chances pour qu'il se range du côté du Haut-Amiral. Il est âgé de 78 ans et n'a jamais eu recours aux Banques des Corps.

TOVEL GUZMAN

Directeur du service politique du Prisme, l'Iris, Tovel est un fou fanatique. Il considère le Haut-Amiral comme un faible et rêve d'une Hégémonie écrasant toutes les nations de l'océan sous sa botte de fer. Totalement paranoïaque, il voit des traîtres et des espions partout. Pour lui, même Karl Voil est suspect. C'est un individu particulièrement dangereux mais ses appuis politiques sont nombreux. Il est particulièrement apprécié des amiraux et des nobles rêvant d'imposer une dictature sanglante au fond des mers. Voil l'a nommé à ce poste peu après les événements de janvier 568, car il voit en lui le parfait candidat pour semer le chaos en Hégémonie. Ce qu'ignore Voil, c'est que Guzman n'est pas dupe. Ce petit bonhomme a plus d'un tour dans son sac. C'est un expert en manipulation, et il pourrait bien retourner la situation à son avantage et piéger Voil à son propre jeu. Tovel est âgé de 44 ans mais n'en paraît que 30 grâce aux Banques des Corps.

UVAR LATAN

Directeur du service Action du Prisme, le Vecteur, Uvar est entièrement tombé sous la coupe de Guzman. Il partage ses motivations et est tout aussi fanatique que lui. Uvar est un individu dangereux qui peut compter sur une grande partie de ses hommes. Il est âgé de 56 ans mais n'en paraît que 40 grâce aux Banques des Corps.

LES SEIGNEURS DU CRIME_

Peu d'organisations criminelles ont une influence déterminante sur l'ensemble du territoire hégémonien. En règle générale, elles régissent des quartiers, des ports ou au mieux une petite ville. Il existe cependant trois exceptions notables :

LIMOUSS KIT

Limouss Kit est un petit mutant sans âge, d'à peine 1,20 m. Sa spécialité est la contrebande. Il est tellement doué pour ça et son réseau est tellement efficace qu'à peu près tout le monde fait appel à lui au moins une fois dans sa vie. Il peut fournir n'importe quoi si on y met le prix. Il dirige des centaines de groupes de contrebandiers dans le monde entier. Ses prix sont assez élevés mais ses services sont toujours irréprochables. On le dit très riche et certains racontent qu'il aurait un véritable palais dans les bas-fonds de Rauxe où il collectionnerait des reliques du temps passé. Limouss est un génie de la mécanique et de l'électronique. Il se fiche éperdument de la politique et des affaires sociales.

SANDÉRA DITE « LA MÈRE »

La « Mère » est une jeune femme de 26 ans que tout le monde connaît sous l'apparence d'une vieille femme. C'est la plus grande narco-trafiquante du pays et son pouvoir en Hégémonie rivalise avec celui de Voghn. Sandéra hait particulièrement l'élite hégémonienne et surtout ceux qui fréquentent la Banque des corps. En effet, jeune fille des bas-fonds, elle a vu sa famille arrêtée et enfermée dans ces redoutables banques d'où personne ne ressort jamais. Elle s'est juré depuis de venger les siens. Elle vend donc ses drogues aux puissants afin d'en tenir le plus grand nombre sous sa coupe. Elle s'occupe aussi de trafic de produits pharmaceutiques qu'elle vend très peu cher aux pauvres et aux démunis. Par contre, elle ne supporte aucune concurrence et ceux qui se mettent en travers de sa route sont éliminés impitoyablement. Son surnom de « Mère » vient du fait qu'elle recueille un grand nombre d'enfants venus au monde clandestinement dans les bas-fonds. Elle n'est pas féconde et le regrette profondément. Son vœu le plus cher est de découvrir des moyens de vaincre le virus de stérilité.



<< SANDÉRA_

VOGHN LE RENÉGAT

Voghn est omniprésent en Hégémonie. Protégé par de nombreux notables et surtout par les sociétés pharmaceutiques et génétiques, on l'a laissé développer librement ses petits trafics dans toutes les villes hégémoniennes mais surtout à Yucata. En conséquence, ses hommes contrôlent une bonne part du marché noir et de la contrebande dans toutes les cités de la nation. Voghn dirige aussi plusieurs sociétés de recherche génétique et des laboratoires chimiques. Bien qu'il soit rarement présent sur le territoire hégémonien, ses lieutenants sont particulièrement efficaces.

LES SCIENTIFIQUES_

Les scientifiques forment une élite particulièrement soudée. Il existe peu de rivalités au sein de ce groupe réuni sous la direction du Superviseur Gordon Khéa. Ils ne soutiennent personne et ne servent que leurs propres intérêts. Ils se tiennent le plus souvent à l'écart de la société dont ils considèrent les membres (élite comprise) comme des sujets d'expérimentation. Pour eux, toutes les méthodes sont bonnes pour atteindre leurs objectifs, et ils ont souvent recours à des pirates ou des criminels pour obtenir ce qu'ils veulent. Les Patriarches observent cette caste avec attention grâce à leurs nombreux espions infiltrés parmi eux. Ils les considèrent avec perplexité et voient en eux une sorte de reflet de leur propre personnalité.

LES SERVICES

LES INQUISITEURS GÉNÉTIQUES

Les Inquisiteurs Génétiques sont les agents du Superviseur. Ce sont des individus bénéficiant de toute la technologie génétique d'Hégémonie. Sélectionnés pour leur pureté génétique et leurs capacités mentales et physiques, ils sont très proches des Élus et de l'idéal humain selon les chercheurs. Leur rôle est officiellement de traquer les déviants génétiques mais, dans les faits, ils n'ont pas énormément de pouvoir puisque des individus génétiquement impurs sont présents à tous les niveaux de la société. Ils ne sont pas plus d'une centaine et ils disposent d'une arme redoutable : les traqueurs. Ces êtres sont des humains dégénérés, plus proches des animaux que d'autre chose. Ils sont tous capables de détecter les anomalies génétiques. Ils sont généralement utilisés en tant que gardes et forment la milice privée des scientifiques. Toutefois, si leur mission est mandatée par les Patriarches en personne, aucune autorité en Hégémonie ne peut interrompre leur action. C'est arrivé très rarement mais quand cela se produit, le peuple entier tremble, même les puissants.

SERVICE DE DÉCONTAMINATION

Le Service de Décontamination dispose d'importants moyens pour lutter contre d'éventuelles épidémies. Armures de combat, véhicules blindés et commandos anti-émeutes, les hommes de ce service ont carte blanche pour régler définitivement tout risque d'épidémie. Mais la principale fonction de ce groupe est la détection de foyers épidémiologiques. Ainsi, plus de la moitié de ses employés (environ 8 000 hommes) sont des agents chargés de surveiller les installations sous-marines et la population. Les groupes d'intervention sont généralement constitués d'une quarantaine d'hommes mais qui, en cas d'urgence, peuvent faire appel aux services de sécurité pour les appuyer.

SERVICES DE RECHERCHE DE LA NATALITÉ

Les agents de ce service sont répartis en deux groupes : ceux qui sont implantés dans la société et ceux qui font partie du service action. Environ 6 000 agents se cachent au sein de la population et effectuent des rapports réguliers à leurs supérieurs. Ils n'ont aucun équipement

spécial et ne reçoivent qu'un entraînement succinct. Leur rôle est de débusquer toute personne féconde qui aurait échappé aux centres de Reppeuplement. Le service Action est composé d'une trentaine d'hommes bien entraînés qui interviennent pour mettre la main sur d'éventuels fugitifs. Ils sont implantés partout et cherchent tous les individus féconds qui se cachent. Ils se fichent de la nationalité de leur proie : toute personne féconde est arrêtée si elle ne bénéficie pas d'appuis suffisamment importants. Les visiteurs en Hégémonie ont donc tout intérêt à cacher leur fécondité. Les agents de ce service sont discrets et généralement rien ne les différencie des gens du milieu dans lequel ils évoluent. Ils disposent néanmoins de peu de moyens d'intervention. On les compare souvent à des criminels des bas quartiers.

LES PERSONNALITÉS

GORDON KHÉA

Le superviseur Gordon Khéa est le maître de la communauté scientifique d'Hégémonie. Il est un des seuls membres de l'élite à consulter régulièrement les Patriarches qui l'ont souvent qualifié, pour plaisanter, de Généticien qui s'ignore. Totalement partisan d'une société où seule l'élite génétique doit régner, Gordon œuvre pour éliminer tous ceux qu'il considère comme des déviants. Il sait que son pouvoir n'est pas encore suffisant pour faire tomber toutes les têtes mais il est patient. Son obsession est de réussir à créer un être parfait et de maîtriser la technologie de la greffe du cerveau qui pourrait lui permettre de changer de corps à volonté. Récemment, son attention a été attirée par les travaux de Cortex et de sa filiale hégémonienne. Il a dépêché plusieurs de ses espions pour savoir de quoi il retourne.

HAUT INGÉNIEUR LOND KERN

Lond Kern est à la tête du Conseil Scientifique. C'est un individu qui ne se passionne que pour la technologie. Il est très proche des industriels et de l'armée qui financent une bonne partie de ses recherches. Âgé de 139 ans, il n'a jamais eu recours aux Banques des Corps mais s'est fait implanter tellement d'organes artificiels qu'il est à peine humain.

VANÉA GALDO

Vanéa Galdo est la redoutable directrice de la natalité. C'est une femme totalement inhumaine dont la priorité est d'améliorer en permanence les techniques de fécondation pour que les femmes « produisent » plus d'enfants en une seule fois. Elle ne se soucie absolument pas de savoir si ces techniques sont supportables. Vanéa est issue d'une famille noble aujourd'hui disparue... en effet, la jeune femme a découvert que cette famille cachait des individus féconds. Elle a fait arrêter tous ses membres et a ordonné que toutes les femmes fécondes soient choisies comme cobayes de certaines expériences auxquelles elles n'ont pas survécu. Vanéa est âgée de 56 ans mais n'en paraît que 20. Son visage est angélique et nombreux sont ceux qui se laissent prendre au piège de son sourire.

AUTRES FACTIONS OU PUISSANTS

AGENTS DES AUTRES NATIONS

Les agents des pays ennemis ont beaucoup de difficultés à s'y retrouver dans ce panier de crabe. Ils ont aussi beaucoup de mal à échapper au Prisme qui, dans le domaine du contre-espionnage, est particulièrement efficace. Seuls quelques individus particulièrement

doués réussissent à s'implanter dans les hautes sphères de la nation. Les autres se font passer pour des citoyens de base et préfèrent glaner leurs informations au sein de la populace. On trouvera beaucoup d'espions dans les bas-fonds, parmi les contrebandiers et les barmen, mais ceux qui font partie de l'élite sont particulièrement discrets.

LES FOREURS

Le mystérieux peuple des foreurs après avoir observé un cessez-le-feu de quelques semaines, semble plus que jamais décidé à lutter contre tous les hommes et les hégémoniens tout particulièrement. Leur dieu, un bébé nommé Cyrull, leur est revenu depuis peu grâce à une certaine Telma Tiltane.

LES GOUVERNEURS

Les gouverneurs des villes hégémoniennes, notamment les ducs, sont souvent membres de puissantes familles mais ce sont certainement les moins politiquement actifs à l'échelle nationale. Ils préfèrent s'occuper de la gestion de leur ville et y asseoir leur pouvoir. Vous trouverez leur description dans le chapitre consacré aux villes hégémoniennes.

DUC OTTON

Le gouverneur de Keryss, président du Conseil des Communautés, est un fidèle du Haut-Amiral. Il n'est pas à la tête d'une famille mais il est assez influent dans la noblesse. C'est un ami personnel du Marquis Ovar Godter. Il est principalement préoccupé par la gestion de sa gigantesque ville mais il tente aussi avec acharnement de convaincre la noblesse d'apporter un plus grand soutien à Viramis dans ces temps de crise. Bien qu'il ne rejette pas l'idée d'une Oligarchie composée des grandes familles hégémoniennes, il est convaincu que ce n'est pas le moment de compliquer un peu plus la situation. Une minorité de nobles le considère donc comme le vulgaire laquais du pouvoir militaire, mais son ennemi le plus dangereux n'est autre que le ministre de la Propagande qui voit en lui un obstacle à ses plans. Le Duc Otton est âgé de 112 ans mais n'en paraît que 60 car il bénéficie d'un suivi particulier dans les Banques des Corps.

LES INDUSTRIELS

À l'instar des scientifiques, les industriels sont unis politiquement et soutiennent ceux qui peuvent leur apporter des crédits supplémentaires. Entre eux, ils ne se font pas de quartier et conspirent les uns contre les autres si leur domaine d'activité est semblable. La plupart suivent aveuglément la Baronne Terrastet.

LES MINISTRES

Champions de la corruption en tous genres, les ministres n'ont qu'un pouvoir très limité mais suffisant à l'échelle d'une petite ville. La plupart arrondissent leurs fins de mois en renseignant telle ou telle faction. Ce sont d'excellentes sources d'informations mais on ne compte plus le nombre de ministres emprisonnés, assassinés ou suicidés.

LA REBELLION

La rébellion en Hégémonie est dirigée par Telma Tiltane. C'est encore une petite organisation qui dispose de peu de moyens. Elle est constituée de gens issus des milieux défavorisés et, en grande majorité, ses membres sont tous fidèles aux Patriarches. Telma a longtemps été convaincue que les Patriarches étaient des êtres bons et entièrement dévoués au peuple. Depuis de récentes aventures, elle a découvert la terrible vérité mais ne sait toujours pas comment annoncer la chose à ses partisans.

La rébellion n'est pas aussi active dans toutes les villes d'Hégémonie. Et pendant la période durant laquelle Telma a disparu, elle a été presque inexistante. Mais, vers la fin de l'année 568, Telma revient sur le devant de la scène avec comme alliés : des foreurs !!! Inutile de dire que le petit groupe de rebelles va évoluer dans l'avenir et surtout attirer de plus en plus de monde si Telma se décide à révéler la vérité sur les Patriarches.

DOCTEUR LAMAR

Ami et confident de Telma Tiltane, ce responsable d'un Centre d'un Repeuplement a trahi. Ecoeuré par les manipulations génétiques, par la manière dont sont traités les femmes fécondes et les enfants, Lamar a rejoint la rébellion et a fui avec Telma Tiltane dans les profondeurs de la terre. Conditionné pour ne ressentir ni douleur ni sentiment, le docteur redevient peu à peu humain. Il est principalement chargé de veiller sur la santé de l'enfant Cyrull et de comprendre le métabolisme des foreurs.

TELMA TILTANE

La rebelle a dû fuir l'Hégémonie peu après s'être attaquée à un Centre de Repeuplement où elle a mis la main sur un enfant un peu particulier : une incarnation du Généticien Cyrull. Dans un premier temps, elle ne souhaite qu'une chose, le tuer, mais peu à peu, elle comprend qu'il peut incarner un formidable espoir s'il reçoit l'éducation adéquate. Après un séjour chez les foreurs qui vénèrent Cyrull (ce qui permet à Lamar et à Telma de survivre), la rebelle décide de regagner l'Hégémonie pour donner un nouveau souffle à la dissidence en partant sur de nouvelles bases. Cette fois, elle est soutenue par un clan de foreurs et dispose d'une arme extrêmement puissante : un enfant Généticien.



<< TELMA TILTANE _

LE SERVICE HECTOR

Le nouveau service secret aux ordres du Haut-Amiral n'en est pour l'instant qu'à ses balbutiements. Le Colonel Priam prend soin de ne recruter que des agents sûrs, totalement fidèles à Viramis. Pour l'instant, la puissance de ce service est très limitée et il ne dispose que d'une trentaine d'agents sur le terrain. Mais le Haut-Amiral espère bien qu'Hector remplacera le Prisme un jour ou l'autre.

LES SOLDATS DU CRÉPUSCULE

Les Soldats du Crépuscule sont des créations généticiennes découvertes dans un dépôt sur Fuego Libertad. Ces créatures, presque indestructibles, devaient être lâchées sur le monde au cours de la première vague d'attaque de la Directive Exeter. Le Haut-Amiral, ayant découvert que ces êtres étaient incontrôlables et pouvaient anéantir l'humanité, décida de les supprimer. Officiellement, ces choses ont été détruites, la plupart à coup de torpilles à plasma dans les navires qui les transportaient.

Cependant, plusieurs ont survécu. Un spécimen est gardé par Cyrull dans une base généticienne. Un autre a été dérobé par le Prisme qui le cache au plus profond d'une de ses installations secrètes. D'autres, une dizaine, n'ont pas été détruits par les tirs de torpilles à plasma et ont échappé aux patrouilles de plongeurs chargés de les achever. Ils dorment au fond des océans, attendant qu'un imprudent les découvre. Ces soldats ont peu de chances d'être retrouvés, les secteurs où leurs navires ont été détruits ayant été placés en quarantaine par les autorités compétentes.

Par contre, plusieurs de ceux qui ont survécu se cachent dans une grotte du Fossé de Java, à - 8 000 mètres. Leur chef, une créature portant le nom de Salya, s'est très rapidement affranchie du conditionnement hégémonien et a conduit ses « frères » et « sœurs » dans cet abri, à bord du navire marchand de Classe X dans lequel ils attendaient d'être lâchés sur la République du Corail. Ce que compte faire cette Salya est un mystère mais la récente découverte d'étranges cadavres en République du Corail laisse présager le pire.

Le Haut-Amiral Viramis sait qu'un des navires a disparu et met tout en œuvre pour que ses agents le localisent et le détruisent.

AUTRES PERSONNALITÉS IMPORTANTES

ALAN PENCOCK

Cet assassin employé par le Prisme sur Équinoxe est ce que l'on pourrait appeler un facteur-X, un grain de sable capable d'enrayer une machine, un élément totalement incontrôlable dont les actions pourraient avoir de lourdes répercussions. Trahi par les services hégémoniens, Alan a juré de se venger des Patriarches et des puissants d'Hégémonie. Le problème c'est qu'il en est fort capable. Expert dans l'art du déguisement, de l'assassinat et de l'évasion, c'est un homme froid et calculateur que rien n'arrête. Il est prêt à s'allier avec n'importe qui tant que cela sert ses intérêts. Mais attention ! Si vous croisez sa route, assurez bien vos arrières, il n'aime pas laisser de traces derrière lui. Alan est en Hégémonie peu après Janvier 568.

ASHAANA DE SALOMON

Fille naturelle de Viramis et de l'amiral Our, Ashaana rêve d'écraser l'Hégémonie. Sa confrérie, la Fraternité du Tigre, a donc implanté sur le territoire des Patriarches plusieurs bases secrètes. Ashaana souhaite dans un premier temps infiltrer ses hommes dans la société hégémonienne en contrôlant des groupes de contrebandiers et de criminels. Elle veut pouvoir approcher son père et sa mère pour les tuer de ses propres mains. Elle est en effet persuadée qu'ils l'ont abandonnée, ce qui est faux.

CROVIS L'IMPARTIAL

Agent hégémonien chez les pirates, Crovis a pour mission de les désorganiser et de déterminer quelles confréries pourraient être employées par l'Hégémonie. En tant que capitaine des Médiateurs, il bénéficie d'une place de choix pour agir dans l'ombre puisque les pirates lui témoignent la plus grande confiance. C'est un tueur froid et implacable, doublé d'un comédien hors pair. Il est intelligent et agit seul.

JESSICA MÉLINDROS

Jessica est une Janus du Culte du Trident sur Équinoxe, doublée d'une espionne au service de l'Hégémonie. Renseignant aussi bien le Prisme, le Haut-Amiral que les Patriarches, Jessica ne sert que son intérêt personnel. Elle n'aime pas trop vivre en Hégémonie et ne compte pas y retourner de si tôt. En tout cas, elle ne se mêle pas de la vie politique de son pays. Elle a une certaine sensibilité avec le Flux Polaris mais ne le contrôle pas. Elle doit donc porter en permanence un inhibiteur.



<< JESSICA MELINDROS_

MESLAR MAIN ROUGE

Ce pirate à la tête de la Fraternité Sanglante possède de nombreux alliés en Hégémonie ainsi que quelques bases secrètes. Depuis peu, il fuit un mystérieux adversaire qui veut le voir disparaître. Il s'est réfugié sur le territoire des Patriarches. Il est un des protagonistes de la campagne à paraître prochainement.

TELKRAN RALJIK

Le célèbre corsaire dispose d'un important réseau d'espions en Hégémonie. Il a même des agents au sein de l'amirauté. Persuadé que la menace des Généticiens viendra de la nation des Patriarches, il observe avec attention tout ce qui peut se passer dans ce pays.



<< TELKRAN RALJIK_

TRAVIS

Le Colonel Travis était un officier des commandos hégémoniens jusqu'à ce qu'il soit secouru par Telkran Raljik. Il est aujourd'hui le lieutenant du célèbre corsaire et combat à ses côtés. Possédant le don de manipuler la Force Polaris, c'est un individu précieux qui a participé activement à l'échec de la Directive Exeter. Sa principale préoccupation est de s'assurer que tous les Soldats du Crépuscule ont été détruits. Le Colonel Priam lui doit la vie et les deux hommes s'entendent très bien, bien qu'ils ne soient plus dans le même camp.

VÉRIRAMIS

Vériramis est l'historien le plus célèbre d'Hégémonie. On le dit proche des Patriarches. Il est le seul à pouvoir autoriser l'accès à certains documents « prohibés ». Ce personnage mystérieux apparaît très rarement en public et ses motivations sont mystérieuses pour tous. Il semble d'une neutralité absolue et ne se mêle d'aucune affaire, préférant observer et noter. Son âge et son histoire sont totalement inconnus.

<< VILLES ET STATIONS

« Keryss est certainement une des créations les plus monumentales du fond des mers. Imaginez une cité s'étendant sur des centaines de kilomètres, imaginez des villes-parois qui tapissent les falaises sous-marines, imaginez surtout un dôme de plusieurs kilomètres de diamètre qui illumine l'océan comme un phare étincelant. Cette cité témoigne de la grandeur de la nation des Patriarches. »

-- VÉRIRAMIS, historien_

KERYSS_

Latitude : 32° à 34° nord **Population :** 12 millions
Longitude : 63 à 67° Ouest **Population féconde :** 43%
Profondeur : -2560 à -3956 m **Population mutante :** 06%
État général : Variable
Niveau sismique : 1

Productions principales : multiples

Troupes et sécurité : Garnison de 2 millions d'individus dont 100 000 techno-hybrides, éléments de la 6^{ème} flotte hégémonienne, éléments de la Cohorte Pandore, stations de défense fixes et fluctuantes.

Type de communauté : Complexes, cités et villes-parois

PRÉSENTATION

Bijou de l'architecture hégémonienne, Keryss est certainement l'une des plus grandes villes du monde. Elle s'étend sur des dizaines de kilomètres, le long de la Chaîne Kelvin jusqu'au Canyon de l'Hudson. Les installations les plus lointaines placées sous la juridiction de la capitale hégémonienne se trouvent à 500 kilomètres du cœur de la ville. C'est une cité colossale dont le joyau est le célèbre Dôme de Keryss. Illuminant l'océan à des milles à la ronde, Keryss est une des plus grandes réalisations humaines avec Équinoxe et Azuria.

Les innombrables stations formant Keryss sont toutes reliées entre elles par des réseaux de métros aériens et souterrains mais aussi par de longs tunnels dans lesquels il est possible de se déplacer avec un véhicule personnel. La ville est d'ailleurs reliée à Bermude, Warton, Ultar, Tanez et Crinée par des tunnels de communication

COÛT DE LA VIE

La ville est tellement vaste que l'on y trouve de tout, à tous les prix. Les endroits les plus chers sont, bien entendu, le Dôme et les complexes situés au pied de la ville-paroi des Patriarches.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

Les femmes de Carnégie : Une légende raconte qu'un noble, un certain Carnégie, refusa la politique de Repeuplement et se réfugia dans les sous-sols de Keryss avec ses trente femmes. Il y engendra des dizaines d'enfants. Les descendants de Carnégie vivraient encore dans les sombres bas-fonds de Keryss, mais ne seraient plus tout à fait humains. On dit aussi que l'on entend parfois dans les coursives, l'écho des pleurs de ses bébés et les lamentations de ses femmes.

Les tombeaux des Généticiens : Beaucoup pensent que la dernière demeure des Généticiens se trouve en plein milieu de la Plaine Abyssale d'Hatteras et que leurs spectres hantent certaines mines de la région. De nombreux aventuriers se sont lancés à la recherche de ces tombeaux qui doivent contenir des trésors fabuleux. Beaucoup sont revenus bredouilles, d'autres n'ont jamais réapparu.

KERYSS ▼ LE DÔME DE KERYSS

DESRIPTIF

Le dôme est une véritable œuvre d'art. D'un diamètre de 12 kilomètres, il s'élève à 600 mètres de hauteur en son centre. En cas d'attaque, il peut être recouvert d'un volet de nano-acier presque indestructible. Ce volet fonctionne selon le principe des armures moléculaires et paraît naître du néant. Il est peu probable que l'Hégémonie dispose d'une technologie suffisante pour avoir créé un générateur aussi puissant. Il est donc plus que vraisemblable que les hégémoniens ont mis la main sur une machine Généticienne capable de ce prodige, qui doit être enfouie dans les profondeurs de la cité dans un endroit bien gardé. La surface intérieure du dôme peut projeter des images de ciel bleu ou de nuit étoilée, ce qui permet de reproduire les conditions de vie de la surface. Si l'on ajoute à cela des générateurs d'air pour simuler le vent, l'illusion est complète.

Le dôme est surveillé en permanence par des centaines de drones et des postes de contrôle capables de localiser le moindre problème et d'intervenir très rapidement.

La ville est vaste et abrite en permanence un peu moins d'un million de personnes. Elle est constituée de quartiers à l'architecture inspirée des cités de la surface. Les maisons les plus basses se trouvent à la périphérie et plus on s'approche du centre, plus les immeubles sont hauts. La tour du Haut-Amiral se trouve au centre et culmine à 400 mètres. Les architectes ont voulu reproduire des styles de constructions différents, et on trouve donc des habitations modernes mais aussi des petits pavillons, des demeures victoriennes, des constructions de style asiatique, etc. Des forêts, des parcs et des lacs artificiels ont été aménagés un peu partout. On y trouve une faune et une flore uniques recrées dans les laboratoires génétiques hégémoniens. Il est donc possible d'y voir des oiseaux, des chiens et, dans certaines demeures de l'élite, des chevaux.

Le Dôme de Keryss est ouvert à tous mais la sécurité y est particulièrement renforcée. Les mendiants et les exclus en sont totalement bannis bien que certains arrivent à pénétrer en ville et espèrent y trouver un havre de paix. Les hôtels, bars et centres de loisir sont très chers. Les rues sont spacieuses et agréables. La ville est sillonnée par un réseau de métros souterrains mais aussi par des routes réservées aux véhicules électriques. La circulation est très réglementée et fluide, peu de personnes étant autorisées à posséder leur propre véhicule. Seuls les officiels, les gens riches et les visiteurs ayant loué une voiture jouissent de ce privilège. Il y a quatre grandes avenues dans le dôme, qui se rejoignent au pied de la tour du Haut-Amiral. Ces artères sont larges et bordées de drapeaux hégémoniens et de statues martiales.

Le dôme est organisé en secteurs circulaires. Le secteur central de la ville abrite la tour du Haut-Amiral, celle du gouverneur mais aussi les principaux bureaux des ministères et le quartier général du Prisme. Il est surveillé par l'élite de l'armée hégémonienne, la Cohorte Pandore. Tout autour, dans le deuxième secteur, on trouve le centre d'affaires avec les bureaux des grandes sociétés de ce monde.

Le troisième secteur est constitué des ambassades des grandes nations et du sanctuaire principal du Temple. Le quatrième secteur englobe le quartier commercial et touristique ainsi que les habitations des citoyens de deuxième classe. On y trouve également le centre de commandement du F.A.S.S.. Enfin tout le cercle extérieur de la ville regroupe les grandes demeures des gens fortunés, avec jardins et fontaines, les Centres de repeuplement, les hôpitaux et cliniques, les Banques des Corps, etc.

Le palais du gouverneur est un grand bâtiment extrêmement luxueux, situé dans le quatrième secteur extérieur, au sud. Il jouxte le Conseil des Amiraux, une grande enceinte calquée sur le sénat romain. La Chambre des Nobles se trouve dans le même secteur, mais au nord du dôme.

Le secteur souterrain : La ville sous dôme de Keryss dispose également d'un important réseau souterrain, principalement occupé par les machineries, les postes de sécurité, les différents bureaux de l'amirauté (dont le centre de recherche), etc. Cette zone souterraine compte des dizaines de niveaux et s'enfonce sur environ 250 mètres. Le dernier niveau est réservé aux services de lutte contre les foreurs. On y trouve une usine de réparation pour les véhicules souterrains, une garnison et le centre de commandement stratégique de la guerre contre les foreurs. Des tunnels partent dans toutes les directions pour relier les différents secteurs militaires.

De nombreux exclus et mendiants se réfugient dans les énormes complexes des machineries d'où il est très difficile de les déloger.

On peut se rendre dans la ville sous dôme de différentes manières. Il est possible d'emprunter un des trente tunnels de communication reliant le dôme au reste de la ville. Dix de ces tunnels sont au-dessus du sol et recouverts de verre moléculaire, les autres sont souterrains. Ils débouchent tous dans une station de transit où la douane et les services de sécurité sont particulièrement vigilants. On peut circuler dans ces tunnels avec un véhicule personnel, qui devra rester dans la station de transit, ou dans un train rapide.

Il est aussi possible de s'y rendre à bord d'un des nombreux navires faisant la navette entre les docks de la ville sous dôme et les docks situés à la périphérie de la mégapole. Pour approcher de la ville sous dôme avec son propre navire, il faut disposer d'une autorisation spéciale provenant du commandement militaire et du Prisme.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

CRYUS KER 34 677

C'est un trafiquant notoire dont l'organisation est présente dans toutes les zones de transit permettant d'entrer dans le dôme. Il peut fournir du matériel à ceux qui en ont besoin mais aucune arme lourde et surtout pas d'explosifs. En effet, Cryus a beau être un trafiquant, il aime sa patrie, la ville sous dôme et la tranquillité qu'il y trouve.

LES EXCLUS

Ce groupe d'indésirables vit dans l'énorme complexe des machineries situé sous la ville. Insaississables, les Exclus vivent de rapines mais il leur est arrivé quelquefois de tuer ou d'enlever des gens. Certains affirment qu'ils sont anthropophages.

FAMILLE COREANYS

Les Coreanys forment un des clans les plus connus de la ville. C'est une famille fidèle au Haut-Amiral qui se rend souvent dans sa luxueuse propriété à l'est de la ville. Sendar Coreanys est respecté par la population et s'occupe principalement d'améliorer sans cesse les conditions de vie dans la cité sous dôme.

FAMILLE GODTAR

La famille Godtar a la sinistre réputation de posséder sa propre Banque des Corps qu'elle alimenterait en faisant enlever des citoyens de seconde classe ou des visiteurs. Ainsi, certains pensent que le groupe criminel les Faucons, spécialisé dans les enlèvements, serait financé par la comtesse Camillia Godtar, une proche du Ministre de la Propagande.

LIEUTENANT PEARL

Ce spécialiste en géopolitique des services de l'amirauté est un des espions de Telkran Raljik. On le trouve souvent dans les bars militaires de la ville et il aide quelquefois des dissidents en difficulté. Le S.R.D. l'aurait dans son collimateur depuis quelque temps, il se montre donc extrêmement prudent.

LES PRÊTRES DU TEMPLE

Le Temple est très puissant dans la ville sous dôme et ses prêtres y sont nombreux. On les voit souvent arpenter les rues par groupes de quatre, pour entendre les doléances de la population ou sermonner des individus dont l'attitude leur paraît choquante. Ils ne font aucune différence entre les habitants et les visiteurs. On se souvient même d'une altercation entre l'ambassadeur de la Ligue Rouge et une escouade du Temple, qui avait bien failli se terminer en incident diplomatique.

RYANA KER 34 555

Directrice du centre de loisir le Quanda, dans le secteur commercial, Ryana est une ancienne prostituée mais aussi un agent de Telma Tiltane. Elle propose toutes sortes de divertissements dans son établissement, de la cuve à hyper-respiration à la prostitution en tout genre, en passant par des spectacles plus ou moins osés. Elle connaît beaucoup de personnages influents, mais elle est étroitement surveillée par le Prisme.

SERVICES DE L'HYGIÈNE

Les services de l'hygiène sont omniprésents dans le dôme. Leurs membres ont le droit de contrôler à tout moment le bon état de santé de la population. Ils patrouillent régulièrement dans les rues et peuvent arrêter toute personne ne respectant pas les règles élémentaires de propreté : uriner sur un mur, jeter un déchet par terre, etc.

TOLDOR KER 01 001

Toldor est le seul improductif toléré dans la ville. Né la première année de ce siècle et dans la première portée d'un Centre de repeuplement qui venait de s'ouvrir, le Haut-Amiral en personne l'a nommé citoyen à vie du dôme après qu'il eut sauvé la comtesse Jessica Fadrick, amie personnelle de Viramis. Toldor connaît la ville sur le bout des doigts, il en sait beaucoup sur les machinations des uns et des autres. Il aime parler avec des visiteurs et leur raconter le pourquoi et le comment des choses. Le Prisme l'a déjà averti à maintes reprises que, malgré ses appuis, il ferait mieux de ne pas trop parler et d'éviter de critiquer trop ouvertement les autorités et l'élite du pays.

VERNE CALLIENTCO

Employé par le Ministère des Affaires Publiques, Verne a des accointances avec le marché noir. Il est l'un des seuls qui soit capable de fournir de « vraies/fausses autorisations » d'entrée dans la ville sous dôme. C'est un individu particulièrement astucieux dont le Prisme ne soupçonne même pas les actes.

ENDROITS NOTABLES

L'Arène : Située au nord du secteur commercial, l'Arène peut accueillir plusieurs milliers de personnes. Elle sert pour des combats de gladiateurs, des tournois de power-ball mais peut aussi être transformée en arène aquatique pour des affrontements sous-marins ou des matchs de Water-ball.

Le bar du Dôme : Ce bar du secteur commercial est principalement fréquenté par les officiers et la noblesse, bien que tous les visiteurs étrangers y soient les bienvenus (tant qu'ils savent se tenir). En revanche, les citoyens de seconde classe sont priés de passer au large. Le bar est tenu par un certain Irwin KER 40 987, spécialiste dans l'art de jouer les carpettes.

Le bar Union : C'est le bar le plus fréquenté par les visiteurs et le personnel des ambassades, mais aussi par le Prisme qui y assigne en permanence certains de ses agents. La propriétaire, Erma KER 42 511, est une ravissante jeune femme qui serait une amie personnelle de Sendar Coreanys.

Centre des Élus : Situé dans le plus beau parc à la périphérie de la ville, le Centre des Élus est interdit au public. D'ailleurs, tout

le monde évite le secteur pour éviter d'être remarqué par un Élu. Le Centre est protégé par les Inquisiteurs Génétiques.

Cortex : Cortex possède une magnifique succursale dans le quartier des affaires. Cette société dispose aussi d'un laboratoire secret dans les sous-sols de Keryss et d'autres annexes dans le complexe sous-marin et dans les villes-paroies.

Hôtel des Généraux : C'est l'hôtel le plus cher de la ville qui propose des suites de 180 m² pour la modique somme de 160 000 sols la nuit. Le service y est impeccable et la sécurité à toute épreuve grâce à une milice privée particulièrement efficace. L'établissement appartient à la famille Dentsa et accueille principalement des citoyens de première classe.

Mausolée des Héros : Cet imposant bâtiment de verre et de pierre a été érigé à la gloire des héros hégémoniens. Il est situé à l'ouest du secteur commercial et est ouvert à tous.

Place de la Victoire : C'est la place au centre de laquelle se dresse la tour du Haut-Amiral et où convergent les grandes avenues. Elle est décorée de grandes statues, de fontaines et de drapeaux hégémoniens. La place peut être isolée par un grand mur circulaire de plastiane jaillissant du sol en cas d'émeute.

La Place du Temple : Située en face du Temple, la Place du Temple accueille les fidèles lors des cérémonies dédiées aux Patriarches. Douze écrans géants sont installés au-dessus des douze statues des Patriarches. Il arrive que ces écrans s'animent et que les seigneurs d'Hégémonie s'adressent personnellement à la foule.

Le Temple : Le sanctuaire du temple se dresse au beau milieu d'un parc dans le troisième secteur. C'est un bâtiment imposant, tout en pierre, d'architecture gothique, d'aspect plutôt inquiétant.

Le Tonnerre : Ce bar populaire est principalement fréquenté par les citoyens de seconde classe du dôme. C'est une des cibles privilégiées des prêtres du Temple qui s'y rendent fréquemment pour faire la morale au « bas-peuple ». Son propriétaire, Dordor KER 34 663, est un joyeux personnage au service du F.A.S.S, ce qui peut expliquer qu'il prenne la liberté, de temps en temps, de proposer à ses clients certains produits illicites.

Université militaire : Elle s'élève à l'est du premier secteur du dôme et forme les futurs officiers de la marine et de l'armée souterraine. C'est une véritable ville dans la ville, avec ses propres restaurants, bars et habitations.

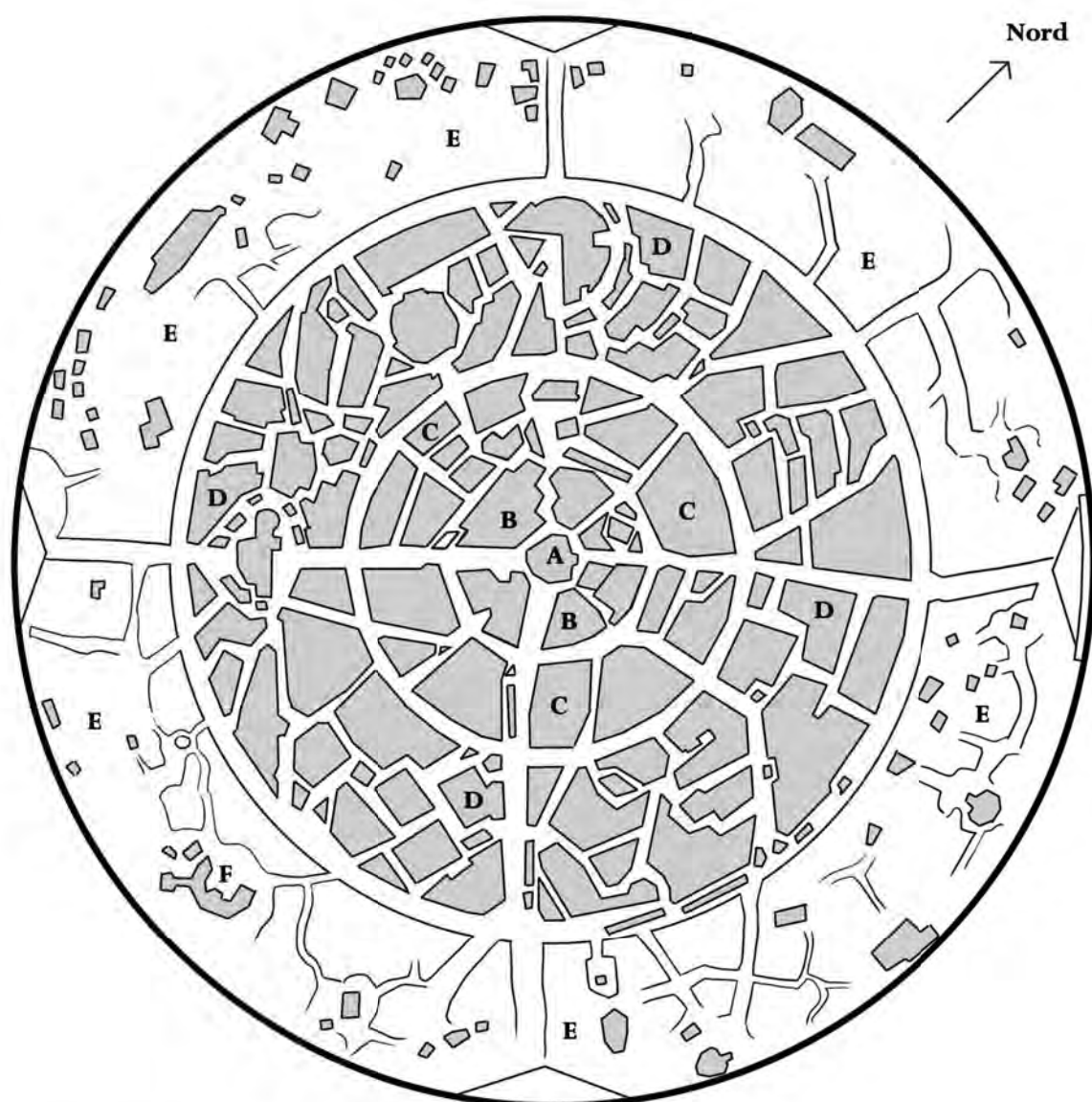
KERYSS ▼ LA VILLE-PAROI DES PATRIARCHES

DESSCRIPTIF

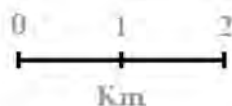
Dominant le dôme de Keryss, la ville-paroi des Patriarches a été construite sur le flanc du Canyon de l'Hudson. Elle comprend deux vastes niveaux. Le premier est réservé aux membres de l'élite et le second aux Patriarches et à leurs services personnels.

Le premier niveau est constitué d'une grande salle de réception donnant sur les eaux grâce à une gigantesque baie vitrée. On y trouve aussi des salles de bal, des restaurants luxueux, les plus grandes banques des corps d'Hégémonie, des hôpitaux pour l'élite et des salles de réunion. Quelques familles puissantes et le personnel d'entretien vivent ici. Seuls les visiteurs de marque peuvent espérer être invités dans ce véritable palais où tout est conçu dans la démesure. La sécurité y est assurée par la Garde Patriarcale et par des prêtres du Temple.

On ne peut accéder au second niveau que par trois ascenseurs sévèrement gardés ou par deux sas extérieurs, l'un conçu pour des véhicules de transport, l'autre pour des plongeurs. Ces sas sont extrêmement bien protégés. Le second niveau abrite les appartements privés des Patriarches. C'est un véritable bunker à l'abri de toute attaque pouvant venir des foreurs. Les Patriarches disposent ici de leurs propres installations et n'y accueillent que de rares élus. Les seuls qui sont autorisés à résider à ce niveau sont les membres de la Garde Patriarcale, les Assassins et les Silencieux.



LE DÔME DE KÉRYSS_



- A • Secteur central
- B • Centre d'affaires
- C • Ambassades et sanctuaire principal du Temple
- D • Quartier commercial et touristique, habitations (2^{ème} classe)
- E • Cercles extérieurs, forêts, parcs, quartier des privilégiés
- F • Palais du gouverneur



Un seul tunnel sous-marin relie la ville-paroi au dôme de Keryss. Il est particulièrement bien protégé et réservé au seul usage des personnalités, notamment du Haut-Amiral. On peut aussi avoir accès à la ville grâce à son unique dock d'accostage surveillé par la Garde Patriarcale.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

FAMILLE FÉDOR

C'est une des seules familles résidant dans la ville des Patriarches. Elle est chargée d'organiser de somptueux bals et de diriger le personnel de service. Cette famille, comme toutes celles qui vivent ici, a été entièrement créée par les Patriarches à partir des Élus qui leur ont été envoyés. Tous ses membres sont parfaits et sont les symboles de la pureté génétique. Mais ce ne sont que des êtres sans âme, des marionnettes manipulées par les Généticiens : ils forment une sorte de cour artificielle.

LES SILENCIEUX

Ceux qui sont affectés au premier niveau de la ville-paroi sont chargés de surveiller les invités. Ils se montrent encore plus discrets qu'à l'ordinaire et rares sont ceux qui ont réussi à remarquer leur présence. Ce sont les yeux et les oreilles des Patriarches.

YVON KER 23 567

C'est le seul homme de confiance des Patriarches. Il est chargé de gérer la ville-paroi, d'organiser les visites et de superviser les services d'entretien. C'est un individu totalement froid, presque une machine, qui obéit aveuglément aux directives de ses maîtres. Il reçoit personnellement tout nouvel arrivant avec qui il se montre courtois, quel que soit son rang.

KERYSS ▼ LES AUTRES VILLES-PAROIS

DESRIPTIF

Les autres villes-parois de Keryss s'étendent sur des kilomètres le long de la Chaîne Kelvin et comptent plus de 8 millions d'habitants. Il faut environ 4 heures en métro aérien pour traverser toutes les villes-parois de Keryss. Elles sont bâties sur plusieurs niveaux et sont semblables aux autres cités de ce type. Les plus grandes peuvent comporter six niveaux souterrains et douze au-dessus du sol, culminant à environ 200 mètres de haut. Elles sont creusées peu profondément dans la falaise sous-marine (à peine 100 mètres pour les plus importantes) mais sont très étendues en largeur. Toutes les villes-parois ne sont pas adjacentes les unes aux autres, il peut y avoir des kilomètres entre elles.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

ADJOINTS DU GOUVERNEUR

Les cités-parois de Keryss comptent 50 secteurs de la taille d'une petite ville. Chacun d'entre eux est administré par un adjoint du gouverneur. Ces adjoints sont souvent des nobles ou des gérants de sociétés privées. Notons, par exemple, que le 26^{ème} secteur est sous le contrôle de Cortex, par l'intermédiaire d'un des membres de son conseil d'administration, Malguson Filiadren, membre d'une grande famille hégémonique.

URON KER 41 567

Ce champion de Water-ball vit dans le 24^{ème} secteur. C'est un héros national bien qu'il ne soit ni noble, ni soldat. Ses exploits dans les stades aquatiques des villes-parois sont connus de tous.

VÉGA LE MARCHAND

Cet individu est assez populaire dans les villes-parois, car c'est non seulement un marchand itinérant allant de secteur en secteur vendre ses produits, mais c'est aussi un formidable conteur qui informe la population de ce qui se passe dans les autres quartiers de la ville mais également dans les autres communautés du monde sous-marin. Quand il arrive dans un endroit, il pose son éventaire et se met à discuter avec tous ceux qu'il croise. La foule s'assemble alors autour de lui et écoute avec attention tout ce qu'il raconte. Véga ne gêne absolument pas le Prisme puisqu'il se contente d'informer sans jamais prendre parti. C'est pourtant un remarquable faussaire qui vend de faux I.D. et de fausses autorisations de séjour sur le territoire mais, ça, les forces de sécurité l'ignorent. Véga est aussi en relation avec de nombreux contrebandiers et pirates.

ENDROITS NOTABLES

Atelier de l'Aube : Situé dans le 50^{ème} secteur, c'est le plus grand atelier de Keryss. Il peut accueillir en cale-sèche des navires de plus de 200 000 tonnes. Les services rendus sont de très haute qualité grâce à un personnel qualifié et à du matériel de premier choix. La société emploie 8 000 personnes dont la grande majorité arrondit ses fins de mois en faisant de la contrebande.

Bar l'Enclume : Ce bar du 2^{ème} secteur était, jusqu'au 20 Août 567, tenu par un certain Brenton. Il servait de couverture aux agissements de Telma Tiltane qui avait un camp de base dans les grottes, derrière le bar. Le Prisme a mis un terme à tout cela. Le bar a été fermé pendant trois semaines puis rouvert mais avec un nouveau propriétaire, un certain Lisuk KER 43 591, un agent du Prisme qui attend avec impatience les hommes de Telma qui ne seraient pas au courant du changement.

Hôpitaux, cliniques et services d'hygiène : Il y en a partout. Les hôpitaux sont souvent réservés à certaines classes de la population. La santé n'est pas un problème majeur dans la mégapole de Keryss.

Hôtel d'Hégémonie : Cette chaîne d'hôtels est la plus connue d'Hégémonie. Elle dispose de 120 hôtels dans les villes de Keryss, qui proposent des tubes mais aussi des chambres moyennes. La société gérant cette affaire est dirigée par la famille Quederac. Certains racontent que ces hôtels sont truffés de micros et de caméras installés par le Prisme.

KERYSS ▼ LES STATIONS COMMERCIALES

DESSCRIPTIF

S'étendant à perte de vue sur le Plateau des Bermudes, au pied des villes-parois de la Chaîne Kelvin, les stations commerciales regroupent une population d'environ 3 millions de personnes. Ce sont des structures basses de deux ou trois niveaux, aux coursives étroites et aux plafonds bas. Les stations commerciales sont constituées de 45 complexes reliés entre eux par de nombreux tunnels de communication. On peut s'y déplacer en utilisant l'important réseau de métros souterrains ou en accostant dans un hangar. Chaque complexe est désigné par un nom et un numéro. On peut citer par exemple le complexe Ventura AZ 34. Au centre de chacun se trouve une tour de contrôle du trafic sous-marin.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

LE CARTEL ROUGE

Le Cartel Rouge est un vaste réseau de trafiquants qui a mis la main sur les docks des stations sous-marines. Les autorités soupçonnent certains pirates de se dissimuler sous le masque de ses mystérieux dirigeants. On estime que 25% des dockers font partie de cette organisation.

STEW

Ce trafiquant fréquente les niveaux souterrains des stations sous-marines mais ne s'aventure jamais dans les Zones Rouges. On le trouve le plus souvent au Roccorail, un bar situé au niveau -2 du complexe Exelir ZR 42. Il peut obtenir à peu près n'importe quel matériel pourvu qu'il soit bien payé.

UNION DES OUVRIERS DE L'OXYGÈNE

C'est un des seuls syndicats hégémoniens, mais son importance est telle que même le Prisme hésite à agir contre lui. Il est, en effet, composé de tous les ouvriers spécialisés dans l'entretien des générateurs d'oxygène, qui se sont aperçus, ces dernières années, qu'ils étaient quasiment les seuls à savoir comment entretenir l'énorme machinerie de la cité de Keryss permettant le renouvellement de l'oxygène, le stockage et la purge du gaz carbonique. Jusqu'à ce qu'ils soient reconnus comme tels, ils ont menacé à maintes reprises de couper purement et simplement l'alimentation de certaines stations. Leur première action a été sévèrement réprimée mais, quand les autorités ont compris qu'ils pouvaient asphyxier toute la population de la capitale, elles ont vite fait marche arrière. Depuis, ces ouvriers réclament un nouveau statut. De son côté, l'État fait tout pour former de nouveaux techniciens à leur dévotion. Il est à noter que cet exemple semble avoir donné des idées aux électriciens chargés de l'entretien de la ville, mais aussi aux spécialistes de l'étanchéité, des systèmes de survie, de la distribution de l'eau, etc.

ENDROITS NOTABLES

L'Annexe : La clientèle de ce bar est principalement constituée d'hydro-agriculteurs. Bien qu'on y soit particulièrement fier de sa nation, les étrangers peuvent s'y risquer sans se faire égorger. Le patron de l'établissement, Zanatar KER 34 217, est un agent du Fragment,

les services secrets de la République du Corail. Le bar est installé dans le complexe Itac GK 41.

Le Bec Fin : Ce restaurant est principalement fréquenté par les pilotes de navires commerciaux et par les contrebandiers. Il est situé dans le complexe Azara HD 43, qui est le plus important secteur commercial de Keryss avec ses docks et ses hangars de stockage gigantesques. Le propriétaire, Vulmo KER 18 297, est soupçonné d'être un membre du Cartel Rouge.

Hôpitaux, cliniques et services d'hygiène : Il n'y a pratiquement aucun hôpital dans les complexes sous-marins, tout au plus des infirmeries. Les blessés et les malades sont tous évacués vers les villes-parois. Par contre, les services de l'hygiène y sont normaux.

L'Entrepôt : C'est un bar de dockers établi dans le complexe Azara HD 43. C'est le meilleur endroit pour négocier des contrats de contrebande, pour obtenir du matériel ou pour contacter le marché noir. Faénalia KER 29 456 est une espionne de la Ligue Rouge, un agent de Telkran Raljik et une rebelle de Telma Tiltane. C'est une femme assez forte qui défie n'importe quel gaillard au bras de fer.

La Sirène : Ce bar est fréquenté par les ouvriers hégémoniens. Les étrangers et, surtout, ceux qui ne sont pas ouvriers n'y sont pas les bienvenus. C'est un établissement ultra-nationaliste tenu par un mutant nommé Gorgo KER 07 456. C'est aussi le repaire de pirates célèbres en Hégémonie, les Brise-Flancs. Le bar de la Sirène est situé dans le complexe industriel Osidyr ZE 05.

KERYSS ▼ LA VILLE SOUTERRAINE

DESSCRIPTIF

Les sous-sols de Keryss abritent les principales bases de la lutte contre les foreurs, mais aussi les services chargés de l'entretien des stations de surface. Ils s'étendent sur des dizaines de kilomètres, principalement sous la Chaîne de Kelvin. Ils sont tellement vastes et on y dénombre tellement de coursives et de tunnels que c'est devenu le principal refuge des exclus, des fuyitifs, des terroristes, des mendiants et des criminels de tout poil. À l'exception des zones militaires ou des principales salles des machines, le reste de la ville souterraine est un no man's land où vivent de redoutables créatures, des bandes organisées et les plus pauvres de la population. Dans de nombreux secteurs, l'air est rare, il n'y a aucune alimentation électrique, pas d'eau et l'étanchéité laisse à désirer. De toutes manières, les autorités pensent de plus en plus à fermer définitivement ces accès aux Secteurs Rouges, en les inondant, en faisant écrouler les principaux tunnels, etc. Pour l'instant, la plupart sont minés et surveillés par des drones, des postes de tir automatique et des caméras. De nombreux couloirs menant à ces Secteurs Rouges sont également dotés de sas de décontamination automatiques. Le commandement a toujours hésité à sceller ces passages qui pourraient éventuellement servir pour la lutte contre les foreurs. Quelques niveaux, les Bas-fonds de Keryss, sont encore habités mais, les conditions de vie y sont très difficiles.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

LES CHASSEURS

Ce groupe, composé de jeunes membres de l'élite, est réputé pour organiser des chasses à l'homme dans les bas-fonds de la ville, dans des secteurs qui ne sont pas contrôlés par des seigneurs du crime. Il paraît que cela ferait partie de l'initiation de nombreux nobles. Même s'ils sont bien équipés, il arrive que certains ne reviennent jamais de telles expéditions.

GROUPE DE SURVEILLANCE ROUGE

Ce groupe est composé de soldats souterrains qui sont chargés de patrouiller dans les Zones Rouges et d'y éliminer monstres et

groupes d'Exclus un peu trop envahissants. Ils vérifient également si aucun foreur n'a réussi à pénétrer dans ce périmètre.

LE MAÎTRE DU BAS-MONDE

Ce mutant massif, au visage atrocement déformé par les flammes du Service de décontamination, règne sur une Cour des miracles composée de mutants et d'Exclus. Il vit au plus profond des Zones Rouges d'où il mène une guerre sans merci contre les humains de la « surface ». Très peu et très mal armés, ses hommes se font généralement massacrer mais, depuis peu, il aurait pris contact avec des trafiquants pour obtenir des armes.



<< MAÎTRE DU BAS-MONDE_

SERVICES DE DÉCONTAMINATION

Ce service organise des opérations très régulièrement dans les bas-fonds, pour nettoyer au lance-flammes tout ce qu'ils y trouvent. Ces équipes sont lourdement armées et, au moindre danger, même dans les secteurs habités, ils ouvrent le feu avant de discuter.

ENDROITS NOTABLES

Le Bar des Ténèbres : Ce bar est certainement un des derniers refuges de l'humanité avant les Zones Rouges. Sa clientèle est constituée de toute la racaille des bas-fonds mais aussi de pirates et de fugitifs. Son propriétaire, Gulivar KER 22 331, est un ancien pirate qui doit souvent défendre son établissement avec un gourdin dans une main et un fusil à canon scié dans l'autre.

La Machine : Au beau milieu de la ville de Keryss, sous l'une des villes-parois à plus de 150 mètres de profondeur, se trouve un endroit appelé la Machine. Imaginez une pièce de douze kilomètres de côté dans laquelle on trouve toutes sortes d'appareils qui font penser aux salles des machines d'un gigantesque croiseur. Il y a des milliers de passerelles métalliques, des milliers de conduites dans un sale état, des turbines en panne, des pistons gigantesques rouillés, et tout ça n'a apparemment aucune utilité. La seule ouverture découverte et permettant d'accéder à cette pièce est située tout en haut et jamais aucune équipe n'a osé descendre les douze kilomètres pour atteindre le fond. Aucun ingénieur ne sait à quoi pouvait bien servir cette installation. D'autant que c'est le refuge de nombreux parasites et de féroces prédateurs qui sortent d'on ne sait où (ce qui laisserait supposer qu'il y existe d'autres accès).

Quartiers d'habitation : Les quartiers d'habitation, à partir du niveau - 4 des villes-parois et des complexes sous-marins, sont mal entretenus, sombres et étroits, mais on y trouve encore l'eau courante pour les

soins hygiéniques. Ce sont les repaires des seigneurs du crime et des trafiquants. Mais surtout, c'est la principale base d'opération du marché noir.

KERYSS ▼ EXPLOITATIONS MINIÈRES ET AGRICOLES

DESRIPTIF

Les exploitations minières et agricoles de Keryss sont nombreuses et principalement situées sur le Dôme des Bermudes, dans la Plaine Abyssale d'Hatteras mais aussi en surface. Le sommet de la Chaîne de Kelvin n'est que partiellement immergé. On a donc construit, sur plusieurs îlots, des usines d'extraction.

Toutes les exploitations s'étendent sur des centaines de kilomètres à la ronde. On y trouve donc de nombreuses stations isolées placées sous la juridiction de Keryss.

KERYSS ▼ LE SECTEUR MILITAIRE

DESRIPTIF

Situé à 500 km de la ville sous dôme, en plein milieu de la Chaîne de Kelvin, le secteur militaire fait tout de même partie de la juridiction de Keryss. C'est un complexe immense avec des docks gigantesques creusés dans les falaises et capables d'accueillir l'Artémis et l'Atlantis. On y trouve les principales bases navales d'Hégémonie et un impressionnant chantier susceptible de fabriquer des stations fluctuantes ou des navires de combat de classe Atlantis.

KERYSS ▼ LA NOUVELLE BABEL

DESRIPTIF

En construction depuis quelques années, la Nouvelle Babel se dresse au sud du Dôme des Bermudes, sur un plateau à - 900 mètres de profondeur, dominant la Plaine Abyssale d'Hatteras. C'est une tour ronde de six cents mètres de diamètre qui doit, dit-on, affleurer la surface de l'océan. Certains affirment que le but de ce projet pharaonique, ordonné par les Patriarches en personne, est de construire une ville qui s'élèverait au-dessus des flots.

PRINCIPALES VILLES_ BERMUDE

Latitude : 30° nord	Population : 650 000*
Longitude : 66° Ouest	Population féconde : 60%
Profondeur : -3800 à -2200 m	Population mutante : 01%

*Note : dont environ 100 000 visiteurs en permanence.

État général de la cité : Excellent

Niveau sismique : 1

Productions principales : Alimentation synthétique, élevage, hydro-cultures, loisirs.

Troupes et sécurité : Garnison de 30 000 hommes (principalement des agents de sécurité), éléments de la Cohorte Pandore et de la 6^{ème} flotte hégémonienne ainsi que quatre stations de défense.

Type de communauté : Ville-paroi

PRÉSENTATION

La ville se dresse à l'extrémité sud de la région de Bermude, à une centaine de kilomètres de Keryss. Un immense complexe de stations sous-marines s'étend au pied de la ville-paroi bâtie au flanc du Massif Bermudes/Nares. C'est avant tout une superbe ville touristique qui abrite les Centres de Repeuplement les plus modernes d'Hégémonie (la plupart étant réservés à l'élite). On y trouve rarement des mutants, qui sont systématiquement arrêtés et déportés. Bermude étant une sorte de vitrine pour le monde extérieur, toute imperfection est effacée. De même, les exclus et les mendiants se cachent dans les installations souterraines des ports et il est très rare dans trouver dans les secteurs supérieurs.

La ville est une des plus sûres du monde, les services de sécurité étant présents à chaque coin de rue. Elle est aussi particulièrement agréable avec ses parcs artificiels, ses nombreux bars et ses stations de loisirs. Par contre, les prix y sont particulièrement élevés.

On y trouve de nombreuses sociétés spécialisées dans les loisirs, le transport maritime, les croisières, la production d'aliments synthétiques, mais aussi des centres de recherche sur la natalité. D'immenses champs d'hydro-culture et d'élevage s'étendent tout autour des stations mais aussi à flanc de falaise. Ce sont les fameux jardins suspendus de Bermude, réputés dans le monde entier.

Les tunnels de communication entre Bermude, Keryss, Clemt et Guaméa traversent la ville basse où se trouve une importante gare de transit, mais ils desservent aussi la ville-paroi (également équipée d'une gare de transit). Le tunnel Bermude-Floréa est en construction.

COÛT DE LA VIE

Les prix dans la ville-paroi de Bermude sont très élevés. Il faut augmenter les tarifs habituels de 50 à 200%. Dans les stations sous-marines au pied des falaises, les prix sont plus raisonnables. Augmentez les tarifs de 10 à 50%.

DESSCRIPTIF

Bermude, comme de nombreuses villes du monde sous-marin, comporte deux parties distinctes : la ville au pied des falaises sous-marines, composée de multiples stations plus ou moins grandes et la ville-paroi.

Stations de la ville basse : Les navires de transport de marchandises et tous les bâtiments non agréés par l'office du tourisme hégémonien ne peuvent accoster que dans l'un des nombreux hangars de la ville basse. Les stations d'arrimage sont situées tout autour de l'agglomération et peuvent accueillir des navires n'excédant pas 50 000 tonnes. Les autres doivent s'amarrer à des pontons spéciaux et emprunter des navettes de débarquement.

Les stations de Bermude peuvent compter jusqu'à 28 étages dont 16 souterrains. Au centre de ce gigantesque complexe se dresse la tour de contrôle qui domine la ville basse du haut de ses 26 étages.

Les coursives de ces installations sont étroites (pas plus de 2 mètres de large) mais le plafond s'élève à plusieurs mètres au-dessus du sol, les étages n'étant souvent séparés que par des passerelles grillagées. Dans les secteurs commerciaux et notamment les zones de fret, les passages sont beaucoup plus larges. Dans les sous-sols, on trouve soit d'importants réseaux de machineries, soit d'étroites coursives, basses de plafond. Les deux ou trois premiers sous-sols abritent généralement les services d'entretien de la ville mais, si vous vous aventurez plus bas, c'est aux exclus et aux mendiants que vous aurez affaire bien que, dans certains secteurs, il y ait encore des habitations, des bars et des commerces. Mais c'est généralement le repaire des pires racailles. Les mendiants et les mutants vivent dans les profondeurs où, bien qu'il n'y ait plus d'électricité, les services d'hygiène assurent encore l'alimentation en eau potable et en produits d'hygiène. Toutes les entrées vers ces secteurs isolés sont signalées par un panneau d'avertissement et, généralement, des détecteurs y sont installés.

Plus de la moitié de la population s'entasse dans la ville basse. Elle est principalement composée d'ouvriers, de marchands, de soldats, d'hydro-agriculteurs et de dockers. La contrebande et le marché noir y sont particulièrement florissants.

Secteur A : Le secteur périphérique de Bermude abrite une grande partie des champs d'hydro-culture et les zones d'élevage. On y trouve également des stations de détection, des postes de tir, les chantiers navals et les hangars pour les navires de plus de 50 000 tonnes. On y trouve aussi la caserne de la Cohorte Pandore. Les quatre stations de défense protégeant la cité sont situées juste à l'extérieur de la zone A.

Secteur B : Ce secteur est constitué de tous les ports commerciaux. Il forme un demi-cercle qui entoure la ville basse. C'est ici que l'on trouve le plus grand nombre de bars, de petits hôtels et de services d'entretien et de réparation.

Secteur C : Ce secteur est constitué de la grande majorité des ensembles formant la ville basse. Il inclut les zones habitables, les bureaux de petites sociétés, des entrepôts secondaires, etc.

Secteur D : C'est la tour de contrôle de Bermude. Elle compte 26 étages au-dessus du sol, qui abritent les bureaux administratifs, les postes de sécurité, le poste de contrôle principal de la navigation, etc. Les 10 niveaux souterrains renferment les principales installations assurant l'alimentation électrique de la ville ainsi que le contrôle de la pression et les régulateurs d'oxygène. Les niveaux souterrains sont interdits au public ainsi que les 4 niveaux les plus élevés. Le Bureau d'enregistrement des Concessions est installé au niveau 1 de cette tour.

La ville-paroi ou ville haute : La ville haute s'élève sur 1 600 mètres. Elle compte plus de vingt niveaux composés chacun d'environ dix étages. Tout y est spacieux et très aéré. Des écrans disposés sur la plus grande partie des murs projettent des images de la surface avant le cataclysme ou, dans certains endroits, des images d'une faune sous-marine multicolore ondoyant sur des récifs de coraux à la végétation luxuriante.

Les 8 premiers niveaux sont accessibles à tous. On y trouve de nombreux bars, cabarets, centres de loisirs, des arènes et des bureaux de sociétés ouverts au public. Il y a très peu d'habitations, par contre les hôtels et les restaurants sont nombreux. Les docks d'accostage (principalement réservés aux navires de tourisme) et les champs d'hydro-culture suspendus sont situés sur les côtés de la ville-paroi. Seuls les niveaux pairs sont équipés, sur leur façade Nord, de grandes baies vitrées donnant sur l'océan. Par contre, on trouve un peu partout des petits parcs artificiels accessibles à tous. Deux Centres de Repeuplement « modèles » sont situés au niveau 8. Les autres sont répartis entre les niveaux 9 et 20.

Les niveaux 9 à 16 sont accessibles avec une autorisation assez simple à obtenir. On y trouve les demeures des familles puissantes, des nantis, des officiels, les bâtiments principaux des sociétés de tourisme et de loisir et le P.C. central des forces de sécurité. Il est possible d'y louer des habitations ou une chambre dans des hôtels de luxe.

Les niveaux 17 à 20 abritent la demeure du gouverneur, les Banques des corps, les sociétés pharmaceutiques et génétiques, la plupart des Centres de Repeuplement et le Conseil de la Natalité. Ces niveaux sont interdits au public.

Toute la ville haute est équipée d'un important réseau de métros aériens et d'ascenseurs.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

FAMILLE BRAGHEN

Appartenant à l'une des plus riches familles de Bermude, Lisa et Verden Braghen sont deux vieux nobles qui adoptent des enfants des Centres de repeuplement à tour de bras. Ce sont des individus sympathiques qui tentent d'aider au mieux les nécessiteux. Ils se rendent souvent dans les bas-quartiers de la ville basse pour tenter d'arracher quelques exclus à leur misère. Ils n'y arrivent jamais puisque les exclus évitent comme la peste tout ce qui peut s'apparenter à un noble. Il faut dire aussi que le Duc Calasta est particulièrement attaché à ce couple qu'il fait protéger par ses agents

(parfaitement connus des exclus). Les Braghen vivent au niveau 15 où leur famille s'épanouit.

FAMILLE CALASTA

Cette famille règne sur Bermude. Les plus grands hôtels et restaurants sont tenus par des Calasta et sont tous surveillés par des hommes de la milice privée du duc. Sa gestion est irréprochable. Il essaie au mieux de concilier les intérêts de sa population (sans la priver de toute liberté), ceux de l'élite et ceux des visiteurs. Il vaut mieux avoir affaire à sa milice privée qu'aux forces régulières.

FAMILLE LEÇSERBURG

Le baron Leçserburg est chargé par le duc Calasta de l'administration de la ville basse. C'est un homme corrompu qui laisse proliférer les trafics en tous genres tant que cela ne met pas la ville en péril. Sa famille est assez puissante et réside au niveau 9 de la ville haute.

SILWOOD

Silwood est le contact obligatoire pour toute personne ayant besoin de matériel. C'est certainement un des meilleurs contrebandiers de la ville, et il connaît à peu près tout le monde dans les ports commerciaux de la Ville Basse. C'est un jeune homme de 32 ans, en contact avec les Spectres et Limouss Kit.

LES SPECTRES

Tous les exclus de Bermude vivent dans les étages inférieurs de la ville-basse. Dans la plupart de ces niveaux, il n'y a plus d'électricité et seuls les miséreux, les mendiants, les mutants ou les criminels s'y aventurent. On les appelle les Spectres, car ils sont insaisissables et se fondent dans les ténèbres au moindre danger. Les gens du service d'ordre ont souvent tenté de purger définitivement ces secteurs de toute présence indésirable, mais ils n'y sont jamais parvenus. On raconte que certains niveaux datant de l'époque des Généticiens ne seraient même pas signalés sur les plans de Bermude.

VANÉA GALDO ET LE CONSEIL DE LA NATALITÉ

C'est sur Bermude que siège le Conseil de la Natalité et que demeure la redoutable Vanéa Galdo. Cependant, ce n'est pas dans cette ville qu'elle déploie le plus d'activité dans la traque des individus féconds, le duc Calasta lui ayant demandé de se faire discrète sur son territoire. Par contre, elle supervise les Centres de Reppeuplement des niveaux 17 à 20 qui sont ses véritables laboratoires d'expérimentation. C'est une femme haïe et redoutée par toute la population de Bermude, même par la noblesse et les forces de sécurité.

ENDROITS NOTABLES

Écoles et Universités : L'École Nationale Agraire et l'Université de Recherche Agraire se trouvent au niveau 4 de la ville haute.

Hôpitaux, cliniques et services d'hygiène : Il y en a un peu partout dans la ville. Bien entendu, plus on monte, plus ces instituts sont performants. L'hygiène ne semble pas être un problème majeur sur Bermude et il est très, très rare qu'une alerte au virus soit déclenchée.

Plasma Tech : Le siège social de cette importante société d'armement est situé au niveau 4 de la ville haute.

Le Poséidon : Ce bar, principalement fréquenté par les aventuriers, les pilotes et les marchands, est situé au niveau -1 de la Ville Basse, à proximité des docks. C'est un des rares établissements situés à un niveau inférieur qui soit à peu près bien fréquenté. Il faut dire que son gérant, Volg BER 27 456 est un ancien mercenaire qui entretient de bonnes relations avec tous les trafiquants de la ville.

Le Temple : Le Temple dispose d'une antenne dans la ville basse, une dans la ville haute au niveau 4 et encore une autre dans la ville haute au niveau 15.

LeTube : Cette chaîne d'hôtels possède plusieurs établissements installés près des docks de la ville basse. Elle propose à ses clients, comme son nom l'indique, des tubes assez abordables.

LÉGENDES

Les niveaux secrets : On raconte que, sous Bermude, s'étendrait toute une ville habitée par d'étranges créatures et remontant à l'époque des Généticiens. Les Spectres en auraient fait leur territoire, ce qui expliquerait pourquoi les autorités n'ont jamais pu s'en débarrasser.

Les enfants vengeurs : Cette légende est une des plus répandues sur Bermude, et elle concerne directement la directrice de la natalité. On raconte en effet que les âmes des nouveau-nés morts par centaines à cause des expériences de fécondation de la directrice hanteraient les coursives de la cité haute.

Le Féroce : c'est une créature légendaire, une sorte de croisement entre un requin et une pieuvre, particulièrement intelligente, qui s'attaquerait régulièrement aux hydro-agriculteurs de la région.

CLEMT

Latitude : 19° nord

Longitude : 75° Ouest

Profondeur : -604 m

Etat général : Moyen

Niveau sismique : 1

Productions principales : Cylast, fer, pétrole, tri-terrarium

Troupes et sécurité : Garnison de 40 000 hommes dont 5 000 techno-hybrides, tourelles de défense, 2 stations de défense fluctuantes, flotte de défense de Clemt (40 chasseurs Lamproie, 20 chasseurs Murène, 20 escorteurs Orca, 10 frégates Sirène, 4 croiseurs Kraken, 1 cuirassé Vulcain)

Type de communauté : 9 complexes

PRÉSENTATION

C'est une ville composée de 9 complexes de stations reliées au nord à une base souterraine creusée dans le flanc d'une montagne sous-marine dont la surface constitue l'île de Clemt. C'est une cité industrielle où il ne fait pas bon vivre. Elle exploite principalement les filons situés dans le fossé de Cayman et dans celui de Porto-Rico. Mais on y trouve également de gigantesques usines de transformation, des chaînes de montage et des entrepôts de stockage. Ce n'est pas un endroit où l'on peut espérer passer un séjour agréable et tranquille. Le bruit est constant où que l'on se trouve, à l'exception des installations les plus profondes. Les citoyens sont à peu près tous des travailleurs qui sont dix heures par jour dans les mines et rentrent se coucher dans des cabines ou sur des couchettes qu'ils partagent avec d'autres à cause du manque de place. Le trafic de drogue et la consommation de boissons alcoolisées sont importants. On ne compte plus les incidents de plongée causés par les narcotiques ou les fluides. Pour couronner le tout, les installations souterraines sont régulièrement attaquées par les foreurs, et il faut donc y maintenir en permanence une garnison.

Les trois quarts de la population de Clemt sont des prisonniers, des mutants ou des esclaves. Le reste est principalement constitué d'ouvriers employés par les sociétés d'extraction et de quelques volontaires qui s'occupent des bars, des loisirs, de l'entretien, etc. On estime que 25% de la population appartient à un groupe dissident ou terroriste. Tous les individus (criminels et autres) sont mélangés. Tout prisonnier ou esclave qui sème le trouble est immédiatement abattu, ce qui explique que cela se passe plutôt bien. Par contre, les prisonniers dorment dans un secteur précis de la ville, dans des tubes spécialement prévus pour eux.

La ville n'est pas ouverte à tous. Il faut avoir une raison de venir sur Clemt. En effet, c'est un site stratégique et le gouverneur est totalement paranoïaque. Il ne cesse d'arpenter les coursives de ses stations, accompagné de sa garde personnelle, à la recherche de sabo-

teurs et de conspirateurs. Tout nouvel arrivant subit un interrogatoire en règle et, s'il est là pour travailler, il est reçu personnellement par le gouverneur. Le Prisme ne maintient qu'un tout petit dispositif de surveillance, le gouverneur faisant parfaitement son travail. De plus les eaux de Clemt sont patrouillées en permanence par des escadres de protection qui surveillent aussi bien la ville que les mines.

Trois tunnels sous-marins relient Clemt à Nox, à Bermude et à Floréa. Enfin, il convient de noter que les techno-hybrides de cette ville se mêle à la population sans que cela ne gêne personne.

COÛT DE LA VIE

L'avantage de vivre dans un avant-poste de l'enfer, c'est que rien n'y est très cher, à part la drogue. Les coûts sont inférieurs de 50% aux prix normaux, mais on ne trouve sur Clemt que des matériaux de base. Ne cherchez rien de luxueux ou de superflu.

DESRIPTIF

Clemt peut être divisée en trois secteurs. Le premier englobe l'ensemble des stations sous-marines et du complexe industriel. Le second contient les mines et toutes les stations périphériques, les hangars, les entrepôts et les quelques rares stations privées qui ont eu le droit de s'y installer ici. Enfin, le troisième secteur regroupe les installations souterraines.

Secteur 1 : Plus de la moitié de la population s'entasse dans les 9 complexes sous-marins de Clemt. Ces derniers sont tous reliés entre eux par des dizaines de tunnels sous-marins et souterrains. Ils sont généralement constitués de six à huit niveaux au-dessus de la surface et de 2 à 4 niveaux souterrains. Tous les niveaux sont bas de plafond et totalement dénués de décorations ou d'ornements inutiles. Les coursives sont étroites et encombrées de machineries. La zone industrielle est située au sud et à l'ouest. La zone des habitations occupe le centre et le secteur commercial, qui inclut les docks et les zones de transit, est installé à l'est. Le quartier administratif est établi au nord entre les complexes et le secteur souterrain.

Les zones industrielles ne sont accessibles qu'aux ouvriers qui y travaillent. Tout le reste de la station, à part les dortoirs des prisonniers, est libre d'accès. Les niveaux souterrains renferment les machineries. Le reste des installations est composé de dortoirs, de salles de contrôle et de zones de détente. Le secteur commercial et les docks sont les seuls endroits qui peuvent évoquer une ville. On y trouve les principaux bars, les cantines, les salles de sport et quelques petits hôtels qui ne font pas fortune et qui proposent à leur clientèle des tubes ou, au mieux, une cabine étroite. Les dortoirs sont ouverts à tous, et ils coûtent 1 sol la nuit. Il faut généralement partager son temps de repos avec un ou plusieurs individus.

Cette vie spartiate est commune à toute la station. Ce n'est donc pas étonnant qu'il n'y ait sur Clemt qu'une seule famille noble (décrite ci-après) qui n'en a d'ailleurs pas du tout l'apparence. La population est constituée de gens aux manières rudes et d'une méfiance toujours en éveil. Les espions du gouverneur sont partout. Il y a peu de femmes, mais celles qui travaillent dans ces conditions n'ont pas besoin de protection.

Les tunnels de communication avec les autres villes hégémoniennes partent d'une grande station de transit à l'est de la ville.

Secteur 2 : Le secteur deux est très vaste puisque les mines d'exploitation sont situées à plusieurs kilomètres de la ville et certaines à plus de cent kilomètres. Dans tout ce secteur, on trouve des stations de repos, des stations de secours et des hangars pour les véhicules et le matériel. Chacune de ces stations est sous la responsabilité d'un superviseur bien que la plupart des postes de secours ne soient que des petits modules automatisés, accessibles à n'importe qui en cas de besoin.

Plus près de la ville se trouvent les gigantesques hangars de stockage, les bases militaires et quelques installations privées qui

accueillent généralement des exploitants indépendants. Tout ce secteur est surveillé régulièrement par des patrouilles de l'armée.

Secteur 3 : Le secteur souterrain est presque entièrement réservé aux administratifs, au gouverneur, à ses proches et à l'armée. Les quartiers des armées souterraines occupent pratiquement les trois quarts de ce complexe. La guerre contre les foreurs est incessante et se déroule à plusieurs dizaines de mètres de profondeur. Le secteur 3 est interdit au public.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

FAMILLE ANGUS

La famille Angus est une famille noble dirigée par le Patriarche Mondo, un vieux bonhomme de 98 ans qui n'a jamais eu le temps de fréquenter les Banques des Corps. C'est un véritable aristocrate qui croit fermement aux valeurs de la noblesse mais qui a passé sa vie avec des ouvriers, à travailler dur. Aujourd'hui, on le voit fréquemment passer dans les coursives, le dos voûté, vêtu de son vieux costume de cérémonie. Tout le monde le connaît et l'appelle « altesse » par pur respect. Mondo a adopté plus de cinquante fils et filles dans les Centres de Repeuplement qui ont travaillé sur Clemt. La plupart sont restés, d'autres ont choisi de s'installer ailleurs. Ceux qui sont encore en ville sont des travailleurs costauds qui n'ont qu'une idée assez vague de ce qu'est la noblesse. Mondo est un intouchable, quiconque lui ferait le moindre mal aurait toute la population sur le dos, même le gouverneur qui pourtant ne l'apprécie pas plus que ça. En effet, il n'a jamais compris qu'un noble puisse dilapider sa fortune dans ce trou et travailler avec la lie de l'humanité. Mondo possède un quart des installations de Clemt.

FRÈRES DES ABYSSES

Les frères des Abysses sont particulièrement nombreux sur Clemt. C'est en effet un endroit idéal pour recruter des partisans. Le responsable du mouvement sur Clemt est Valaro KER 36 786, gérant du bar le Minéral d'or.

GOUVERNEUR KALEROS

Le gouverneur est un ancien lieutenant de l'amirauté qui, après un léger incident avec un officier supérieur, a eu le choix entre la reconversion sur Clemt et la cour martiale. Issu d'une famille noble, il ne pouvait pas refuser un titre de Baron, ce qui est nettement préférable à un poteau d'exécution (bien qu'il commence à en douter). C'est un individu particulièrement paranoïaque qui exige de ses concitoyens de l'ordre et du travail. Il n'est pas foncièrement mauvais mais le fait de se retrouver plongé en plein enfer a légèrement altéré sa santé mentale. Il vit dans la terreur et compense sa peur par un excès d'autorité. Il ne met jamais les pieds dans sa résidence du secteur souterrain par crainte des foreurs.

MILES CLE 34 567

C'est un contrebandier réputé qui peut rendre d'immenses services à des gens recherchant n'importe quel genre de matériel. C'est un agent de Telkran Raljik depuis quelques années mais il travaille aussi pour d'autres groupes. On le trouve fréquemment dans le bar du Couteau, près des docks.

PIOTR CLE 37 123

C'est le représentant des ouvriers. Sa connaissance de la ville est unique. Il est prêt à en faire profiter tous ceux qui le dédommageront suffisamment. Robuste gaillard de 1,90 m, il est toujours accompagné de quelques dockers à la mine patibulaire.

SIMON KER 48 896

Ce jeune agent du Prisme se croyait promis à un brillant avenir. Affecté sur Clemt, il se retrouve à la tête d'un réseau de surveillance fantôme et s'ennuie à mourir. Il passe son temps dans les bars et n'est plus du tout convaincu de croire encore aux idéaux de sa jeunesse. Pour lui, le Prisme l'a totalement oublié, et il craint de passer le restant de sa vie dans ce trou. Ses nombreux contacts avec les ouvriers l'ont beaucoup fait réfléchir sur ses convictions, et il n'est même plus sûr de vouloir signaler au gouverneur les quelques dissidents qu'il a démasqués.

SOLEIL NOIR

Le Soleil Noir est présent sur Clemt par l'intermédiaire d'une certaine Yvana CLE 40 789 qui est affectée au secrétariat du gouverneur. C'est une espionne discrète et une des rares belles femmes de la ville. C'est pour cette raison qu'elle est protégée en permanence par deux techno-hybrides. Cette protection, elle s'en serait bien passée mais le gouverneur a insisté.

TILTANE

Le réseau de Telma Tiltane compte une centaine de membres sur Clemt. Ils sont très discrets et se contentent de petits sabotages. Leur chef est un certain Yluss BER 34 289, un ouvrier de second échelon qui travaille dans une usine en ville.

VALIA KER 42 555

Cette jeune femme dirige un important réseau de narco-trafiquants. Belle et particulièrement habile au couteau, elle travaille au service d'entretien de la ville. Ses quelques collègues qui ont tenté de lui faire des avances irrespectueuses sont morts dans d'étranges circonstances.

ENDROITS NOTABLES

Écoles et universités : L'École de Formation des Mineurs et l'Université des Industries Minières se trouvent sur Clemt.

Hercule : Ce bar de dockers est situé dans les docks comme il se doit. C'est un des endroits les plus animés et certainement un lieu propice pour contacter le marché noir ou des contrebandiers. L'établissement est tenu par Olga CLE 30 567, une femme plutôt bien en chair qui n'hésite pas à éjecter des gaillards de 2 mètres quand il le faut. Olga fait partie du réseau de Telma Tiltane.

Hôpitaux, cliniques et services d'hygiène : Il n'y a pas vraiment d'hôpitaux sur Clemt, mais plutôt des salles de soins d'urgence mal équipées. Bien que les sociétés d'exploitation minière aient fait beaucoup d'efforts ces dernières années pour fournir à leurs ouvriers du matériel médical de qualité, les individus qui meurent des suites de leurs blessures sont encore trop nombreux. On compte environ 20 médecins sur Clemt dont 4 chirurgiens.

Il n'y a qu'un seul service d'hygiène dans le quartier administratif. Par contre, l'ensemble de la population a accès à des sanitaires gratuits et très bien équipés.

Station Plaisir : La station Plaisir est une base privée qui accueille les ouvriers et leur propose toutes sortes de distractions. Le gouverneur n'apprécie absolument pas sa directrice : Velma KER 42 765 mais elle semble bénéficier d'appuis importants. Inutile de dire que la station est constamment bourrée à craquer. Velma est un agent au service de la Baronne Terrastet.

Station X : Beaucoup ont cru que la station X était un de ces nouveaux hôpitaux promis depuis des années. Le problème, c'est que tous ceux qui y ont été admis n'en sont jamais ressortis. C'est en fait un laboratoire d'expérimentation où des chirurgiens testent de nouvelles méthodes d'opération. On y effectue des recherches sur la pression, sur les drogues, sur les conditions de vie des ouvriers, la génétique, etc.

Le Temple : Il n'est présent que par une officine située près des docks, tenue par un prêtre, Yvar Lomail, apprécié de tous pour ses

talents de psychologue. Yvar est bien loin des préoccupations de son Église et se contente d'essayer d'alléger les souffrances des membres de sa communauté.

LÉGENDES

L'égorgeur : On raconte que, dans le complexe de stations de la ville, un être étrange serait à l'origine d'une série de meurtres particulièrement atroces. Bien que les forces de sécurité tentent de cacher les assassinats, tout le monde est au courant. Ce qui inquiète la population, c'est que ce tueur est absolument insaisissable et capable de disparaître sans laisser de traces.

La mine fantôme : Une des mines exploitée par Clemt est fermée depuis des années après le refus obstiné des ouvriers d'aller y travailler. Il s'y produisait des accidents et des phénomènes étranges. La mine AZ 456 est considérée comme maudite depuis la mort d'un jeune ouvrier, il y a plus de vingt ans.

Le mineur spectral : On raconte que, dans le complexe de stations de Clemt, on aperçoit parfois le fantôme d'un mineur. La légende raconte qu'il fut l'un des premiers à exploiter une mine dans la région mais qu'il aurait été assassiné par un puissant personnage désireux de récupérer à son profit ses droits d'exploitation.

Le Gorgal : Le Gorgal est un monstre légendaire qui hanterait les niveaux inférieurs de Clemt et se nourrit de chair humaine. On le décrit comme une sorte d'homme-lézard.

CRINÉA

Latitude : 21° nord

Population : 299 000

Longitude : 40° Ouest

Population féconde : 11%

Profondeur : -2380 m

Population mutante : 19%

État général : Bon

Niveau sismique : 2

Productions principales : Cylast, élevage, énergie, fer, hydro-culture, or, platine, recherche

Troupes et sécurité : Garnison de 48 000 individus dont 18 000 techno-hybrides, tourelles de défense, champs de mines, 2 stations de défense fluctuantes, Flotte de protection de Crinée (40 chasseurs Lamproie, 20 chasseurs Murène, 10 escorteurs Congre, 6 frégates Pluton, 2 croiseurs Aégis, 1 cuirassé Vulcain).

Type de communauté : Multiples complexes

PRÉSENTATION

Stratégiquement parlant, Crinée est sans doute une des cités les plus importantes d'Hégémonie. Elle étend sur des dizaines de kilomètres ses stations reliées entre elles par un véritable labyrinthe de tunnels sous-marins et souterrains. Son essor économique vient de l'exploitation de 26 stations thermiques réparties sur la dorsale Nord-Atlantique. Elle exploite également de nombreuses mines de fer, d'or, de platine et de cylast. De plus, l'affaissement de la zone de fracture de Kane a révélé des fosses d'une profondeur de plus de 12 000 mètres, de nouvelles mines à exploiter, un dépôt Généticien qui n'a toujours pas été ouvert et un étonnant réseau de cavernes renfermant de véritables trésors archéologiques. Ces cavernes n'ont pas encore été toutes explorées. Crinée est donc une ville « sensible ». Ses moyens de défense sont très importants et son accès est limité au personnel autorisé.

Les stations formant la ville de Crinée sont d'un type classique à deux ou trois niveaux au-dessus du sol et un ou deux niveaux souterrains. Par contre la ville est extrêmement vaste. Les champs d'hydro-culture et les mines se trouvent sur le versant Est de la dorsale et sont éloignés de plusieurs dizaines de kilomètres du complexe principal. La ville n'est pas équipée de tunnels de communication. Il n'y a pas de mendians ou d'exclus sur Crinée (sauf exception, voir plus loin). La consommation de narcotiques est très faible et la contrebande peu active.

COÛT DE LA VIE

Les tarifs sur Crinéa sont à peu près identiques à ceux pratiqués dans les principales villes hégémoniennes.

DESSCRIPTIF

Crinéa comprend plusieurs secteurs indépendants qui sont gérés par un groupe spécifique.

Secteur militaire : Les troupes hégémoniennes se concentrent dans le secteur est de la ville bien qu'elles aient des stations tout autour de la cité. Ce secteur n'est réservé qu'au personnel autorisé. Il comprend des postes de détection, les baraquements des troupes, le mess réservé aux soldats, plusieurs entrepôts et un hangar pouvant accueillir des véhicules sur fonds marins et des navires ne dépassant pas 6 000 tonnes. Le secteur est sous la juridiction du colonel Patckern, un individu extrêmement strict qui ne rigole pas avec la sécurité. Il arrive fréquemment que les soldats qui ne sont pas de garde se rendent dans le secteur commercial pour se détendre.

Secteur ouvrier : Le secteur ouvrier est situé au sud de la ville. C'est le plus grand complexe de Crinéa, il accueille plus de 150 000 personnes. La population est composée d'ouvriers, d'hydro-agriculteurs, de mécaniciens, d'électroniciens, de dockers, etc. Tous le secteur est constitué de petites cabines que louent les résidents pour eux et leurs familles. On y trouve également des postes de sécurité, une annexe du Temple, des services d'hygiène, deux Centres de Reppeuplement et plusieurs bars. Les coursives y sont étroites et fonctionnelles mais deux parcs artificiels ont été aménagés au centre. Le secteur ouvrier est sous la juridiction de Yan CRI 34 631, un espion du Prisme qui se montre particulièrement coulant avec la population. En fait, c'est un agent de renseignement particulièrement efficace.

Secteur commercial : Situé à l'Ouest de la ville, le gigantesque secteur commercial accueille tous les marchands de passage, les transporteurs, les visiteurs autorisés et tous les ouvriers sous contrat à durée déterminée. On y trouve tous les restaurants, des hôtels, quelques cabines à louer, la plupart des bars, des stations de loisir, des entrepôts, des docks d'arrimage pour des navires jaugeant jusqu'à 12 000 tonnes. C'est le véritable cœur de la ville, toujours animé. Les forces de sécurité y sont nombreuses ainsi que les agents du Prisme, qui surveillent tout nouvel arrivant. Deux hôpitaux privés sont installés au centre du complexe. De nombreux soldats et ouvriers viennent y consulter, car ils n'ont qu'une confiance très relative en leurs médecins. Le siège des principales compagnies minières exploitant les usines d'énergie et les mines ont également des bureaux dans ce secteur. Toute la zone est sous le contrôle du baron Gareth Venadis, un noble dont la famille vit sur Crinéa. C'est un individu assez détestable, arrogant et corrompu. Mais, contre une bonne somme d'argent, il peut permettre à presque n'importe qui de venir sur Crinéa. Le Temple dispose d'une annexe près des quais de débarquement.

Secteur de recherche : Le Nord de la ville est entièrement réservé aux centres de recherche et aux équipes d'exploration de la Fracture de Kane. C'est un des endroits les mieux surveillés de Crinéa. On y centralise toutes les opérations concernant le dépôt Généticien et le mystérieux réseau de cavernes. Lecaï Garno, aux ordres du Conseil Scientifique, dirige ce secteur avec le plus grand soin. Les chercheurs disposent de tout le matériel nécessaire pour poursuivre leurs recherches. Ils ont également des bars privés, des restaurants et de grandes cabines pour eux et leurs familles. Les groupes d'exploration sont principalement composés de mercenaires très bien payés qui bénéficient des mêmes avantages que les scientifiques. Il faut dire que bon nombre d'entre eux ont trouvé la mort au cours des diverses tentatives d'ouverture du dépôt ou dans le réseau de cavernes. Les mercenaires ont le droit de se rendre dans le secteur commercial, mais ils ont l'ordre de ne rien révéler sur leurs activités.

Secteur de contrôle principal : Au centre de la ville, se dresse le complexe de contrôle principal abritant tous les services administratifs, les principales stations de détection, les quartiers du gouverneur et de sa famille, une Banque des Corps, une annexe du service d'enregistrement des concessions, deux Centres de Reppeuplement et le poste principal de sécurité. Le gouverneur militaire est le colonel Fador Tulovev, un fidèle du Haut-Amiral qui tente de gérer

au mieux cette vaste ville. Le secteur central est ouvert à tous et l'ont peut y trouver les meilleurs restaurants et hôtels de Crinéa. Le P.C. des services de l'hygiène et d'entretien ainsi que le meilleur hôpital de la cité sont situés dans ce quartier.

Secteur de sécurité : Plusieurs milles nautiques autour de la ville sont considérés comme des zones de haute sécurité. Des champs de mines, des patrouilles, des réseaux de détecteurs protègent les abords des installations. Une station fluctuante de combat est installée à l'Est. C'est elle qui coordonne les patrouilles et autorise l'approche de tout navire détecté.

Les mines et les stations d'énergie : Elles sont réparties sur des centaines de milles nautiques. Elles sont surveillées par quelques patrouilles insuffisantes pour protéger à tout moment chaque site d'exploitation. La principale préoccupation des autorités est la surveillance de la Fracture de Kane. Les ouvriers sont donc armés et assurent leur propre protection.

La Fracture de Kane : Ce secteur est placé sous la loi martiale. Situé à plus de 400 km de la ville, il bénéficie d'une protection permanente constituée par la majeure partie de la flotte de protection. Une grande station d'étude, la station Kane, a été assemblée près du site de l'effondrement. C'est d'ici que partent toutes les équipes d'étude et d'exploration. La Fracture s'étend sur des milliers de kilomètres. On peut y trouver des dizaines de filons riches en toutes sortes de matières premières. Mais c'est en son centre que l'on a découvert un dépôt Généticien et surtout cet étonnant réseau de cavernes. Le dépôt est enfoui à 6 780 mètres de profondeur. Il n'a toujours pas été ouvert et plusieurs dizaines d'hommes ont péri à proximité. Quand aux grottes sous-marines, on y a découvert d'étranges inscriptions, des reliques remontant certainement à l'époque des Généticiens, mais aussi des créatures redoutables et des espèces d'hommes-poissons, les Fé-lorms. Ces derniers s'attaquent à tous les plongeurs qui s'aventurent sur leur domaine, et il est pour l'instant impossible d'explorer plus en profondeur les Cavernes de Kane. Enfin, de violents tremblements de terre secouent la région depuis quelques mois, mettant en péril toute l'expédition.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

FAMILLE VENADIS

La famille Vénadis habite sur Crinéa depuis que le duc Vénadis a racheté, il y a 153 ans, la station à un laboratoire de recherche. Les Vénadis étaient autrefois respectés par la population mais, depuis que Gareth est devenu Baron, la tendance s'est inversée. Gareth ne supporte pas d'être sous les ordres d'un gouverneur militaire et surtout de ne pas porter le titre de duc. Il fait tout ce qu'il peut pour mettre des bâtons dans les roues du gouverneur afin de prouver que ce dernier est incompetent. Les autres membres de la famille, six sœurs et quatre frères, ne ressemblent heureusement pas à l'ainé, même s'ils fréquentent la Banque des Corps et revendiquent leur noblesse.

LES INSAISSISSABLES

Ce petit groupe hante les coursives de la ville depuis des années. Il y a douze ans, six enfants féconds ont réussi à s'évader d'un Centre de Reppeuplement. Depuis, ils se cachent dans la ville et vivent à l'écart de la population. Personne ne sait combien ils sont aujourd'hui, mais d'après Guli CRI 26 734, le chef de la sécurité, ils se reproduiraient comme des « souris ». On ignore où ils peuvent se cacher et comment ils réussissent à échapper à toute poursuite. Ils se contentent de voler et n'ont jamais agressé personne.

PAUL CRI 45 678

Ce dangereux personnage se présente comme un contrebandier mais c'est en fait un agent du Prisme. Petit mutant à l'air inoffensif, c'est un tueur particulièrement doué, qui a trompé plus d'un visiteur qu'il a livré aux autorités.



<< HECTO CRI 42 675_

HECTO CRI 42 675

Ce contrebandier est spécialisé dans la fabrication de faux papiers. C'est un surdoué dans ce domaine et il a même réussi à fournir des autorisations à certaines personnes pour entrer dans le secteur scientifique et dans la zone de la Fracture de Kane. Il fréquente le Sou-lavi, un bar du secteur commercial. C'est un personnage précieux.

SOLEIL NOIR

Le Soleil Noir a dépêché plusieurs de ses agents sur Crinée à cause de la Fracture de Kane, qui semble beaucoup intriguer l'Autre. Pour l'instant, ils n'ont pas réussi à s'approcher du secteur des scientifiques ou de la zone de Fracture mais ils glanent des informations à droite et à gauche. La responsable de l'équipe (une vingtaine de personnes) est une marchande vivant dans le secteur commercial : Adréana KER 38 746.

ENDROITS NOTABLES

Atelier Serici : C'est dans le secteur commercial que l'on peut trouver ce formidable atelier tenu par Serici CRI 18 567, mécanicien de génie et surtout membre du mouvement rebelle de Telma Tiltane. Il est tellement doué que même les militaires lui donnent du travail. À plusieurs reprises, il a été convié à se rendre sur la Zone de Fracture et connaît parfaitement bien les lieux. Il est en contact avec les agents de Telkran Raljik présents sur Crinée.

La Souris : Ce bar du secteur commercial est fréquenté par tous les ouvriers indépendants et par les voyageurs. Tenu par un techno-hybride à la retraite (il n'y en a pas beaucoup mais ça existe !) nommé Zocar, c'est un endroit très convivial. Les techno-hybrides de la garnison viennent souvent ici. Zocar est un personnage très sympathique, particulièrement fier de sa nation et de son armée.

LÉGENDES

La lueur des profondeurs : Certaines personnes qui se sont rendues dans la zone de Fracture de Kane parlent d'une étrange lueur émanant des profondeurs des cavernes sous-marines. Cette lueur aurait attiré plusieurs plongeurs qui ne sont jamais remontés.

Les démons de la plaine : Crinée est construite sur le flanc d'une dorsale. Tout autour de la ville, il n'y a donc aucun relief mais

simplement de vastes plaines qui disparaissent dans les ténèbres. De nombreux plongeurs racontent qu'ils aperçoivent, de temps à autre, d'étranges silhouettes sur la plaine, qui semblent les appeler. Ces silhouettes sont lumineuses et ne paraissent pas porter de ténues de plongée. Certains disent que ce sont des sirènes mais tous n'en sont pas convaincus.

Le septième secteur : Le secteur Sept des mines de Crinée est, dit-on, hanté par une monstrueuse créature que les forces de sécurité n'ont jamais pu identifier. Que cela soit vrai ou non, le secteur est aujourd'hui abandonné.

Les souris sacrées : Sur Crinée, il arrive fréquemment de voir des petites souris se balader librement dans les coursives. Dans toutes les stations du monde sous-marin, la population fait tout pour détruire les rongeurs qui, en s'attaquant aux câbles, peuvent provoquer des pannes importantes. Sur Crinée, personne ne touche aux souris. On raconte que le fondateur de la ville, le Duc Rales Venadis, fut secouru par ces rongeurs un peu particuliers alors qu'il était bloqué dans une salle des machines, empêtré dans des fils électriques. Une voie d'eau menaçant de le submerger, il a vu arriver à son secours une légion de souris dont il ne soupçonnait même pas l'existence (elles sont les descendantes de souris de laboratoire). Les petits rongeurs l'ont libéré et se sont enfuis. Depuis, tuer une souris porte malheur. De plus, ces petites bestioles semblent très intelligentes et n'ont jamais provoqué le moindre incident, même si Garl CRI 22 453, le responsable du service d'entretien, ne cesse de râler à cause de leurs petites déprédations.

FÉORA

Latitude : 37° nord

Population : 56 000

Longitude : 37° Ouest

Population féconde : 18%

Profondeur : -1770 m

Population mutante : 08%

État général : Moyen

Niveau sismique : 2

Productions principales : Élevage, énergie, hydro-culture

Troupes et sécurité : Garnison de 16 000 individus dont 4 000 techno-hybrides. Tourelles de défense, flotte de protection de Féora (40 chasseurs Lamproie, 20 chasseurs Murène, 6 frégates Sirène, 2 croiseurs Aégis, 6 stations de défense fluctuantes).

Type de communauté : Multiples complexes

PRÉSENTATION

Féora a été bâtie près d'une base militaire mais, si elle bénéficie d'autant de protection, ce n'est pas à cause de ses activités mais parce qu'elle se trouve sur la frontière et que puisque l'armée est présente, autant en profiter.

C'est une petite ville d'à peine soixante mille habitants et qui pourrait en recevoir trois ou quatre fois plus. On peut donc y bénéficier de beaucoup d'espace (le double de la moyenne nationale). Elle est spécialisée dans l'élevage et l'hydro-culture ce qui explique que 70% de la population soit issue de ce milieu. C'est aussi dans cette ville que vivent les familles des équipes chargées de l'entretien des usines énergétiques. Féora ne connaît pas de problèmes majeurs, on y vit tranquillement. Le gouverneur militaire, le colonel Garter, ne s'occupe pratiquement que de la surveillance de la frontière, laissant au Dessivat le soin de gérer les complexes civils.

Féora n'est pas une cité très étendue. Elle est constituée de dizaines de modules ayant au moins 8 niveaux au-dessus du sol et six souterrains. Beaucoup de ces niveaux sont communicants et ne sont séparés que par des passerelles métalliques. Les coursives y sont plus larges qu'ailleurs et mieux aménagées. Les stations sont hautes de plafond, entre trois et quatre mètres pour les plus basses et jusqu'à 40 mètres quand les niveaux ne sont pas séparés. La population s'attache à rendre l'aspect des murs agréable à l'œil en dissimulant les câbles électriques et autres tuyauteries. Féora emploie de nombreux travailleurs indépendants qui jouissent des mêmes droits que le reste de la population.

Les exclus et les mendiants sont peu nombreux mais les forces de sécurité leur fichent la paix. Il s'agit généralement d'anciens éleveurs ou cultivateurs ne pouvant plus travailler. La contrebande est presque inexistante et la consommation de drogue avoisine zéro. Aucun organisme criminel ne s'est jamais intéressé à cette ville et le Prisme n'y a jamais envoyé l'ombre d'un agent.

Féora est reliée à Ourgor et à Ultar par deux tunnels sous-marins qui se rejoignent au cœur de la ville dans une grande station de transit sous dôme transparent. Une des plus belles gares du monde qui a inspiré la construction du dôme de Keryss.

COÛT DE LA VIE

Les tarifs des produits alimentaires sont inférieurs de 25% à ce qui se pratique dans les autres villes hégémoniques. Le reste coûte le même prix.

DESSCRIPTIF

Secteur militaire : La base militaire est située à 12 milles nautiques de Féora, à laquelle elle est reliée par 6 tunnels sous-marins et 4 tunnels souterrains. La base est totalement indépendante. Les soldats se rendent souvent en permission dans le secteur civil. Le gouverneur militaire vit dans sa propre station près de la base militaire. Les six stations de défense fluctuantes et tous les réseaux de surveillance et de protection de la frontière sont commandés à partir du centre de contrôle principal qui se dresse en plein cœur de la base militaire. La garnison compte en permanence 8 000 hommes et 2 000 techno-hybrides. 4 000 hommes et 1 000 techno-hybrides sont affectés à la surveillance de Féora et servent d'agents de sécurité. Les autres sont en permission.

Secteur d'exploitation : Tout autour de Féora s'étendent d'immenses champs d'hydro-culture et d'élevage. Environ 30% de la population y travaille en permanence. Des entrepôts de stockage, des hangars pour les véhicules d'exploitation et des petites stations de secours sont disséminés sur tout le secteur.

Secteur civil : Plusieurs dizaines de stations construites les unes contre les autres forment la ville de Féora. Quatre hangars d'arrimage, un à chaque point cardinal, peuvent accueillir des navires de passage de plus de 8 000 tonnes. Le reste de la ville est constitué de blocs d'habitations, de sanitaires publics, de marchés, d'entrepôts, de stations de loisirs, de bars, de restaurants, etc. Elle pourrait ressembler à n'importe quelle petite ville du fond des mers si on omettait de signaler la présence d'une annexe du Temple, d'une banque des Corps et d'un Centre de Repeuplement. On y trouve également plusieurs écoles d'élevage et d'hydro-culture.

Le secteur civil est dirigé par le Baron Barn Dessivat, un aristocrate moyen qui n'a pas grand-chose à faire et fréquente donc la Banque des Corps et adopte des enfants du Centre de Repeuplement. Trois autres familles nobles vivent sur Féora. La famille Gallag est bien acceptée par la population puisqu'elle dirige plusieurs sociétés d'élevage et d'hydro-culture. Ses membres travaillent souvent aux champs. Les membres de la famille Hezartel et de la famille Gontra, par contre, passent leur temps à flâner dans les rues et à fréquenter les établissements de loisirs qui leur appartiennent. Ils se considèrent comme largement au-dessus de la population qu'ils regardent comme leur laquais.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

CYGURT DESSIVAT

Frère de couvée du baron, Cygurt est un individu massif d'environ 2 mètres qui passe son temps à travailler aux champs. Il se moque complètement de sa noblesse et ne s'entend pas du tout avec le reste de sa famille. Malgré son apparence joviale, c'est un individu tourmenté qui considère que l'humanité est pourrie. Il est membre des Frères des Abysses et fait partie de ces personnes capables de déclencher une catastrophe si on leur en donne l'ordre.

DOCTEUR MALLOW

C'est le directeur de la seule clinique publique de Féora mais aussi le directeur des services d'hygiène. Obsédé par les virus et par la salubrité, il passe son temps à traîner dans les coursives et les rues à la recherche de la moindre saleté. Il vérifie souvent la bonne hygiène des gens qu'il rencontre. On le dit à moitié fou, mais c'est un remarquable chirurgien.

FADERN FEO 01 529

Éleveur de 67 ans, Fadern connaît les moindres recoins de la ville et presque tous ses habitants. Il est un des rares hydro-agriculteurs à être indépendant et à cultiver son propre petit bout de terre. Fadern a l'air tout à fait innocent et particulièrement sympathique mais c'est un maître dans l'art du poison. Il fournit de nombreuses personnalités des services spéciaux du monde entier.

LANÉÏS HEZARTEL

Cette jeune femme passe son temps à faire des caprices. Elle est dangereuse car totalement immature et sadique. Elle peut demander de faire fouetter à mort un esclave juste pour rire. En général, tout le monde se débrouille pour l'éviter et, de temps en temps, même son père adoptif, Kander Hezartel, doit la rappeler à l'ordre.

SANDRÉA KER 40 989

Chef de la sécurité civile, Sandréa a quitté Keryss pour être au calme. Et du calme, elle en a trouvé dans cette ville frontière. Il lui arrive très rarement de devoir intervenir bien que la ville ait son lot d'agressions, de viols, de meurtres et d'incidents avec les pirates dans les bars. Mais, récemment, elle doit faire face à une affaire des plus étranges. Des meurtres particulièrement sanglants empoisonnent sa vie depuis quelques mois. Les corps sont retrouvés déchiquetés et à moitié dévorés. Pourtant, il n'y a pas l'ombre d'un animal sur Féora, et la victime est toujours égorgée avec un couteau avant d'être réduite en bouillie par ce qui semble être des griffes.

SCANIA FEO 38 627

Ce criminel pensait faire fortune sur Féora mais il a bien vite déchanté. Il n'a pas grand-chose à y espérer, à part vendre de la drogue à certains nobles et à quelques touristes de passage. Il travaille accessoirement pour les services de sécurité qui lui ont demandé de se renseigner sur les nouveaux venus.

SOEVAM FEO 41 637

Ce riche marchand possède la plupart des boutiques et des étals de la ville. Il fait office de contrebandier et représente à lui seul l'ensemble du marché noir. C'est un homme qui n'a pas grand-chose à cacher et qui aime la vie tant qu'elle lui rapporte de l'argent.

ENDROITS NOTABLES

Bureau des douanes : Le bureau des douanes est un des organismes officiels les plus importants de la ville, Féora étant souvent un lieu de passage obligatoire pour des visiteurs étrangers. Le service des douanes a beaucoup de moyens. Il est situé juste à côté des docks et compte pas moins de 45 employés, 2 escorteurs et 6 chasseurs de combat.

La Fosse : Cet établissement, tenu par un gaillard du nom de Talio FEO 28 678, est à la fois un bar, un hôtel, une salle de jeu et une salle de loisirs. Talio propose des spectacles pornographiques et dispose de deux cuves d'hyper-respiration qui sont utilisées par beaucoup de monde. Talio est un ancien pirate.

Hôpitaux, cliniques et services d'hygiène : La population a accès à des services tout à fait corrects. Il existe plusieurs cliniques privées en ville.

Le Temple : Le Temple dispose d'une sorte de monastère sur Féora. On y compte 23 prêtres, 4 Protecteurs et 2 Adeptes de l'Om-bre. On soupçonne le responsable de la communauté d'être un Supérieur. Il intervient très peu dans la vie des citoyens.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

Le Hurlleur : La légende du Hurlleur remonte à la création de la ville et à la découverte, dans une étroite faille de la région, d'un squelette humanoïde serrant dans sa main une griffe qui n'a jamais été identifiée. Depuis, certaines années, on entend des hurlements étranges dans les coursives de la base. On attribue ces hurlements à cette créature légendaire que certains décrivent comme une sorte de chien géant.

FLORÉA

Latitude : 27° nord
Longitude : 81° Ouest
Profondeur : - 207 m
État général : excellent
Niveau sismique : 1

Population : 260 000

Population féconde : 36%

Population mutante : 12%

Productions principales : Alimentation synthétique, élevage, fer, hydro-culture, métaux moléculaires, plastitane, centres de recherche, véhicules sous-marins, véhicules souterrains, véhicules terrestres

Troupes et sécurité : Garnison de 80 000 individus, tourelles de défense, flotte de protection de Floréa (60 chasseurs Murène, 6 frégates Sirène, 1 croiseur Kraken)

Type de communauté : Ville-paroi

PRÉSENTATION

Importante ville industrielle hégémonienne, Floréa s'étend sur des kilomètres carrés. Le complexe industriel et commercial est composé de stations sous-marines classiques édifiées sur les fonds marins jusqu'au pied du Plateau de Blake, où a été construite une ville-paroi.

Floréa est une cité surpeuplée. À une population permanente de plus de 280 000 habitants, il faut ajouter la garnison de 80 000 hommes et environ 120 000 individus employés par les différentes sociétés industrielles. On y vit donc à l'étroit et la surface consentie à chaque habitant est en moyenne inférieure de 50% à la moyenne hégémonienne. Tout y est gris et morne. Les trafics en tout genre sont florissants. Floréa est considérée comme une des villes les plus dangereuses d'Hégémonie.

Pour couronner le tout, une guerre perpétuelle s'y livre contre les foreurs et contre les créatures amphibiennes de la surface qui hantent les eaux peu profondes de cette région. C'est à la famille Ébraer que revient la lourde tâche de gérer cette cité. Yvan en est le gouverneur civil mais il peut compter sur l'aide du Colonel Marchensky, le gouverneur militaire, qui est chargé de la lutte contre les foreurs et de la protection des sites de surface.

Les exclus et les mendiants sont nombreux et vivent dans les bas-fonds de la ville et dans le secteur commercial. La contrebande et la consommation de drogue y sont particulièrement développées. Les organisations criminelles sont légion.

Le Prisme et les principaux services de sécurité sont omniprésents sur Floréa, notamment les groupes anti-émeutes, qui interviennent régulièrement.

Floréa est reliée à Clemt et à Ozark par des tunnels sous-marins qui se rejoignent au cœur de la ville dans une grande station de transit. Le tunnel vers Bermude est en cours de construction et sera achevé en 569.

COÛT DE LA VIE

Les tarifs pratiqués sur Floréa sont sensiblement les mêmes que dans le reste de l'Hégémonie.

DESSCRIPTIF

Le secteur souterrain et les puits d'accès : Dans les profondeurs de la terre, sous la ville-paroi, a été construite une gigantesque base de défense contre les foreurs. Une garnison de 40 000 hommes assure ainsi la protection de la cité. Ils disposent d'un excellent matériel de lutte souterraine et aussi d'engins de guerre pour la surface. En effet, un contingent de 8 000 hommes est spécialisé dans l'exploration de la surface et dans la protection des usines automatisées qui s'y trouvent. Le secteur souterrain est en principe interdit au personnel non-autorisé mais on peut y accéder d'à peu près n'importe quel endroit de Floréa en empruntant un des multiples réseaux de tunnels qui s'étendent sous la ville-paroi et sous le complexe de stations sous-marines.

Douze puits permettent d'accéder à la surface. Naturellement, ils sont protégés en permanence par des drones, des postes de défense automatiques et des soldats spécialisés. Ces puits bourdonnent d'activité car ils sont le théâtre d'un incessant va-et-vient de troupes et de productions de la surface.

La ville-paroi : C'est une ville basse qui ne s'élève que de soixante mètres, sur six niveaux au-dessus du sol et 2 souterrains juste au-dessus du secteur militaire. Les niveaux souterrains sont très vastes et comportent chacun 12 étages qui ne sont séparés que par des passerelles métalliques. Le niveau - 2 est principalement constitué de bars, de salles de loisirs, de dortoirs, de sanitaires et de cliniques fréquentés par les soldats du secteur militaire. C'est un étage assez sombre et gris où l'on compte beaucoup de mendiants et de mutants. Une grande annexe du Temple a été construite en plein centre pour apporter paix et réconfort aux soldats. C'est également à ce niveau que l'on compte le plus grand nombre de prostituées. Les marchands de drogues y sont une véritable plaie puisqu'ils vendent leurs produits aux soldats épuisés qui remontent du front. Les quartiers du gouverneur militaire sont établis ici. Le niveau - 1 est aussi spacieux que le niveau - 2 mais il abrite le siège de nombreuses sociétés militaires et industrielles Hégémoniennes. C'est un endroit beaucoup plus animé où vivent plusieurs familles nobles.

Les niveaux 1 à 4 sont composés de 2 étages séparés par des passerelles métalliques. On y trouve de nombreux services administratifs, quelques ministères, les sièges des sociétés Cyrial et Cadar. Devant les baies vitrées en verre moléculaire, sont aménagées de grandes esplanades où les gens peuvent se réunir pour admirer le spectacle du monde sous-marin.

Les niveaux 5 et 6 sont réservés aux plus puissantes familles, aux officiers supérieurs, aux Centres de Repeuplement et aux laboratoires de recherche. Les ascenseurs qui permettent d'y accéder (une soixantaine) sont normalement gardés mais il arrive fréquemment que les forces de sécurité soient débordées et ne puissent tout surveiller.

Le secteur industriel : S'étendant au nord du complexe sous-marin, le secteur industriel est une véritable tache obscure sur le fond de l'océan. D'immenses cubes noirs sont posés ça et là sur le fond océanique. La plupart sont collés aux falaises sous-marines, les principales chaînes de montage étant forées à l'intérieur. Certains « blocs » industriels ne sont pas reliés au reste de la ville tandis que d'autres sont connectés par de longs tunnels de communication. Les ouvriers résident rarement sur leur lieu de travail, bien que leurs compagnies leur y fournissent des cabines gratuites. Mais dormir dans de telles conditions, même épuisé, relève de l'exploit.

Le secteur commercial : La grande majorité des installations sous-marines constituent un énorme secteur commercial abritant des docks, des entrepôts, des bars, des habitations et tout ce que l'on peut trouver dans un port commercial. L'endroit est très surveillé par les services de sécurité et par le Prisme. Les stations comptent de quatre à huit niveaux au-dessus du sol et six niveaux souterrains. Généralement, ces niveaux sont bas de plafond (3 m au maximum), mais souvent, surtout dans le secteur des docks, les niveaux ne sont séparés que par des passerelles métalliques. Les plus grands quais d'arrimage, d'une hauteur d'une vingtaine de mètres, n'ont aucune séparation.

Zone agricole et d'élevage : Au Sud de la ville, s'étendent les champs d'hydro-culture et les centres d'élevage. Ils sont tout à fait classiques.

Les ruines : C'est à l'ouest de la ville que l'on trouve de nombreuses ruines des villes de l'ancien temps. Celles-ci sont normalement

interdites au public à cause des innombrables monstres qui y pullulent mais, dans les faits, rien ne vous empêche de vous y rendre, à vos risques et périls. Plusieurs bandes de pilliers de ruines y vivent en permanence.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

MIGAIL EBRAER

Le directeur de la société de recherche génétique Cyrial vit à Floréa. Ce dangereux personnage ne fait aucun cas de la vie humaine, et on raconte qu'il se servirait de la population de la ville comme d'un vivier pour ses expériences. Sa garde personnelle est redoutée par tous et ceux sur lesquels elle met la main disparaissent à tout jamais.

MOLOR FLO 28 287

Le puissant représentant des ouvriers est lié aux seigneurs du crime de la ville. C'est un individu totalement corrompu qui, payé par les trafiquants de drogues, s'arrange pour que les narcotiques soient largement diffusés dans le milieu ouvrier, majoritaire sur Floréa.

NIGAL L'ANCIEN

Nigal est le plus puissant des trafiquants de Floréa. Son quartier général est situé quelque part dans les bas-fonds du secteur commercial. On raconte qu'il est en fait membre d'une famille noble d'Hégémonie.

LE PRINCE DES MIRACLES

Ce mystérieux personnage règne sur la population mutante et d'exclus de Floréa. Insaisissable, on le dit capable de faire des miracles. Certains affirment qu'ils l'ont vu guérir des blessés d'un simple contact de la main.

LES REDOUTÉS

Ce groupe de bandits sévit dans tous les bas quartiers de Floréa. Ils sont spécialisés dans les enlèvements et dans les agressions en tous genres. Les services de sécurité arrivent de temps en temps à mettre la main sur certains de ces criminels, mais ils n'ont jamais réussi à éradiquer le groupe.

VOGHN LE RENÉGAT

Le redouté marchand de chair est présent dans cette ville par l'intermédiaire de deux sociétés de recherche médicale (Vitale et Silus). Plusieurs de ses hommes encouragent d'importants trafics de « marchandises » humaines et de drogues.

ENDROITS NOTABLES

Cadar : Le siège social de cette société « fabriquant » les techno-hybrides est situé au niveau 4 de la ville-paroi. Ses usines sont installées dans le secteur industriel. C'est un endroit très protégé et totalement interdit au public.

La Caverne : Ce bar est le plus fréquenté du secteur commercial. On y trouve toute la faune commune aux ports commerciaux. Il est situé près des plus importants docks de la ville. Son propriétaire est un certain Gus FLO 34 568.

Cortex : La célèbre société dispose d'une succursale dans le secteur commercial. Elle y met à la disposition du public un des meilleurs hôpitaux de la ville. Cette filiale s'occupe également de cybertechnologie et de greffes d'organes.

Le puits : Au niveau - 2 de la ville-paroi, tout un secteur a été fermé depuis qu'il s'est effondré, révélant un gigantesque puits qui semble sans fond. L'endroit est constamment surveillé par l'armée qui envoie régulièrement des groupes explorer le puits. Pour l'instant, personne ne sait jusqu'où il s'enfonce.

Sans Issue : Ce bar d'ouvriers est situé à l'est de la ville. C'est un endroit où tout le monde n'est pas le bienvenu et surtout les forces de sécurité. On ne compte plus les mouvements de grève qui sont partis du « Sans Issue » et les échauffourées avec des représentants de l'ordre. Personne ne comprend comment ce bar n'a pas encore été fermé. Son propriétaire, Aaron FLO 32 444, est un solide gaillard qui doit avoir de nombreuses relations.

Les tunnels : Sous la ville-paroi mais aussi sous le complexe sous-marin s'étendent de gigantesques réseaux de tunnels souterrains. On découvre régulièrement des passages permettant d'y accéder. Les autorités ont beau vouloir obstruer tous ces accès au royaume des foreurs, il ne se passe pas une journée sans qu'un nouveau tunnel ne soit découvert. De nombreux mendiants et exclus vivraient dans ce labyrinthe.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

L'Onde : Ce phénomène se manifeste par une légère vibration de la structure des installations à laquelle les habitants de Floréa se sont habitués. Quand l'Onde se propage, tout le monde s'immobilise et fait une prière. On dit que cette Onde est vivante, et qu'elle annonce une catastrophe imminente. Heureusement pour Floréa, ce phénomène est rare. Certaines personnes sont persuadées que cette Onde est consciente et peut tuer.

GUAMÉA ▼ LA PETITE ÉQUINOXE

Latitude : 16° nord

Population : 680 000

Longitude : 63° Ouest

Population féconde : 18%

Profondeur : -3 800 m

Population mutante : 20%

État général : Bon

Niveau sismique : 2

Productions principales : Cylast, élevage, fer, hydro-culture, plomb, zinc.

Troupes et sécurité : Garnison de 18 000 individus dont 1 000 techno-hybrides, tourelles de défense, flotte de protection de Guaméa (60 chasseurs Murène, 80 escorteurs).

Type de communauté : 1 complexe, 1 ville-paroi

PRÉSENTATION

Guaméa est surnommée la petite Équinoxe car c'est un gigantesque port commercial où marchands, contrebandiers et visiteurs viennent des quatre coins du monde. Comme beaucoup de cités hégémoniques, Guaméa est constituée d'une ville haute, la ville-paroi, et d'une ville basse, le complexe de stations sous-marines. On y est un peu plus libre que dans le reste du pays, les autorités ayant pour consigne de laisser les échanges commerciaux se dérouler dans les meilleures conditions. Cependant, comme dans toutes les villes surpeuplées, les services d'ordre sont musclés et tout risque d'épidémie et d'émeute est jugulé avec une extrême virulence. Le Prisme n'a jamais apprécié cet excès de liberté et déploie de nombreux agents dans toute la ville, chargés de débusquer les terroristes et les espions. Il a d'ailleurs été souvent question de placer Guaméa sous la direction d'un gouverneur militaire qui rétablirait une autorité plus rigoureuse. La principale raison pour laquelle la cité bénéficie d'un statut particulier, c'est son exploitation minière. Elle attire effectivement un grand nombre de communautés indépendantes présentes sur le territoire hégémonique et même au-delà des frontières de l'état. Le secteur est riche en filons et c'est l'intérêt de l'Hégémonie que ces mines soient exploitées. De plus, encourager les communautés hors des frontières à venir solliciter la protection des troupes hégémoniques permettra d'annexer, dans le futur, de nouveaux territoires le plus légalement possible.

Les exclus et les mendiants sont assez nombreux et se concentrent dans les bas-fonds mais aussi dans la zone portuaire. Trafiquants et contrebandiers sont légion mais on trouve aussi des chasseurs de primes et des compagnies de mercenaires. Les docks de la ville sont

gigantesques et peuvent accueillir des navires de plus de 400 000 tonnes. Beaucoup considèrent que Guaméa est une des villes les plus importantes d'Hégémonie sur le plan économique. D'ailleurs, on y recense le plus grand nombre de sociétés nationales et internationales.

La ville est dirigée par la duchesse Gertra Fédorick qui a encouragé le brassage multi-culturel dans sa cité et surtout les échanges commerciaux. Elle considère que le marché noir et les trafics ne sont que des maux nécessaires tant qu'ils sont contrôlés. Ancienne dirigeante de plusieurs entreprises hégémoniennes, la seule chose qui l'intéresse est la prospérité économique de sa cité.

Guaméa n'est reliée qu'à Bermude et Nox par des tunnels sous-marins qui se rejoignent au centre de la ville dans un dôme semblable à celui de Féora. Mais son importance est telle que les autorités songent à construire des tunnels pour la relier à Tanez et à Ultar. Des travaux récents ont commencé pour agrandir la capacité d'accueil de la ville.

COÛT DE LA VIE

La vie est chère sur Guaméa, mais il y a tellement de marchands et le marché noir y est tellement implanté qu'il est possible d'y trouver n'importe quoi à n'importe quel prix.

DESCRIPTIF

La ville haute : la ville haute est tout entière conçue pour rendre hommage à la gloire de l'Hégémonie. Elle ne dispose que d'un seul niveau souterrain (qui abrite les salles des machines). Les autres niveaux, au-dessus du sol, sont grands et spacieux avec une architecture martiale. De grands drapeaux hégémoniens sont accrochés aux murs et les rues sont décorées avec des statues de héros. Dans toute la Ville Haute, on a essayé d'éviter les structures métalliques en les recouvrant de matériaux imitant la pierre. En fait, on a rarement l'impression de se trouver dans une ville sous-marine mais plutôt dans un château de géants. L'immense baie vitrée donnant sur

les installations sous-marines mesure 90 mètres de haut et 300 mètres de large. C'est la plus grande jamais créée, et elle attire un grand nombre de visiteurs qui viennent passer quelques moments de calme sur l'immense place du niveau 0 de la ville. C'est dans la ville haute que l'on trouve les banques des corps, les Centres de repeuplement, les ministères, la résidence des Fédorick et celles des familles nobles. Il n'y a que deux niveaux dans la ville haute, et ils sont ouverts à tous mais la surveillance y est draconienne.

Dans cette ville le sanctuaire principal du Temple est situé au Niveau 1, près du quartier général du Prisme.

La ville basse : Au point de vue de l'organisation la ville basse ressemble à Équinoxe. On y trouve un grand souk, des docks, des entrepôts mais aussi des quartiers distincts pour chaque nation.

Les stations sont grandes et certaines comptent douze niveaux au-dessus du sol et jusqu'à 8 niveaux souterrains. Au centre, se dresse l'immense tour de régulation du trafic qui abrite aussi le plus grand bureau d'enregistrement des concessions d'Hégémonie. Tout autour de la tour s'étend le secteur commercial, avec ses quartiers, ses postes de sécurité, ses immenses sanitaires, ses hôtels, dortoirs, bars, restaurants, etc. La ville basse fait plusieurs kilomètres de diamètre et l'on peut y recenser plus d'une centaine de sociétés, une vingtaine d'hôpitaux et cliniques et des centaines de centres de loisir dont six arènes aquatiques et deux salles de power-ball. Le Temple y dispose de douze annexes.

Les docks : La plupart des docks, surtout ceux susceptibles d'accueillir et de réparer les plus gros navires, sont installés à quelques milles nautiques du complexe commercial. Ce sont d'immenses structures où l'on peut trouver des navires taxis pour rejoindre la ville ou louer des petits véhicules aux compagnies de location qui y sont établies.

Les mines et les champs d'exploitation : Les exploitations agricoles et minières de Guaméa s'étendent sur des milles nautiques tout autour de la ville. On en dénombre plusieurs centaines. Les plus éloignées sont exploitées par des petites communautés indépendantes dont le personnel se rend souvent sur Guaméa pour se détendre ou acheter du matériel.



PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

BARON ANDRUS LE NOBLE

Andrus le Noble est un des principaux seigneurs du crime de la ville. Il s'est déclaré noble bien que rien ne lui permette de revendiquer le titre de Baron. Il vit dans les bas quartiers entouré d'une cour grotesque composée d'assassins et de voleurs.

LES MATRIARCHES

Ce gang de jeunes femmes fait régner la terreur dans un secteur des bas-fonds de la ville. Dirigé par une certaine Louvéa GUA 40 556, il contrôle une partie du marché noir et de nombreux trafics d'armes et de narcotiques.

OJIAS GUA 34 576

Ce modeste marchand est célèbre pour ses contacts avec les contrebandiers de tout poil. Si des aventuriers ont besoin de matériel, c'est à lui qu'il faut s'adresser. Il est connu comme le loup blanc et promène son étal dans tout le secteur commercial. Protégé par de nombreuses organisations pas très légales, il n'a, jusqu'à aujourd'hui, jamais eu beaucoup de problèmes.

LES PIRATES

Les pirates sont nombreux sur Guaméa. On en trouve surtout dans les grands docks, à l'extérieur de la ville. Plusieurs ateliers de réparation appartiennent officieusement à une confrérie ou à une autre. Ashaana de Salomon dirige les ateliers Rédemption, certainement les plus réputés de la ville.

ENDROITS NOTABLES

La Cale : Ce restaurant se trouve dans la zone commerciale. Il propose une grande variété de produits à des prix abordables. Son directeur, Mola Beranzioz est originaire du Royaume de l'Indus. On murmure qu'il entretiendrait quelques contacts avec des assassins Ashnir.

Cyberdream : Cette clinique privée propose à ses clients tout un choix de prothèses à des prix défiant toute concurrence. Certains affirment que Cyberdream appartient à une organisation criminelle qui récupère du matériel cybernétique sur d'innocentes victimes. Ce qui expliquerait les tarifs de la société.

Le Fourneau : C'est un des plus grands établissements de loisir de la ville. Fréquenté par les marchands et les visiteurs, on y trouve toutes sortes de divertissements. Le patron, Finlien GUA 12 589 travaille pour le Prisme. Mais on le soupçonne aussi d'œuvrer pour la République du Corail.

Radjani : Ce bar de la zone commerciale est principalement fréquenté par les pirates. La partonne, Ursa GUA 32 552, fait partie du groupe terroriste de Telma Tiltane.

Le Volcan : Ce bar des bas-fonds propose les meilleurs alcools d'Hégémonie et même des boissons interdites. On raconte que cet établissement est tellement « intéressant » qu'il serait protégé par tous les seigneurs du crime. Son patron, Fed GUA 32 448, n'a jamais eu le moindre problème alors qu'il se trouve dans un secteur plutôt mal famé.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

Le rêve qui tue : On raconte à Guaméa qu'un certain Eséar Fafér, un noble d'une famille aujourd'hui disparue, aurait été assassiné dans d'étranges circonstances. Depuis, certains l'auraient vu en rêve et beaucoup en seraient morts. Ceux qui se seraient réveillés à temps parlent d'un esprit vindicatif frappant aveuglément la population pour se venger.

La station fantôme : De nombreux plongeurs racontent que, pas très loin de la ville de Guaméa, on aurait aperçu une station qui apparaît et disparaît de temps en temps. Ceux qui s'y sont aventurés n'en sont jamais revenus.

NOX

Latitude : 18° nord

Longitude : 70° Ouest

Profondeur : -635 m

État général : Moyen

Niveau sismique : 2

Productions principales : Cylast, élevage, hydro-culture, or, palladium, platine, recherche, tri-terranium

Troupes et sécurité : Garnison de 26 000 individus dont 2 000 technohybrides, tourelles de défense, 1 station de défense fluctuante, flotte de protection de Nox (30 chasseurs Lamproie, 10 chasseurs Murène, 12 escorteurs Orca, 6 frégates Sirène, 2 croiseurs Kraken).

Type de communauté : 6 complexes, 1 ville-paroi

PRÉSENTATION

Nox est une ville composée de deux secteurs distincts : les complexes sous-marins qui accueillent la plus grande partie de la population et la ville-paroi. Elle a très mauvaise réputation et les compagnies industrielles sont obligées de verser des primes spéciales pour inciter les ouvriers à venir travailler dans la région. En effet, il se passerait des choses plutôt inquiétantes dans la ville-paroi où sont installés de nombreux laboratoires de recherche. La grande majorité de la population, composée d'ouvriers, de mineurs et d'hydro-agriculteurs, ne met jamais les pieds dans la ville-paroi et les membres de l'élite encore moins. Ces derniers se sont fait construire des stations personnelles reliées aux installations sous-marines par des tunnels. Les seuls à se rendre dans la ville-paroi sont les chercheurs et les membres des forces de sécurité.

Les mendiants et les exclus sont nombreux sur Nox, et il semble que leur présence soit encouragée par certaines autorités qui s'en servent comme cobayes pour leurs terribles expériences. Ce qui est étonnant, c'est de constater que la majorité de ces exclus ont tous eu un emploi dans les mines ou dans les champs de la région. On raconte un peu partout en Hégémonie que Nox est la ville dont on ne revient jamais et c'est partiellement vrai. Si vous n'êtes pas membre de l'élite, vous risquez fort d'avoir toutes les peines du monde à obtenir une autorisation pour quitter le secteur. Les volontaires sont tellement rares que les autorités essaient de retenir ceux qu'ils ont sous la main. Plus de la moitié des travailleurs sont des indépendants venus du monde entier et qui ne connaissent pas Nox.

La ville est « gérée » par Alan Fédorick qui, en fait, se contente de régner sur son complexe personnel, laissant le reste des installations aux bons soins des industriels et des scientifiques. Les trafiquants, les marchands et les criminels sont rares sur Nox.

La première chose qui frappe le visiteur en arrivant dans cette ville, c'est que tout le monde vit dans la crainte (services de sécurité et élite compris). En effet on y recense un nombre alarmant « d'incidents » étranges : des meurtres bizarres, des épidémies d'origine inconnue qui frappent une dizaine de personnes avant de disparaître, etc.

COÛT DE LA VIE

La vie est très peu chère sur Nox. C'est encore un moyen d'attirer de nouveaux employés. Les prix sont inférieurs de 30 à 50% de ce qui se fait dans le reste du pays. Par contre on y trouve que des produits de base.

DESRIPTIF

Les complexes sous-marins : Nox compte 6 grands complexes reliés entre eux par des tunnels sous-marins ou souterrains. Tout autour de ces complexes, on trouve les stations privées des puissants et les stations d'exploitation. Les travailleurs préfèrent passer leur temps dans les mines de la plaine abyssale située au sud ou dans les champs d'hydro-culture. En conséquence, on ne se bouscule pas dans les coursives des stations.

Les complexes sont bas de plafond et leurs coursives sont étroites. Ils n'ont généralement qu'un ou deux niveaux souterrains et pas plus de trois niveaux au-dessus du sol. On y trouve quelques bars, des centres de loisirs peu fréquentés, des docks ne pouvant accueillir que des navires jaugeant moins de 50 000 tonnes mais aussi de nombreuses cantines et cliniques gratuites subventionnées par les entreprises hégémoniques. En règle générale, la population préfère éviter ces services publics car elle ne leur fait pas du tout confiance. Les forces de sécurité sont, en grande partie, stationnées dans les complexes sous-marins. Elles sont relativement discrètes et n'ont pas grand-chose à faire. Pour les agents, c'est une punition d'être affecté dans la ville-paroi. Le petit Centre de Repeuplement de la ville et sa Banque des Corps sont situés dans le complexe de la famille Fédorick. Ce complexe est gardé par la milice privée des Fédorick et son accès est donc fort limité. Les deux tunnels de communication qui permettent de s'y rendre peuvent être détachés de la ville en cas de besoin. 45 000 personnes vivent dans le complexe privé du duc qui ressemble à une petite ville classique d'Hégémonie.

La ville-paroi : Cette ville n'accueille que 16 000 habitants alors qu'elle pourrait en contenir dix fois plus. Elle est construite sur 12 niveaux dont 6 souterrains. Chaque niveau compte généralement 5 étages séparés par des passerelles métalliques. On y accède par un des 12 tunnels sous-marins ou en accostant dans l'une des 4 stations d'arrimage situées au niveau 3. La moitié de la population est composée du personnel d'entretien. Tous ces gens ne pensent qu'à une chose : quitter au plus vite cet endroit maudit, mais la plupart n'arrivent même pas à obtenir une autorisation pour se rendre dans les complexes voisins. On compte 4 000 agents de sécurité dont le travail consiste à empêcher les employés de quitter les lieux. Le reste de la population est composée de chercheurs et d'industriels. La plupart des sociétés de recherche génétique, dont Cortex, ont une filiale dans cette ville.

Dans la ville-paroi, 3 niveaux sont interdits au public : le niveau - 6, le niveau 4 et le niveau 5. Le premier abrite les centres de recherches les plus secrets de Nox, le second est une prison-laboratoire où sont enfermés les mutants ayant subi quelques expériences. Le niveau 5 est l'immense laboratoire de recherche sur les conditions de vie de la surface. On y trouve notamment une garnison de soldats spécialisés dans l'exploration de la surface et 4 puits de communication avec l'enfer terrestre.

La base militaire : Elle est située à plusieurs milles nautiques de la ville et n'a aucun contact avec elle. Elle assure la protection des installations mais aucun officier n'enverra ses hommes sur Nox.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

LES CRÉATURES DE NOX

Bon nombre de sujets d'expérience se sont échappés des laboratoires. Certains ont même été libérés volontairement. Ce sont généralement des êtres atrocement déformés et dangereusement agressifs. Les scientifiques laissent les services de sécurité traquer ces créatures qui hantent les coursives de la station, pour tester leurs capacités de survie.

DOCTEUR GOVEUL

Responsable des recherches et véritable maître de Nox, Goveul, comme la plupart des chercheurs hégémoniens, est un être dénué de tout sentiment. Pour lui, Nox est un immense laboratoire d'expérimentation. La population tout entière sert de cobaye. On y prélève des mendiants et des mutants pour les exposer aux conditions de la surface, on altère légèrement l'eau, l'oxygène et la pression pour savoir comment la population réagit, etc. Tous, même les services de sécurité, sont soumis à ces tests. Le commandant de la base est parfaitement au courant de ce qui se passe sur Nox mais il ne peut rien faire. Après avoir déposé de nombreuses requêtes

auprès du Haut-Amiral pour l'avertir de la situation, rien n'a changé et ses ordres sont toujours de protéger la ville sans intervenir. Goveul adore arpenter les coursives de sa station avec sa garde privée (les soldats de la mort) pour sélectionner des spécimens au sein de la population mendicante. Il s'assure un renouvellement constant de cette population grâce à des transferts de prisonniers venus d'autres villes (prisonniers qu'il achète très cher) et qui sont lâchés dans Nox. Mais il s'est aussi arrangé avec les sociétés d'exploitations minières pour qu'elles ne renouvellent pas certains contrats d'indépendants qui, ne pouvant obtenir de visa de sortie, rejoignent les rangs des exclus. Tant que les exploitations minières et agricoles n'en souffrent pas, les industriels ne voient aucun inconvénient à cette situation.

FAMILLE FÉDORICK

La famille Fédorick a passé un pacte avec la communauté scientifique pour qu'elle soutienne Alan le jour où il revendiquera le titre de Prince. Cet accord exclut bien entendu toute expérimentation sur une des stations privées de l'élite ou dans le complexe privé de la famille Fédorick. Ce qu'ignore le duc, c'est que le docteur Goveul se fiche éperdument de ce contrat et que, tôt ou tard, les expériences seront généralisées à l'ensemble de la ville. En attendant, la communauté scientifique verse une énorme somme d'argent au duc, pour avoir les mains libres.

GONDA NOX 23 546

C'est un des seuls contrebandiers de la ville dont la spécialité est de faire quitter les lieux à ceux qui le veulent. Bien entendu, ses services coûtent très cher. Cet individu est dénué de tout scrupule et ses activités sont parfaitement connues des scientifiques. De temps en temps, certains fuyitifs finissent directement dans les laboratoires d'expérimentation.

LIEUTENANT ÉLIX CARN

Le chef des services de sécurité de Nox est un homme accablé qui tente tant bien que mal de faire régner l'ordre dans les complexes sous-marins. Il est contraint d'obéir aux scientifiques mais il les hait. Membre d'une petite famille de petite noblesse, il est totalement impuissant face à cette situation, et il aurait découvert récemment que ses proches l'auraient vendu aux chercheurs.

YAVAN, PRÊTRE DU TEMPLE

Seul prêtre du Temple présent sur Nox, Yavan est écœuré par ce qui s'y passe mais, malgré les nombreuses plaintes qu'il a adressées à ses supérieurs, il n'a jamais eu de réponse. Il tente d'aider la population de son mieux, mais lui aussi a été sacrifié. Il ne pèse pas bien lourd dans la balance.

ENDROITS NOTABLES

Hôpitaux, cliniques et services d'hygiène : Ils sont de tout premier ordre mais tous financés par les chercheurs. Toute opération médicale s'accompagne d'expériences sur le sujet. Il n'est donc pas conseillé d'avoir un problème de santé sur Nox. Les services médicaux sont gratuits !

La Salamandre : C'est à la fois un bar, un hôtel, un restaurant et un centre de loisirs. Il est bondé en permanence, la population de Nox essayant par tous les moyens de se changer les idées. L'établissement est tenu par Verger NOX 34 511, un agent de Telma Tiltane qui essaie de comprendre ce qui se passe dans cette ville. Il tente de réunir le plus de mécontents possible pour provoquer une révolte dans la ville. Il aurait réussi à convaincre bon nombre de membres des services de sécurité et même quelques soldats et officiers contactés dans le plus grand secret grâce à Ryan NOX 38 788, un petit contrebandier de la ville parfaitement honnête.

OURGOR

Latitude : 343° nord
Longitude : 32° Ouest
Profondeur : -600 m
État général : Moyen
Niveau sismique : 2

Productions principales : Cylast, élevage, énergie, hydro-culture
Troupes et sécurité : Garnison de 18 000 individus dont 4 000 techno-hybrides, tourelles de défense, flotte de protection d'Ourgor (20 escorteurs Congres, 6 frégates Sirène, 2 croiseurs Aégis, 1 cuirassé Vulcain).

Type de communauté : Ville-paroi, multiples complexes

PRÉSENTATION

La ville d'Ourgor est construite à la frontière est de l'Hégémonie. Elle est reliée à Équinoxe par un tunnel sous-marin particulièrement fréquenté. Ses 48 000 habitants sont principalement des mineurs, des ouvriers et des marchands. Il est à noter que la ville reçoit en permanence plus de 80 000 visiteurs. La ville-paroi est construite sur la Crête du Fer à Cheval. C'est une des rares villes de ce type à posséder des installations des deux côtés de la falaise sous-marine. La gare centrale des tunnels sous-marins est située au niveau 0 de la ville-paroi.

Ourgor est une ville tranquille. C'est une importante plateforme commerciale et, en cela, elle ressemble à tous les grands ports commerciaux du monde sous-marin. Elle exploite également de nombreuses mines de la Crête du Fer à Cheval mais aussi des champs d'hydro-culture situés près de la Zone de Fracture Oceanographe ainsi que sur des petits plateaux naturels sur la Crête, qui sont très proches de la surface.

Les services de sécurité y sont assez tolérants, le gouverneur militaire de la ville encourageant les échanges économiques avec l'extérieur. On ne trouve des mendiants et des mutants que dans la zone des docks et dans les quelques points rouges de la ville situés dans les niveaux inférieurs des installations sous-marines.

De nombreuses sociétés de transport et de tourisme ont des bureaux sur Ourgor, dont la célèbre société Nova. Les échanges entre la ville et Équinoxe sont très importants, et il n'est pas rare de voir des prêtres du Trident dans les coursives d'Ourgor.

COÛT DE LA VIE

La vie est chère sur Ourgor mais on y trouve tellement de marchands qu'il est possible de faire jouer la concurrence afin d'obtenir des prix plus raisonnables.

DESSCRIPTIF

Complexe sous-marin Nord : Au Nord de la Crête, on trouve tout le secteur commercial, les principaux docks et entrepôts, les meilleurs bars, restaurants et les plus grands marchés. C'est l'endroit le plus animé de la ville et le seul où on peut trouver des bas-fonds fréquentés par les marins, les ouvriers et les dockers. Les trafiquants, les contrebandiers et les criminels sont assez actifs dans ce secteur mais cela reste tolérable pour les autorités. On ne connaît aucun seigneur du crime ni aucune organisation puissante dans cette ville. Dès qu'un groupe commence à devenir un peu trop envahissant, les services de sécurité s'en chargent de manière radicale. Le complexe Nord est constitué de stations avec 1 ou 2 niveaux très spacieux, composés de plusieurs étages reliés par des passerelles. Les bars, hôtels, cantines et centres de loisirs sont généralement installés dans les niveaux souterrains. Certains quartiers sont plus dangereux que d'autres. Les docks peuvent accueillir des navires de plus de 120 000 tonnes.

Complexe sous-marin Sud : Le complexe Sud est constitué de dizaines de petites stations beaucoup plus classiques qui

accueillent les familles des mineurs, des ouvriers, du personnel d'entretien et des hydro-agriculteurs. Il y a peu d'activité commerciale et la présence des forces de sécurité y est plus importante. Le seul niveau souterrain est occupé par les machineries. L'accès à ce complexe est totalement libre mais la population n'apprécie pas trop que des étrangers viennent chez elle. Bien qu'on y trouve quelques bars et restaurants, il n'y pas grand-chose susceptible d'attirer la foule.

Ville-paroi : Elle est spacieuse et très agréable à vivre. On y trouve un Centre de Repeuplement très discret, une banque des Corps au niveau 7 et les demeures de l'élite. Les grandes sociétés ont leur siège au niveau 0, tout autour de la grande gare où aboutissent les tunnels de communication vers Équinoxe, Féora et Ultar. Les grandes baies vitrées de la ville sont magnifiques. On peut y apprécier le spectacle du monde sous-marin en se prélassant dans un des grands parcs artificiels.

Base militaire : Toutes les stations militaires sont bâties dans les flancs de la Crête du Fer à Cheval. Elles sont discrètes mais surveillent avec vigilance le trafic sous-marin.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

LES CONTREBANDIERS

La plupart des contrebandiers d'Ourgor ont bien du mal à faire des bénéfices car ils sont concurrencés par un groupe de trafiquants, les Murènes. Personne ne se doute que les Murènes sont financées par le gouverneur et profitent de la bénédiction des services de sécurité. En conséquence, on trouve quelques contrebandiers en ville mais ce sont souvent des individus isolés et particulièrement discrets.

LE GOUVERNEMENT MILITAIRE

Le colonel Jaspur aime cette petite ville mais quiconque ose le défier risque de le payer de sa vie. Sa méthode est de tout permettre jusqu'à un certain point mais, surtout, de bien faire comprendre à ses administrés qui est le maître. Il se balade souvent parmi la population, encadré par sa police personnelle, et il se comporte alors comme un véritable homme politique en pleine campagne électorale. Pour lui, les crimes et les trafics sont nécessaires tant qu'il touche sa part sur leurs affaires. Officiellement, c'est un homme droit, totalement dévoué à l'État. Il joue tellement bien son rôle que le Prisme est totalement leurré par son attitude. Il rachète discrètement toutes les installations de la ville et espère un jour être le propriétaire légal d'Ourgor.

LES PIRATES

De nombreuses confréries pirates possèdent en sous-main des bars et des ateliers dans la ville. Elles payent une sorte de patente à un mystérieux personnage qui n'est autre que le gouverneur alors que tout le monde pense qu'il s'agit d'un baron du crime.

LE PRISME

Les agents du Prisme sont nombreux sur Ourgor mais se consacrent presque exclusivement à la surveillance des visiteurs. En effet, la ville semble tellement bien gérée par le gouverneur qu'ils n'ont pas grand-chose d'autre à faire. Tous les agents ayant découvert les mystérieuses activités du colonel Jaspur ont été soit achetés, soit victimes d'un malheureux accident !

ENDROITS NOTABLES

L'Étalon des Mers : Cet établissement propose une multitude de loisirs, du jeu classique aux immersions « accompagnées » dans des cuves d'hyper-respiration (ce qui est interdit dans de nombreuses villes). Le propriétaire, Léga OUR 41 692, est un androgyne très sympathique et un des proches du gouverneur.

Le Pendu : Ce bar appartient à une des seules organisations criminelles « indépendantes », celle d'un certain Jacob OUR 22 456. Jacob et ses hommes régentaient le marché noir jusqu'à l'arrivée du gouverneur qui a voulu les éliminer. Depuis, ils tentent de survivre en se faisant le plus discrets possible et en mettant des bâtons dans les roues au maître de la ville dès qu'ils le peuvent. Le Pendu est tenu par Imaéa OUR 39 312, une ravissante jeune femme.

Le Picpus : Ce bar est un des plus grands d'Ourgor. Il est la propriété du gouverneur et propose à ses clients des consommations aux plus justes prix. Il est fréquenté par un grand nombre de visiteurs à qui l'on indique quels sont les meilleurs établissements de la ville. Le Picpus est tenu par Nataéla OUR 43 634, un agent du gouverneur particulièrement habile pour convaincre les gens mais aussi pour leur ouvrir la gorge.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

La base maudite : À quelques milles nautiques d'Ourgor se trouve une station aujourd'hui abandonnée. Les accidents y sont nombreux et beaucoup de mineurs y ont trouvé la mort dans d'étranges circonstances. La population la croit hantée par des démons marins et certains plongeurs affirment y avoir aperçu des lumières alors que la station n'a plus d'énergie depuis des années.

OZARK

Latitude : 26° nord

Population : 400 000

Longitude : 91° Ouest

Population féconde : 11%

Profondeur : -100 m à -660 m

Population mutante : 06%

État général : Excellent

Niveau sismique : 1

Productions principales : Alimentation synthétique, élevage, fer, hydro-culture, métaux moléculaires, plastitane, recherche, véhicules sous-marins, véhicules souterrains, véhicules terrestres

Troupes et sécurité : Garnison de 60 000 individus, tourelles de défense, flotte de protection d'Ozark (60 chasseurs Murène, 6 frégates Sirène, 1 croiseur Kraken).

Type de communauté : Ville-paroi

PRÉSENTATION

Ozark est une ville industrielle stratégiquement importante mais c'est aussi la principale base de la rébellion de Telma Tiltane. La célèbre terroriste est née ici, et on estime qu'au moins 5% de la population fait partie de son mouvement. Les nombreux gouverneurs qui s'y sont succédé n'ont jamais réussi à nettoyer ce « nid de conspirateurs ». La ville a donc été confiée à la famille Castille dans l'espoir qu'elle remédie à la situation. Pour ces nobles, c'est un véritable défi puisque, s'ils réussissent à purger Ozark et à bien la gérer, ils pourront faire valoir cet argument lors de la succession au titre de Prince. La sécurité y est donc drastique et le duc utilise de la meilleure manière possible les hommes du F.A.S.S., ceux du Prisme ainsi que sa garde personnelle. Il est bien décidé à briser toute velléité de rébellion contre l'État. Les peines sont exemplaires et vont du châtiment en public jusqu'à l'exécution sommaire. Tous les « bons éléments » sont récompensés. On y encourage les dénonciations et l'ambiance sur Ozark est assez lourde. Dans cette ville, la noblesse bénéficie des plus grands avantages et certains établissements lui sont entièrement réservés. Ils sont même interdits aux autres membres de l'élite.

Ozark est une ville assez étonnante car elle est entièrement construite au beau milieu d'une falaise sous-marine à - 207 m. Il n'y a aucun complexe sous-marin. La plaine abyssale se trouve 3 500 mètres plus bas et le sommet de la ville est à peine à une centaine de mètres de la plaine du Cône du Mississippi (-100 m) où sont exploités les principaux champs d'hydro-culture.

La ville est reliée à la surface par plusieurs puits qui permettent aux équipes d'entretien de maintenir en bon état les nombreuses usines automatisées de la région. La ville dispose également d'une importante base de lutte contre les foreurs.

COÛT DE LA VIE

Les prix pratiqués à Ozark sont sensiblement les mêmes que sur le reste du territoire hégémonien.

DESSCRIPTIF

Ozark, vue de loin, ressemble à une fenêtre lumineuse ouverte dans une gigantesque falaise sous-marine de 3 700 mètres. C'est un tout petit point perdu sur cette paroi abrupte. Et pourtant la ville est constituée de 29 immenses niveaux. Au sommet de la falaise, on trouve quelques petites bases d'exploitation et la station dans laquelle débouche le tunnel qui relie la ville à Floréa. Cette station est également équipée de plusieurs ascenseurs et de plates-formes élévatrices permettant d'accéder à la ville-paroi. Toutes les installations situées sur la plaine à - 100 mètres sont consacrées à l'hydro-culture et à la fouille des ruines de l'ancien temps.

D'autres ascenseurs et plates-formes élévatrices de la ville-paroi permettent de rejoindre un secteur situé tout en bas de la falaise d'où sont gérées toutes les opérations minières de la région. La descente dure plus de 12 minutes. Le gouverneur a fait aménager à flanc de falaise deux ascenseurs pressurisés capables de contenir une dizaine de personnes et de nombreux nobles aiment les emprunter pour le simple plaisir de glisser lentement le long de la paroi en plongeant dans les abîmes.

Les docks d'arrimage de la ville sont construits dans les falaises et peuvent accueillir des navires de plus de 200 000 tonnes. Chaque niveau compte une dizaine d'étages. La ville est très profonde et s'enfonce dans la paroi à plus de 600 mètres. Les niveaux 0 à 8 sont principalement réservés à l'armée et aux mineurs. Les étages 28 et 29 abritent une majorité d'hydro-agriculteurs. Les étages 16 à 25 sont ceux de l'élite, des banques des corps, des Centres de Repeuplement et des services administratifs. Tous les autres constituent le secteur commercial de la ville. Il n'y a pas véritablement de bas-fonds sur Ozark mais des secteurs un peu moins sûrs que les autres.

Les exclus et les mendiants ne sont pas très nombreux surtout depuis que le gouverneur a décidé que la ville serait « nettoyée » de ses éléments indésirables. Malgré toutes ces mesures de sécurité, on compte en moyenne 1 attentat ou 1 sabotage par semaine dans la ville.

Les installations de lutte contre les foreurs sont établies beaucoup plus profondément. Leur accès est réservé à l'armée.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

FALSON LE RECELEUR

Pour ce faussaire et contrebandier notoire, quel meilleur endroit qu'Ozark pour exercer sa noble activité ? Il n'est au service d'aucun des camps en présence et vend ses talents à tous ceux qui le lui demandent. C'est un des meilleurs faussaires d'Hégémonie et bien des gens viennent des autres villes pour faire appel à lui.

FAMILLE CASTILLE

La famille Castille entend rétablir l'ordre dans la ville et imposer la noblesse en tant que classe dirigeante. Ses méthodes sont assez brutales et expéditives. Le duc ne supporte pas que les terroristes le narguent en faisant exploser des bombes en plein cœur des quartiers de la noblesse. Le niveau 18 appartient presque entièrement au duc et à sa famille. C'est sa garde personnelle qui en assure la protection.

LES FRÈRES DES ABYSSES

Profitant de la situation, les Frères des Abysses recrutent en masse sur Ozark. Leurs cibles privilégiées sont les ouvriers et les mineurs. Ce sont aussi eux qui contrôlent les principaux trafics de narcotiques. Le chef de ce groupe est un ouvrier, chef d'équipe dans une des plus grandes mines du secteur, Eségya OZA 35 697.

LES REBELLES

Les rebelles de Telma Tiltane sont très nombreux et certains font même partie de l'élite. Ils s'attaquent principalement aux forces de sécurité, aux établissements de la noblesse, aux Centres de Repeuplement et aux Banques des Corps. Plus les autorités en éliminent, plus il y en a. Il est très facile pour un fugitif de trouver de l'aide sur Ozark, mais il vaut mieux être prudent car le Prisme et le duc ont plusieurs hommes à eux infiltrés dans les secteurs populaires, pour tenter de détruire les filières terroristes. Les rebelles les plus connus d'Ozark sont Anna la Dague et Osbur le Barbu. Leur tête est mise à prix pour une véritable fortune.

LE SOLEIL NOIR

Le Soleil Noir aime beaucoup semer la zizanie sur Ozark. Plusieurs agents y recrutent des partisans et en profitent pour aider les autorités ou les rebelles selon ce que cela peut leur rapporter. Le chef des Soleils Noirs d'Ozark est un noble, Imus Caliez, un proche du duc.

ENDROITS NOTABLES

La base rebelle : C'est dans une ancienne mine de la plaine abyssale que se cache, sous le nez des autorités, une des plus grandes bases de Telma Tiltane. On y abrite les fugitifs et les chefs de la rébellion. Plus de 400 individus vivent en permanence dans cette base qui a été aménagée lentement au cours des années. De plus, la mine donne sur une ancienne station souterraine de l'Alliance Azur. Bien que les rebelles n'y aient trouvé ni armes, ni secrets fabuleux, la base est suffisamment vaste pour accueillir des navires de combat et plusieurs milliers d'hommes. Quand les ingénieurs de Telma auront réussi à remettre en marche ses dispositifs de défense, la base pourrait devenir une véritable place forte d'où il sera très difficile de déloger les rebelles.

Le Cryptage : Ce bar du niveau 10 est un des repaires secrets des rebelles. Tenu par Fulia OZA 36 521, c'est un endroit très agréable, fréquenté par des agents administratifs du Prisme. C'est en fait grâce à leur présence que cette couverture est aussi parfaite.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

Le puits sans fond : En plein centre de la plaine abyssale, les explorateurs ont découvert un trou de deux kilomètres de diamètre. Tout le monde ignore où il mène et ce qui peut s'y cacher. La légende populaire parle d'une énorme bête dont ce serait la tanière.

L'Espadon blanc : On raconte que dans la région rôderait un énorme espadon blanc qui s'attaquerait de temps en temps aux plongeurs. Cet espadon a été aperçu par de nombreux pêcheurs qui le décrivent comme un animal particulièrement intelligent et prenant plaisir à tuer les êtres humains.

RAUXE

Latitude : 10° nord
Longitude : 80° Ouest
Profondeur : -3 667 m
État général : Excellent
Niveau sismique : 3
Productions principales : Cylast, tri-terranium
Troupes et sécurité : 34 000 individus dont 9 000 techno-hybrides, deux stations de défense fluctuantes, flotte de protection du Panama (120 chasseurs sous-marins, 20 escorteurs, 12 frégates Sirène), éléments de la 4^{ème} flotte.
Type de communauté : 1 complexe sous dôme, 2 installations fluctuantes

PRÉSENTATION

Si vous désirez vous rendre dans une ville où l'on dispose d'un minimum de liberté, évitez Rauxe. C'est avant tout une base militaire et une zone industrielle où seul le rendement est important. Le seul trafic qui y soit florissant est celui des narcotiques, largement encouragé par les industriels pour que leurs équipes de mineurs soient performantes. Rauxe est la ville la plus surveillée d'Hégémonie. Rien n'y est permis et la police est assurée par l'armée. Le gouverneur militaire, Marcus Delvion, est intraitable. Rauxe est la ville frontière qui contrôle le passage de Panama. Son importance stratégique est donc primordiale. Tous les bars et les établissements de loisir appartiennent aux sociétés minières. On n'y trouve aucun exclu, tout le monde étant soit engagé dans l'armée, soit employé dans les nombreuses mines de cylast et de tri-terranium.

Sur Rauxe, il n'y a aucune famille noble et, franchement, il faut véritablement avoir une bonne raison pour s'y rendre. Il n'y a qu'un Centre de Repeuplement et aucune Banque des Corps. Le Temple n'a même pas osé y implanter une annexe. Par contre, les salaires y sont très intéressants.

COÛT DE LA VIE

Tout est gratuit sur Rauxe mais on ne peut obtenir que ce que les compagnies et l'armée autorisent.

DESRIPTIF

Rauxe est constituée de deux installations fluctuantes (de toutes petites Équinoxes), et d'un complexe sous dôme. Le dôme a été construit après les stations sous-marines, les habitations ne sont donc que des bases sous-marines recouvertes d'un dôme. C'est un spectacle assez déroutant au premier abord. Le dôme est beaucoup plus petit que celui de Keryss. D'un diamètre de 1 200 mètres, il culmine en son centre à 300 mètres. On y accède par l'une des stations de transit situées à la périphérie de la ville. Le dôme est construit au pied de la paroi de la Plaine Abyssale de Colombie. Il compte plus de trois niveaux souterrains dans lesquels les travailleurs s'entassent comme des sardines. Les deux stations fluctuantes abritent les services administratifs et les quartiers du gouverneur. Ces stations prétendument civiles sont de redoutables plates-formes de combat.

Toute la région autour de Rauxe est riche en mines de cylast et de tri-terranium. C'est certainement l'un des plus riches gisements d'Hégémonie. Les ouvriers reçoivent des primes de rendement, ils passent donc leur temps au travail. En règle générale, un mineur moyen tient 1 an sur Rauxe. Il y amasse un beau paquet et se retire dans une ville plus tranquille. Cependant, le taux de mortalité y est un des plus élevés de la nation des Patriarches.

Toute la région est truffée de bases militaires, de stations de détection, de postes de tir automatiques et de champs de mines.

PERSONNAGE INFLUENT

LIMOUISS KIT

Limouss est né sur Rauxe et y contrôle les trafics. Par contre, il pratique des tarifs beaucoup plus abordables. Le mutant est très attaché aux quelques résidents permanents de Rauxe, généralement des employés des services techniques. C'est sa véritable famille et certainement ce à quoi il tient le plus. Comme il lui arrive de dépanner certains officiers et la plupart des employés des sociétés industrielles de la ville, sa présence est tolérée et on le laisse tranquille tant qu'il ne met pas en péril la sécurité des installations.

ENDROITS NOTABLES

Hôpitaux, cliniques et services d'hygiène : Tous ces services sont assurés par les compagnies minières et sont irréprochables.

Le Maugéar : Ce bar, situé en plein centre de la ville sous dôme, est le quartier général de Limouss. Il est fréquenté par de nombreux résidents permanents de Rauxe mais aussi par de nombreux mutants. La tenancière est elle-même une mutante. Elle se nomme Vénédra RAU 34 569 et a la particularité d'être née avec une seule oreille. Elle est dotée d'un bras qui tient plus du tentacule que d'autre chose.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

Le Sultar : Cet être est censé être un gigantesque ouvrier mutant à la peau toute blanche qui, dit-on, hanterait les coursives de la ville sous dôme. On raconte qu'il se nourrit d'enfants et qu'il peut passer au travers des murs.

TANEZ

Latitude : 19° nord

Population : 95 000

Longitude : 52° Ouest

Population féconde : 18%

Profondeur : -2 970 m

Population mutante : 04%

État général : Bon

Niveau sismique : 2

Productions principales : Élevage, énergie, hydro-culture, recherche

Troupes et sécurité : Garnison de 25 000 hommes dont 1 000 techno-hybrides, champs de mines, flotte de protection de Tanez (20 chasseurs Murènes, 10 escorteurs Congre, 12 frégates Sirène).

Type de communauté : Multiples complexes

PRÉSENTATION

Tanez apparaît au monde comme une station d'exploitations minières et agricoles mais c'est en fait le plus grand laboratoire militaire d'Hégémonie. Outre les gigantesques complexes s'étendant sur les fonds marins, toute la région est truffée de bases militaires ultra-secrètes où sont mis au point de nouvelles armes et des prototypes de chasseurs de combat. Les six stations d'énergie qui se déplacent sur la Dorsale Nord-Atlantique ne servent qu'à alimenter les énormes besoins en énergie de ces laboratoires. Sur les 95 000 habitants, la moitié seulement sont des cultivateurs et des éleveurs. Tous les autres font partie du personnel militaire.

Tanez a deux visages. Les complexes qui s'étendent à perte de vue et le réseau souterrain dans lequel sont installés les laboratoires. L'accès de la ville est extrêmement réglementé et peu de gens sont autorisés à accoster dans les docks de la zone commerciale ou à emprunter le tunnel sous-marin qui la relie à Keryss.

Les principales sociétés d'armement hégémoniennes sont toutes présentes sur Tanez, notamment la célèbre Crotale appartenant à la famille Ebraer. Inutile de dire que les espions des autres nations mais aussi ceux des sociétés rivales font tout pour tenter de s'infiltrer sur Tanez mais le Prisme veille. Il n'y a aucun exclu ni aucun mendiant.

COÛT DE LA VIE

Les prix pratiqués à Tanez sont sensiblement les mêmes que sur le reste du territoire hégémonien.

DESCRIPTIF

Tanez est constituée de trois secteurs distincts : le secteur commercial, le fief de la famille Ebraer et le secteur militaire.

Secteur commercial : Il est construit tout autour d'un dôme central. La majorité des complexes sous-marins abritent la population de la ville. Ce sont des petites stations assez classiques n'ayant pas plus de 2 niveaux. On y trouve des quartiers d'habitation, des docks et tout ce qui permet aux éleveurs et hydro-agri-

culteurs de vivre dans de bonnes conditions. Les habitants y bénéficient de plus d'espace qu'ailleurs et, malgré une surveillance drastique des forces de sécurité, on y vit plutôt bien. Les champs s'étendent à l'Est de la ville, à perte de vue. Pour se rendre dans le secteur commercial en venant d'une autre ville, il faut bénéficier d'une autorisation spéciale délivrée par les autorités militaires ou par le gouverneur en personne. Les seuls à bénéficier de telles autorisations sont les pilotes des navires de transport qui amènent sur Tanez les matières premières dont l'armée a besoin. Mais ces bateaux sont systématiquement fouillés et les pilotes doivent être agréés par le Prisme.

Fief des Ebraer : Tout le complexe central est réservé à la famille Ebraer et aux quelques nobles qui résident en permanence dans la ville. On y trouve une Banque des Corps, un Centre de Repeuplement, une annexe du Temple et des petits parcs sous dôme, très agréables pour se détendre. La sécurité y est assurée par la milice personnelle des Ebraer.

Secteur militaire : Tout le secteur militaire est construit sous le réseau de complexes. On peut y accéder par certains ascenseurs gardés en permanence et protégés par des serrures électroniques. Le secteur militaire est immense. Il est principalement constitué de laboratoires et de gigantesques hangars souterrains dans lesquels sont assemblés les prototypes d'appareils de combat. Ces hangars sont situés à la périphérie de la ville pour permettre aux appareils testés de quitter discrètement ces installations grâce à des puits d'immersion s'ouvrant dans le sol océanique. La moitié de la garnison est généralement en permission dans les installations commerciales, les militaires sont donc omniprésents. Tous les centres de recherche où l'on effectue des expérimentations « dangereuses » sont situés à des milles nautiques des complexes habités.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

ERASTERNTAN 34 289

Ce modeste éleveur est un espion de l'Union Méditerranéenne. Il est né sur Tanez et connaît bien les installations. Il se montre particulièrement discret après avoir vu de nombreux autres espions se faire arrêter par les services de sécurité.

FAMILLE EBRAER

Elle règne sur la ville et, par l'intermédiaire de ses sociétés d'armement, prend une part active à la recherche militaire. La duchesse Danéa Ebraer est elle-même une spécialiste en hydrodynamique et passe plus de temps dans les laboratoires qu'à gérer sa cité. La famille, ainsi que les nobles en général, quitte rarement son complexe privé et fêch une paix royale au reste des habitants de Tanez.

ENDROITS NOTABLES

Docks 453 ERZ : Ces docks sont réservés aux opérations militaires. Leur accès est totalement interdit sous peine de mort. C'est ici que sont déchargées les marchandises « spéciales » en provenance des autres villes hégémoniennes.

L'Oursin Blanc : Ce petit bar se trouve dans le secteur commercial juste à côté des docks. La clientèle y est composée d'éleveurs et de pilotes de navires de transport qui attendent que l'on décharge leur cargaison afin d'obtenir l'autorisation de quitter la ville. C'est un endroit animé tenu par un soldat à la retraite, Gael TAN 08 456.

Rêve de Calamar : Ce centre de loisir ultramoderne est un cadeau de la famille Ebraer à la population. L'établissement offre aux habitants toutes les distractions possibles et imaginables. Bien entendu, il n'est absolument pas rentable. Son directeur, Yan TAN 32 374, est un partisan de la noblesse et tente de se comporter comme un aristocrate avec ses clients.



ULTAR

Latitude : 35° nord

Longitude : 49° Ouest

Profondeur : -4 960 m

État général : Moyen

Niveau sismique : 1

Productions principales : Élevage, énergie, hydro-culture

Troupes et sécurité : Garnison de 25 000 individus dont 5 000 techno-hybrides, tourelles de défense, flotte de protection d'Ultar (40 chasseurs Lamproie, 30 chasseurs Murène, 12 escorteurs Congrè, 6 frégates Pluton, 4 croiseurs Aégis). Éléments de la 9^{ème} flotte depuis peu.

Type de communauté : Multiples complexes

PRÉSENTATION

Ultar est la ville de la Baronne Vilma Terrastet. Tout lui appartient, et tous lui sont entièrement inféodés. La flotte de protection est entièrement à ses ordres, tout comme la garnison. Cette ville est en fait un véritable État indépendant mais les autorités semblent l'ignorer. C'est de cette base que les Terrastet contrôlent leurs sociétés et notamment Nova, mais aussi une grande partie du marché noir et des trafics en Hégémonie.

La population d'Ultar est surveillée en permanence par les espions de la baronne et par ses redoutables chats qui hantent les coursives de la ville. Comme Vilma veut encourager les échanges commerciaux avec les autres cités, elle s'arrange pour donner aux visiteurs l'impression qu'Ultar est une ville exemplaire où la population est heureuse. Cela implique bien entendu que ces visiteurs ne restent pas trop longtemps sur place. Les autorités sont particulièrement vigilantes sur ce point. Mais, ce que craint le plus la baronne, ce ne sont pas tellement les visiteurs étrangers mais bien les officiels hégémoniens en visite dans sa ville. Elle n'a

pas du tout envie que l'armée, les services secrets ou le Temple viennent s'immiscer dans ses affaires.

Tous les travailleurs indépendants sont logés à l'écart du complexe principal, dans des stations fournies par les sociétés d'exploitation. Ils ont le droit de se rendre dans la ville mais pas celui d'y rester plus d'une journée. Il n'y a presque pas de mendiants et d'exclus sur Ultar, la baronne trouvant leur présence désagréable.

Depuis bientôt deux ans, les installations énergétiques de la ville subissent les agressions de terribles monstres : les bêtes du magma. Ces créatures ont déjà détruit 3 stations thermiques.

COÛT DE LA VIE

La vie est chère sur Ultar. Les prix sont supérieurs de 25% à ce qui se pratique dans le reste de l'Hégémonie.

DESSCRIPTIF

Ultar est composée d'un grand nombre de complexes sous-marins de deux à trois niveaux. La ville s'étend sur des milles nautiques. Il n'y a pas de bas-fonds, les seuls sous-sols existants abritent les salles des machines. C'est une ville très classique avec ses bars, ses hôtels, ses docks et ses services de loisirs. Tout le centre est réservé à l'élite, c'est-à-dire à la famille Terrastet et à sa cour. On y trouve le Centre de Repeuplement, la Banque des Corps et le Temple privé de la baronne.

Tout le reste de la cité est absolument classique avec une forte population d'éleveurs et d'hydro-agriculteurs. Les installations sont propres, agrémentées de petits parcs artificiels (aménagés par la baronne, pour ses chats plus que pour les citoyens). Le secteur commercial est animé et les visiteurs sont assez nombreux.

Les trafiquants sont nombreux mais ils obéissent tous à la baronne. Ceux qui ont tenté d'établir des filières indépendantes sont tous morts.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

LES CHATS

Ils sont légion dans la ville et sont les espions de la baronne. Créées par Cortex, ces petites bestioles sont dotées de caractéristiques assez étonnantes.

VENTURA ULT 36 789

Cet homme lutte dans l'ombre pour abattre la baronne et ses sbires. Il ne sert personne en particulier et il est prêt à s'allier avec n'importe qui, si cela peut nuire aux intérêts de la famille Terrastet. Le seul problème de cet éleveur, c'est qu'il se sent un peu seul dans sa lutte, le reste de la population étant totalement terrorisé par la Baronne.

ENDROITS NOTABLES

La Banque des Corps : La Banque des Corps de la Baronne est particulièrement bien approvisionnée. Elle se fait expédier régulièrement les meilleurs spécimens humains venus des quatre coins de l'Hégémonie. Elle fait bien sûr profiter ses fidèles de ce réservoir d'organes de première qualité. On dit que Vilma est très intéressée par les travaux de dissection.

Le Centre de Repeuplement : C'est également un Centre où la baronne aime à passer quelques moments. Elle insiste pour que tous les fœtus reçoivent une partie de son A.D.N. et pour que les nouveau-nés soient conditionnés dès leur naissance pour lui être totalement soumis.

Le dôme des chats : Ce dôme, situé à l'est de la ville, est l'un des lieux de réunion privilégié des félins. On y trouve des dizaines de chats et toute présence humaine les gêne considérablement.

Le puits des damnés : Ce puits serait situé au centre de la ville dans une pièce réservée au seul usage de la baronne. Elle y jetterait tous ses ennemis qui y croupiraient pendant de longues années se transformant peu à peu en créatures à moitié humaines.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

La baronne : Le peuple est persuadé que la baronne pactise avec les démons et que c'est une sorte de sorcière moderne. Beaucoup pensent qu'elle est immortelle.

Les chats : Il est interdit de toucher à un seul poil d'un chat sur Ultar. Ce sont des créatures protégées. Si un chat croise votre chemin, s'il se love sur vos genoux ou se frotte à votre jambe, c'est un signe de malheur.

Sécet : On raconte que la baronne a toujours voulu créer une race d'êtres mi-hommes, mi-félins. Une de ces créatures aurait bien été conçue, elle s'appellerait Sécet et serait une femelle particulièrement agressive, recherchée par les autorités depuis des mois.

L'Ombre : On dit que sur Ultar vit un être que l'on appelle l'Ombre et qui est l'ennemi juré de la baronne. Ce n'est qu'une légende populaire mais même les membres des services de sécurité en parlent avec beaucoup de crainte. Plusieurs membres de la famille Terrastet auraient trouvé la mort dans d'étranges circonstances. Tous ces crimes sont attribués à cet être mythique.

WARTON

Latitude : 42° nord

Longitude : 70° Ouest

Profondeur : -124 m

État général : Bon

Niveau sismique : 1

Productions principales : Armement, armures, cuivre, élevage, fer, hydro-culture, or, pétrole, recherche, véhicules

Population : 380 000

Population féconde : 23%

Population mutante : 17%

Troupes et sécurité : Garnison de 80 000 individus dont 3 000 techno-hybrides, tourelles de défense, flotte de protection de Warton (40 chasseurs Murène, 6 frégates Sirène, 4 croiseurs Kraken)

Type de communauté : 6 complexes, 1 ville-paroi

PRÉSENTATION

Warton est un important site industriel et économique d'Hégémonie. Elle a cette particularité d'être bâtie à faible profondeur et d'être reliée à un grand nombre d'usines de la surface. Elle se compose de deux parties distinctes : le centre industriel, proche des côtes, et le centre économique et commercial.

Autant les complexes d'usines sont sombres, menaçants et absolument froids, autant les stations commerciales et la ville-paroi sont de superbes réussites architecturales où il est presque agréable de vivre.

Cependant, Warton souffre de plusieurs maux qui menacent en permanence la vie de ses habitants. Tout d'abord, les phénomènes de surface affectent de temps en temps les installations sous-marines. Tremblements de terre, typhons, glissements de terrain et même, quelquefois, attaques de créatures amphibies sont le lot quotidien des résidents de Warton. La ville, depuis sa création, est en chantier. On répare les installations mais surtout on tente de protéger toutes les stations par des dômes indestructibles et des systèmes antisismiques fiables.

Autre problème de cette ville : les foreurs. Dans les souterrains de Warton, les troupes hégémoniennes affrontent constamment la menace des habitants des profondeurs qui semblent particulièrement déterminés à conquérir ce secteur. Pour l'instant, les affrontements ont lieu à plusieurs centaines de mètres de profondeur mais, chaque année, les troupes des foreurs arrivent à porter des attaques de plus en plus près des zones habitées.

Les conditions de travail sur Warton sont difficiles mais les loisirs et les zones de détente y sont nombreux. Les ouvriers sont rarement logés dans les complexes industriels et peuvent ainsi se mêler au reste de la population dans le secteur commercial. De plus, c'est l'une des rares villes à proposer des emplois aux civils pour l'entretien des usines extérieures. Un quart des ouvriers sont spécialisés dans les opérations de surface. Le quartier général hégémonien des troupes de combat en surface est situé sur Warton.

Les mendiants et exclus sont assez nombreux, et il s'agit généralement de gens qui ne peuvent plus travailler à la suite d'un incident, d'une irradiation ou d'un métabolisme fragilisé ou déformé par les conditions de vie à la surface. On trouve donc, au sein de cette population d'exclus, un grand nombre de mutants. Ils ne sont absolument pas persécutés, le gouverneur ayant donné des consignes strictes aux services de sécurité. Le gouverneur est également à l'origine d'une plus grande liberté d'expression que dans les autres villes du pays. On le dit modéré et avant tout préoccupé par la réussite économique de Warton et la sécurité des citoyens.

Enfin, signalons que les rebelles de Telma Tiltane y sont particulièrement actifs. C'est la principale préoccupation des hommes du Prisme.

COÛT DE LA VIE

Les prix pratiqués à Warton sont sensiblement les mêmes que sur le reste du territoire hégémonien.

DESCRIPTIF

Les complexes sous-marins de Warton s'étendent sur des kilomètres carrés. Contrairement aux autres grandes villes hégémoniennes, ces complexes ne sont pas agglutinés les uns aux autres mais plutôt espacés. Les plus proches de la surface sont presque tous recouverts d'un dôme ; pour les autres installations, ces dômes sont en construction. Les complexes sont reliés par un important réseau de tunnels. Ils sont généralement tous spécialisés dans une activité particulière. Les plus éloignés du centre de la ville sont de

grands hangars et des entrepôts ; d'autres, plus au centre, abritent les quartiers des habitants et les hôtels. Les plus proches de la ville-paroi sont réservés aux centres de loisirs, aux bars et aux cantines/restaurants. Tous les champs d'hydro-cultures s'étendent entre ces complexes. Les mines sont généralement situées en surface ou dans les profondeurs de la terre. On trouve très peu de mines sous-marines dans la région.

On peut découper la ville en six complexes principaux, une ville-paroi, les installations souterraines et celles de la surface.

Complexe A : Ce premier complexe est le plus éloigné du centre des installations. La majorité des navires arrivant à Warton doivent y accoster. Seuls les navires des compagnies de tourisme, ceux des services de location et ceux des habitants de la ville peuvent accoster dans les autres docks, notamment ceux de la ville-paroi. Docks et entrepôts, ainsi que les ateliers mécaniques occupent la grande majorité des installations. On y trouve également les principales sociétés louant des véhicules et la gare centrale de Warton d'où l'on peut rejoindre n'importe lequel des autres complexes grâce à des métros et à des tunnels sous-marins. Le poste des douanes et la tour de régulation du trafic sous-marin sont situés dans ce complexe. Il y a un ou deux bars et quelques petits hôtels fréquentés par les pilotes de navires marchands qui ne restent pas longtemps en ville.

Complexe B : Situées entre le complexe commercial et le complexe industriel, ces installations abritent les quartiers des ouvriers, mineurs et autres employés de la ville. On y trouve donc d'importants services sanitaires, quelques zones de détente mais surtout des cabines privées et des dortoirs.

Complexe C : Le complexe commercial s'étend au pied de la ville-paroi. Il est composé de stations très classiques où l'on trouve des bars, des hôtels, des restaurants, le siège de nombreuses sociétés et des marchés. Les forces de sécurité y sont assez discrètes mais vigilantes. Ce complexe est particulièrement spacieux et très bien décoré. On y a aménagé plusieurs zones de détente.

Complexe D : Situé légèrement à l'écart du reste de la ville, ce complexe abrite les postes de sécurité de Warton ainsi que tous les laboratoires de recherche et les services chargés de la gestion de la cité. Il n'y a ni bar, ni commerce, ni installations de loisirs.

Complexe E : Cet énorme complexe industriel abrite une des plus grandes usines de construction de navires-chantiers et de navires de transport. Il est proche des côtes et à l'écart de la ville. Ce sont les installations les plus menacées par les phénomènes extérieurs, le sommet de quelques usines n'étant qu'à une vingtaine de mètres de la surface. On y trouve toutes les chaînes d'assemblage de véhicules et d'armures.

Complexe F : C'est le complexe le plus proche des côtes. Il permet d'accéder aux multiples tunnels rejoignant les installations de surface. C'est avant tout un centre logistique, une sorte de sas où se préparent les ouvriers et les soldats avant d'affronter l'enfer. Plusieurs tunnels sont prévus pour permettre à des véhicules blindés de se rendre sur les terres irradiées. On y trouve aussi de nombreuses infirmeries et quelques centres de recherche.

La ville-paroi : Cette magnifique cité n'a que deux niveaux au-dessus du sol et six niveaux souterrains. C'est l'une des plus belles d'Hégémonie. On y trouve des salles et des couloirs spacieux superbement décorés, de grands Centres de Loisirs mais aussi les quartiers des familles nobles de Warton. Le Centre de repeuplement et la Banque des Corps sont installés tout en haut de la ville. Le temple, les bureaux des grandes sociétés, les bars, les restaurants et les centres de loisirs les plus luxueux sont tous concentrés aux niveaux 0 et -1 de Warton. La population des indigents et les secteurs les moins surveillés sont concentrés aux niveaux -3 à -6.

Installations souterraines : On peut y accéder à partir des bas-fonds de la ville-paroi, des complexes E et F mais aussi à partir des sites de surface. Ces installations sont généralement situées à plus de 200 mètres de profondeur et hébergent les garnisons de l'armée, des usines de montage de véhicules blindés et le quartier général des troupes souterraines.

Installations de surface : Elles sont situées à quelques kilomètres de la côte. Ces grands cubes noirs renferment des usines de montage, des usines d'extraction mais aussi les centres de commandement des équipes de mineurs exploitant les mines de la surface. L'armée contrôle le secteur et fait tout son possible pour protéger les travailleurs.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

GOUVERNEUR REDJICK DARIVATI

Le gouverneur a adopté plusieurs fils dans le centre de repeuplement de Warton. Il les a tous beaucoup aimés mais l'un d'entre eux a refusé d'entrer au sein de l'élite, et il a choisi la profession de mineur en surface. Yleck fait aujourd'hui partie des mutants vivant dans les bas-fonds. Atrociement métamorphosé, il est officiellement mort, mais son père adoptif connaît la vérité. Redjick n'est pas noble de naissance. C'est un ancien officier qui gère avec habileté sa ville mais, surtout, qui tente d'améliorer les conditions de vie des malheureux car il se sent profondément responsable du tragique destin de son fils.

LES MUTANTS DE LA SURFACE

De nombreuses tribus de mutants de la surface errent dans la région. Ces créatures tentent par tous les moyens d'entrer dans les complexes sous-marins. Il ne se passe pas un jour sans que les services de sécurité n'abattent une dizaine de ces monstres qui se cachent sous les véhicules ou tentent de descendre par les puits d'accès. Malgré d'importantes mesures de sécurité, certains auraient réussi à s'infiltrer au cœur des installations de Warton.

TELMA TILTANE

Elle dispose d'un important réseau de soutien dans cette ville. Les rebelles ont même découvert certaines installations souterraines remontant à l'époque des premières guerres contre les foreurs. Leur principale activité à Warton est le vol de matériel pour se constituer de véritables dépôts qui serviront aux troupes rebelles le jour de l'insurrection.

LES VOLEURS DE CADAVRES

D'étranges individus volent des cadavres sur Warton et vénèrent la mort sous toutes ses formes. On sait très peu de choses à leur sujet et surtout on ignore ce qu'ils font de leurs morbides butins.

ENDROITS NOTABLES

Hôtel de Pic : Cet hôtel de la zone commerciale est l'un des plus fréquentés de Warton. Mais son propriétaire n'est autre que WAR 18 428, un membre des Voleurs de cadavres. L'hôtel est ouvert à tous et propose d'excellents services mais certains disent que des clients disparaissent de temps en temps.

La Méduse : Cette cantine, située dans le complexe A, est un des Q.G. des rebelles de Telma Tiltane. Sa clientèle est principalement composée de dockers et de navigateurs de passage. L'établissement est tenu par une certaine Eva WAR 34 721.

L'Ozone : Ce bar du secteur commercial est célèbre pour sa clientèle de marins qui viennent y raconter les étranges légendes du fond des mers. Les consommations y sont variées et l'ambiance particulièrement sympathique. Son propriétaire est un ancien « reproducteur d'élite » de la nation. Âgé de 96 ans, c'est un bonhomme particulièrement accueillant qui ne cesse de se signaler à ses clients qu'il peut avoir des descendants dans toute l'Hégémonie et même au sein des familles nobles. Il porte un ancien matricule, Olaf WAR ZA 34211, comme tous ceux qui sont nés avant l'an 500.

Le Prêlat : Ce bar de la ville-paroi est le plus luxueux de Warton. Il est exclusivement réservé à l'élite. On y propose des boissons particulièrement rares et des loisirs très raffinés. Son propriétaire, le comte Evilio Taglini, est un riche homme d'affaires originaire du Royaume de l'Indus.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

Le marcheur blanc : Cette légende est racontée par les mineurs de la surface. Ils disent que, souvent, un homme vêtu de blanc vient à leur rencontre. Il n'est pas du tout atteint par les conditions de la surface et leur demande de quitter leur armure et de l'accompagner dans sa longue marche sur les terres mortelles. Certains mineurs ont disparu après le passage de cet individu. On a retrouvé que leurs armures et personne ne sait ce qu'ils sont devenus.

YUCATA

Latitude : 20° nord
Longitude : 88° Ouest
Profondeur : - 250 m
État général : Moyen
Niveau sismique : 1
Productions principales : Cuivre, cylast, élevage, fer, hydro-culture, recherche, tri-terranium, zinc.
Troupes et sécurité : Garnison de 8 000 individus (forces de sécurité), tourelles de défense, flotte de protection de Yucata (40 chasseurs Murène, 4 frégates Sirène)
Type de communauté : Multiples complexes

PRÉSENTATION

Cette ville industrielle renferme également le bagne AF 6 589 et l'un des derniers ports d'attache des navires-pénitenciers. Certains considèrent Yucata comme l'antichambre de l'enfer. Un quart de la population est composé d'esclaves et de prisonniers, une bonne moitié d'ouvriers indépendants qui ne restent pas plus de 2 ou 3 ans et les citoyens permanents qui s'occupent de l'entretien, des affaires administratives et des quelques champs d'hydro-culture forment le quart restant. C'est l'une des rares villes d'Hégémonie où la présence militaire est presque nulle. Le pouvoir est entièrement entre les mains de trois individus : le directeur du F.A.S.S. de Yucata, le directeur de la société privée responsable du bagne et le duc Véréga.

La ville est sordide et les conditions de vie particulièrement pénibles. Les installations sont constituées d'immenses complexes sous-marins dont la plupart ont été construits directement au-dessus des mines. Le bagne et les principaux sites d'extraction sont situés sous ces complexes, à des profondeurs de plusieurs dizaines de mètres. Les nécessiteux pullulent, ils servent de réserve d'ouvriers en cas de besoin.

Contrebandiers, criminels, trafiquants et pirates sont nombreux à hanter les secteurs commerciaux qui sont certainement les plus dangereux du monde. On dit que des milliers de malheureux vivent dans les gigantesques galeries de mines abandonnées qui se trouvent sous les complexes.

COÛT DE LA VIE

Non seulement on vit mal sur Yucata, mais la vie y est chère. Presque tous les bars, commerces, services et hôtels appartiennent à des patrons du crime, des contrebandiers ou des trafiquants. Leurs prix sont supérieurs de 25 à 200% aux prix normaux.

DESRIPTIF

Yucata est véritablement un enfer. C'est une ville qui s'est développée n'importe comment au fur et à mesure que l'on décou-

vrait des mines. Peu de gens connaissent exactement les plans complets de la ville. On peut s'y perdre assez facilement et se retrouver dans une mine abandonnée en voulant se rendre dans un bar. Les forces de sécurité s'occupent principalement de la surveillance des prisonniers et ne peuvent être présentes partout, ce qui explique que la pègre y prolifère.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

FAMILLE VÉRÉGA

Le duc Véréga travaille main dans la main avec de nombreuses sociétés de recherche génétique, auxquelles il vend des prisonniers. Il est également en rapport avec Voghn le Renégat et a permis à plusieurs sociétés de l'immonde pirate de s'implanter dans sa ville. C'est un homme assoiffé de pouvoir qui ne recule devant rien pour bénéficier du plus d'appuis possible.

KURL YUC 02 341

Toujours membre des équipes d'entretien de Yucata, cet homme de 66 ans est l'un des seuls à bien connaître les méandres de la ville. C'est un personnage très précieux. Il n'est absolument pas attiré par l'argent mais collectionne les objets anciens.

KYLE NORISS

Kyle Noriss, ouvrier de septième échelon, est, pour l'instant, un agent de Telkran Raljik. C'est un individu qui se vend au plus offrant et se fiche de la politique ou des rivalités entre factions. Il vient de l'Union Méditerranéenne et se contente de survivre. Il peut aider n'importe qui contre une rémunération suffisante.

TANYA YUC 11 278

Cette robuste femme est spécialisée dans les accouchements clandestins des nombreuses mutantes et exclues de la ville. On raconte même qu'elle s'occuperait de certaines compagnes « officieuses » de familles nobles. Elle est également liée à certaines sociétés pharmaceutiques et génétiques. Il lui arrive de collaborer à des « expériences » en vendant des fœtus ou des mères porteuses à ses commanditaires ou en testant certains produits sur ses clientes.

VOGHN LE RENÉGAT

Le pirate compte de nombreuses sociétés sur Yucata et ses hommes sont infiltrés à tous les échelons de la société.

ENDROITS NOTABLES

L'hôpital Devras : S'il y a un endroit à éviter à Yucata, c'est bien celui-là. Bien qu'il soit officiellement ouvert à tous, c'est ici que finissent les prisonniers blessés. Financé par des sociétés pharmaceutiques ou de recherche médicale, on raconte qu'il s'y passe des choses épouvantables et que son personnel a du mal à faire la différence entre les prisonniers et ses patients.

Bar du Soleil : C'est l'un des seuls établissements relativement sûrs de la ville. Financé par un important groupe de contrebandiers, les Tellanides, le bar est protégé par des gorilles qui ne font pas de détail. Vaker YUC 26 723, le propriétaire, voulait pouvoir prendre un verre dans cette ville sans se soucier de rien d'autre et sans avoir à surveiller constamment ses arrières. Il a donc ouvert cet établissement avec l'aide de quelques amis des bas-fonds.

STATIONS SOUS TUTELLE

COÏBA

Latitude : 6° nord
Longitude : 77° Ouest
Profondeur : -350 m
État général : Bon
Niveau sismique : 4
Productions principales : Cylast, élevage, hydro-culture
Troupes et sécurité : Milice de 600 individus, 20 chasseurs Murène, 20 chasseurs Lamproie, 20 escorteurs Congre.
Type de communauté : 2 complexes

PRÉSENTATION

Cette station indépendante a été largement subventionnée par l'entreprise hégémonique Néo-Tech. Ces dernières années, sa population a été entièrement remplacée par des individus favorables au rattachement avec l'Hégémonie. Ce n'est qu'une question de mois avant que Coïba fasse officiellement partie de la nation des Patriarches. Le conseil d'administration de la communauté est dirigé par Léo Paral, un employé de Néo-tech. Dès que Coïba rejoindra l'Hégémonie, l'armée installera dans la région une base de défense ultramoderne ce qui ne réjouit pas du tout la Ligue Rouge.

Depuis peu, des incidents se produiraient dans les deux complexes de la communauté. Les dirigeants affirment qu'il s'agit de sabotages visant à pousser l'O.E.S.M. à retirer ses droits d'exploitation à Coïba pour qu'elle ne puisse plus être reconnue en tant que Station indépendante. Ce serait alors aux Veilleurs d'administrer la communauté. Bien entendu, la Ligue est la principale suspecte dans cette affaire.

LEÏCAL

Latitude : 78° nord
Longitude : 59° Ouest
Profondeur : -360 m
État général : Bon
Niveau sismique : 1
Productions principales : Cylast, élevage, fer, hydro-culture, recherche, rhodium, zinc
Troupes et sécurité : 600 mercenaires, 900 soldats (hégémoniens), milice de 500 individus, 80 techno-hybrides, tourelles de défense, 20 chasseurs Lamproie, 12 escorteurs Congre, 1 frégate Pluton.
Type de communauté : 2 complexes, 1 installation paroi

PRÉSENTATION

Léical est en pleine expansion. En moins de 3 ans, elle a presque doublé sa population et a fait construire 3 nouveaux complexes. Exploitant d'importantes mines, elle a su bénéficier très tôt du soutien de l'Hégémonie à laquelle elle doit sa prospérité. C'est la nation des Patriarches qui a entièrement financé la petite ville-paroi qui est devenue sa capitale. De plus, à cause de la présence des foreurs dans la région, elle bénéficie de l'appui des troupes hégémoniennes. La guerre souterraine ayant tourné à l'avantage des humains, il n'est plus question de déplacer la capitale.

Aujourd'hui Léical investit dans de nouveaux complexes et espère, d'ici quelques années, devenir une nation souveraine alliée à la puissante Hégémonie. Cela ne pourra se faire que si la nation des Patriarches ne tente pas purement et simplement de l'annexer. Déjà, on note une certaine tension entre les soldats et les mercenaires. De plus, les exigences hégémoniennes ne sont pas toujours appréciées, surtout

quand cela concerne la séparation de la population en castes distinctes. Il est évident que ces points de désaccord sont largement exploités par les autres nations du monde sous-marin, qui voient d'un mauvais œil le renforcement de la présence hégémonienne dans la région.

UDSON

Latitude : 58° nord
Longitude : 86° Ouest
Profondeur : - 300 m
État général : Bon
Niveau sismique : 1
Productions principales : Élevage, fer, hydro-culture, iridium, recherche.
Troupes et sécurité : 600 soldats (hégémoniens), 200 techno-hybrides, milice de 2 000 individus, tourelles de défense, 18 chasseurs Lamproie, 12 chasseurs Murène, 20 escorteurs Congre, 6 frégates Sirène.
Type de communauté : 8 complexes, 1 ville-paroi

PRÉSENTATION

Cette communauté a une grande importance stratégique pour l'Hégémonie. Entièrement sous le contrôle de la nation des Patriarches, elle est appelée à devenir la capitale de la province nord de l'Hégémonie si ses concurrents lui en laissent le temps. Mais la guerre avec Maul, sa rivale dans la région, ne fait que s'intensifier et les travaux du tunnel souterrain devant relier l'Hégémonie à la Baie d'Hudson ne progressent que très lentement. De plus, les services secrets auraient découvert que non seulement Maul a été rachetée par l'Alliance Polaire mais encore qu'elle bénéficierait de l'appui financier de l'Union Méditerranéenne.

La situation est très tendue dans la région. La présence des foreurs n'arrange rien. Ces créatures s'attaquent régulièrement à la ville-paroi mais aussi au chantier souterrain du tunnel. Depuis peu, l'Hégémonie a décidé d'envoyer de nouvelles troupes, ce qui inquiète particulièrement les observateurs puisque plusieurs navires de l'Alliance Polaire feraient également route vers Maul.

CAS PARTICULIER MANAG

Latitude : 8° nord
Longitude : 87° Ouest
Profondeur : -350 m
État général : Bon
Niveau sismique : 3
Productions principales : Cylast, divers, élevage, hydro-culture
Troupes et sécurité : milice de 900 individus, Veilleurs, tourelles de défense.
Type de communauté : 12 complexes

PRÉSENTATION

Manag sert de zone tampon entre l'Hégémonie et la Ligue Rouge. C'est une communauté indépendante qui a prospéré grâce à la rivalité des deux nations. Manag est aujourd'hui une importante plate-forme commerciale, composée de nombreux complexes, dont l'un est exclusivement hégémonien et un autre réservé à la Ligue Rouge. Elle touche de nombreuses subventions de la part des deux puissances rivales mais aussi de l'O.E.S.M. et du Culte du Trident qui y a récemment installé une ambassade.

Rajar Terano, le chef du conseil d'administration de la communauté, se frotte les mains en voyant sa station devenir une véritable ville sous-marine. Il est particulièrement strict en ce qui concerne la sécurité car il ne craint qu'une chose : l'assassinat d'un officiel d'une des deux nations.



« LIVRE DEUX_

LIGUE ROUGE

« La Ligue Rouge, mon gars, c'est pas un pays pour les faibles. Il faut être solide pour y vivre. Si tu viens de l'étranger, tu n'as pas beaucoup le choix. Soit t'es mineur, soit t'es mercenaire, soit tu crèves de faim. Mineur, c'est un bon plan, c'est d'ailleurs mon métier. Mais, attention, un bon mineur doit bien travailler, mais aussi ne pas se mêler des affaires qui ne le regardent pas. Car tu vois mon gars, en Ligue Rouge, les trucs bizarres, les embrouilles, les trafics, les conspirations et tous ces trucs qui te bouffent la vie, c'est monnaie courante. Il faut pas ouvrir les placards qui t'appartiennent pas, tu sais jamais ce que tu peux y trouver et, généralement, ça te pète à la gueule. Et, crois-moi, la peau d'un mineur, tout le monde s'en fout. C'est pas un de plus ou un de moins qui changera quoi que ce soit au problème. Alors, contentes-toi de faire ton boulot et d'aller te soûler quand t'as quelques jours de repos.

Bon, c'est vrai que c'est pas toujours facile de ne pas se mêler des affaires des gens, surtout quand cela menace directement ton emploi. Si tu bosses dans les villes minières ou sur la Frontière, il est évident que tu devras te ranger derrière ton patron et tes camarades car, là-bas, c'est la jungle. Les exploitants se livrent une guerre sans merci pour s'emparer des concessions de tel ou tel secteur. Alors quitte jamais ton flingue et reste avec tes confrères quand vous sortez en ville. Là-bas, les balles perdues ça se chope vite fait. Il paraît même que certains engagent des tueurs pour se débarrasser des ouvriers d'un concurrent ! Mais, attention, les bonnes vieilles bagarres dans les bars, ça, c'est tout autre chose. Non seulement c'est sain pour l'esprit d'aller taper sur une équipe de mineurs concurrents mais, en plus, ça défoule. Et puis il y a rarement des morts.

Il faut aussi que tu te méfies des bestioles. Toutes ces saloperies de monstres qui grouillent dans tous les coins de la Ligue, les proteus et autres machins bizarres. Si t'entends ou si tu vois quelque chose de bizarre dans une station ou dans une mine, cherche pas à comprendre ! Barre-toi !

Enfin, n'écoute pas les boniments de toutes ces espèces d'illumines qui ont monté des cultes plus ou moins légaux. La moitié sont des psychopathes et l'autre moitié des escrocs. Si tu rejoins un culte, il y a de fortes chances pour que tu finisses dépouillé ou sacrifié à je ne sais quelle cause.

Il y a deux trucs bien en Ligue Rouge : les bars et les prostituées. Là, mon gars tu vas pas être déçu. En plus, la paie est meilleure que dans les autres pays, alors...

Allez, bois un coup jeunot, t'es tout pâle. »

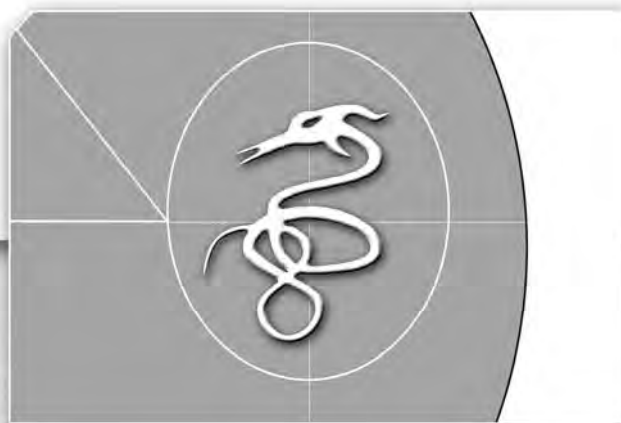
-- Un vieux mineur prodiguant quelques conseils à une jeune recrue_

« Alors, jeune homme, on veut s'engager dans une équipe ouvrière de la Frontière ? C'est un excellent choix. L'aventure, la gloire et la richesse attendent ceux qui ont suffisamment d'estomac pour braver les dangers des terres inexplorées. Je ne te le cache pas, il y a des risques. Mais, réfléchis aux possibilités. Si tu signes ici, tu rejoindras une sacrée équipe de gens compétents et solidaires. On te laissera jamais tomber et on te protégera de tous ces requins qui ne pensent qu'à une chose : te piquer tes biens. Bien entendu, il faudra que tu nous confies l'exploitation de ta mine ! Mais c'est honnête, crois-moi. Nous, on peut la gérer à ta place et en tirer le meilleur rendement. Maintenant, si tu décides de partir en solo et de ne pas prendre la main que l'on te tend, libre à toi. La Ligue, c'est une démocratie. Moi, ça me va. Pas de soucis. Tu fais comme tu veux. C'est toi qui vois.

Par contre, faudra pas compter sur nous pour te protéger des mercenaires, tueurs, brigands, pirates, monstres et créatures de toutes écaïlles qui hantent la région. Il y a aussi les tremblements de terre, les milices privées, les shérifs mégalos et tout ça. Oh ! je suis persuadé que tu t'en tireras très bien. Tu dois avoir des copains, des armes et beaucoup de courage, ça se voit rien qu'en te regardant. T'es pas du genre à te lancer les mains dans les poches dans une telle entreprise. Hein ? Non ? T'es vraiment tout seul et tu ne sais pas te servir d'une arme... ? »

Un conseil... Signe.

-- Le représentant d'une société d'exploitation minière décrivant la vie sur la Frontière à un jeune qui vient d'hériter d'une concession minière_



« L'union naît souvent de la nécessité mais cette même union, qui s'avère salvatrice pendant quelque temps, peut entraîner la destruction de nos communautés par une perte de nos identités. La Ligue devait exister pour lutter contre l'opresseur hégémonien mais, aujourd'hui, elle est une menace pour chacun d'entre nous. Le Parlement et le Premier Citoyen doivent reconnaître ce fait, ils doivent accepter de nous laisser suivre notre propre chemin. S'ils refusent, c'est la guerre civile qui risque d'accomplir ce que les hégémoniens ne sont pas parvenus à réaliser. »

-- Déclaration de SODÉVAL CARDANNAC, en 476_

La Ligue est née de la volonté d'un seul homme, Paul Devraverit, responsable d'une colonie aujourd'hui disparue, la communauté des Falklands. Au début du 4^{ème} siècle, au cours de la Grande Ruée vers l'or des profondeurs, des centaines de stations se sont établies tout autour de l'Amérique du Sud, de la Crête de Carnégie à la plaine Abyssale de Ceara. Tout d'abord dans la plus grande anarchie puis, progressivement, de manière plus organisée, elles exploiteront les riches filons de minerais de ces régions et furent, pour la plupart, relativement prospères. Paul Devraverit était alors un homme d'une trentaine d'années dont la seule ambition consistait à assurer l'avenir économique de sa communauté. Plutôt pacifiste et plein de bonne volonté, il ne restera cependant pas indifférent à l'invasion hatterienne.

Au cours de l'année 301, les troupes d'Hatteras déferlent le long de la côte-est d'Amérique du Sud. Les quelques communautés qui résistent sont écrasées, les autres sont intégrées de force dans ce qui deviendra l'Hégémonie. Ce qui se passe pour la communauté des Falklands est une toute autre histoire.

Quand les premiers navires d'Hatteras atteignent les stations de Paul Devraverit, ce dernier décide de n'opposer aucune résistance, sachant pertinemment que les maigres troupes des Falklands ne pourraient rien contre l'envahisseur. Mais les forces d'invasion ne l'entendent pas ainsi. Depuis des mois, les navires de la 3^{ème} flotte d'Hatteras de l'amiral Guellen n'ont pas tiré une seule torpille, les stations se rendant sans combattre et celles qui s'étaient insurgées ayant été réduites en cendres par d'autres flottes. Sans que personne ne puisse vraiment expliquer pourquoi, l'amiral ordonne de détruire les Falklands sans même délivrer un message d'avertissement. La communauté est anéantie en 6 heures, la majorité de sa population décimée, dont la femme et les six enfants de Paul Devraverit. Ce dernier, gravement blessé, est sauvé par un de ses lieutenants qui lui fait quitter la région. Les survivants des Falklands se réfugient dans une station lointaine, proche de l'actuelle Cruz.

Paul met six mois à se remettre de ses blessures et, pendant six mois, il ne pense qu'à se venger. Toute idée de pacifisme et toute notion de diplomatie l'ont quitté, à jamais. Quand il est remis sur pied, il réunit le plus possible de volontaires dans toutes les stations longeant la côte Ouest d'Amérique du Sud. Il prend la parole dans chaque assemblée, exhortant les responsables des communautés à se battre contre Hatteras, à s'unir pour stopper ce rouleau compresseur. Il ne rencontre, au début, que peu de succès. Mais avec les quelques centaines de recrues qu'il a réunies, il décide néanmoins d'agir. Il sait que seule une victoire contre une troupe hatterienne pourrait lui permettre de redonner l'espoir à des milliers d'hommes et de femmes opprimés.

Cette victoire, il l'obtient le 27 Décembre 301, au cours de la Bataille de Shackleton, une bataille qui semblait perdue d'avance, et au cours de laquelle Paul bénéficie d'une chance insolente (certains affirment que la chance n'y est pour rien et que Paul possédait sans le savoir la Force Polaris). Avec 650 soldats, une quarantaine de chasseurs bricolés et une frégate rafistolée, les révoltés attaquent, en plein territoire hatterien (qui s'étendait à cette époque jusqu'à Horn), une station de surveillance gardée par des éléments de la 2^{me} flotte. La seule présence d'un croiseur de combat aurait suffi à faire avorter le coup de force. Mais étrangement, le croiseur Liservic avait, la veille de l'attaque, subi une avarie catastrophique et s'était échoué non loin de la station en attendant le matériel lourd nécessaire aux réparations. Profitant de cette aubaine, Devraverit envoie des groupes de saboteurs saper les défenses de la base et étudier le croiseur pour savoir s'il est possible de s'en emparer.

Grâce à la trop grande confiance des hatteriens, aux sabotages, aux avaries inexplicables qui neutralisent les chasseurs de la station, et aussi à la détermination des hommes de Paul, les révoltés s'emparent du croiseur, détruisent la station et arraisonnent les lourds navires d'entretien dépêchés par l'amirauté pour remettre à flot le Liservic.

Paul revient triomphant et, cette fois, l'ensemble des communautés menacées par Hatteras lui prêtent une oreille attentive.

Quand Hatteras envoie une flotte anéantir une autre station par représailles, après la perte de sa base de surveillance, elle se retrouve face à une armada composée de plusieurs centaines d'engins venus de tous les petits états du Pacifique. Les navires sont vieux et mal armés mais leur nombre est suffisant pour écraser l'envahisseur et la détermination de leurs équipages est sans faille.

La victoire du Pic Météore achève de convaincre les plus hésitants et, le 6 Janvier, Paul prend la tête de l'Union des Communautés du Pacifique qui deviendra quelques mois plus tard la Grande Alliance et, en 340, la Ligue Rouge.

Au cours des trois années suivantes, la situation semble tourner en faveur d'Hatteras qui s'étend alors jusqu'à la plaine Abyssale de Mornington. Mais l'insurrection gagne tous les territoires qu'elle a conquis jusqu'à la Plaine Abyssale de Ceara. De plus en plus de communautés se rallient à la Grande Alliance. Un grand nombre de pirates rejoignent également les troupes de Devraverit. Ces dernières inventent la guérilla sous-marine et mettent au point des appareils d'un type nouveau, capables de s'enterrer dans les fonds marins ou de se coller aux parois sous-marines. En 339, Devraverit a gagné son pari, mais il ne verra pas la paix. Le 9 Avril, on le retrouve mort dans son bureau, certainement victime d'une crise cardiaque. La paix est signée le 23 Mai.

Hatteras vaincue, Devraverit mort, beaucoup se demandent si la Grande Alliance a encore quelque raison d'être. Des tensions entre plusieurs communautés risquent de dégénérer en guerre civile. C'est alors qu'un des héros de la guerre, un ancien pirate nommé Bjorn Urik réclame la tenue d'un grand conseil sur la station de Nazca. Un représentant de chacune des 670 communautés formant l'Alliance est invité à y siéger. Le 7 Juillet, après des pourparlers interminables et le retrait d'une soixantaine de communautés, la majorité des ambassadeurs décident la création d'une Nation souveraine, la Ligue Rouge (rouge du sang des hatteriens) qui naîtra officiellement le 12 Mars 340.

Bjorn Urik est un personnage autoritaire, qui sait parfaitement ce qu'il veut. Dès son élection, il entame une série de réformes visant à doter la Ligue de structures industrielles dignes d'un grand État. Pendant plus de 16 ans, il consacre l'essentiel du budget à l'exploitation des mines sous-marines, à la rénovation du matériel de forage, des stations et cités du territoire. L'hydro-agriculture et l'armée sont délaissées, ce qui pousse certains à accuser le chef de la Ligue de faire le jeu des hégémoniens. Ces critiques sont rapidement étouffées en raison du formidable bond en avant économique qu'enregistre le pays. Cependant, il semble bien que, au cours de cette période, Urik ait été la cible de plusieurs tentatives d'assassinat et qu'il ait réussi à déjouer au moins deux coups d'état ourdis par des amiraux. En 356, Urik cède et débloque d'importants subsides pour la rénovation de l'armée.

Jusqu'en 360, la Ligue prospère et s'étend. Des dizaines de communautés viennent s'intégrer à l'Alliance et d'autres se créent au fond des océans. C'est l'époque de la Seconde Ruée qui voit la création des villes minières, des stations, attirant aussi bien les mineurs qualifiés que la pire racaille de l'océan à la recherche d'argent facile. Cette multitude de petites exploitations sont la proie des syndicats du crime et des entreprises d'extraction. Il est très difficile d'y faire respecter la loi et, encore aujourd'hui, ces installations restent des zones de non-droit.

Toutes les stations situées le long du Fossé Pérou-Chili attirent des milliers de travailleurs. Chiloe, Leis, Ronacu, Nazca et Carnégie deviennent les villes les plus importantes de la Ligue. Le salaire est bon mais les risques énormes. En effet, toutes ces villes sont situées dans une zone d'activité sismique et volcanique. En 359, la ville de Ronacu est entièrement anéantie par un tremblement de terre suivi d'un glissement de terrain. Cette catastrophe pousse les autorités à revoir leurs plans d'urbanisation et, en quelques années, les cités le long des falaises d'Amérique du Sud seront déplacées. Ainsi, Nazca, à l'origine bâtie sur le versant Est du fossé Pérou-Chili, est entièrement reconstruite sur le versant ouest. Mais, malgré ces précautions, bon nombre des villes de la Ligue sont menacées par des catastrophes naturelles. Les anciennes installations existent toujours et servent désormais de repaires à des monstres marins ou à des groupes de pillards.

Enivrées par leur réussite économique et industrielle, les autorités de la Ligue négligent deux problèmes de leur société qui leur coûteront cher : l'alimentation et la natalité. En 360, toutes les villes du territoire sont dépendantes de l'étranger pour les produits alimentaires. Cette situation n'inquiète personne jusqu'au jour où plusieurs convois de ravitaillement ne parviennent pas à destination. Les premières famines touchent les grandes villes. Bjorn Urik et ses ministres se rendent enfin compte de la vulnérabilité de leur nation. Le Premier Citoyen entame alors d'interminables négociations avec la République du Corail tout en incitant les villes à développer l'hydro-agriculture.

Quant à la baisse de natalité, c'est certainement sur le territoire de la Ligue que ce fléau aura été le plus virulent. Entre 339 et 360, le taux de natalité a chuté de 30%. La population vieillit. Bjorn crée le Département de Recherche sur la Natalité, interdit à la population féconde toute activité dangereuse et instaure une grande politique familiale en accordant d'importantes subventions à ceux et à celles qui se consacrent uniquement à la reproduction. Parallèlement, il fait voter une loi exonérant de tout impôt les sociétés spécialisées dans la génétique. Il espère ainsi attirer les investisseurs étrangers.

En l'an 360, Bjorn, usé par 20 années de pouvoir, décide de quitter son poste de Premier Citoyen. C'est son fils Groendald qui lui succède. Quant à Bjorn, à l'âge de 69 ans, il disparaît mystérieusement dans le no man's land du Pacifique, à bord de sa frégate personnelle, la Sublime.

Groendald poursuit l'œuvre de son père, mais le spectre d'Hatteras vient une nouvelle fois menacer la paix au fond des océans. L'opération Redécouverte lancée par les Patriarches attise les convoitises. En 361, Groendald est persuadé que les hatteriens ont découvert le remède à la stérilité. De plus, il est convaincu que rien ne pourra s'opposer à ceux qui mettront la main sur les secrets des dépôts génétiques. Il réussit à convaincre la majorité des communautés de la Ligue de déclencher une offensive d'envergure contre Hatteras avant que leur ennemi héréditaire n'ait le temps de mettre ces découvertes à profit. La Ligue s'allie avec des dizaines de petits états de l'Atlantique et se lance à l'assaut.

La campagne est un véritable succès au cours de la première année. Hatteras perd plus de la moitié de ses territoires mais, en Juin 362, la situation se renverse brusquement. De nouveaux appareils de combat hatteriens déciment les flottes adverses. Les troupes des Patriarches, soutenues par les redoutables techno-hybrides, lancent une contre-offensive foudroyante. En moins de 5 mois, la Ligue et ses alliés sont totalement mis en déroute. Les troupes ennemies reconquièrent tous leurs territoires perdus et la plupart des petites nations de l'Océan Atlantique. Le 13 Novembre, plusieurs bombar-

diers sous-marins surgissent au-dessus de Nazca et détruisent la ville. Des commandos hégémoniens achèvent le travail, en massacrant la population et en enlevant un grand nombre d'individus féconds avant de disparaître. Le coup porté à la Ligue est terrible et Groendald ne s'en remettra jamais. Tous les membres de sa famille sont massacrés ou enlevés par les commandos. Le 12 Décembre, la Ligue demande un cessez-le-feu qu'accorde la nation des Patriarches.

Mais l'apparente mansuétude d'Hatteras cache en fait son incapacité à poursuivre plus longtemps l'effort de guerre. La puissante nation n'était pas prête à un tel conflit. Elle entend bien l'être quelques années plus tard. Pendant 8 ans, Groendald ne se consacre qu'à la défense du territoire en négligeant tout le reste. L'armée se dote de budgets énormes tandis que la famine ravage les communautés isolées. Le peuple gronde et le Premier Citoyen échappe à plusieurs attentats. Il crée alors la Garde Pourpre, groupe d'élite chargé de sa protection, et prend contact avec des dizaines de confréries pirates ainsi qu'avec des groupes mercenaires. Groendald, sombrant peu à peu dans la paranoïa, fait de moins en moins confiance à ses officiers. En 370, Hatteras devient l'Hégémonie et, en 371, lance son programme de reconquête.

Les flottes des Patriarches font reculer les troupes de la Ligue sur tous les fronts mais la résistance est acharnée. Les pirates et les mercenaires font payer cher aux hégémoniens chaque territoire qu'ils conquièrent. Malgré cela, les envahisseurs s'emparent des villes de la Ligue les unes après les autres.

Étrangement, Groendald n'engage pas toutes ses forces pour résister à l'invasion. Bien au contraire, le gros de ses flottes est à l'abri, et il ordonne aux villes de ne pas résister. En fait, le Premier Citoyen est en négociation avec la République du Corail depuis des mois et, au bout de 2 ans de guerre, en 373, l'alliance est officielle. De plus, Groendald est persuadé que l'invasion hégémonienne sera profitable aux cités de la Ligue qui pourront ainsi bénéficier d'une technologie de pointe.

Avec l'aide de la République et grâce aux nombreuses troupes qu'il n'a pas engagées, Groendald mène une brillante contre-offensive. En 375, la guerre s'enlise, et il semble qu'aucun des deux camps ne sera en mesure de l'emporter. Les amiraux de la République du Corail tentent de persuader le Premier Citoyen de négocier la paix avec l'Hégémonie. Groendald s'y refuse obstinément.

L'amiral corallien Piotr Devrac réclame alors la fin des hostilités et la tenue d'un Concile des Amiraux sur Équinoxe. Groendald se sent trahi par ses nouveaux alliés et décide de proposer une trêve à l'Hégémonie, le temps de s'occuper de ces « prêtres du Trident » inconnus jusqu'alors. La plupart de ses généraux et amiraux refusent d'obtempérer tandis que plusieurs groupes mercenaires et pirates rompent leur contrat.

Groendald n'en a cure et, quand il apprend que la flotte envoyée contre Équinoxe a été entièrement anéantie par l'Effet Polaris, il perd définitivement la raison. Voyant des ennemis partout, il veut faire la guerre à tout le monde et notamment à la République du Corail. Il fait condamner à mort la plupart de ses amiraux. Sa Garde Pourpre se retourne contre lui, et il est destitué quelques jours plus tard. Groendald meurt dans un hôpital psychiatrique, officiellement d'un arrêt cardiaque.

Après le Concile des Amiraux, la paix est proclamée le 2 juin 376. La Ligue se remet péniblement de la dernière guerre et redevient une grande puissance économique. La nation est gouvernée par le Parlement de la Ligue, qui renoue des contacts avec la République du Corail pour l'approvisionnement alimentaire et entame des pourparlers avec l'Hégémonie afin de conclure des

accords commerciaux. Il faudra près d'un siècle pour que ces accords voient le jour. Dans l'intervalle, la Ligue reconstruit ses villes, étend son domaine aux secteurs souterrains et se lance dans des explorations de surface. Le Culte du Trident s'implante dans le pays. Quant à l'armée, elle hérite d'un budget dérisoire, le Parlement préférant faire appel à des mercenaires pour assurer la défense des frontières.

En 468, les premiers accords avec l'Hégémonie sont signés et un jeune homme, Aaron Urik, dernier descendant de Bjorn, rentre au pays. Élevé en Hégémonie, il n'en demeure pas moins attaché à sa nation d'origine. Partisan d'un rapprochement plus substantiel avec la nation des Patriarches, il est soutenu par la majorité des industriels de la Ligue. Mais beaucoup de représentants au Parlement le considèrent comme un traître à la solde de leur pire ennemi. Malgré cela, Aaron est élu Premier Citoyen en 474.

En signe de protestation, de nombreuses communautés annoncent officiellement qu'elles vont quitter le giron de la Ligue Rouge. Aaron sent le spectre de la guerre civile menacer le fragile équilibre de la nation. N'osant pas réagir par la force, il privilégie une solution diplomatique à la crise. Mais, à la fin de l'année 476, c'est toute la province de Parasema qui fait sécession. Parasema est vitale pour l'économie de la Ligue. D'importants complexes industriels et une grande partie des usines énergétiques sont situés dans cette région. C'est de plus une grande plate-forme commerciale entre la Ligue et la République du Corail. Pour Aaron, ainsi que pour la plupart des membres du Parlement, une telle situation est inacceptable. Les autorités somment le gouverneur de la province, Sodéval Cardannac, de renoncer à cette folie. Devant son refus obstiné de revenir sur sa décision, la Ligue dépêche plusieurs de ses escadres dans le secteur.

La guerre civile tournera court, une grande partie des troupes restant fidèle au parlement. La seule grande bataille aura lieu à Parasema, la capitale provinciale. Les troupes sécessionnistes sont vaincues et Sodéval Cardannac emprisonné. Il mourra en prison, dix années plus tard. Quelques jours après sa mort, son fils, Ronack fonde le mouvement indépendantiste Sodéval, un groupe terroriste encore actif aujourd'hui.

Le calme rétabli, Aaron s'impose rapidement comme un chef-né. Il met son pays sur le chemin de la réforme, maintient à tout prix un semblant de démocratie et consolide le pouvoir du parlement. Mais la stérilité, le vieillissement de la population et la dégénérescence génétique obsèdent de plus en plus les coursives des stations de la Ligue. Aaron meurt en 536 sans avoir pu trouver de solution à ces problèmes. Son fils Kahn n'a pas plus de succès dans ces domaines.

Il applique une politique similaire à celle de son prédécesseur tout en développant les programmes de recherche génétique. Il facilite par exemple, l'implantation massive de Cortex sur le territoire et encourage ses agents à prendre des contacts officieux avec des marchands de chair. Dans le domaine militaire, il continue à s'appuyer sur les mercenaires et négocie également avec les confréries pirates. Il fait rénover une partie de la flotte mais, sur l'avis de ses conseillers, consacre une grande partie du budget de l'armée aux opérations de surface. En effet, l'état major est persuadé qu'aucune flotte ne peut, à l'heure actuelle, rivaliser avec celle de l'Hégémonie. Par contre, en surface, la Ligue possède un net avantage.

Kahn ne souhaite pas la guerre mais il est prudent. Quand survient la crise Exeter entre 567 et 568, il cède au Grand Amiral Edges-veel qui réclame une hausse du budget de l'armée. Les travaux de restauration de la flotte sont donc entamés dès 568, mais il décide aussi un accroissement de la présence militaire en surface. Si un conflit doit éclater, la Ligue sera prête et, cette fois, frappera très fort.

« La Ligue est un pays malsain... si, si ! Rien à voir avec l'Hégémonie, bien entendu. Le problème sur ce territoire, ce ne sont pas les forces de sécurité mais la vétusté des stations et les bestioles qui se cachent un peu partout. C'est vrai qu'on ne risque pas de s'y faire arrêter à tout bout de champ et que, côté contrebande, c'est plutôt cool. Mais il faut se méfier à chaque fois qu'on passe à côté d'une conduite d'eau ou d'un câble électrique... sans parler des types louches qui peuvent être des pirates, des assassins, des tueurs, des voleurs ou même des proteus. Tout ça, moi j'veus l'dis, ça porte sur les nerfs ! »

--Yan Klen, contrebandier--

BIENVENUE EN LIGUE ROUGE

Le second livre de cet ouvrage est consacré à la Ligue Rouge, une nation qui s'est toujours opposée à la toute puissante Hégémonie. La Ligue est un amalgame hétéroclite de multiples petites communautés qui ont dû s'unir pour résister à l'envahisseur. Vous trouverez dans ces pages toutes les informations utiles concernant la société, l'organisation militaire, les villes et les personnages notables de cet état jouant un rôle primordial dans la politique du monde sous-marin.

SE RENDRE EN LIGUE ROUGE

On peut se rendre en Ligue Rouge par ses propres moyens ou par l'intermédiaire de compagnies de transport. Contrairement à l'Hégémonie, il n'est nul besoin d'obtenir une autorisation de séjour avant d'embarquer, le contrôle des individus et des marchandises se faisant, en règle générale, dans les ports. Il est, par contre, tout à fait possible d'être arraisonné par des patrouilles, pour des contrôles de routine. De plus, la Ligue ne s'embarrasse pas de lourds moyens de détection sur ses frontières, qui sont un véritable gruyère. La plupart du temps, les flottes de protection ignorent purement et simplement tout contact sonar avec les petits navires, leur but principal étant de détecter toute incursion d'une flotte adverses ou d'un bâtiment de guerre.

La Ligue étant une importante zone commerciale, les compagnies offrant des voyages vers l'une des principales villes du territoire ne manquent pas.

COMPAGNIES DE FRET

Dans le domaine du fret, la Ligue Rouge domine toutes les autres nations du monde sous-marin. Les navires de la Compagnie des Océans Unifiés et des Transports de la Ligue sillonnent l'ensemble des mers du monde et sont affrétés par tous les États et communautés.

COMPAGNIE DES OCÉANS UNIFIÉS (LIGUE ROUGE)

La C.O.U. est la rivale directe des Transports de la Ligue mais dispose d'un atout majeur : ses navires-usines capables d'assembler des stations sous-marines dans les plus profondes fosses abyssales. Elle dispose également de liaisons régulières avec toutes les petites communautés de la Ligue et assure le ravitaillement de plusieurs stations considérées comme « inaccessibles ».

COMPAGNIE DU PACIFIQUE (RÉPUBLIQUE DU CORAIL)

C'est une des rares sociétés étrangères à maintenir une quelconque activité de fret en Ligue Rouge. Spécialisée dans le transport de denrées alimentaires, elle livre même les rares stations situées dans le no man's land du Pacifique.

COMPAGNIE TOURISTIQUE DU CORAIL

La C.T.C. de la République du Corail ne dessert que les six principales villes de la Ligue et sa clientèle est avant tout constituée de gens influents, d'officiels ou de personnes fortunées.

DEEP STAR (LIGUE ROUGE)

C'est l'une des sociétés de transport les plus importantes de la Ligue mais, à l'image du reste de la nation, ses bâtiments sont vétustes et mal entretenus. Ses navires de plaisance sont peu à peu abandonnés au profit de petites embarcations de transport pouvant atteindre n'im-

porte quelle profondeur. En effet, les dirigeants de Deep Star savent qu'ils n'ont aucune chance de concurrencer les autres compagnies de transport maritime. Ils concentrent leur activité sur la desserte de stations considérées comme inaccessibles. Les pilotes de ces appareils sont souvent d'anciens pirates, aventuriers ou militaires dont la connaissance des fonds marins permet de se dispenser de lourdes escortes armées que ne peut s'offrir la compagnie. Les prix pratiqués sont parmi les plus bas du marché mais n'espérez pas trouver une once de luxe à bord des navires de cette société. Certaines rumeurs laissent entendre que Deep Star se livrerait volontiers à la contrebande.

FREE STAR (LIGUE ROUGE)

Étoile montante du transport de passagers, Free Star se spécialise dans le convoi sur le territoire de la Ligue mais surtout à travers le no man's land du Pacifique. Pour franchir cette zone extrêmement dangereuse, Free Star emploie d'anciens mercenaires et pirates qui connaissent parfaitement bien le secteur. Ses tarifs sont élevés mais, jusqu'à aujourd'hui, cette société n'a perdu que très peu de bâtiments et ce, sans aucune escorte armée.

NEW HORIZON (HÉGÉMONIE)

Cette société hégémonienne est peu influente sur le territoire même de la Ligue mais dispose de bureaux dans les principales villes du pays. Elle y propose des voyages à longue distance à des tarifs particulièrement intéressants.

NOVA/GOLDEN HORIZON (HÉGÉMONIE)

Nova domine entièrement le transport de luxe sur le territoire de la Ligue par l'intermédiaire de sa filiale Golden Horizon. Elle a, depuis longtemps, absorbé toutes les petites compagnies rivales. En plus des paquebots de luxe de la compagnie Nova, Golden Horizon dispose d'une flotte de petits bâtiments de plaisance qui croisent en Ligue Rouge et en République du Corail.

ODYSSÉE (RÉPUBLIQUE DU CORAIL)

Cette société s'est implantée depuis peu sur le territoire de la Ligue et entend bien concurrencer Golden Horizon dans le domaine du transport de luxe. Proposant des excursions originales au sein de l'Alliance Polaire et surtout des tarifs très intéressants, Odyssée remporte déjà un vif succès.

POSÉIDON (ÉQUINOXE)

La société Poséidon, filiale de la puissante compagnie Gladius, est bien implantée en Ligue Rouge où elle dispose même d'un chantier naval dans la cité de Nazca. Elle assure des lignes régulières entre les principales villes de la Ligue et les grandes capitales du monde sous-marin. Le chantier de Nazca est en train de construire un énorme bâtiment de plaisance inspiré des fameux navires-monastères du Culte du Trident.

TRANSPORT DE LA LIGUE (LIGUE ROUGE)

Géant mondial du transport de marchandises, les Transports de la Ligue ne cessent de se développer. La compagnie dispose d'une énorme flotte de bâtiments qui, bien que vétustes, sont encore tout à fait opérationnels. Toutes les villes et communautés de la Ligue hébergent des bureaux des Transports de la Ligue et la plupart des ports du pays appartiennent également à cette société. Cela peut certainement expliquer pourquoi les autres sociétés de transport ont tellement de mal à s'implanter sur le territoire.

TRANSPORTS TITAN (INDÉPENDANTS)

Les Transports Titan ont réussi une percée dans le domaine du convoi de marchandises, car ils assurent un service irréprochable et une grande sécurité des marchandises grâce à des escortes de

mercenaires et de Veilleurs. C'est également une des seules sociétés à proposer une assurance concernant le matériel qui lui est confié, par le biais de la toute nouvelle compagnie qu'elle vient de créer : Safe Oceans. Les Transports Titan assurent également le transport de matériels appartenant à des particuliers et à des aventuriers. Ils ont aussi signé plusieurs contrats avec des groupes mercenaires afin d'assurer leur logistique en cas de campagne.

TUNNEL SOUS-MARIN COLUMBIA-CARNÉGIE

En construction depuis des années, le tunnel devant relier l'Hégémonie à la Ligue Rouge en passant sous l'ancienne Colombie, est pratiquement terminé. Mais, après les récents événements qui ont ranimé une certaine tension diplomatique entre les deux nations, le chantier est suspendu jusqu'à nouvel ordre.

TRANSPORTS EN LIGUE ROUGE

Voyager sur le territoire de la Ligue ne pose pas vraiment de problèmes. Non seulement vous pouvez utiliser librement vos propres moyens de déplacement (tant qu'il ne s'agit pas d'un croiseur de guerre) mais vous pouvez aussi faire appel à de multiples petites compagnies de transport privées ou publiques dont les prix sont tout à fait acceptables. Il vous est également possible de circuler entre certaines villes grâce à des tunnels souterrains.

Au moment de quitter une ville, si vous convoyez une quelconque marchandise, il vous faut effectuer une déclaration aux autorités portuaires et aux services des douanes. Une fois sur deux, on vérifiera que votre déclaration correspond bien aux produits contenus dans vos soutes. Il est à noter que les autorités ne contrôlent presque jamais les cargaisons des navires appartenant aux grandes sociétés de transport de la Ligue. Si vous n'avez que quelques affaires personnelles, vous pouvez quitter les cités sans aucune formalité.

En règle générale, toutes les villes du territoire sont libres d'accès. Les seuls endroits interdits sont des stations militaires ou des laboratoires de recherches ultra-secrets. Vous n'avez donc besoin d'aucune autorisation pour vous rendre dans telle ou telle cité.

LES TUNNELS SOUTERRAINS

Plusieurs tunnels souterrains ont été aménagés entre les villes suivantes : Chiloe-Léis, Chiloe-Cruz, Cruz-Oneral, Léis-Oneral, Léis-Nazca, Nazca-Oneral. Chaque tunnel dispose de plusieurs voies de transport de marchandises par train et par route, d'une route pour le transport civil ainsi que de deux lignes de circulation par train ultra-rapides. Chaque tunnel est construit à plus de cent mètres de profondeur en dessous des villes et des stations. On accède aux gares de transit par des réseaux d'ascenseurs et de plates-formes de convoyage de marchandises. Chaque tunnel est doté de

postes de secours tous les kilomètres ainsi que de tunnels secondaires utilisés par les secours, les équipes d'entretien et les autorités. De gigantesques sas installés à chaque kilomètre peuvent isoler n'importe quelle section de ces voies de communication en cas de catastrophe. Le prix des trajets entre deux villes est le même, quelle que soit la cité dans laquelle vous vous rendez.

FRONTIÈRES

À l'instar des autres grandes nations du monde sous-marin, les frontières de la Ligue sont très étendues et presque impossibles à surveiller. Et contrairement à l'Hégémonie, les autorités n'essaient même pas. En fait, la Ligue Rouge concentre ses efforts sur deux frontières dites « sensibles », celle de la Zone de fracture de Shackleton, au sud du Cap Horn, et celle de la crête de Carnégie, au Nord. Le reste est peu surveillé. On trouve cependant, à différents endroits, des bases militaires, des postes de détection ou des flottes de surveillance, mais rien de comparable avec l'Hégémonie. Pour les contrebandiers et les pirates, il est particulièrement aisé de franchir ces zones limitrophes.

Tout navire repéré est suivi pendant quelque temps mais rarement arraisonné. Les forces navales n'interviennent que si le bâtiment détecté est susceptible de représenter une menace quelconque : un croiseur armé, une frégate pirate ou un navire inconnu. Toute flottille est, par contre, systématiquement contrôlée. Cela signifie donc que l'on ne peut faire tout et n'importe quoi dans les eaux territoriales de la Ligue. Même si les autorités ne se montrent pas aussi paranoïaques que les hégémoniens, elles réagissent avec la plus extrême rigueur contre toute menace potentielle. De plus, elles s'appuient sur des réseaux de renseignements particulièrement efficaces, infiltrés dans les bas-fonds, et il est rare que des convois de produits illicites réussissent à échapper aux frégates d'intervention de la Ligue, qui sont prévenues de leur arrivée par leurs espions.



COÛT EN SOLS DU TRANSPORT PAR TUNNEL SOUTERRAIN			
TRANSPORT	1 pers.	Volume marchandise	Poids marchandise
Train ultra-rapide	3000	200/m ²	10/kg
Transport en commun	200	—	—
Véhicule automatisé	1000	100/m ²	5/kg
Véhicule personnel	100	—	—

PERMIS DE SÉJOUR ET COMMERCE

Il n'existe pas de permis de séjour en Ligue Rouge. Tout individu arrivant dans une ville doit subir un rapide examen de santé et remplir un formulaire d'accueil dans lequel il précise la nature de sa visite, la durée probable de son séjour et s'il vient pour affaires commerciales. Le formulaire est contrôlé par les services de sécurité mais rien n'empêche un individu de rester un peu plus longtemps que ce qu'il a déclaré. Par contre, les autorités se réservent le droit de l'expulser à tout moment.

Tout individu soupçonné d'un quelconque crime est fiché par les douanes et sera, bien entendu, accueilli comme il se doit à son arrivée dans un port.

Pour toute activité commerciale sur le sol de la Ligue Rouge, il faudra obtenir un permis spécial délivré par les Services du Ministère dont on peut trouver un bureau dans chaque station. Ce permis est délivré pour un délai de 1 à 12 mois renouvelable. Il coûte de 100 à 10 000 sols par mois selon la nature des marchandises et la ville. De plus, tous les bénéfices du marchand seront taxés à 40% par l'État. Ces coûts n'incluent absolument pas les tarifs de location des espaces de vente ou les éventuels dessous de table à verser au Groupement Marchand. Les marchandises proposées à la vente doivent être déclarées.

Vendre des marchandises sans permis est considéré comme un crime majeur, officiellement.

CONTRÔLES ET FORCES DE SÉCURITÉ

Même si on a l'impression de pouvoir entrer et sortir comme on veut des eaux territoriales de la Ligue et de ses villes, il ne faut pas trop se fier aux apparences. Les services de sécurité sont particulièrement efficaces puisque bon nombre de leurs hommes font partie des différents syndicats du crime, travaillent au marché noir, hantent les bas-fonds et sont membres des organisations de dockers et de marins. Vous verrez très peu d'escouades de la sécurité civile ou de policiers en uniforme dans les coursives des villes de la Ligue. Mais, ne vous méprenez pas, les services de sécurité sont bel et bien là.

En contrepartie d'une relative discrétion des forces de l'ordre et du fait que les autorités ne soient pas, comme en Hégémonie, derrière chaque citoyen, quand ces services interviennent officiellement, ils ne font pas dans la dentelle et n'ont aucune pitié.

Les contrôles d'identité sont rares. Ils n'ont lieu qu'en cas de troubles de l'ordre public ou en cas d'importantes transactions commerciales : achat d'un véhicule, d'une cabine ou d'une arme. Il est très rare que les autorités organisent des contrôles sauvages.

La sécurité civile en Ligue Rouge est l'affaire du Service de Sécurité Civile.

APPROCHE DES CITÉS DE LA LIGUE ROUGE

Comme pour toutes les grandes villes du monde sous-marin, tout navire approchant à quelques milles nautiques est pris en charge par les postes de régulation du trafic sous-marin disposés tout autour des grandes cités. Ces postes demandent aux navires en approche de s'identifier et leur assignent un chenal pour rejoindre le port désiré. En raison de l'importante activité commerciale des principaux ports de la nation, il arrive fréquemment que ces chenaux soient saturés et qu'il faille attendre des heures avant de pouvoir accoster. Dans le meilleur des cas, des stations de transit sont installées pour accueillir les navires en attente mais, le plus souvent, il faut patienter à bord de son navire.

ARMEMENT ET CONTREBANDE

Les autorités se montrent très tolérantes en ce qui concerne l'armement des navires qui croisent dans les eaux de la Ligue. Beaucoup de marchands et d'indépendants doivent naviguer dans des mers très dangereuses dans le no man's land du Pacifique et c'est une question de survie pour eux que de disposer d'un armement convenable. Aussi, tant que les vaisseaux ne ressemblent pas à de véritables forteresses

de combat, à des croiseurs ou à des cuirassés, ils peuvent être équipés de n'importe quel armement. La vente de ces armes pour navires est d'ailleurs tout à fait légale dans les ports de la Ligue tant qu'il s'agit de matériel courant ou purement défensif.

En ce qui concerne les individus, seules sont autorisées les petites armes blanches et les protections légères. Dans les bas-fonds, les autorités tolèrent le port de petites armes de poing.

Peu de produits sont interdits sur le territoire de la Ligue. De ce fait, la contrebande concerne principalement le matériel volé, les armes prohibées, les drogues et les trafics d'organes. Il faut noter que la Ligue a la réputation d'être un véritable havre pour les contrebandiers qui y centralisent toutes leurs opérations et y traitent la majorité de leurs affaires avec des clients étrangers. Certains affirment aussi que plusieurs contrebandiers, notamment dans le domaine des organes et celui de la génétique, seraient employés officieusement par l'État. Enfin, les contrebandiers alimentent le marché noir avec tous les produits de haute technologie qui font tant défaut en Ligue Rouge. Il est presque impossible de trouver du matériel neuf sur les marchés publics de la Ligue. En revanche, au marché noir, ces produits sont presque tous disponibles, mais à des tarifs exorbitants.

TARIFS

En Ligue Rouge, les prix dépendent de la qualité du produit. Toutes les marchandises bas de gamme seront nettement moins chères que dans le reste du monde mais tout ce qui est haut de gamme est, par contre, beaucoup plus onéreux. En règle générale, le prix des marchandises communes est à diviser par 2 ou 3 tandis que les produits électroniques, les armes modernes, les appareils cybernétiques et médicaux sont 4 à 5 fois plus chers s'ils sont neufs, jusqu'à 10 fois plus chers s'ils sont neufs et récents, 3 fois plus chers s'ils sont d'occasion et 6 fois plus chers s'ils sont d'occasion et récents.

FAUNE ET FLORE

La Ligue Rouge dispose de très peu de zones agricoles. Les seuls grands champs d'hydro-cultures sont situés autour de Nazca et le long du no man's land du Pacifique (la Frontière). Le reste du territoire est certainement un des plus pauvres dans ce domaine.

La faune est variée et compte quelques créatures des plus dangereuses, comme les sangsues marines que redoutent particulièrement les hybrides. Le salini est un monstre redoutable qui se terre dans les anfractuosités, le long des falaises sous-marines de l'Amérique du Sud. Les œufs de cette créature sont particulièrement recherchés. Le mélop est une énorme méduse aux tentacules très courtes qui enveloppe ses proies pour les dissoudre.

Le requin taupe bleu est un des poissons les plus rapides des mers et une créature particulièrement combative. Le pasterague géant ressemble à une raie presque rectangulaire dont le venin est redoutable.

On trouve aussi, cachés dans les algues, les limophynes arborifera, des monstres parasites pouvant provoquer de sérieux troubles de la vision et de l'odorat. Le régaec géant est un gigantesque poisson de 7 à 14 m. Il n'est pas agressif mais peut s'avérer dangereux pour des plongeurs ne connaissant pas cette créature. La rascasse volante, aussi appelée dragon des mers ou poisson blindé, vit à proximité des stations humaines où ses redoutables épines venimeuses sont fatales à plus d'un plongeur. Signalons aussi, le poisson juif de Californie, énorme créature de plus de quatre mètres et pesant pas moins de 800 kg, et le scalaire impérial, magnifique poisson fréquent aux alentours des villes de la Ligue et de la République du Corail.

Il existe également une faune variée de poissons inoffensifs, comme la truite arc-en-ciel, l'orphie (petite aiguillette de 30 cm), le quatre-yeux (uniquement près de la côte), le grunion (petit poisson de 18 cm se déplaçant en bancs de milliers d'individus), la rascasse charbon (long poisson de 1 mètre), le kobia (1,80 m), le cynoscion (1,80 m) et le lemora.

TARIFS_	Prix en sols
LOCATIONS	
Armure non-armée (caution : 5 000)	50/jour
Atelier (caution : 4 000)	200/jour/niveau
Hangar équipé (caution : 5 000 à 40 000)	500 à 4 000/j/niv
Hangar non équipé (caution : 2 000 à 40 000)	200 à 4 000/ mois
Laboratoire (caution : 6 000 à 50 000)	600 à 15 000/j/niv
Véhicule sous-marin (caution : 1 000 à 20 000)	100 à 800/jour
<i>Note : Le matériel loué est toujours vétuste. Pour obtenir des équipements plus récents ou en meilleur état, il faut compter dix fois le prix indiqué.</i>	
HABITATIONS	
Chambre commune (1 lit pour 2)	5/nuit
Escaliers (espace défini par la loi du plus fort)	2/nuit
Hôtel médiocre (2 m²)	10 à 30 /jour
Hôtel commun (4 m²)	180 à 600/jour
Hôtel de luxe (8 m²)	1 600 à 4 000/jour
Hôtel de prestige (25 m²)	6 000 à 12 000/jour
Hôtel de l'élite (70 m²)	20 000 à 180 000/jours
Quartier individuel petit (2 m²)	3 000 à 5 000/mois
Quartier individuel moyen (8 m²)	12 000 à 30 000/mois
Quartier individuel luxe (30 m²)	80 000 à 240 000/mois
Ruelles (espace défini par la loi du plus fort)	Généralement gratuit
Tubes ¹	2 à 40/nuit
Tubes d'habitation ²	Spécial
¹ Les tubes ont été inspirés par les navires de convoi « en gros ». Le principe appliqué dans ces navires a été repris pour loger certaines personnes. Ce sont des tubes de 80 cm à 1,20 m de diamètre et longs de 2,50 m dans lesquels dorment les gens. Contrairement aux hôtels, les tubes offrent souvent (pour les établissements les plus chers) un service de protection assez efficace.	
² Voir Confinement, page 96	
PRODUITS ALIMENTAIRES (SPÉCIALITÉS)	
Anguilles pourpres (à l'unité)	1 800
Bouillie d'algues bleues (à l'unité)	5
Coque des criques (le plat à l'unité)	50
Crabe du Chili (à l'unité)	1 200
Écrevisses de Nazca (à l'unité)	900
Espadon (200 g)	600
Lemora* (poisson à l'unité)	900
Œufs de salini (50 g)	7 000
Pâte alimentaire	1
* Poisson très répandu en Ligue Rouge ressemblant à une truite	
POISSONS (SPÉCIALITÉS)	
Cynoscion (250 g)	90
Friture de Grunion (250 g)	290
Kobia (250 g)	550
Orphie (250 g)	75
Poisson juif de Californie (250 g)	650
Quatre-yeux (250 g)	430
Rascasse charbon (250 g)	280
Régalec (250 g)	1 200
Truite arc-en-ciel (250 g)	190

BOISSONS (SPÉCIALITÉS)	
Bière des Andes (50 cl) ¹	2
Jus de mélöp (25 cl) ²	4
Liqueur de sangsues marines (20 cl) ³	20
Sirop de plancton (50 cl) ²	3
Trébuchante (50 cl) ⁴	18
Vin azuré (75 cl)	1 900
¹ Bière la plus répandue en Ligue Rouge. ² Boissons sucrées appréciées par les enfants. ³ Boissons très fortes aux effets hallucinogènes. ⁴ Comme la « bière grise » d'Hégémonie.	
SERVICES	
Électronicien	1 200 à 5 000/jour
Hospitalisation	Spécial
Mécanicien	800 à 3 000/j
Médecin	400 à 8 000/j
Prostitution	100 à 1 200/j
ESPACES DE VENTE	
Coursive (dans les rues)	5 à 40/m²/jour
Place (places commerciales)	10 à 400/m²/jour
Intérieurs (dans une « boutique »)	60 à 1 000/m²/jour
STATION D'ARRIMAGE	Prix public ¹ /privé ²
Armure exo-alpha à exo-1	Public : 10/heure Privé : 100 à 400/jour
Armure exo-2 à 4	Public : 20/h Privé : 200 à 600/j
Armure exo-5 à Oméga Chasseur (ou équivalent)	Public : 30/h Privé : 400 à 800/j
Escorteur (max 200 t)	Public : 50/h Privé : 400 à 1200/j
Escorteur (max 400 t)	Public : 100/h Privé : 600 à 1 800/j
Escorteur (max 800 t)	Public : 200/h Privé : 800 à 2 000/j
Escorteur (max 1 200t)	Public : 600/h Privé : 1 200 à 3 000/j
Navire (jusqu'à 5 000 t)	Public : 1 200/h Privé : 5000 à 8000/j
Navire (jusqu'à 10 000 t)	Public : 1 800/h Privé : 6 000 à 10 000/j
Navire (jusqu'à 20 000 t)	Public : 4 000/h Privé : 12000 à 18000/j
Navire (jusqu'à 50 000 t)	Public : 8 000/h Privé : 20000 à 30000/j
Navire (jusqu'à 100 000 t)	Public : 12 000/h Privé : 32000 à 40000/j
Navire (jusqu'à 160 000 t)	Public : 24 000/h Privé : 50000 à 80000/j
Navire (jusqu'à 200 000 t)	Public : 40 000/h Pr. : 90 000 à 120 000/j
Navire (jusqu'à 600 000 t) (uniquement dans certains ports et cités)	Pu. : 120 000/h Pr. : 180 000 à 360 000/j
Petit navire de transport	Public : 30/h Privé : 200 à 600/j
Petit véhicule (scooter)	Public : 20/h Privé : 100 à 400/j
Remorqueurs (en cas de panne ou autre)	1 à 8/tonne (min. 2000)
Tonnage supérieur à 600 000 t (uniquement à Nazca)	Pu. : 240 000/h Pr. : 400 000 à 600 000/j
¹ Le forfait à la journée est calculé sur 12 heures. ² Gérés par des compagnies privées : le forfait au mois est calculé sur 18 jours. Les hangars privés sont rarement libres.	

COURANTS ET FLUX

Courant de surface d'El Niño : Ce puissant courant balaie les côtes de l'ouest de l'Amérique du sud, du nord au sud, après avoir longé l'équateur vers l'ouest. Son intensité est tout à fait variable mais environ tous les deux ans, il devient particulièrement dangereux et la formation de flux y est très fréquente. *Difficulté des Tests de Pilotage :* +0 à -3 et jusqu'à -4 à -6.

Courant de surface et sous-marin circumpolaire antarctique : Ce courant balaie le sud de la Ligue Rouge, n'affectant que la province indépendante d'Horn et le sud de la province de Mornington. C'est le courant le plus puissant du monde (mais non le plus violent). Il fait le tour du globe sur une distance totale de 24 000 km et sur 2 000 kilomètres de large. Les tourbillons et les siphons y sont fréquents. *Difficulté des Tests de Pilotage :* -1 à -2.

Courant de surface d'Humbolt : Ce courant balaie le nord de la côte ouest d'Amérique du sud sur plus de 3 000 km de longueur. *Difficulté des Tests de Pilotage :* -1.

Flux Zimmer : Le flux de Zimmer affecte le nord de la Ligue, dans la région de la crête de Carnégie. Il est imprévisible et très puissant. *Difficulté des Tests de Pilotage :* -1 à -3.

Flux de la fosse : Régulièrement, un flux de faible intensité balaie tout le Fossé Pérou-Chili. Bien que rarement dangereux, ce flux est fréquemment responsable de plusieurs incidents de plongée concernant les équipes de mineurs qui travaillent dans la région. *Difficulté des Tests de Pilotage :* +0 à -2.

Perturbations du Cap Horn : Toute la région sous-marine au sud de Horn est constamment agitée par des courants violents, des flux, des tourbillons et des siphons et ce à n'importe quelle profondeur. C'est un secteur très dangereux pour la navigation. *Difficulté des Tests de Pilotage :* -1 à -6.

STATIONS DE DÉFENSE

La Ligue Rouge possède plusieurs bases militaires secrètes le long de sa frontière. Très peu sont des bases fluctuantes. La plupart de ces stations sont installées de manière à surveiller les secteurs que pourraient emprunter des flottes d'invasion. Ces bases disposent d'importants moyens de détection et d'une armada de petits chasseurs dont la principale mission est de repérer les intrus. Quand un navire, quel qu'il soit, approche d'une de ces stations, il est étroitement surveillé. La base prévient alors la flotte de protection la plus proche, qui arraisonne l'intrus le plus rapidement possible. Si, par hasard, un navire repérait une de ces bases, même accidentellement, tout son équipage serait immédiatement arrêté. Si l'équipage est constitué de civils, ils subiront moult interrogatoires et quelques lavages de cerveau avant d'être relâchés. Pour des militaires, la question ne se pose même pas.

Les bases de surveillance des frontières sont situées près des principales routes commerciales. Elles sont tout à fait détectables et leur position est généralement connue de tous. Elle jouent avant tout un rôle dissuasif.

GÉOGRAPHIE

La Ligue Rouge est vaste et comporte plusieurs éléments géographiques des plus intéressants. Officiellement, la Ligue contrôle tout le territoire situé sur la côte ouest de l'ancienne Amérique du Sud, délimité au nord par la Crête de Carnégie, au sud par la Plaine Abyssale de Mornington et à l'ouest par la Dorsale du Pacifique. Mais il faut aussi ajouter tout le territoire de la Province indépendante de Horn et donc, la région du Cap Horn, qui abrite bon nombre de stations militaires de la Ligue.

On y trouve peu de fosses de plus de 9 000 mètres. En revanche, tout le Fossé Pérou-Chili atteint des profondeurs de plus de 7 000 mètres (jusqu'à -18 000 mètres dans d'étroites failles). Ce fossé renferme les principales matières premières de la nation. Il est riche en cylast, en tri-terranium, en or (région de Carnégie), en argent, en pétrole, en plomb et en cuivre.

Mais la géographie tourmentée de la Ligue n'est pas sans poser quelques problèmes. Tout d'abord, l'ensemble de la côte ouest est une région d'intense activité sismique et volcanique. Même si les éruptions volcaniques terrestres ou sous-marines sont heureusement rares, les secousses sismiques sont, elles, assez fréquentes et généralement accompagnées de désastreux glissements de terrain. Comme bon nombre des grandes cités de la Ligue sont proches des gigantesques falaises d'Amérique du sud, qui s'élèvent comme de véritables murailles abruptes au-dessus des eaux tourmentées, c'est un problème constant pour les autorités.

Autre source de préoccupation, les volcans sous-marins dans la région de Cruz, qui dorment depuis des dizaines d'années mais menacent de se réveiller à tout instant.

La Ligue contrôle également une grande partie de la Dorsale du Pacifique Oriental qui borde le sinistre no man's land du Pacifique. Elle y exploite plusieurs usines énergétiques et des champs d'hydro-culture.

En surface, la Ligue contrôle toutes les Terres Rouges, la côte Ouest d'Amérique du Sud, où elle exploite plusieurs usines automatisées et a installé de nombreuses bases souterraines. Elle doit y affronter les clans de foreurs de la région mais aussi des hordes de mutants de la surface. Elle partage le nord du continent (entre Carnégie et Columbia) avec les troupes hégémoniennes.

La côte ouest est une gigantesque muraille naturelle pouvant s'élever jusqu'à 3 500 mètres d'altitude. La région est hautement volcanique et fréquemment secouée par des séismes.

CONTEXTE HISTORIQUE

LES FOUDRES DE L'ABÎME

Les années 567 et 568 sont des années charnières dont les MJ peuvent s'inspirer pour rendre les aventures de leurs PJ plus réalistes et plus passionnantes. En effet, pendant toute cette période, les services secrets des grandes puissances du monde, les organisations criminelles, les groupes terroristes et certaines confréries pirates sont entraînés peu à peu dans des événements susceptibles de provoquer une guerre généralisée. Aussi, il est tout à fait possible de développer des intrigues secondaires mêlant les buts de la campagne et la tension sans cesse croissante entre les nations du monde sous-marin. Les MJ peuvent aussi évoquer certains événements 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.

Voici quelques indications. Nous vous précisons entre parenthèses s'il s'agit de rumeurs ou de faits réels. Sont également spécifiées la date effective de l'événement et la date à laquelle la rumeur se répand dans les ports. Les rumeurs suivies d'un * peuvent être vraies ou fausses, c'est au MJ de décider :

- Des troupes de la Ligue auraient désorganisé des convois hégémoniens dans la Plaine Abyssale de Céara avant d'être repoussées par l'Atlantis et son armada (faux, présentation des faits par l'Hégémonie. Se répand fin Juillet 567)
- Après un affrontement titanesque l'Atlantis aurait été anéanti par Telkran Raljik (rumeur fausse, 23 juillet 567)
- Les Hégémoniens ont lâchement agressé la communauté de Fuego Liberdad prétendument attaquée par des pirates (version officielle, 23 Juin 567, se répand en Juillet 567)

- La communauté de Fuego Libertad a été annexée par l'Hégémonie (partiellement vrai, se répand en Juillet 567)
- Un navire pirate aurait coulé 2 bâtiments de la Ligue dans la région de la Dorsale du Chili et aurait franchi impunément les eaux territoriales de la Ligue (vrai, le 17 Août 567, se répand fin Août 567).
- La Ligue Rouge mènerait une vaste opération de recherche en surface (vrai, fin Août 567, se répand début Septembre 567).
- Des combats entre les forces de la Ligue et des éléments hégémoniens se seraient déroulés sur la côte-est d'Amérique du Sud (partiellement vrai le 24 Août 567, se répand début Septembre 567).
- Un dépôt généticien aurait été découvert sur Fuego Libertad (vrai, 23 Juin 567, se répand en Septembre 567)
- Les Hégémoniens auraient terminé la construction d'un navire de combat très puissant baptisé Artémis (vrai, Juin 567, se répand en Septembre 567)
- Les flottes de guerre hégémoniennes sont en manœuvre et menacent directement la Ligue (vrai, de 567 à fin 568, se répand en Octobre 567)
- Plusieurs tirs d'armes-satellites auraient été enregistrés à la surface, en Amérique du Sud (vrai, Juillet et Août 567, se répand en Octobre 567)
- Un officier hégémonien, héros de guerre, aurait été arrêté et exécuté (partiellement vrai, il n'a pas été exécuté. 25 Août 567, se répand en Octobre 567)
- Des dizaines de pirates se seraient regroupés aux alentours de la Plaine Abyssale d'Argentine (vrai, le 25 Août 567, se répand en Octobre 567)
- Plusieurs individus travaillant aux alentours de la ville d'Oneral affirment avoir vu la dame des Profondeurs, ce qui indiquerait que la cité court un grand danger (*, se répand en Octobre 567).
- Des incidents de frontière se seraient produits entre les troupes des États du Rift et celles du royaume de l'Indus (*, se répand en Novembre 567).
- Une guerre des espions aurait été déclenchée sur Équinoxe (partiellement vrai, l'action se situe de 567 à 568, la rumeur se répand à partir de Novembre 567)
- Vira Our aurait perdu son grade et aurait été remplacée par le Grand-Amiral Valastor, officier ne cachant pas ses vues expansionnistes au détriment de la Ligue (vrai, le 30 Juin 567, se répand en Novembre 567)
- On aurait aperçu des croiseurs Généticiens dans l'océan Atlantique. (vrai, se répand en Novembre 567)
- Les autorités rechercheraient un espion infiltré dans l'armée, un dénommé Racken (partiellement vrai à partir de Décembre 567, se répand immédiatement jusqu'au début de Janvier 568).
- Une guerre des espions fait rage sur Équinoxe (vrai, jusqu'en Janvier 568)
- Un navire monastère du culte aurait été attaqué par le Soleil Noir (vrai, le 23 Décembre 567, se répand en Janvier 568)
- Une grande activité régnerait dans les services de l'amirauté et dans le palais du Premier Citoyen (vrai, à partir du 23 Décembre 567, se répand début Janvier 568).
- L'Alliance Orbitale menace de faire sécession (partiellement vrai, se répand en Janvier 568)
- Les troupes de surface de la Ligue s'apprêteraient à passer à l'action (vrai, le 3 janvier 568, se répand dès le 3 janvier 568).
- La flotte de la Ligue aurait vaillamment repoussé des flottes de combat hégémoniennes au sud du territoire (partiellement vrai, le 8 Janvier 568, se répand fin janvier 568)
- Plusieurs monstres gigantesques auraient été signalés dans la région de Vrama (*, se répand en Mars 568).

- Une maladie particulièrement virulente aurait frappé une des stations de la Fédération du Cap (*, se répand en Juin 568).
- Plusieurs affrontements auraient opposé les forces de sécurité à des proteus, dans plusieurs villes de la Ligue (*, se répand en Juillet 568).
- Des troupes de surface de la Ligue auraient été agressées par des éclaireurs d'Amazonia (*, se répand en Septembre 568).
- Un mystérieux pirate nommé Seyar aurait découvert de précieuses informations sur la dégénérescence génétique et les autorités offriraient une forte récompense pour toute information le concernant (vrai, en Septembre 568, se répand fin Octobre 568)
- Plusieurs prêtres du Trident auraient succombé à des hémorragies cérébrales (*, se répand en Décembre 568).
- Certains marins affirment avoir été attaqués par des hordes d'hommes-poissons dans la région de la Mer de Tasman (*, se répand en Décembre 568).

Le maître de jeu est, bien entendu, libre d'imaginer ses propres rumeurs, en gardant à l'esprit que, dans le monde des 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'y être accueilli juste parce qu'on a quelque chose à raconter.

ÉVÉNEMENTS MAJEURS EN LIGUE ROUGE DE JUIN 567 À DÉCEMBRE 568

JUIN 567

- **Le 13 Juin**, une panne du système d'alimentation en oxygène dans un quartier de Cruz provoque la mort d'une cinquantaine d'individus, pour la plupart des personnes âgées.
- **Le 27 Juin**, des proteus sont découverts à Nazca au cours d'un contrôle de routine. Il faudra plusieurs heures pour en venir à bout. Bilan : 35 civils et 12 agents tués, plusieurs dizaines de blessés.

JUILLET 567

- **Le 1^{er} Juillet**, des manifestations sont organisées dans plusieurs grandes villes contre la réforme concernant les taxes sur les productions alimentaires. Aucune ne dégénère en émeute.
- **Le 12 Juillet**, un convoi de la Ligue, à destination de la république du Corail est entièrement détruit dans le *no man's land* du Pacifique. La cargaison n'ayant pas été volée, il semblerait que les navires aient été attaqués par des monstres marins.

AOÛT 567

- **Le 4 Août**, deux énormes navires marchands se sont percutés à l'approche du principal port commercial de Nazca, créant ainsi un gigantesque embouteillage sous-marin. Certains bâtiments sont restés bloqués pendant des heures avant de recevoir l'autorisation de rejoindre les zones de débarquement.
- **Le 23 Août**, à la suite d'un violent incendie dans le secteur commercial de Pacifia, des mouvements de foule provoquent la mort de dizaines de personnes.

SEPTEMBRE 567

- **Le 19 Septembre**, scandale dans les services de recherche de la Ligue. Le Magiar annonce l'arrestation d'une douzaine de chercheurs coupables de s'être livrés au commerce d'organes au profit de riches individus.

- **Le 23 Septembre**, un navire de combat expérimental coule au large de Parasema. Tout l'équipage est tué au cours de l'accident. Les autorités n'excluent pas qu'il s'agisse d'un sabotage.

OCTOBRE 567

- **Le 6 Octobre**, tentative d'assassinat du gouverneur de Mornington, en pleine place publique, par un groupe de fanatiques. Ces derniers se sont donné la mort en s'immolant par le feu et l'attentat n'a pas été revendiqué.
- **Du 6 Octobre au 22 octobre**, toute navigation est rendue impossible au sud de Horn, en raison de violents courants sous-marins, de siphons et de tourbillons. Des dizaines de navires marchands se réfugient à Horn, Adélaïde et Orca.

NOVEMBRE 567

- **Le 13 Novembre**, la société Cortex annonce le rachat de 19 compagnies de génie génétique implantées sur le territoire de la Ligue.
- **Le 14 Novembre**, la cargaison de marchands de chair est saisie dans le port de Nazca. Les autorités libèrent 180 personnes destinées à être vendues aux laboratoires génétiques.

DÉCEMBRE 567

- **À partir du 23 Décembre 567**, un dénommé Racken est recherché activement dans tous les ports de la Ligue.
- **Le 27 Décembre**, une échauffourée entre des indépendantistes de Parasema et des unionistes dégénère en véritable émeute.

JANVIER 568

- **À partir du 3 janvier**, l'armée de la Ligue est en état d'alerte maximale.
- **Le 12 janvier**, déclaration du Premier Citoyen qui dément un quelconque état de guerre avec l'Hégémonie. Il affirme également que les rumeurs concernant une prétendue Opération Minos ne sont absolument pas fondées.

FÉVRIER 568

- Plusieurs flottes de la Ligue effectuent officiellement des manœuvres tout le long de la frontière de la Ligue. Officieusement, on parle de la recherche de mystérieuses épaves. Certains affirment même que les troupes de la Ligue auraient, par erreur, envoyé plusieurs navires marchands par le fond.
- **Le 25 Février** : explosion, dans un laboratoire de recherche de Cruz. Tout un quartier de la ville est touché et on compte des dizaines de morts et plusieurs centaines de blessés. Les dégâts se chiffrent en millions de sols.

MARS 568

- **Le 5 Mars**, explosion sous-marine dans une mine de Cylast de Chiloe. La piste terroriste n'est pas écartée.
- **Le 18 Mars**, une mine de la région de Leis est attaquée. Les minerais sont volés et plus de quarante mineurs sont tués au cours de la bataille. On ne sait rien du groupe criminel responsable de cette opération.

AVRIL 568

- **Le 8 Avril**, plusieurs bombes artisanales explosent dans le secteur commercial de Parasema. Ces attentats ont été revendiqués par le groupe indépendantiste Sodéval.
- **Le 27 Avril**, le parlement vote la loi Mobinberg qui permet à chaque communauté du territoire de posséder sa propre milice afin de protéger ses installations.

MAI 568

- **Le 3 Mai**, après un important séisme, les voies de communication souterraines entre Léis et Nazca sont neutralisées jusqu'à la fin du mois. La catastrophe a fait de nombreux morts et sérieusement endommagé les structures des tunnels.
- **Le 18 Mai**, la petite communauté de Zengara, dans la province de Parasema, se déclare indépendante. La flotte de la Ligue est envoyée sur place pour régler le problème. Une solution diplomatique dénoue la crise après 15 jours de blocus.

JUIN 568

- **Le 13 Juin**, une dépressurisation brutale de plusieurs modules de la petite communauté d'Enéca, dans la province de Léis, provoque la mort de 72 personnes. Les autorités parlent de sabotage mais rien n'est moins sûr.
- **Le 24 Juin**, le chef terroriste Yvon Cardanac est exilé à la surface.

JUILLET 568

- **Le 3 Juillet**, la loi Verend est votée. Elle renforce les droits des mineurs en ce qui concerne les filons qu'ils découvrent.
- **Le 18 Juillet**, un amiral de la flotte est limogé pour avoir reçu des pots de vin de plusieurs pirates.

AOÛT 568

- Une baleine Léviathan menace directement Vrama qui se trouve sur sa trajectoire. Fort heureusement, après des efforts acharnés, la 11^{ème} escadre de la Ligue parvient à détourner l'énorme créature sans lui faire de mal.
- La baleine Léviathan écartée de Vrama heurte, quelques heures plus tard le bâtiment principal de la petite communauté de Quendis, avant de repartir dans le no man's land du Pacifique.

SEPTEMBRE 568

- **Le 14 Septembre**, une équipe de mineurs découvre ce qui semble être un dépôt Généticien dans la région de Pacifia.
- **Le 29 Septembre**, une pénurie alimentaire frappe la ville de Calatille. Les émeutes provoquent de nombreux morts.

OCTOBRE 568

- **Le 12 Octobre**, la ville d'Oneral est partiellement inondée à cause d'importants problèmes d'étanchéité.
- **Le 23 Octobre**, le navire de transport civil Lésinki, de la société Deep Star, s'échoue dans la région de Pacifia. Malgré l'intervention rapide des secours, l'accident aura provoqué la mort de 180 personnes.

NOVEMBRE 568

- **Le 22 Novembre**, des volcans situés dans la région de Cruz menacent de se réveiller.
- **Le 29 Novembre**, une douzaine de chasseurs du groupe terroriste Sodéval effectuent une mission suicide sur Cruz. Les chasseurs sont détruits mais plusieurs torpilles atteignent des zones commerciales et résidentielles.

DÉCEMBRE 568

- **Le 15 Décembre**, la communauté-frontière de Gardena, dans la province de Vrama, est attaquée par des dizaines d'hommes-poissons qui repartent après quelques heures de combat.
- **Le 30 Décembre**, de violentes secousses sismiques secouent toute la région ouest de la province de Vrama. Personne ne sait, à l'heure actuelle, ce qui a pu déclencher ces secousses.



DATES IMPORTANTES EN LIGUE ROUGE

- **Le 6 Janvier** : Anniversaire de la Grande Alliance de l'an 302. Il est célébré dans toute la Nation. De grandes cérémonies sont organisées par les pouvoirs publics.
- **Le 17 Février** : Anniversaire de Khan Urik. Le Premier Citoyen est honoré à travers tout le pays par le peuple. Cet anniversaire donne souvent lieu à des attentats perpétrés par le groupe indépendantiste Sodéval.
- **Le 12 Mars** : Anniversaire de la naissance de la Ligue en 340. Cette date très importante est commémorée dans toutes les villes de la Ligue par le peuple, mais aussi par les autorités.
- **Le 9 Avril** : Anniversaire de la mort de Paul Devraverit. Plusieurs petites cérémonies sont organisées dans les grandes villes. Cet anniversaire rencontre peu de succès auprès de la population.
- **Le 23 Mai** : Anniversaire de l'armistice de 339. C'est un jour de grandes réjouissances en Ligue Rouge. Les places commerciales sont noires de monde, la plupart des employés du pays, des mineurs et des ouvriers étant en congé exceptionnel.
- **Le 29 Mai** : Fête de la Fécondité. La plus grande fête en Ligue Rouge. Tout enfant conçu ce jour est, dit-on, prédestiné à un grand avenir.
- **Le 2 Juin** : Anniversaire de l'armistice de 376. Cet anniversaire est surtout commémoré par les troupes de la Ligue. C'est l'occasion de grands défilés et de cérémonies martiales. On en profite généralement pour remettre officiellement des décorations. Cette date correspond aux cérémonies d'affectation des officiers sortis de l'école navale.
- **Le 7 Juillet** : Anniversaire du Grand Conseil de Nazca. Il n'est célébré qu'à Nazca et uniquement par les officiels. Une cérémonie est organisée au palais du Premier Citoyen, à laquelle sont invités les ambassadeurs des autres nations.
- **Le 17 Juillet** : Fête de la Natalité. Journée honorant les gens féconds dans tout le pays. Naître ce jour est gage de prospérité. Nombreuses naissances tout au long du mois.
- **Le 21 Août** : Journée nationale de l'enfance. Grande fête en Ligue Rouge. Les enfants sont fêtés dans tout le pays et tous ceux qui sont élevés dans des centres spéciaux sont « lâchés » dans les rues (sous bonne surveillance).
- **Le 27 Septembre** : Anniversaire de la création de la communauté des Falklands. Cette fête, commémorant la naissance d'une communauté aujourd'hui disparue, n'est célébrée que par quelques nostalgiques de l'époque où la Ligue s'étendait des deux côtés du continent sud-américain. Ce sont généralement les mêmes qui souhaitent en découdre avec l'Hégémonie.
- **Le 6 Octobre** : Anniversaire de la Bataille de Ferguson en 337. Fête militaire à laquelle la population ne participe presque pas.
- **Le 13 Novembre** : Commémoration du massacre de Nazca, en 362, perpétré par les troupes hégémoniennes.
- **Le 26 Décembre** : Journée du Souvenir. Journée consacrée au recueillement. Les gens célèbrent la mémoire de leurs proches disparus mais aussi des hommes et des femmes de la Ligue morts pour la patrie. C'est généralement l'occasion de parades navales.

BATAILLES NOTABLES RÉCENTES

- **568** : Bataille de Menard (Ligue contre pirates)/Bataille des grottes de Paven (troupes de surface de la Ligue contre armée de mutants).
- **567** : Bataille des Shackleton (accrochage contre Hégémonie)/Bataille du convoi de Meren (Ligue et Veilleurs contre pillards).

- **566** : Bataille d'Adélaïde (bataille terrestre, souterraine et de surface contre mystérieux groupe particulièrement bien équipé).
- **565** : Bataille de Challenger (Ligue contre pirates)
- **564** : Campagne du Pacifique Oriental (Opérations militaires contre les terroristes Sodéval).
- **563** : Campagne de Challenger (Ligue contre plusieurs organisations terroristes conduites par des proteus).
- **562** : Bataille du Scotia (Ligue contre Soleil Noir).
- **561** : Bataille de Trévis (Troupes souterraines de la Ligue contre foreurs).
- **560** : Campagne de Santa Cruz (long conflit de surface et souterrain opposant la Ligue aux mutants et aux foreurs)/Bataille d'Orca (Orca et la Ligue contre Varevris et Georgia).
- **559** : Bataille de Menard (Ligue contre pirates).
- **558** : Bataille de Parasema (Troupes de la Ligue contre indépendantistes).
- **557** : Bataille de Tasman (République du Corail et Ligue contre faction inconnue).
- **556** : Bataille de Louisville (Ligue contre pirates)/Bataille de Tres Lagos (bataille en surface dans des ruines de l'ancien temps, contre des mutants).
- **555** : Bataille de Neodes (Ligue et Légion contre une horde de monstres sous-marins).
- **554** : Bataille du dépôt d'Aral (petit conflit entre les cinq puissances majeures pour un dépôt généticien qui s'avère vide).
- **553** : Bataille des trois volcans (Ligue contre des terroristes, les Sil Kal, voulant réveiller les volcans de Cruz).
- **552** : Bataille de Fernandez (Ligue contre pirates)
- **551** : Siège de Syra (troupes séparatistes contre troupes régulières de la Ligue)
- **550** : Bataille du Pic de Beaulieu (troupes de surface contre mutants)

RELATIONS AVEC LES AUTRES NATIONS ET FACTIONS

ALLIANCE ORBITALE

La Ligue est souvent en relation avec les stations orbitales pour des opérations en surface et plusieurs recherches communes dans le domaine génétique. Il est fréquent que des scientifiques de la Ligue se rendent sur l'une de ces stations pour discuter de leurs travaux et se livrer à des expériences dans les laboratoires orbitaux. Les autorités de l'Alliance pratiquent vis-à-vis de cette nation une politique de stricte neutralité.

ALLIANCE POLAIRE

Les relations entre ces deux nations sont très limitées. Elles se bornent à quelques échanges économiques et technologiques.

AMAZONIA

La Ligue et Amazonia n'ont aucune relation diplomatique officielle. Cependant, dans la région du bassin de l'Amazone, les troupes des deux pays s'observent en ne sachant trop quelle attitude adopter. Pour l'instant, il n'y a jamais eu d'incident sérieux entre elles. Offi-

cieusement, Amazonia est en contact avec bon nombre de laboratoires pharmaceutiques de la Ligue.

COMMUNAUTÉ DU LÉVIATHAN

Il n'existe aucune relation diplomatique entre la Ligue et la Communauté du Léviathan.

CONFÉDÉRATION D'ENDERBY

Malgré ses nombreuses tentatives diplomatiques pour contrecarrer l'emprise de l'Hégémonie sur cette nation, la Ligue n'est pas parvenue à conclure des accords importants avec la confédération, qui reste proche de la nation des Patriarches. Pour l'instant, elle se contente de relations économiques modestes avec le peuple d'Enderby.

CONFRÉRIE DES VEILLEURS

Les Veilleurs sont particulièrement respectés en Ligue Rouge et leurs navires se joignent souvent aux flottes de cet État pour mener des opérations de maintien de l'ordre sur le territoire. Tout soldat de la Ligue appelé à rejoindre la Confrérie retrouvera sans aucun problème un poste dans l'armée du Premier Citoyen, après ses années de service.

CULTE D'OSIRIS

La Ligue, comme la plupart des autres nations sous-marines, ignore tout de ce groupe. Cependant, il semble que les troupes d'Osiris ont été mêlées à la Bataille d'Adélaïde.

CULTE DU TRIDENT

De nombreux citoyens de la Ligue sont adeptes du Culte du Trident (c'est la deuxième religion la plus pratiquée). Il n'est donc pas étonnant que cette organisation soit particulièrement respectée sur le territoire. Les relations entre le Premier Citoyen et les chefs du Culte sont, elles aussi, excellentes. On compte, dans le pays, de nombreuses installations et temples du Culte. Les prêtres, quant à eux, se mêlent librement à la population qui les accepte sans le moindre problème.

ÉTATS DU RIFT

Il existe d'importantes relations commerciales et diplomatiques entre la Ligue et les États du Rift. Les deux nations ont en commun de nombreux projets, notamment dans le domaine de la production agricole. Le Rift fournit principalement des denrées alimentaires à la Ligue.

FÉDÉRATION DU CAP

Les relations entre le Cap et la Ligue sont très limitées en raison de la forte présence hégémonienne.

FRATERNITÉ DU SOLEIL NOIR

Le Soleil Noir est particulièrement bien implanté au sein de la population de la Ligue. Les désespérés, les exclus, ceux qui souhaitent que leur nation prenne des mesures un peu plus radicales, se jettent dans les bras de cette organisation qui disposerait de nombreuses bases secrètes sur tout le territoire. Certains affirment que les indépendantistes Sodéval seraient alliés au Soleil Noir. Cependant, les hommes de l'Autre ne mènent que très rarement des opérations dans la nation du Premier Citoyen.

FUEGO LIBERDAD

La Ligue soutient officieusement Fuego Libertad contre les visées expansionnistes de l'Hégémonie. Il est fort probable que le

Premier Citoyen a fourni à cette nation des appareils de combats et des conseillers militaires.

HÉGÉMONIE

L'Histoire de la Ligue est liée à celle de l'Hégémonie. Ces deux nations rivales ont passé la plus grande partie de leur temps à se faire la guerre. Aujourd'hui, la situation est plus détendue. Les échanges économiques prospèrent et on construit même un tunnel sous-marin qui reliera les deux territoires. Mais, il ne faut pas s'y tromper, la méfiance est réciproque et chacun rêve d'écraser l'autre. Il suffirait d'un rien pour que les deux États s'affrontent de nouveau.

NOUVELLE LÉMURIE

Cette nation est soutenue économiquement par la Ligue afin de contrebalancer l'influence hégémonienne sur la Confédération d'Enderby. Bien qu'elle soit alliée officiellement à la République du Corail, la Lémurie apprécie le soutien de la Ligue avec laquelle elle n'hésite pas à signer d'importants contrats au détriment des autorités du Corail.

O.E.S.M.

La Ligue respecte l'O.E.S.M. et ses décisions dont elle se sert fréquemment comme arguments pour condamner les agissements de l'Hégémonie.

PIRATES

Les relations entre les pirates et la Ligue sont très confuses. Officiellement, la piraterie est condamnée par l'État mais ce dernier n'hésite pas à faire appel aux services de « corsaires » quand il en a besoin. De plus, beaucoup accusent les autorités de pactiser avec des boucaniers pour obtenir des individus féconds ou des matières premières pour la recherche génétique. Tout le monde sait aussi que de nombreux officiers de la flotte sont d'anciens pirates et que plusieurs confréries sont alliées officieusement à la Ligue.

RÉPUBLIQUE DU CORAIL

La Ligue a toujours entretenu d'excellentes relations diplomatiques et économiques avec la République du Corail qui est son principal fournisseur en matière alimentaire. Quant à la République, son approvisionnement en matières premières dépend beaucoup de la nation du Premier Citoyen. Les deux États sont donc étroitement liés bien que, depuis quelques années, il semble que les autorités du Corail préfèrent conserver une certaine distance, notamment dans le domaine militaire.

RODHIA

La Ligue n'entretient qu'une relation diplomatique de principe avec Rodhia.

ROYAUME DE L'INDUS

Les relations entre l'Indus et la Ligue sont limitées à quelques échanges commerciaux et à une présence diplomatique de principe.

UNION MÉDITERRANÉENNE

La Ligue fait tout ce qui est en son pouvoir pour nouer de solides relations avec l'Union et ainsi, à l'avenir, profiter un peu de sa technologie en échange de matières premières. Aussi, les diplomates et les industriels de la Ligue passent-ils leur temps à tenter de signer contrat sur contrat avec les grands noms de l'industrie de l'Union.

« SOCIÉTÉ DE LA LIGUE »

« La Ligue a toutes les apparences d'une société démocratique mais ne dit-on pas que la démocratie est la forme ultime de la dictature ? En Hégémonie, le peuple sent en permanence la morsure du collier autour de son cou et, quand il rêve de liberté, ses maîtres le rappellent à l'ordre en tirant sur la laisse. Sur le territoire de la Ligue, le collier et la laisse sont invisibles. Quant au rappel à l'ordre, il est expéditif et souvent définitif. »

-- LOKNER SALAN-DIN, marchand de Vrama_

ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ_

La Ligue est le fruit de l'union de centaines de communautés ayant déjà leur propre système politique et leur propre hiérarchie sociale. C'était donc un tour de force de réussir à satisfaire les désirs de chacun et, dans bien des cas, les mesures prises n'ont satisfait personne. On peut se faire une idée de l'organisation globale de la société mais les exceptions sont nombreuses. En fait, à part le Premier Citoyen et le Parlement, chaque ville possède une organisation qui diffère légèrement du schéma officiel. Il existe même des communautés qui ne sont pas soumises aux décrets des ministères et dans lesquelles l'organisation sociale est complètement différente de celle pratiquée dans la majorité des villes. Il est donc important de signaler que tous les renseignements suivants sont des informations générales et qu'il existe un grand nombre d'exceptions.

HIÉRARCHIE POLITIQUE OFFICIELLE

Officiellement, le pouvoir est détenu par le Parlement qui transmet ses desiderata au Premier Citoyen par l'intermédiaire du Grand Conseil. Dans les faits ces trois pouvoirs politiques s'affrontent sans cesse pour le pouvoir.

LE PARLEMENT

Constitué d'un représentant par communauté fédérée, le nombre de parlementaires varie d'année en année mais se situe entre 800 et 900. Au sein du Parlement, les groupes sont normalement organisés par province mais ce n'est pas toujours le cas, ce qui complique grandement la vie politique de la Ligue. Le jeu des alliances est primordial, chaque faction essayant de faire élire son poulain à la tête du Grand Conseil. Beaucoup considèrent que le Parlement n'est qu'une volière où des politicards véreux piaillent à longueur de journée dans le seul but de grappiller un peu plus de pouvoir. Ce n'est pas tout à fait vrai. Quand le Parlement est uni, ou parvient à obtenir une solide majorité, c'est lui qui détient le véritable pouvoir politique au sein de la Ligue. Bien évidemment, une telle unité est rare. Le rôle de cette institution est de discuter des textes de loi et des grandes orientations politiques et économiques du pays. Une fois qu'une majorité décide de telle ou telle directive, le texte est soumis au Grand Conseil puis au Premier Citoyen. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les membres du Grand Conseil ne sont pas élus par le peuple des provinces mais par le Parlement. Cette institution peut, à tout moment, proposer la destitution du Premier Citoyen et en élire un autre.

Les débats au Parlement sont arbitrés par le Premier Parlementaire, élu pour un mandat de 4 ans, à la majorité des personnes présentes le jour de l'élection. Les parlementaires sont, eux, élus par le peuple tous les 2 ans.

LE GRAND CONSEIL ou PARLEMENT PROVINCIAL

Chaque province est représentée au Grand Conseil par un homme politique élu par le Parlement. Ces représentants sont généralement issus des provinces qu'ils représentent mais il arrive souvent que cela ne soit pas le cas. Ils sont chargés d'examiner les textes proposés par le Parlement et de les approuver ou pas. Inutile de dire que les jeux politiques entre les membres des deux assemblées sont assez animés. Si le Grand Conseil accepte un texte, il est soumis au Premier Citoyen. Dans le cas contraire, il est proposé en deuxième lecture au Parlement. Si le texte est refusé une seconde fois, c'est au Premier Citoyen de trancher. S'il rejette la décision du Grand Conseil, ce dernier est dissout. S'il accepte sa décision, cela débouche généralement sur une crise politique qu'il peut résoudre soit en proclamant la dissolution du Parlement, soit en imposant une Résolution d'Exception, soit en remettant son mandat en jeu. S'il est rare qu'un texte soit refusé deux fois par le Grand Conseil, il est encore plus rare que le Premier Citoyen accepte la décision du Grand Conseil. Dans ce dernier cas, le Premier Citoyen opte généralement pour la dissolution et très exceptionnellement pour la Résolution d'Exception (respectée par l'ensemble des hommes politiques tant qu'on n'en abuse pas). Aucun Premier Citoyen n'a jamais remis son mandat en jeu.

Les membres du Grand Conseil sont en contact direct avec les gouverneurs provinciaux. Ces derniers essaient toujours de faire élire leur poulain. Un gouverneur a le droit de refuser l'élection du représentant désigné par le Parlement qui pourra soit ne pas tenir compte de cette protestation (cela n'arrive jamais), soit désigner un autre candidat. Le gouverneur est obligé d'accepter ce second candidat.

Le Grand Conseil est dirigé par l'Arbitre, élu par ses confrères pour 2 ans, à la majorité simple.

LE PREMIER CITOYEN

Officiellement, le Premier Citoyen n'a un quelconque pouvoir qu'en temps de guerre. En temps de paix (mais en théorie), il ne fait qu'entériner les décisions des deux assemblées. Dans les faits, il en va tout autrement. Le Premier Citoyen est un homme puissant, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, il bénéficie généralement du soutien officieux de l'armée (officieux car l'armée n'est pas censée s'occuper de politique). De plus, on ne devient pas Premier Citoyen par hasard. Généralement, avant d'être choisi pour la succession, il est déjà influent dans les milieux politiques, militaires et économiques. Ce n'est alors qu'une formalité pour que sa candidature soit entérinée par le Parlement.

Il peut faire bénéficier ses alliés d'importants privilèges et rendre la vie impossible à ces ennemis. Les services du Coordinateur lui sont acquis et les agents de la nation ne répondent qu'à ses directives. La Garde Pourpre lui est totalement dévouée. Enfin, le Premier Citoyen est toujours soutenu par le peuple qui voit en lui le symbole de l'Union des communautés de la Ligue. S'attaquer directement au Premier Citoyen revient un peu à s'attaquer au peuple qui rejette toujours la responsabilité de ses déboires sur le dos du Parlement.

COORDINATEUR & SERVICE DE SÉCURITÉ CIVILE

Le S.S.C. est dirigé par le Coordinateur qui est l'un des personnages les plus importants de l'État. La Garde Rouge désigne l'ensemble des services de sécurité du territoire, à l'exception de la Garde Pourpre qui est commandée directement par le Premier Citoyen et qui échappe au contrôle de ce service. Le Coordinateur est désigné, et peut être révoqué, par le Premier Citoyen et doit être reconnu par le Grand Conseil. Il est responsable des services d'espionnage, de contre-espionnage et de la police.

MAGIAR & DÉPARTEMENT DE LA RECHERCHE MÉDICALE ET GÉNÉTIQUE

Autre service très important, le D.R.M.G. est dirigé par le Magiar. Ce dernier est élu par les représentants du Conseil Scientifique, une institution indépendante de l'État. Le département est chargé de veiller à la bonne santé des citoyens de la Ligue mais aussi d'effectuer des recherches dans ce domaine. Sa priorité est bien entendu de trouver un remède à la stérilité. Mais il s'occupe aussi de trouver des moyens de prolonger la vie et de vieillir avec le moins de handicaps possible. Ce ministère a une terrible réputation. On dit que ses agents n'hésitent pas à effectuer des tests sur la population, à trafiquer avec les laboratoires génétiques et avec les marchands de chair. Le Magiar aurait tout pouvoir pour résoudre le problème de stérilité de la Ligue Rouge.

GRAND PROCURATEUR & MINISTÈRE DE LA JUSTICE

Comme dans beaucoup de nations sous-marines, la justice est assez expéditive. En Ligue Rouge, les autorités ont très peu recours aux services judiciaires dans les affaires criminelles qui sont traitées par les membres des services de sécurité. Par contre, la justice joue un rôle très important dans le domaine commercial et industriel. Elle doit examiner les litiges opposant différentes sociétés, vérifier les droits d'exploitations, etc. On dit ce ministère totalement inféodé aux entreprises les plus puissantes et les plus influentes. Le Grand Procureur est un personnage très puissant (et souvent très riche) qui est élu tous les 7 ans par le Collège Judiciaire de la Ligue. La Justice est normalement indépendante du pouvoir. Le Collège Judiciaire est composé de 32 juges : 1 pour chaque province désigné par le gouverneur, 16 désigné par le Parlement et 4 par le Premier Citoyen.

MINISTÈRE DU COMMERCE ET DE L'INDUSTRIE

Ce ministère est chargé du développement commercial et industriel de la Ligue. Il décide des nouvelles implantations des usines, de leur éventuelle rénovation, des lois touchant au commerce et des échanges avec les autres nations. Les services de douane dépendent de ce ministère. Le ministre est désigné et ne peut être révoqué que par le Premier Citoyen. Inutile de dire que cet individu est très courtisé par les grandes entreprises, aussi bien nationales qu'internationales.

MINISTÈRE DE LA GUERRE

Ce ministère est chargé des questions militaires, du déploiement des flottes et des troupes mais aussi de l'organisation de la défense du territoire. Le ministre de la guerre a peu de pouvoir et ne fait qu'appliquer les directives du Grand Amiral et du Général en chef des armées. Il est désigné par le Premier Citoyen avec l'accord du Grand Amiral et du Général.

MINISTÈRE DES CULTES

Le Ministère des Cultes a toujours été dirigé par des prêtres du Trident bien que ce ne soit pas la religion majoritaire en Ligue Rouge. Il est notamment chargé de répartir les subventions de l'État entre les différents cultes de la nation. C'est un ministère peu important. Le Ministre des Cultes est désigné par le Conseil des Cultes qui réunit un représentant de chaque religion pratiquée sur le territoire.

MÉDIATEURS ET MINISTÈRE DE LA MÉDIATION

Les médiateurs ont un rôle important dans la Ligue. Ils sont chargés de résoudre tous les conflits politiques qui pourraient éclater entre différentes provinces de la nation ou avec l'État. Il existe 12 médiateurs et 1 Médiateur Suprême. Un médiateur est désigné par le Premier Citoyen avec l'accord du Gouverneur de la Province concernée. Le Médiateur Suprême est désigné par le Grand Conseil. Leur rôle est fondamental et leur intervention a souvent évité des crises graves en Ligue Rouge. Généralement, les médiateurs sont choisis pour leur grande intégrité.

MINISTÈRE DE LA COLONISATION

Ce ministère décide de l'implantation de nouvelles colonies en surface ou dans le monde souterrain ainsi que des budgets alloués à la recherche concernant l'atmosphère terrestre. Par extension, il est également à la tête du Département Spatial de la Ligue. Le poste de ministre de la colonisation est important et prestigieux. Il est désigné par le Parlement et peut être révoqué par le Premier Citoyen (généralement à la demande du Gouverneur des Terres Rouges).

MINISTÈRE DES MINES ET EXPLOITATIONS

Ce ministère est chargé de gérer toutes les exploitations minières et agricoles de la nation. Il est seul autorisé à délivrer des permis d'exploitation et à valider des concessions. Le Ministre des Mines est un personnage très puissant désigné par le Grand Conseil. Il est, bien entendu, courtisé par toutes les grandes sociétés du territoire mais son rôle consiste aussi à être à l'écoute des petits exploitants.

MINISTÈRE DES COMMUNAUTÉS

Chargé du développement des communautés de la Ligue, de la création de nouvelles communautés et de l'étude des demandes d'éventuels candidats au rattachement à la nation, ce puissant ministère est dirigé par le Ministre des Communautés, qui est désigné par le Parlement.

DÉPARTEMENT DE GÉOLOGIE

Vital pour la sécurité de la Ligue, ce Département est chargé de surveiller l'activité sismique et volcanique du territoire afin d'être en mesure d'anticiper d'éventuelles catastrophes. D'année en année, le budget alloué à ce service ne cesse d'augmenter. Son directeur, le Surveillant, n'est pas un homme politiquement puissant mais tout le monde est conscient de l'importance de son travail. Il est généralement écouté et respecté. Les hommes de ce département disposent d'un matériel particulièrement moderne et passent leur temps dans les zones volcaniques ou sismiques et le long des failles, pour effectuer des relevés.

MINISTÈRE DE L'HYGIÈNE

Principal rempart contre les épidémies, ce ministère est doté d'un important budget qui sert à financer le Groupe d'Intervention Épidémiologique. Comme les services des autres nations, ce Groupe a tout pouvoir pour traiter un problème lié à l'hygiène. Cependant, le Ministère met l'accent sur la prévention et l'entretien régulier des installations sanitaires. En Ligue Rouge, les membres de ce service sont proches de la population à laquelle ils prodiguent des conseils. Ils ne sont pas aussi redoutés que sur Équinoxe ou qu'en Hégémonie. Par contre en cas d'épidémie, ils sont impitoyables. Le ministre de l'hygiène est désigné par le Premier Citoyen.

MINISTÈRE DE L'ALIMENTATION

Ce ministère est chargé de fournir à la population de quoi se nourrir. Sur le territoire de la Ligue, ce n'est pas toujours évident. Il s'occupe de gérer les stocks de nourriture, de négocier les contrats avec les fournisseurs étrangers et de financer les laboratoires de recherche agro-alimentaire. Le Département de Crise fait partie de ce ministère. Il intervient à chaque période de disette et peut, à cette occasion, avoir recours à l'armée et aux forces de sécurité. Le Ministre de l'Alimentation passe son temps à chercher des financements et à négocier des contrats à l'arraché avec les fournisseurs étrangers.

CONSEIL SCIENTIFIQUE

Le conseil scientifique est chargé de déterminer les grandes orientations de la recherche nationale. Il est composé de 78 membres, tous issus de laboratoires et de centres de recherche appartenant à de grandes entreprises. Ils sont donc, officiellement, indépendants de l'état.

PARLEMENTS PROVINCIAUX

Chaque province a un parlement qui valide ou rejette les textes adoptés par le Premier Citoyen. Dans ce domaine, les provinces ont une grande latitude et le rejet d'une loi par une province débouche rarement sur une crise politique. Généralement, cette loi sera aménagée pour se conformer aux *desiderata* des responsables de la province. Officiellement, les décisions de ces assemblées provinciales ne font pas force de loi. Officieusement, l'état ne les néglige jamais. Les parlementaires provinciaux sont élus une fois tous les 2 ans, par les grands électeurs de la province.

LES DIRECTOIRES

Chaque ville de la Ligue est gérée par un Directoire présidé par un Premier Directeur. Ces institutions se contentent, le plus souvent, d'appliquer les décisions des parlements provinciaux.

HIÉRARCHIE SOCIALE

En Ligue Rouge, on peut répartir la population en quatre grandes catégories. Contrairement à l'Hégémonie, la frontière entre deux catégories sociales n'est pas hermétique. Il arrive fréquemment qu'un individu change de situation au cours de sa vie. De plus, les relations entre les différentes classes sont fréquentes, et il n'existe pas vraiment de clivages dans la société. Un membre de l'élite peut très bien partager un verre avec un individu des classes moyennes.

ÉLITE (1% DE LA POPULATION)

LES CHEFS D'ENTREPRISE

La grande majorité des chefs de petites, moyennes et grandes entreprises ne sont pas parlementaires bien qu'ils aient presque tous un pied dans la politique. Les chefs d'entreprises sont honorés en Ligue Rouge, que leur société soit florissante ou non. Tous sont perçus comme les véritables moteurs de la nation car ils offrent des emplois et enrichissent le pays. Contrairement à de nombreux pays, les patrons des firmes de la Ligue se considèrent rarement comme au-dessus du peuple et se mêlent généralement sans problème à ceux des classes inférieures. Cela est dû au fait que la plupart d'entre eux sont issus de ces mêmes classes inférieures. Il existe peu d'empires industriels ou financiers en Ligue Rouge mais plutôt une myriade de petites et moyennes entreprises qui s'associent pour atteindre des buts communs.

LES GOUVERNEURS

Les gouverneurs des provinces de la Ligue (ils sont au nombre de 11 si l'on ne compte pas la Déléguée de la Province de Horn) sont de véritables chefs d'état. Le peuple est beaucoup plus attentif à leurs propos qu'à ceux du Premier Citoyen. Pouvant librement rejeter la faute d'une mesure impopulaire sur un parlement provincial, sur le Parlement ou sur le Grand Conseil, un gouverneur jouit souvent d'une excellente popularité auprès des citoyens de sa province même s'il est à l'origine de leurs malheurs. Alors que, dans la pratique, le pouvoir décisionnel d'un gouverneur n'a d'égal que celui du Premier Citoyen. Ce sont donc des personnages influents et puissants qui se mêlent rarement à la population pour entretenir une certaine image idéalisée par le peuple, mais qui s'avère rarement exacte.

LES PARLEMENTAIRES

Que ce soient les élus du Grand Conseil, du Parlement ou des Parlements provinciaux, les membres des institutions politiques font partie de l'élite. Cela ne signifie pas qu'ils soient tous riches et très influents (loin de là, puisqu'environ 80% des parlementai-

res gagnent moins d'argent qu'un employé des classes moyennes... mais ils bénéficient cependant de certains avantages en nature) mais uniquement que leur fonction les place dans cette catégorie. Les classes moyennes ont un sentiment partagé pour la grande majorité des parlementaires. Certains estiment qu'ils sont tous corrompus et ne servent que leurs propres intérêts, d'autres pensent sincèrement qu'ils œuvrent pour le bien de tous. En règle générale, la plupart des parlementaires sont dignes de confiance et la corruption n'est pas un fléau qui touche tous les niveaux de la vie politique de la Ligue. Même ceux qui sont à la tête de grandes fortunes ne doivent pas leur réussite à des dessous de table mais au fait qu'ils dirigent souvent d'importantes entreprises. Inversement, le plus gros problème de la vie politique de la Ligue vient précisément de ce que de nombreux parlementaires ont tendance à favoriser leurs entreprises.

CLASSES SUPÉRIEURES (20% DE LA POPULATION)

LES AMBASSADEURS

Qu'ils soient des étrangers en poste sur le territoire ou des diplomates de la Ligue à l'étranger, leur principale fonction se limite souvent à réparer les bêtises des politiques. La plupart sont totalement inconnus de la population. L'ambassadeur de la Ligue sur Équinoxe, Olaf Faltor, et l'ambassadeur hégémonien auprès du Premier Citoyen, le Marquis Rejack Vendoris, sont deux exceptions notables.

LES CADRES SUPÉRIEURS

Tous les membres importants des entreprises font partie de cette catégorie. Considérés comme des rouages essentiels de la Ligue, ils bénéficient d'un statut privilégié. Généralement, ce sont des individus largement mieux rémunérés que les citoyens de classe inférieure. Il existe d'ailleurs une certaine rivalité entre eux et bon nombre de cadres considèrent de manière méprisante ceux d'un statut inférieur. C'est certainement la catégorie sociale la plus refermée sur elle-même de toute la Ligue.

LES CULTIVATEURS

Étant donné l'importance vitale de cette profession pour la survie de la population, le moindre éleveur ou agriculteur est respecté en Ligue rouge. Même le plus petit producteur bénéficie d'une considération particulière.

LES EXPLOITANTS MINIERES

Les exploitants miniers (ne dépendant pas d'une grande société) sont généralement des gens aisés mais aussi de solides travailleurs. Étant à la base de la richesse de la nation, ils bénéficient d'un prestige particulier semblable à celui des cultivateurs et des éleveurs. Plus de la moitié des mines de la Ligue sont exploitées par des indépendants. Les rivalités entre exploitants mais également avec les grandes sociétés d'extraction sont constantes et dégénèrent parfois en incidents et même quelquefois en petits conflits. Cela est souvent dû à des litiges concernant les droits d'exploitation.

LES ÉRUDITS

Les historiens, les conteurs, les philologues et les épigraphistes, les philosophes et tous les gardiens d'un quelconque savoir sont regroupés dans la catégorie des érudits. En Ligue Rouge, ces hommes et ces femmes sont communément rencontrés au sein même de la population, racontant des histoires du passé sur une place marchande, prodiguant des conseils à ceux qui veulent mieux vivre ou obtenir une réponse à leurs questions ou bien encore écoutant les récits d'étrangers ou de vieillards pour parfaire leurs connaissances. Les érudits sont présents dans toutes les couches de la société, auprès des puis-



sants comme des humbles. Ils vivent des gratifications (plutôt confortables) de l'État mais aussi des dons offerts par le peuple. Leur vie est partagée entre leurs recherches, leur devoir de conseil auprès des gouvernants et leurs activités au sein de la population.

LES OFFICIERS

Les officiers de la Ligue sont presque tous des héros de guerre puisque l'avancement dans l'armée se fait par l'expérience et non par la fréquentation de telle ou telle école militaire. De ce fait, ils sont respectés et quelquefois même adulés par la population. Il y a bien entendu des exceptions, des individus bénéficiant d'appuis haut placés, mais, généralement, ils ne s'en vantent pas pour ne pas être conspués par les foules. De nombreux pirates et mercenaires sont devenus officiers et aiment à se rendre dans les bars qu'ils fréquentaient dans leur jeunesse pour y retrouver d'anciens compagnons. Il peut donc arriver de prendre un verre à côté d'un amiral en pleine discussion avec des forbans.

LES POLITIQUES

Tout individu se lançant dans la politique et officiellement reconnu par la Commission d'Éthique Politique (dépendant des services du Coordinateur) est automatiquement considéré comme un citoyen de classe supérieure, même s'il est plus pauvre que le plus pauvre des mendiants. En fait, sur le territoire de la Ligue, n'importe qui peut s'engager dans la politique s'il obtient le soutien d'au moins 10 chefs d'entreprise et d'au moins 20 personnages politiques. Il peut alors demander aux services du Coordinateur de valider sa demande, ce qui peut prendre de 1 à 12 mois, les services de renseignement passant le candidat au crible. Dès qu'il a obtenu cette reconnaissance, un homme politique peut rejoindre un groupe parlementaire (pour espérer être élu à un parlement dans l'avenir) ou créer son propre groupe et se porter candidat au Parlement (pour y être élu par le peuple). Tout homme politique, important ou pas, peut s'exprimer librement sur la place publique et demander à être écouté dans les parlements. Ils bénéficient tous d'une indemnité

parlementaire mensuelle de 100 sols, une rente bien symbolique. L'écrasante majorité de ceux qui se lancent dans la politique sont des individus sincères issus des classes moyennes. La seule fonction importante de tous les politiques, quelle que soit leur influence, est l'élection des parlementaires provinciaux, puisqu'ils font partie des grands électeurs.

LES RELIGIEUX

Les religieux, membres du Culte de la Fécondité, du Culte du Trident ou autre, sont très proches des érudits (dont ils font souvent partie). Ils sont mêlés à la population et ont une fonction sociale très importante. On ne compte plus le nombre de fois où ils ont servi de médiateurs dans des conflits sociaux.

LES SCIENTIFIQUES

Les scientifiques, dans leur ensemble, sont craints par la population. On ne les voit que très rarement et les rumeurs les plus folles courent à leur sujet. Indispensables à la survie de l'espèce humaine, seuls capables de trouver une solution à la stérilité, à la dégénérescence génétique et aux autres fléaux qui tourmentent l'humanité, les gens ne remettent absolument pas en question leur influence et ne critiquent jamais leurs richesses. Mais, quand un scientifique entre dans un lieu public, tous l'accueillent avec un mélange de respect et de crainte. Qui, en Ligue Rouge n'a pas entendu parler des liens étroits qui unissent certains chercheurs aux boucaniers et des terribles expériences qu'ils pratiqueraient sur des êtres humains ?

CLASSES MOYENNES

(55% DE LA POPULATION)

LES AGENTS DE SÉCURITÉ

Souvent considérés comme des soldats au rabais, les agents de sécurité sont très mal vus par la population. On dit souvent que ceux qui échouent aux tests d'aptitude de l'armée finissent soit agents, soit miliciens. Les plus chanceux font partie des services « discrets » du Coordinateur et sont donc en civil. Les autres sont employés dans les groupes d'intervention, les forces de maintien de l'ordre et les troupes anti-émeutes.

LES OUVRIERS

Cette catégorie regroupe les dockers, les mineurs, les ouvriers agricoles, les manœuvres, etc. Tous ceux qui exercent une activité particulièrement pénible et utile à l'économie de la société sont généralement mieux rémunérés que la plupart des autres salariés. Cela est dû en partie à la puissance de leurs Groupements qui sont semblables aux Unions d'Équinoxe. Sur le territoire de la Ligue, il est très difficile de trouver du travail si on ne fait pas partie d'un Groupement quelconque.

LES MARCHANDS

Le commerce est vital pour la Ligue, il est donc normal que ses marchands soient parmi les plus redoutables de la planète. Ils sont passés maîtres dans l'art de la négociation, dans les magouilles et les trafics en tout genre. Les marchands, riches ou moins riches, sont présents dans toutes les sphères de la société et forment un des groupes de pression les plus puissants de la Ligue. La Guilde des Marchands est capable d'influencer toute décision politique, qu'elle soit prise par un parlement provincial ou par le Premier Citoyen en personne.

LE SECTEUR TERTIAIRE

Cette catégorie, la plus large de la Ligue, regroupe les agents des services de l'état, les administratifs, les secrétaires, les mécaniciens, les agents de bureau, etc.

LES SOLDATS

La vie de soldat est dure quand on fait partie de la Ligue mais le prestige de l'uniforme n'est pas un mythe dans ce pays. Les soldats sont enviés et la population leur est reconnaissante de défendre les intérêts du pays. Les jeunes, quand ils parlent de l'armée, n'y voient que l'aventure et la gloire, rarement les côtés négatifs.

CLASSES INFÉRIEURES

(24% DE LA POPULATION)

LES ÉTUDIANTS OU APPRENTIS

En Ligue Rouge, on considère que tant qu'un jeune n'a pas fait ses preuves, il ne mérite aucune considération. En conséquence, la transition entre l'enfance (jusqu'à l'âge de 6 ans) et la vie d'adulte (à partir de 12 ans) est assez pénible, les adultes se montrant particulièrement exigeants envers les jeunes sans leur témoigner le moindre signe de reconnaissance sociale.

LES INACTIFS

Tous ceux qui sont improductifs font partie des inactifs. Ils sont, dans leur grande majorité, totalement méprisés. La seule excuse considérée comme valable par la population est une infirmité totale ou partielle due à un accident, une maladie ou à l'âge. Ce sont les citoyens les plus pauvres de la nation, les mendiants mais aussi les voleurs, les escrocs, etc.

LES MILICIENS

Si les agents de sécurité ne sont pas tellement appréciés par la population, les miliciens sont considérés comme des criminels même s'ils travaillent pour de puissantes entreprises ou pour un personnage important. Les milices sont normalement interdites sur le territoire de la Ligue mais bon nombre d'entreprises et de trafiquants en sont pourtant pourvus.

HORS-CLASSE

LES INDIVIDUS FÉCONDS

Presque considérés comme des êtres d'exception et dotés d'un pouvoir divin, les individus féconds sont surprotégés. Ceux qui veulent travailler sont affectés à des postes où ils ne courent aucun risque et situés dans les secteurs les plus sûrs des villes. Ils échappent totalement à la notion de classe puisqu'un simple employé de bureau fécond est plus adulé que le plus riche des entrepreneurs. Bien entendu, un entrepreneur aisé et, en plus, fécond n'en est que plus admiré. Les individus féconds n'ont pas le droit d'être mineurs, ouvriers, soldats (ou uniquement affectés à des postes administratifs dans une ville de la Ligue), dockers, ou d'exercer toute autre profession jugée à risque.

LES MALADES, VIEILLARDS & INFIRMES

La Ligue ne dispose pas de beaucoup d'institutions spécialisées pour s'occuper de cette catégorie de la population qui ne cesse d'augmenter. Pour un malade qui ne peut payer ses soins, un vieillard ou un infirme sans ressources, l'avenir est souvent bien sombre et se limite aux bas-fonds des villes. La population, dans sa grande majorité, essaie d'ignorer cette situation comme si elle ne voulait pas accepter de reconnaître que ce sont les prémices d'une société sur le point de s'éteindre.

LES MERCENAIRES

Les mercenaires ont toujours été présents au sein de l'armée de la Ligue. De nombreux groupes, au cours de l'histoire, ont pro-

tégé des villes et ont combattu aux côtés de l'armée régulière. La population les estime donc presque autant que les soldats de son pays. De nombreux bars portent d'ailleurs le nom de célèbres groupes. Certains pirates et confréries sont également considérés comme des mercenaires et non des forbans.

LES PROSTITUÉES

Les prostituées ne font partie d'aucune catégorie précise puisqu'elles sont présentes à tous les échelons de la société, du plus bas au plus élevé, et qu'on les considère comme essentielles à la vie communautaire.

LA VIE EN LIGUE ROUGE

La vie sur le territoire de la Ligue n'est pas aussi agréable qu'en Hégémonie. L'accès aux soins de qualité et à la haute technologie est très limité. Le plus gros problème vient de la nourriture. Il est fréquent de devoir payer une fortune des marchandises alimentaires de qualité auprès de marchands véreux ou au marché noir, quand celles-ci viennent à manquer dans les cantines publiques ou les restaurants accessibles à l'ensemble de la population. Il est même arrivé dans certaines stations de manquer de pâte nutritive.

ALIMENTATION

L'alimentation en Ligue Rouge pose un sérieux problème aux autorités. À l'exception des pâtes alimentaires et des bouillies, la nourriture est chère et rare. De nombreux établissements alimentaires manquent régulièrement de produits de qualité. Bien entendu, plus on est aisé plus on a de chance de pouvoir se payer des plats savoureux. La pénurie alimentaire fait le jeu du marché noir et des marchands peu scrupuleux qui ajustent leurs prix en fonction de la demande. En cas de famine (c'est assez rare mais cela arrive), les autorités n'hésitent pas à saisir les stocks de nourriture réservés aux privilégiés ou vendus par les marchands et les organisations criminelles. De plus, un système de rationnement est mis en place jusqu'à la fin de la pénurie. Chaque citoyen doit se rendre auprès des autorités pour obtenir des tickets de rationnement. La population la plus pauvre se contente souvent de pâte nutritive, de bouillies ou des petites créatures qui hantent les coursives des bas-fonds. La pénurie a poussée les autorités à tout faire pour se procurer des denrées alimentaires, même traiter avec des pirates pour leur acheter leurs précieuses cargaisons volées aux autres pays.

Tous les plats présentés dans le livre de règles ont alors un coût supérieur de 50 à 200%.

ARCHITECTURE

Les villes et stations de la Ligue sont généralement froides et sans âme. On est loin du faste de certaines cités hégémoniennes ou de certains secteurs d'Équinoxe. Les coursives succèdent aux coursives sans que les constructeurs se soient souciés de la décoration ou de dissimuler les conduites dans des coffrages plus esthétiques. Même les gens riches ne vivent pas dans de somptueuses stations ou appartements. Bien qu'ils disposent de plus d'espace vital que le reste du peuple, leurs logements restent très simples. Les villes-parois n'échappent pas à la règle. Les immenses baies vitrées d'Hégémonie cèdent la place, en Ligue Rouge, à des façades percées de petites fenêtres tellement épaisses qu'il est souvent impossible de voir à travers. La plupart des installations de la Ligue ressemblent assez au niveau 0 du Grand Souk d'Équinoxe. Elles sont réparties sur de nombreux niveaux, chacun étant lui-même constitué de plusieurs étages.

ATTITUDE

Dans l'ensemble, les gens de la Ligue sont assez accueillants. Ils parlent librement de tous les sujets, que ce soit entre eux ou avec des étrangers. Les rivalités entre classes sont moins prononcées que dans les autres pays. Un bar de la Ligue peut accueillir en même temps des politiques, des dockers, des amiraux ou des pirates.

La population n'appréciant pas tellement les services de sécurité, en règle générale, tout fugitif peut compter sur son aide pour échapper aux recherches. Mais, en cas de disette, la situation s'inverse. Le citoyen de la Ligue est alors prêt à vendre père et mère pour obtenir des rations supplémentaires.

Les visiteurs des autres pays sont tous les bienvenus, même les hégémoniens pourvu que ces derniers ne vantent pas la toute-puissance de leur nation.

Quant aux mendiants, l'attitude de la population dépend essentiellement du mendiant. Si ce dernier a un handicap visible, les gens se montreront aimables et lui donneront souvent de quoi se nourrir pour la journée. Dans le cas contraire, c'est le mépris le plus total.

Un enfant mendiant, il en existe, est une véritable hérésie. Généralement, il est immédiatement signalé aux services de sécurité qui se doivent de mettre un terme à ce scandale en plaçant le bambin dans un organisme éducatif.

BARS

Les bars sont semblables à ceux que l'on peut trouver dans toutes les villes du monde. La population de la Ligue est très attachée à ces établissements qu'elle fréquente régulièrement. Dans les bars, les gens de toutes les classes discutent de tout mais surtout de politique. Il est fréquent qu'un parlementaire prenne la parole dans ce genre d'établissement. Inutile de dire que les agents des services de sécurité sont des clients assidus de ces bars afin de se tenir au courant des derniers potins et de mesurer la tension sociale.

Certains bars sont réservés à des groupes influents de la ligue, comme le Groupement des dockers ou celui des mineurs.

BOISSONS

Toutes les boissons sont autorisées mais le problème est qu'elles sont rarement toutes disponibles. Le choix est souvent beaucoup plus limité dans un bar de la Ligue que dans le reste du monde. L'ivresse n'est absolument pas réprimée tant que l'individu ne devient pas violent. Même dans ce cas, les agents n'interviennent pas toujours. Généralement, ils agissent uniquement si la situation risque de dégénérer. On considère qu'il est sain que les travailleurs se « défontent » de temps en temps.

COMMERCE ET TROC

Le troc représente plus de 90% des échanges commerciaux sur le territoire de la Ligue. Bien que le sol soit utilisé et accepté dans la plupart des établissements, la plus grande partie des transactions se font grâce au troc. Le produit le plus recherché étant, bien entendu, le produit alimentaire.

On trouve facilement, et à des prix très intéressants, des denrées d'occasion ou de qualité inférieure sur les marchés, mais, pour le reste, les tarifs sont exorbitants et l'offre est très réduite. Il est par contre possible de dénicher à peu près n'importe quoi au marché noir.

Dans l'ensemble des ports de la Ligue, il n'est pas interdit de se balader avec des armes légères : couteaux, petits pistolets, etc. Les autorités se montrent très tolérantes à ce sujet. On peut également se procurer très facilement ce genre d'armes auprès de la grande majorité des marchands et des barmans. Par contre, les armes lourdes sont rares et extrêmement chères.

Il n'existe pas d'armuriers sur le territoire de la Ligue, le commerce des armes étant officiellement proscrit. Pour armer des navires, il faut s'adresser aux ateliers de mécaniciens qui ont toujours des vieux stocks d'armes à revendre.

COMMUNICATION

Le système de communication est déplorable en Ligue Rouge. À l'exception des réseaux militaires, le territoire manque cruellement de dispositifs permettant de communiquer sur de longues distances. L'envoi d'un message d'une ville à une autre se fait souvent par navires courriers, les réseaux de câbles sous-marins étant vétustes ou inexistantes. Dans les villes, la situation n'est guère meilleure. Les bornes publiques (gratuites) sont mal entretenues et fonctionnent une fois sur deux, quand elles n'ont pas été saccagées par une bande de voyous.

Quant à l'utilisation des communicateurs personnels, elle est tout aussi difficile. Les balises de relais sont rares et le parasitage constant.

CONFINEMENT

La Ligue est le pays dans lequel les habitants disposent du moins d'espace vital. La plupart des gens vivent dans une promiscuité presque insupportable pour des étrangers. Il faut voir ces cabines de 2 m² où certains ne peuvent même pas s'étendre complètement. Certains blocs d'habitations sont même entièrement constitués de tubes alignés dans des galeries disposées autour d'installations sanitaires. Les gens ne font qu'y dormir et partagent les installations. Il existe une très forte solidarité entre les habitants d'une même galerie d'habitation, qui se protègent les uns les autres. Ces « logements » appartiennent généralement soit à des entreprises de logement, soit à des groupements, soit à des organisations criminelles. Le prix de location est donc totalement variable mais rarement au-dessus de 1 000 sols par mois. Le Groupement des dockers dispose de plusieurs ensembles de ce type qu'il met gratuitement à la disposition des dockers.

Toutes les stations et cités de la Ligue manquent d'espace, ce qui pousse certains à accepter les postes de travail les plus durs et les plus dangereux (dans des mines profondes ou des stations situées le long du no man's land) pour bénéficier de cabines un peu plus grandes.

CORRUPTION

Naturellement la corruption existe en Ligue Rouge mais elle est plus limitée qu'ailleurs. Cependant il faut noter que l'écrasante majorité des citoyens ne se laissera jamais corrompre si elle pense que son acte risque de porter atteinte aux intérêts de son pays. En fait, les habitants de la Ligue se soudoient entre eux et acceptent très rarement de l'être par un étranger.

La corruption est surtout fréquente dans les ports. Les contrebandiers et marchands n'hésitent jamais à graisser la patte des douaniers, des autorités portuaires ou des Groupements de dockers pour faciliter telle ou telle livraison ou expédition de marchandises.

En politique ou dans les affaires traitées par les grandes entreprises, on ne parle pas de corruption mais de transaction. L'octroi de « cadeaux » fait partie du jeu commercial tant que cela ne nuit pas aux intérêts de la nation.

CRIMES

Les délits mineurs, les agressions, les vols, les extorsions, etc. sont communs en Ligue Rouge mais les meurtres ou les agressions entraînant la mort d'une ou plusieurs personnes sont plutôt rares. Tuer quelqu'un n'est pas considéré comme quelque chose d'anodin, même par les pires criminels. Une personne morte ne rapporte rien, n'achète rien et, dans ces temps de crise de la natalité, ce n'est pas le moment d'en rajouter. Non, le meurtre se conçoit uniquement quand cela est nécessaire ou peut être le résultat d'un « accident ». Si des voyous rouent de coups un individu pour lui dérober ses biens et que la victime meurt à cause de ses blessures, cela ne les empêchera pas de dormir mais les criminels trouveront cela « dommage ». Bien entendu, les inévitables psychopathes n'ont absolument pas cette modération. L'effet pervers de cette mentalité conduit les criminels, et notamment les syndicats du crime, à recourir à la torture pour punir des éléments récalcitrants ou de « mauvais payeurs ».

De plus, il est connu que les services de sécurité n'hésitent pas à traiter de manière tout à fait expéditive les pires crapules. De toutes



les nations du monde sous-marin, la Ligue est celle qui traite le moins d'affaires criminelles en justice.

Dans les secteurs les plus dangereux de la Ligue, la situation n'est pas tout à fait la même. Les désespérés des bas-fonds se fichent éperdument de la vie de tel ou tel individu puisque leur propre survie n'est pas assurée. Dans la région du no man's land, la population vit dans une tension perpétuelle et les conditions de vie sont particulièrement dures. La violence est quotidienne et les règlements de comptes entre individus dégénèrent souvent en bains de sang. Quant aux villes minières, c'est un peu la loi du plus fort qui y règne. Pour obtenir des concessions, certains individus et certaines sociétés sont prêts à tout, même au meurtre.

Les peines indiquées ci-dessous sont les peines « officielles » dans les zones « civilisées » de la Ligue. Elles peuvent varier de province en province.

CRIMES, CONDAMNATIONS & PEINES	
CONDAMNATION	PEINE
Agression	Enrôlement dans l'armée ou 1 à 6 ans de travaux miniers
Conspiration	Exil ou peine de mort
Contrebande	Amende ou 1 à 2 ans de travaux miniers
Crime contre un enfant	Peine de mort
Crime contre un individu fécond	Peine de mort
Désertion	Peine de mort
Détention d'armes prohibées	2 à 6 ans de travaux miniers
Détention de matériel prohibé	Amende ou 1 à 2 ans de travaux miniers
Escroquerie	1 à 4 ans de travaux miniers
Espionnage	Variable*
Homicide involontaire	2 à 16 ans de travaux miniers ou exil
Homicide volontaire	Travaux miniers à perpétuité, exil à la surface ou exécution sommaire
Insultes aux forces de sécurité	Amende ou jusqu'à 1 an de travaux miniers
Insurrection armée	Exil à la surface
Larcin, vol à l'étalage	Amende/travaux d'intérêt général
Possession/distribution de produits illicites	1 à 12 ans de travaux miniers
Tentative de corruption	Amende ou 1 à 4 ans de travaux miniers
Terrorisme	Exil à la surface ou peine de mort
Trafic de stupéfiants	Peine de mort
Trahison	Peine de mort
Viol	Exil à la surface ou exécution sommaire
Vol	1 mois à 12 ans de travaux miniers
Vol organisé	6 à 20 de travaux miniers

* Cela dépend de l'importance de l'espion. Un espion peut être exécuté, reconditionné, vendu, échangé, emprisonné, etc.

Toute peine d'emprisonnement peut être commuée en enrôlement dans l'armée. Généralement, une peine s'accompagne de la confiscation d'une partie des biens du condamné.

CRIME ORGANISÉ

Le crime organisé est bien implanté en Ligue Rouge. Ses domaines de prédilection sont la contrebande, la gestion de biens immobiliers, la drogue, la pêche d'espèces protégées, les magouilles politiques et industrielles mais aussi le trafic de gènes et d'organes. Dans la plupart des cas, il est très difficile de faire la différence entre un syndicat du crime et une entreprise privée, les criminels se constituant souvent des façades commerciales pour se livrer en toute quiétude à leurs activités. Les deux cas les plus représentatifs sont ceux du trafic de gènes et d'organes et les prétendues sociétés d'extraction qui fleurissent dans les villes minières.

Le trafic des gènes et des organes est certainement le cas le plus complexe car les organisations auxquelles les policiers ont affaire possèdent des ramifications dans les plus hautes sphères de l'état, appartiennent souvent aux plus grandes entreprises de la nation et concernent généralement d'importants groupes de marchands de chair. Cortex, par exemple, est soupçonnée de travailler avec au moins 12 entreprises ayant une vitrine légale mais se livrant aux pires des commerces.

Quant aux sociétés d'extraction des villes minières, un grand nombre appartiennent à de puissants seigneurs du crime qui les ont volées (plus ou moins légalement) à de petits exploitants. Les mines étant la principale source de revenus de la Ligue, ces affaires sont particulièrement juteuses.

CONCESSIONS ET DROITS D'EXPLOITATION

Les concessions pour une mine ou un terrain d'élevage ou d'hydro-agriculture sont normalement validées par le Ministère des Mines et Exploitations. Bien qu'en fin de compte ce soit ce ministère qui finisse par délivrer une validation, la démarche pour faire reconnaître ses droits sur une mine ou un terrain est assez complexe et semée d'embûches.

Dans le cas des mines, un individu qui veut obtenir une concession doit déposer sa demande dans un Bureau des Mines et Exploitations. Cette démarche est aisée à partir du moment où l'intéressé n'a pas trop fait connaître ses intentions. Dans le cas contraire, il risque de se heurter aux nombreux agents des entreprises d'exploitation, à ceux des organisations criminelles et aux truands alléchés par la perspective de la découverte d'un nouveau filon. Une fois sa demande enregistrée, l'exploitant doit attendre l'autorisation d'exploitation délivrée par le ministère. Cela peut prendre de 6 à 24 semaines. C'est la période la plus dangereuse. Rester 24 semaines sans laisser échapper la moindre indiscretion est difficile, surtout pour ceux qui ont recherché des sites toute leur vie. Si la nouvelle parvient aux oreilles de gens peu scrupuleux, ces derniers n'hésiteront pas à faire disparaître le futur propriétaire. En effet, chaque mois sont organisées des enchères où sont mis en vente les droits d'exploitation qui n'ont pas été revendiqués par leurs propriétaires.

Si un individu parvient à obtenir son autorisation (ce qui est tout de même le cas le plus fréquent ; les criminels ne vous guettent pas à chaque coin de rue), il peut négocier auprès d'une grande entreprise, auprès d'un investisseur privé ou auprès du ministère pour obtenir le financement nécessaire au lancement de son activité d'extraction. C'est à cette occasion que beaucoup tombent sous la coupe de grandes compagnies d'extraction.

Si le mineur échappe à tous les pièges et lance une entreprise qui s'avère fructueuse, il doit encore la défendre contre les pillards et contre les gredins au service des seigneurs du crime ou des grandes corporations qui n'hésitent pas à tout faire pour décourager les indépendants. Heureusement, le mineur peut généralement compter sur les forces de l'ordre de la région (si elles ne sont pas sous la coupe d'individus mal intentionnés) et sur les mercenaires et les miliciens qui proposent leurs services.

Dans le domaine agricole (notamment sur la frontière du no man's land), le problème est sensiblement le même.

N'importe qui, même un étranger, peut faire reconnaître ses droits sur une mine ou un terrain pourvu qu'il se plie aux lois et jure fidélité à la Ligue.

CRÉATION DE COMMUNAUTÉS ET RATTACHEMENT

La plupart des communautés qui se créent en Ligue Rouge se forment autour d'exploitations minières et de rares exploitations d'élevage ou d'hydro-agriculture. C'est le Ministère des Communautés qui agréé ou non la demande de rattachement et qui finance les éventuels travaux nécessaires à la viabilité de cette communauté. De plus en plus, les autorités encouragent la population à créer des communautés le long de la Frontière afin de s'étendre dans le no man's land. Les conditions sont particulièrement avantageuses mais les risques énormes.

Les communautés situées hors du territoire de la Ligue et qui souhaitent en faire partie sont généralement acceptées sans trop de problèmes. Elles sont généralement situées au sud du territoire ou à l'est d'Horn mais il est arrivé d'en découvrir certaines dans le no man's land. Ces communautés, totalement isolées, sont particulièrement intéressées par un rattachement à une grande nation. La plupart n'ont pas eu de contact avec d'autres stations depuis des mois, voire des années. Les autorités ont même découvert un complexe dont la population n'avait pas vu d'étrangers depuis l'an 400.

DROGUES

Comme dans la grande majorité des nations du monde sous-marin, le commerce, la détention et la consommation de drogues ou de produits dérivés sont totalement interdits. Cependant, les autorités ferment les yeux sur les trafics de narcotiques alimentant les différents secteurs industriels et miniers. La drogue est un mal nécessaire qui permet aux ouvriers et aux mineurs de supporter leurs terribles conditions de travail.

Dans tous les autres secteurs de la société, les autorités luttent contre les narco-trafiquants. Les deux camps ne se font aucun cadeau. Le commerce de la drogue dans les grands ports est généralement limité aux bas-fonds.

ÉDUCATION ET ENFANT

L'éducation des jeunes de la Ligue passe par trois étapes très différentes. De la naissance jusqu'à l'âge de six ans, un enfant est idolâtré. C'est un véritable objet de fascination pour tous. Se promener avec un bambin est le meilleur moyen d'attirer l'attention et la sympathie mais aussi d'être parfaitement en sécurité. Non seulement les malandrins hésiteront à vous attaquer mais, en plus, on vous portera secours quel que soit l'agresseur. En Ligue Rouge, un enfant dans une coursove de station est un véritable remède contre la morosité.

Pendant ses premières années, on le couvre d'attentions et on tente de le stimuler par des jeux d'éveil. Il subit également des séries de tests, toujours sous forme de jeu, visant à déterminer ses aptitudes. Bien que les parents aient le droit de conserver leurs enfants auprès d'eux, il est recommandé de les placer dès leur plus jeune âge dans les Instituts Éducatifs de la Ligue. De toute manière, même si les parents ne les y envoient pas en permanence, c'est tout de même dans ces centres que les enfants passent la plus grande partie de leurs journées. Il est en effet obligatoire d'inscrire un enfant dans un Institut dès sa naissance.

Vers l'âge de six ans, l'enfant n'est plus du tout entouré d'autant de tendresse. Bien au contraire, on va lui demander, pendant six nouvelles années de faire ses preuves et de s'imposer en tant qu'adulte. Il poursuit donc des études dans des écoles suivant ses aptitudes initiales, où il apprend ce qui est nécessaire pour sa survie. En cas de mauvaise orientation, un jeune peut tout à fait être transféré dans une autre école. Pendant six ans, la vie des jeunes citoyens va se partager entre la formation qu'ils reçoivent dans ces centres et leur apprentissage.

Vers l'âge de douze ans, les jeunes sont considérés comme adultes. Certains entrent de plain-pied dans la vie active, d'autres poursuivent leur formation. Tant que celle-ci n'est pas terminée, un jeune est considéré comme quantité négligeable et souvent il est exploité.

Ceux qui sont féconds sont dirigés vers des postes privilégiés beaucoup plus tranquilles. Tout mâle fécond doit alimenter régulièrement les Banques de Fertilité. Une femme est, quant à elle, obligée de porter un enfant au moins une fois tous les deux ans, qu'elle ait un compagnon ou pas. Si elle n'en a pas, elle doit s'inscrire dans une Clinique de Fertilité qui résoudra le problème. Beaucoup de politiques réclament une loi plus dure en la matière et exigent qu'une femme soit contrainte, suivant le modèle hégémonien, à se consacrer entièrement à la reproduction.

EXCLUS ET MENDIANTS

Dans toutes les villes de la Ligue, les exclus et les mendiants sont nombreux. Ils sont présents dans toutes les zones commerciales et dans les ports mais, majoritairement, dans les bas-fonds. Les autorités ont bien tenté d'enrayer ce phénomène en incorporant de force les plus jeunes dans l'armée mais le problème, c'est que la grande majorité de ces laissés-pour-compte sont vieux ou souffrent d'un handicap. On ne compte plus les mutants atrocement déformés, les anciens soldats ou mineurs blessés à la guerre ou au cours d'un accident. En fait, la Ligue n'a rien prévu pour s'occuper des citoyens qui l'ont servie fidèlement pendant des années et qui ne le peuvent plus pour une raison ou une autre. Ce sujet est souvent débattu au Parlement et beaucoup s'attristent de cette situation.

Autant les mendiants qui ne souffrent d'aucun handicap sont méprisés par la population, autant les autres inspirent la pitié et la honte. On cite souvent en exemple ce qui est arrivé à un parlementaire alors qu'il visitait Vrama. Il s'était arrêté quelques instants près d'un vieillard unijambiste. Se penchant sur lui pour lui adresser quelques mots, il reconnut, malgré son visage déformé par la vieillesse et la faim, son ancien capitaine. Un héros qui avait conduit plusieurs raids audacieux contre des pillards !

ÉCONOMIE

La ligue est une nation riche ce qui peut paraître paradoxal quand on visite une de ses villes. On y rencontre surtout la pauvreté, les problèmes alimentaires et la vétusté des installations. En fait, la Ligue est riche grâce à ses entreprises qui, laissées trop libres de prospérer sans contribuer au bien-être de la population, sont devenues de véritables parasites qui se servent des gens sans se soucier de leur avenir. Même les plus riches ne vivent pas dans le luxe, ils n'ont qu'une seule idée en tête : le profit. Il est tout de même insensé d'attendre que les intérêts d'une grande entreprise soient menacés pour que commencent des travaux de rénovation dans une station ! Les dirigeants semblent ignorer la réalité qui les entoure jusqu'au jour où cette réalité les rattrape. Ainsi le président de LexusTech a-t-il financé une station entièrement consacrée à la reconversion des personnels blessés au sein de son entreprise quand il s'est aperçu que son propre frère vivait depuis six ans dans la misère des bas-fonds après avoir perdu son bras dans une mine !

Beaucoup, dont le Premier Citoyen, veulent que cela change mais les entreprises sont tellement puissantes qu'elles peuvent renverser n'importe quel gouvernement. Même l'armée considère qu'il serait désastreux d'intervenir pour les forcer à changer de comportement.

Par ses entreprises, la Ligue est certainement la société la plus mondialiste qui soit. Même au moment de la crise Exeter, les dirigeants ne voyaient aucun inconvénient à vendre des minerais à l'Hégémonie.

Les mines, l'énergie, le matériel industriel, le transport, la fabrication des modules de stations sont quelques-uns des points forts des entreprises de la Ligue dont les dirigeants excellent, par ailleurs, dans l'art de la négociation et du commerce.

C'est donc une nation au potentiel énorme mais qui souffre de son organisation et de son manque de terres cultivables. Si elle en a le temps, peut-être aura-t-elle l'occasion de se réformer pour ainsi permettre au plus grand nombre de profiter de sa puissance. Dans le cas contraire, il est à parier que la Ligue s'effondrera un jour ou l'autre sous le poids de la misère de son peuple.

FÉCONDITÉ

En Ligue Rouge, les autorités utilisent toutes les techniques de fécondation mises au point par la République du Corail. Ainsi les femmes stériles mais capables de porter un enfant sont réquisitionnées. On développe alors les embryons en laboratoire avant de les implanter dans la mère porteuse. Cela n'est évidemment possible que si la femme peut amener à terme le ou les bébés et que le virus de stérilité n'a pas détruit les organes nécessaires à ce genre de grossesse. Il est important de préciser que la majorité des femmes stériles ne peuvent en aucun cas porter un enfant car non seulement le virus les a rendues stériles mais il a modifié leur organismes.

D'autres projets sont à l'étude comme le développement complet d'un embryon en cuve de croissance ou la création artificielle de créatures capables de mener à maturité des êtres humains (cette dernière recherche étant considérée comme une véritable monstruosité).

D'importantes recherches sont également menées pour permettre à des femmes stériles de porter des enfants alors que le virus a modifié leur structure interne. Cela nécessiterait de lourdes opérations chirurgicales difficilement supportables par un organisme humain. Les plus folles rumeurs courent à ce sujet et on parle de centaines de femmes sacrifiées dans les laboratoires.

FEMMES

Les femmes sont généralement traitées comme les hommes quand elles ne sont pas fécondes. Si elles le sont, elles doivent consacrer une bonne partie de leur temps à la reproduction et aux études scientifiques concernant la recherche sur la stérilité. Une femme féconde n'a donc presque aucune liberté. Toute femme stérile, mais dont l'organisme peut mener une grossesse à terme est soumise aux mêmes obligations et, souvent, les expériences qu'elle subit sont bien pires. Beaucoup affirment que certaines disparaissent, victimes d'expériences effroyables.

Contrairement à l'Hégémonie, les chercheurs ne s'efforcent pas d'augmenter le nombre de fœtus après fécondation, les femmes de la Ligue ne souffrent donc pas autant que celles de la nation des Patriarches. De plus, elles ne sont enfermées dans des centres qu'à la fin de leur grossesse. Elles ont aussi le droit de se limiter à une grossesse tous les 2 ans.

Comme pour l'ensemble de la population de la Ligue, les femmes « usées », ayant passé leur vie à donner naissance à des enfants, se retrouvent souvent à la rue sans rien d'autre pour subsister qu'une petite prime calculée selon le nombre de grossesses qu'elles ont menées à bien. Certaines n'ont pas d'autre choix que d'aller grossir les rangs des exclus.

Quant aux manipulations génétiques de fœtus, elles restent très rares en Ligue Rouge, les autorités médicales les estimant dangereuses.

FAMILLE

La notion de famille existe toujours en Ligue Rouge, même si elle est assez relative. La polygamie est légale et même encouragée pour l'homme si toutes ses femmes sont des reproductrices. En fait, un homme ne peut épouser légalement une femme stérile. Par contre, une femme féconde peut épouser un homme stérile mais elle devra obligatoirement être fécondée dans un institut. La majorité des familles de la Ligue sont constituées d'un homme et de deux à quatre femmes. Les plus riches peuvent avoir jusqu'à une dizaine d'épouses.

Cependant, en Ligue Rouge, la famille n'est pas un cocon de bien-être où des enfants se développent en paix sous l'aile protectrice de leurs parents. Tout d'abord, les unions sont uniquement administratives. Un homme peut se lier avec autant de femmes qu'il le souhaite dans le seul but d'assurer une reproduction régulière. Plus il aura de femmes et d'enfants, plus son prestige social sera important. Ses femmes n'habitent pas nécessairement sous le même toit et ne portent le nom de leur époux que si elles le souhaitent. Les enfants portent automatiquement le nom du père. Les parents s'engagent à placer leurs enfants dans un Institut Éducatif. S'ils souhaitent conserver près d'eux leurs bambins,

ils s'engagent à les protéger et à compléter l'éducation qu'ils reçoivent dans ces centres pendant la journée.

Quand un enfant atteint l'âge de six ans, il quitte généralement le giron familial définitivement. Une fois qu'il aura fait ses preuves et qu'il sera entré dans la vie active, il pourra revendiquer le nom de famille qu'il porte et même se rapprocher de ses parents, mais cela reste assez rare. Cela se produit généralement dans les petites stations ou quand l'enfant effectue sa formation dans la même profession que son père. Même les relations avec d'éventuels frères et sœurs sont souvent distantes.

HYGIÈNE

L'hygiène est bien entendu fondamentale, comme dans le reste du monde. Le Ministère de l'Hygiène et le Groupe d'Intervention Épidémiologique sont chargés de veiller à la bonne santé et à la bonne hygiène des citoyens. Des sanitaires publics et des centres de prévention des maladies sont installés dans toutes les villes, même dans les bas-fonds. Des campagnes de dépistage sont régulièrement organisées dont les principales cibles sont, bien entendu, les citoyens les plus démunis.

IMPOSITION

En Ligue Rouge, les taxes sont lourdes pour les marchands, les petits exploitants et la population. Leurs revenus sont imposés de 25% à 40 % selon les provinces. Ces taxes ne dépendent absolument pas des revenus. Par contre, plus une entreprise est importante, plus son imposition est limitée. Cela a pour effet d'encourager la fraude fiscale des petits contribuables qui n'hésitent pas (surtout les marchands) à dissimuler une grosse partie de leurs revenus. De plus, cela nourrit un certain ressentiment de la population envers les grandes sociétés de la Ligue.

INFORMATION ET PROPAGANDE

Il y a peu de propagande en Ligue Rouge. L'état préfère informer le peuple le moins possible et surtout diffuser des rumeurs. Le choix des éléments rendus publics et des rumeurs diffusées est l'affaire du Coordinateur. Il n'existe presque aucun écran d'information dans les villes de la Ligue.

LANGAGES

Les langages les plus répandus sur le territoire de la Ligue sont le Soléen, l'Olakar (dont est issu, bizarrement, le langage des bas-fonds d'Hégémonie, l'Olak), le Néo-Azuran, le Klan et l'Isitac. De plus, chaque province possède son propre idiome, le plus souvent uniquement oral. Les érudits parlent tous le Métalan et quelquefois l'Inésis, l'Azuréen et l'Arkonien.

LOISIRS

Les loisirs ne sont pas très répandus en Ligue Rouge. Il n'y existe presque aucun sport et les distractions communes aux autres nations comme les jeux de dés, les jeux de cartes, les cuves d'hyper-respiration, etc. sont généralement cantonnées aux ports commerciaux. En fait, les citoyens de la Ligue préfèrent avant tout se retrouver dans un bar pour discuter. Cependant, depuis peu, les cirques sous-marins venus de la République du Corail commencent à faire leur apparition.

MARCHÉ NOIR

Le marché noir est presque une institution sur le territoire. On y trouve de tout, même de la nourriture pendant les famines. L'esclavage étant interdit, c'est au marché noir que certains se procurent ce genre de main d'œuvre gratuite. On soupçonne également les laboratoires de recherche d'alimenter financièrement le marché noir pour pouvoir s'y approvisionner en marchandises organiques.



MÉDECINE

Les citoyens ont accès à un service de soins gratuits mais dont les possibilités sont assez limitées. Tous les services publics disposent d'un matériel vétuste et peu performant. On peut, bien naturellement, faire appel à des cliniques ou à des organismes privés mais les tarifs sont exorbitants.

La Ligue privilégie la prévention. Les médecins sont donc avant tout des pédagogues et des « sentinelles » chargées de détecter le moindre risque d'épidémie. On voit souvent des équipes du ministère de la santé visiter les coursives des villes et même les bas-fonds, et offrir gratuitement leurs services aux plus démunis. Pour tout ce qui concerne la chirurgie, il vaut mieux ne pas en avoir trop besoin ou alors avoir suffisamment d'argent pour se payer les services de médecins privés.

Les citoyens de la Ligue ont, par conséquent, très peu recours aux greffes d'organes ou de prothèses évoluées. Un mineur qui perd un membre reste le plus souvent handicapé à vie. Des sociétés d'assurance commencent à fleurir sur le territoire. Elles proposent d'assurer un individu pour toute intervention chirurgicale et, plus particulièrement, pour la perte d'un organe ou d'un membre. Tout d'abord réservés aux plus fortunés, ces contrats sont de plus en plus accessibles aux classes moyennes.

Enfin, signalons qu'un citoyen ne redoute pas de consulter un médecin comme c'est le cas sur Équinoxe ou en Hégémonie. Même s'il croit être atteint d'une maladie contagieuse, il ira toujours consulter un spécialiste. Et si ce dernier confirme ses craintes, il acceptera généralement, la mort dans l'âme, d'être transféré dans un laboratoire de recherche, ce qui équivaut le plus souvent à un arrêt de mort. Mais, pour la majorité des gens, dans le domaine de la santé, l'intérêt du plus grand nombre passe avant l'intérêt personnel.

MERCENAIRES ET CHASSEURS DE PRIMES

Mercenaires et chasseurs de prime abondent en Ligue Rouge surtout sur la Frontière et dans les villes minières. Ils travaillent indifféremment pour l'État, les grandes entreprises et les particuliers. Vous trouverez ci-dessous une liste des principaux groupes exerçant une activité sur le territoire de la Ligue.

MODE ET HABILLEMENT

Il y a pas de mode en Ligue Rouge. Seuls les diplomates, les politiques et autres personnages importants se parent de tenues de grande qualité. Le reste de la population porte des vêtements sobres et fonctionnels. Les couleurs des tissus sont ternes et reflètent parfaitement la morosité d'une grande partie de la population. Les cheveux se portent court, même pour les femmes.

MORT ET INHUMATION

Le spectre de la mort est omniprésent dans les villes de la Ligue. C'est un sujet que les gens préfèrent éviter, de peur d'attirer l'attention de la Grande Faucheuse. Quand un proche meurt, on tente de l'oublier le plus vite possible. Le cadavre est évacué par les services du Ministère de l'Hygiène. Certains corps sont confiés aux laboratoires, d'autres sont jetés à la mer.

MUTANTS

Les mutants sont très nombreux en Ligue Rouge, et ils sont une source de malaise pour la population. Quand leurs déformations sont visibles, ils sont considérés avec un mélange de pitié, de crainte et de mépris. Quand leurs mutations constituent un handicap pour travailler, les mutants sont rejetés dans les bas-fonds des cités. Même les hybrides sont assez mal considérés.

Officiellement, les mutants sont traités sur un pied d'égalité avec le reste de la population mais l'aversion des gens à leur égard est très souvent un handicap bien lourd à leur totale intégration dans la société.

NATALITÉ

La Ligue Rouge compte 22 millions d'habitants. Ce chiffre a stagné pendant des années et, depuis peu, il serait en train de baisser. C'est dire l'inquiétude croissante des autorités à propos de cette question. Bien entendu, les dernières recherches génétiques et médicales n'ont pas encore pu donner de résultats probants mais, si cette baisse se confirme, le Premier Citoyen sera obligé d'écouter les ultranatalistes et de prendre des mesures de repeuplement aussi draconniennes qu'en Hégémonie.

PIRATES

La Ligue entretient des relations ambiguës avec les pirates. Certains groupes sont parfaitement acceptés et considérés comme des mercenaires, d'autres sont de véritables plaies qui pillent convois et stations. Quant aux boucaniers, l'état leur mène officiellement une guerre sans merci mais tout le monde sait que les grands laboratoires, et même certains services officiels, les utilisent pour obtenir des êtres féconds et des cobayes. Ce qui est certain, c'est que la Ligue n'hésite pas à traiter avec les flibustiers quand il s'agit de denrées alimentaires.

MERCENAIRES & CHASSEURS DE PRIMES					
MERCENAIRES_	Employeurs privilégiés	Zone d'opération	Réputation	Tarifs	Spécialité
Cohorte Gabrielle	Particuliers	Frontière	Excellente	Élevés	Commandos sous-marins
Dragons du Pacifique	Cortex	Ligue Rouge (Calatille)	Bonne	Très élevés	Sécurité, opérations discrètes
Fils de Khan	État	Frontière	Bonne	Élevés	Patrouilles de chasseurs
Fission	Entreprises d'extraction	Villes minières	Moyenne	Moyens	Sécurité, opérations musclées
Fossoyeurs	État/Cliastro	Villes minières	Bonne	Élevés	Nettoyage
Hussards noirs	Particuliers	Frontière/villes minières	Excellente	Moyens	Protection des sites sous-marins
Légion	État	Ligue Rouge (Carnegie)	Excellente	Très élevés	Toutes
Mirador	État	Frontières de la Ligue	Bonne	Élevés	Patrouilles sous-marines
Mirage	État	Ligue et étranger	Très bonne	Très élevés	Opérations commandos
Octave	Entreprises privées	Villes minières/ Frontière	Mauvaise*	Très élevés	Chantage, sécurité
Protecteurs	Particuliers	Ligue Rouge (Cruz)	Moyenne	Élevés	Sécurité des biens et des personnes
Ragnar	État	Ligue Rouge (Pacifia)	Bonne	Moyens	Toutes
Requiem	État	Ligue Rouge (Parasema)	Bonne	Élevés	Toutes
Silo	État	Ligue Rouge (Chiloe)	Bonne	Élevés	Souterrains et surface
* principalement pour la population. La réputation est considérée comme Excellente pour les entreprises.					
CHASSEURS DE PRIME_	Employeurs privilégiés	Zone d'opération	Réputation	Tarifs	Spécialité
Countdown	Entreprises	Ligue	Moyenne	Élevés	Arrestation
Chasse	État	Monde entier	Excellente	Élevés	Arrestation, élimination
Docteur Bob*	Entreprises d'extraction	Villes minières/ Frontière	Excellente	Très élevés	Enlèvement, élimination
Hadès Smith*	Entreprises	Villes minières/ Frontière	Bonne	Élevés	Extorsion, arrestation
Le Musicien*	Entreprises d'extraction	Villes minières/ Frontière	Excellente	Exorbitants	Élimination
Limier	État	Monde entier	Excellente	Élevés	Toutes
Omar Seed*	État	Villes minières/ Frontière	Bonne	Moyens	Arrestation
Puzzle	État	Ligue	Moyenne	Faibles	Arrestation, élimination
Seeker	Particuliers	Villes minières/ Frontière	Bonne	Moyens	Arrestation
Silver*	Aucun	Ligue	Excellente	Variables	Toutes
Strider	Entreprises	Ligue	Bonne	Moyens	Arrestation
* un seul individu et non un groupe					

RECHERCHE GÉNÉTIQUE

La recherche génétique est une des priorités de la Ligue. L'état a ainsi encouragé la création de nombreuses sociétés travaillant dans ce domaine et surtout a incité les compagnies étrangères à ouvrir des succursales dans ses villes. La plus célèbre est sans aucun doute Cor-tex dont les laboratoires sont installés dans presque toutes les grandes cités de la Ligue. L'état alloue d'importantes subventions à toutes ces entreprises et ferme les yeux, le plus souvent, sur leurs trafics.

RELIGION

Il existe de nombreux cultes pratiqués en Ligue Rouge. Les plus répandus sont le Culte de la Fécondité, le Culte du Trident, le Soleil Noir et le Culte de la Mort. Le Soleil Noir est officiellement interdit, mais beaucoup sont séduits par cette organisation et vouent une véritable adoration à l'Autre. Dans la grande majorité des villes, ses adeptes se cachent, mais dans certaines, ils sont tout à fait tolérés tant qu'ils ne troublent pas l'ordre public. Il est aussi bien connu que la Ligue abrite (volontairement ou non) de nombreuses bases secrètes de cette organisation.

Le Culte de la Mort inquiète beaucoup plus les autorités. At-tirant les désespérés et surtout les vieillards, il est apparu dans les bas-fonds et s'est lentement imposé en tant que culte légitime dans certaines villes, notamment dans la province de Parasema. Pour ses adeptes, l'humanité est condamnée et rien ne pourra empêcher la Faucheuse de balayer la race humaine. Cependant, à ceux qui se sou-mettront à sa volonté en acceptant cette fin inéluctable, on promet la vie éternelle dans un monde paradisiaque. Officiellement, ce culte n'a pour but que de préparer les gens à accepter leur propre mort mais les forces de sécurité soupçonnent ses adeptes de se livrer à des sacrifices humains et de hâter la mort de certaines personnes « gênantes ». Il semblerait, en fait, que l'on encourage les adeptes à aider la mort dans son œuvre. Les services secrets pensent qu'une redoutable organisation se cache derrière ce culte.

TECHNOLOGIE

La Ligue a un retard technologique certain sauf dans quel-ques domaines particuliers : les modules de stations, le matériel de forage, le matériel utilisé à la surface et la construction d'ins-tallations antisismiques.

Dans les autres secteurs, elle est particulièrement dépendante des autres nations, bien qu'elle tente de se débarrasser le plus rapide-ment possible de ce handicap. Bien souvent, la population ne bénéficie donc que d'une technologie vétuste ou venue de l'étranger. Dans le domaine informatique, par exemple, il n'existe aucun constructeur sur le territoire de la Ligue qui s'en remet exclusivement à des four-nisseurs de l'Alliance Polaire. De même, le matériel agricole provient principalement de la république du Corail. Dans le domaine de l'ar-mement, la Ligue complète sa production avec du matériel hégémo-nien ou venu de l'Union Méditerranéenne. Comme ce matériel est rarement ce qui se fait de mieux, l'état passe souvent des contrats secrets avec des pirates, pour avoir accès à des équipements de der-nière génération. L'état investit également beaucoup dans l'espion-nage industriel.

SALAIRES MOYENS (par mois)	
MÉTIER_	SALAIRE
Agent de renseignement	20 à 1 200 sols
Agent de sécurité	100 à 4 000 sols selon l'expérience
Amiral/Général	38 000 sols
Bureaucrate/administratif	1 000 à 2 000 sols
Cadre supérieur	6 000 à 48 000 sols
Capitaine	4 000 sols
Chercheur	Inchiffable (mais ils vivent tous très bien)
Colonel	18 000 sols
Commandant	9 000 sols
Cultivateur/éleveur	500 à 12 000 sols selon la taille de l'exploitation
Entrepreneur	0 à plusieurs millions de sols
Érudit	8 000 à 30 000 sols
Lieutenant	5 000 sols
Médecin	1 000 à 20 000 sols selon la notoriété
Milicien	1 000 sols
Mineur	1 000 à 19 000 sols
Ouvrier/docker	600 à 12 000 sols
Parlementaire (Grand Conseil)	28 000 sols (hors primes et avantages)
Parlementaire (Parlement)	16 000 sols (hors primes et avantages)
Parlementaire (provincial)	6 000 sols (hors primes et avantages)
Prostitué(e)	100 à 20 000 sols (parfois beaucoup plus)
Soldat	500 sols
Sous-officier	1 000 à 2 000 sols
Technicien	100 à 17 000 sols selon la notoriété

« En Ligue Rouge, le pouvoir est comme un puzzle. Chacun en possède une partie et tous tentent de s'attirer les bonnes grâces du plus grand nombre pour obtenir le plus de morceaux possible. Mais, ne nous y trompons pas, en cas de crise, le Premier Citoyen peut récupérer tous les éléments qui lui manquent et s'imposer en tant que véritable maître du pays. »

-- SYGUL GALLOWAY, Parlementaire_

LES AMBASSADEURS_

AMBASSADEURS DE LA LIGUE EN PAYS ÉTRANGERS

ANIA SERTINI - EN RÉPUBLIQUE DU CORAIL

Beaucoup rêvent d'être nommés ambassadeurs sur le territoire de la République. Ania Sertini occupe ce poste depuis une dizaine d'années et ne s'en plaint pas, bien évidemment. Son rôle consiste principalement à faciliter les négociations afin d'améliorer les livraisons de vivres à la Ligue. Née d'une mère corallienne et d'un père officier dans la marine de la Ligue, cette femme de 46 ans est une redoutable négociatrice appréciée des autorités de la République.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Ania n'existe plus. Elle a été remplacée par un clone entièrement dévoué à la cause du mystérieux personnage qui tire les ficelles en République du Corail.

CADWELL GANDON - EN ALLIANCE ORBITALE

Généralement, un ambassadeur auprès de l'Alliance Orbitale est nommé à vie, les conditions à remplir pour aller vivre sur une station spatiale étant draconiennes. Ainsi, Cadwell, âgé de 52 ans, occupe-t-il ce poste depuis plus de 30 ans, et il ne semble absolument pas le regretter. Brillant scientifique, excellent diplomate et en parfaite forme physique, c'est un ardent partisan de la constitution d'un gouvernement planétaire installé en orbite. Il considère que l'on ne peut avoir un point de vue objectif sur un problème que si on se trouve dans une station orbitale.

HENIR SYDUVAC - EN UNION MÉDITERRANÉENNE

Chargé principalement de négocier des contrats avec l'Union, Henir est avant tout un habile négociateur et un spécialiste en économie. Âgé de 32 ans, c'est un des plus jeunes ambassadeurs au monde.

OLAF FALTOR - À ÉQUINOXE

Olaf est un mutant doué de certains pouvoirs qui en font un personnage particulièrement intéressant. Aveugle, il a été amené à développer des facultés que certains considèrent comme des manifestations de la force Polaris. Sa voix est particulièrement apaisante et presque hypnotique. Il n'a jamais besoin d'élever le ton et, à chaque fois qu'il parle, tout le monde finit par l'écouter. On le dit aussi capable de distinguer le vrai du faux dans un discours, ce qui est particulièrement intéressant pour un diplomate. C'est un homme bon, qui œuvre pour la paix, mais pas à n'importe quel prix. Il est âgé de 86 ans et c'est l'un des personnages les plus respectés de la Ligue.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Olaf Faltor n'est autre que Scion l'Infidèle, l'un des Généticiens renégats, œuvrant dans l'ombre pour contrer les agissements de ses frères. Il s'est volontairement défiguré. Il est présent au sein de la Ligue depuis des siècles, changeant régulièrement d'identité. Il soupçonne la présence d'un autre Généticien sur le territoire.



<< OLAF FALTOR_

NATALIA SENAGOR - EN HÉGÉMONIE

Natalia Sénagor est un des artisans de la paix entre l'Hégémonie et la Ligue. L'affaire Exeter l'a particulièrement désappointée mais cela ne remet pas en cause les excellentes relations qu'elle entretient avec le Haut Amiral. Elle reste convaincue que la paix entre les deux nations est primordiale. Elle est âgée de 33 ans et ne peut en aucun cas porter d'enfant.

URAF TAUT - EN ALLIANCE POLAIRE

Uraf Taut ne cesse de demander son remplacement, l'Alliance Polaire étant selon ses propres termes un « pays où la seule diplomatie est celle des chiffres et où les loisirs sont aussi répandus que les chats dans l'eau ». Âgé de 56 ans et ambassadeur en Alliance Polaire depuis 12 ans, il trouve le temps long et rêve de rentrer dans son pays même si les conditions de vie n'y sont pas aussi spacieuses.

AMBASSADEURS ÉTRANGERS PRÉSENTS EN LIGUE ROUGE

CAMILIA STEFORD - RÉPUBLIQUE DU CORAIL

Camilia est la charmante ambassadrice d'une des nations les plus enviées du monde sous-marin. Aussi intelligente que belle, elle fait des ravages dans les cérémonies officielles, s'attirant ainsi la jalousie des autres femmes présentes. Mais, à part cela, elle reste un véritable mystère pour tous ceux qui l'ont approchée et qui se demandent si elle a autre chose dans les veines que de la glace.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Comme de nombreux habitants de la République, Camilia partage un lien empathique avec le corail, au point de n'être plus tout à fait maîtresse de ses pensées. Bien qu'elle n'en soit pas consciente, elle exécute sans le savoir les volontés du corail qui, pour l'instant, sont des plus mystérieuses.

MARQUIS REJAK VENDORIS - HÉGÉMONIE

Ardent défenseur de la paix, le marquis est un proche d'Olaf Faltor et de Natalia Senagor. Il s'entend particulièrement bien avec le Premier Citoyen mais, depuis la crise Exeter, il a beaucoup de mal à réparer les dommages diplomatiques causés par cette affaire.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Le marquis est véritablement un artisan de la paix. Il est intimement persuadé que des événements graves se préparent en Ligue Rouge. Avec la collaboration d'Olaf Faltor et de Natalia Senagor, il fait tout pour découvrir ce qui se trame et pour alerter le Premier Citoyen. Il a même eu recours à certains services spéciaux hégémoniens pour tenter d'y voir plus clair.

MOSSAR - ALLIANCE POLAIRE

Mossar est un personnage étonnant, bien loin de l'image que se font les gens des citoyens de l'Alliance. Jovial, courtois et d'une politesse irréprochable, le seul reproche qu'on peut lui faire est d'être un virtuose de la langue de bois. Personne n'a réussi jusqu'à aujourd'hui à lui faire perdre son calme et sa bonne humeur, même après la crise Exeter dont il a nié en bloc en avoir jamais eu connaissance.

PATRICK TELUS - UNION MÉDITERRANÉENNE

Cet ambassadeur de 44 ans est avant tout présent en Ligue Rouge pour négocier directement avec les dirigeants des grandes sociétés. Accessoirement, il s'occupe de politique et donc des relations entre son gouvernement et le Premier Citoyen.

SETUV SEN - ALLIANCE ORBITALE

Setuv Sen est un ambassadeur très particulier. Né sur une station orbitale, il a contracté une étrange maladie peu de temps après son arrivée sur terre, maladie qui a tellement fragilisé son organisme que tout voyage spatial lui est aujourd'hui interdit. De plus, il s'accommode mal de la vie sur terre, ce qui n'arrange rien. Il doit donc revêtir une combinaison spéciale qui limite au maximum ses efforts.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : L'Alliance Orbitale se doute depuis longtemps que quelque chose se prépare en République du Corail. Les relevés satellites ont révélé la prolifération du corail dans certaines mers du monde, d'étranges modifications de l'atmosphère terrestre au-dessus de l'Australie, mais aussi de singuliers phénomènes électromagnétiques aux alentours des champs de coraux. Cela a amené les chefs de l'Alliance à dépêcher sur terre des espions chargés d'enquêter sur ces manifestations. Ces agents sont dirigés par Setuv. Ce que ce dernier ignore, c'est que lui et ses agents sont devenus des cibles prioritaires pour Naga Khan (ce personnage sera décrit dans le *Recueil de scénarios pour Polaris*) et son mystérieux maître. Ce dernier veut à tout prix infiltrer les stations orbitales.

L'ARMÉE DE LA LIGUE_

« Une armée dites-vous ? Non, la Ligue n'a jamais eu d'armée et encore moins de marine dignes de ce nom. Leurs troupes sont constituées de criminels, de pirates, de mineurs, d'ouvriers et de gamins. Leurs navires ne sont que des ruines qui menacent de se déglinguer après chaque tir de torpille. Mais c'est ce qui fait d'eux des adversaires redoutables : ils compensent leurs faiblesses par leur ingéniosité et leur ardeur au combat. »

-- Sadiensky Vilaris, colonel de l'armée hégémonienne_

L'armée de la Ligue est, à l'image de la nation, un assemblage hétéroclite d'appareils plus ou moins bien entretenus et d'hommes venus d'horizons différents. Sa flotte ne peut en aucun cas rivaliser avec celle de l'Hégémonie mais elle suffit pour infliger à tout agresseur éventuel des pertes importantes. Même si, depuis quelques années, un vaste programme de modernisation des navires a été entrepris, le retard accumulé ne pourra être comblé que dans plusieurs dizaines d'années. Les autorités préfèrent donc accentuer le développement des appareils de guérilla comme les mygales ou les dormeurs, et privilégient des techniques de combat plus proches de celles des pirates. Face à une flotte de guerre ennemie, inutile de livrer une grande bataille navale perdue d'avance. Il faut au contraire disperser les unités et harceler l'ennemi pour que ses pertes deviennent ingérables.

La force de la Ligue réside dans ses armées terrestres et souterraines. De mieux en mieux équipées et entraînées, ces troupes, en cas de conflit, seraient chargées de s'emparer des installations ennemies en surface et surtout d'attaquer les cités adverses par leurs puits de communication. Les fameux commandos F.A.S.S.A.R., par exemple, sont des troupes spécialement entraînées pour investir et tenir ces puits.

ENRÔLEMENT

La Ligue enrôle à peu près n'importe qui. Anciens pirates, marchands, contrebandiers, criminels, etc. tout le monde est accepté. Généralement, on offre aux prisonniers (même aux soldats étrangers) la possibilité de servir dans l'armée de la Ligue. Mais une nouvelle recrue doit se soumettre complètement à l'autorité militaire ou être éliminée sans préavis. L'armée ne craint pas les espions. Les postes sensibles sont attribués à des gens triés sur le volet et le reste des troupes est rarement au courant de ce qui se passe avant le début des opérations. De toute manière, l'armée étant organisée en petites unités indépendantes les unes des autres, seuls les officiers supérieurs savent généralement de quoi il retourne. De plus, les services de désinformation sont passés maîtres dans l'art de tromper les agents ennemis.

Vers l'âge de six ans, tout enfant né sur le territoire de la Ligue peut être pris en charge par l'armée s'il semble apte au service. Si on se rend compte que ce n'est pas le cas, il sera réintégré dans les instituts Éducatifs civils le plus rapidement possible. Si cet enfant se révèle fécond à sa puberté, il est immédiatement démobilisé ou affecté à un poste où il ne courra aucun danger. À l'âge de 12 ans, un enfant n'ayant pas été sélectionné peut demander à être incorporé (sauf s'il est fécond, bien entendu). En Ligue Rouge, les parents sont fiers quand leurs enfants sont pris en charge par l'armée.

La formation des nouvelles recrues est spartiate. Les enfants sélectionnés à l'âge de 6 ans suivent une formation théorique jusqu'à l'âge de 12 ans. Puis ils sont incorporés aux stages de formation avec toutes les nouvelles recrues, quel que soit leur âge. Leur entraînement va durer 2 ans et s'effectuera dans les pires conditions. Les soldats sont surtout entraînés à la guérilla et à la survie sans aucune ressource. Les instructeurs insistent avant tout sur l'unité des escouades. Les soldats, au cours de leur vie militaire, recevront une instruction complémentaire dans les autres corps d'armées de la Ligue. Ainsi, un pilote de chasseur sous-marin apprendra aussi à utiliser des armures de plongée, des armures externes ou des chars de surface.

Les relations entre officiers, sous-officiers et soldats sont assez bonnes dans l'armée de la Ligue. L'avancement se faisant au mérite, même les amiraux et les généraux ont été simples soldats. C'est entre les corps d'armées et les différents groupes d'élite que l'on peut parler de véritable rivalité.

Quitter l'armée n'est pas très facile en Ligue Rouge. On peut proposer à un soldat de retourner dans le civil à cause de son âge (généralement vers 50 ans) ou après une blessure ayant réduit ses capacités intellectuelles ou physiques. Notez qu'une personne quittant l'armée ne reçoit aucune pension de l'État. La désertion est considérée comme un crime passible de la peine de mort.

Enfin, toute la population est mise à contribution pour la défense civile. Une fois par an, les habitants des villes et des stations doivent consacrer 2 jours à l'armée. Deux jours au cours desquels ils

se familiarisent avec les techniques de guérilla. La Ligue peut donc également disposer d'une milice équipée de son propre matériel et de ses propres véhicules.

LA MARINE DE LA LIGUE

La marine de la Ligue ne dispose d'aucune grande flotte de guerre comme celles de l'Hégémonie. Elle est organisée en 39 escadres et en groupes de patrouilleurs. Le grade d'Amiral est attribué à tous les officiers commandant ou ayant commandé une escadre. Le grade de lieutenant de vaisseau est attribué au commandant d'un groupe de patrouilleurs et le grade de capitaine au commandant d'un vaisseau. La Ligue dispose de beaucoup plus de frégates et d'escorteurs que l'Hégémonie mais elle a deux fois moins de cuirassés et de croiseurs.

De plus, elle est appuyée par des flottes logistiques permettant de ravitailler les escadres mais aussi de déployer des unités sur fonds marins, comme des porte-chasseurs, des mygales ou des plates-formes lance-torpilles.

CONSTITUTION DES FLOTTES

Escadre : Une escadre est constituée d'un cuirassé ou de deux croiseurs, de 6 frégates et de 12 escorteurs. L'escadre amirale de la Ligue, commandée par le Grand Amiral Edgesteel, est composée du navire amiral Caesar, de deux cuirassés, de 4 croiseurs, de 12 frégates et de 24 escorteurs.

Flottes logistiques : Une ou plusieurs flottes logistiques sont attachées à chaque escadre. Elles comprennent des navires de ravitaillement, de porte-chasseurs mais surtout de transports de troupes sous-marines ou de véhicules de fond marin.

Groupes de patrouilleurs : Un groupe de patrouilleurs est constitué de 3 frégates et de 2 patrouilleurs. La frégate de commandement et ses deux patrouilleurs forment le cœur du dispositif tandis que les deux autres frégates restent à une distance de plusieurs milles nautiques. Elles sont en fait des sortes de satellites qui tournent autour du navire de commandement.

NAVIRES DE LA LIGUE

La Ligue possède d'énormes gisements de bauxite, ce qui lui permet de produire de l'aluminium en très grande quantité. Par conséquent, les vaisseaux qu'elle fabrique sont principalement conçus dans ce matériau et ses dérivés (Al/TiC par exemple).

En fait, la Ligue Rouge a mis au point un tout nouvel alliage d'aluminium (l'Alliage Al+) dont elle garde jalousement le secret de fabrication. On soupçonne néanmoins qu'elle utilise une technique de façonnage par explosion à basse température sur un alliage d'aluminium en poudre.

TROUPES DE LA LIGUE

ORGANISATION

Les escouades de la Ligue sont constituées de 7 hommes et les groupes de combat de 21 individus. Cela s'applique à toutes les unités, qu'il s'agisse de troupes en armures de combat ou non, terrestres ou sous-marines. Les blindés et les chasseurs sont organisés en Triades (3 engins).

Une unité de combat est composée de 10 groupes de combat ou de 10 triades. Un régiment regroupe 10 unités de combat et une armée est composée de 2 régiments.

Une escouade est commandée par un *major*, un groupe de combat par un *lieutenant*, une unité de combat par un *commandant*, un régiment par un *colonel* et une armée par un *général*.

Pour chaque combattant, il faut ajouter un soldat de soutien assurant la logistique, l'entretien, etc. Pour chaque unité blindée ou armure, il faut compter 6 hommes supplémentaires.

UNITÉS DE COMBAT

Cavalerie de surface : Elle réunit tous les véhicules utilisés en surface, que ce soit les blindés ou les engins de reconnaissance.

Cavalerie sous-marine : Elle regroupe tous les véhicules de fond marin, comme les jeeps, les transports de troupes à chenilles, les Mygales, les Dormeurs, etc.

Cavalerie souterraine : Elle regroupe tous les véhicules de combat souterrain, comme les Vedettes.

Commandos aériens : Ces nouvelles unités, les Cobra, sont des commandos aéroportés, largués sur le terrain d'opération soit en débarquant d'avions de transport, soit à haute altitude en utilisant des réacteurs d'appoint fixés sur leurs armures et qui se détachent une fois arrivés au sol.

Commandos de surface : Les commandos de surface, les Fassar, sont des troupes d'élite qui sont notamment entraînées aux combats dans les puits d'accès.

Commandos sous-marins : Les redoutables plongeurs de combat de la Ligue, les Naga, sont des spécialistes du combat en plongée, que ce soit avec une armure ou avec une tenue plus légère.

Commandos souterrains : Les hommes de l'Infra sont entraînés à se servir des armures de combat en milieu souterrain.

Commandos standard : Les hommes du Gisa sont spécialisés dans les interventions dans les stations et les villes sous-marines.

Conseillers militaires : Les conseillers militaires sont chargés de se fondre dans la population civile en cas de conflit pour organiser une résistance armée. Ces agents font partie du service Masque.

Déstabilisateurs : Les fameux agents du service Vira ont pour mission de s'implanter au sein des groupes de pression des autres nations pour déstabiliser leurs organisations politiques et sociales en cas de besoin.

Infanterie de surface : La Légion Rouge représente l'infanterie de surface. Chaque soldat est apte à utiliser une armure de combat dans ce milieu.

Infanterie sous-marine : L'infanterie sous-marine comprend tous les soldats spécialisés dans l'utilisation d'armures lourdes et dans les combats sous-marins.

Infanterie souterraine : Ce sont des troupes standard spécialisées dans le milieu souterrain.

Infanterie standard : L'infanterie regroupe toutes les troupes de débarquement et les soldats formés pour les affrontements urbains, sans armure de combat.

La police militaire : La police militaire est présente dans toutes les villes où se trouve une garnison de l'armée. Elle prête souvent main forte aux troupes de la sécurité civile mais sa principale fonction est de faire régner l'ordre dans les casernes.

Saboteurs : Les redoutables agents du Gémeau se mêlent à la population des pays étrangers et sont chargés, en cas de besoin, d'organiser des attentats terroristes et la destruction des infrastructures locales.

Service de la guerre électronique : Le service du Signal regroupe tous les spécialistes en guerre électronique, qu'ils soient embarqués à bord de navires de combat ou intégrés dans des groupes d'infanterie.

Service du renseignement : Les services du Scope sont chargés de l'espionnage ainsi que de la collecte et de l'analyse de toutes informations provenant des autres pays. Ils s'occupent également de la désinformation dans le domaine militaire.

Troupes d'élite : La Ligue dispose de quelques groupes d'élite comme les Sifangs, les Semeurs, etc.

Troupes du génie : Les troupes du génie, quelle que soit leur spécialité, sont chargées de faciliter la progression de toute unité amie et d'entraver celle de l'ennemi mais aussi de créer et de fournir des installations et des équipements.

Unités de logistique : Ces unités sont chargées de soutenir les troupes engagées, en leur fournissant des vivres, du matériel, une assistance technique, etc.

AMIRAUX, GÉNÉRAUX ET COLONELS

KARL EDGESTEEL - GRAND AMIRAL

Le Grand Amiral de la flotte de la Ligue est certainement le personnage le plus puissant de la nation après le Premier Citoyen. Karl Edgesteel dirige tous les amiraux et généraux de l'armée. C'est un homme autoritaire et respecté par tous ses subordonnés. Brillant stratège, il pense la confrontation inévitable avec l'Hégémonie et refuse que, lorsque ce jour viendra, la Ligue ne soit pas prête. Pour lui, le pays doit disposer d'une force armée rivalisant avec celle des Patriarches, pour pouvoir traiter d'égal à égal. On le dit possédé par l'envie irrésistible d'en découdre mais il est peu probable que cela soit vrai. Il sait pertinemment que son pays n'est pas de taille. Il n'a jamais caché qu'il se méfiait de l'Hégémonie comme de la peste mais, pour autant, il n'a jamais incité officiellement le Premier Citoyen à rompre toute relation diplomatique avec ce puissant état. Beaucoup le soupçonnent de comploter contre le pouvoir en place ce qui, encore une fois, paraît peu probable. Âgé de 65 ans, Karl a la réputation d'être un homme honorable et franc.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Karl n'est absolument pas au courant du complot visant à s'emparer du pouvoir en Ligue Rouge. Il est trop droit pour avoir ne serait-ce qu'envisagé une telle solution. Cela pourrait d'ailleurs lui être fatal. En effet, il représente un obstacle majeur pour les conjurés. Mais pour s'en débarrasser, ces derniers ne peuvent agir n'importe comment puisqu'il est véritablement idolâtré par ses troupes. Une mort naturelle légèrement prématurée serait la bienvenue.



<< KARL EDGESTEEL >>

AMIRAL KOLM - COMMANDANT DU CENTRE DE COMMANDEMENT STRATÉGIQUE

Considéré comme le plus grand stratège de la Ligue, Kolm est le conseiller du Premier Citoyen et du Grand Amiral. Il passe le plus clair de son temps dans le Centre de Commandement Stratégique de Nazca (situé sous le palais du Premier Citoyen) et ses apparitions publiques se comptent sur les doigts d'une main. On sait peu de chose à son sujet, hormis qu'il a échappé à au moins trois tentatives d'enlèvement et six tentatives d'assassinat avant de s'installer définitivement sous le Palais du Premier Citoyen.

GÉNÉRAL HANTOV - GÉNÉRAL DES TROUPES DE SURFACE & GOUVERNEUR DES TERRES ROUGES

Le Général Hantov est le Gouverneur des Terres Rouges, les terres de la surface. Toutes les troupes qui se trouvent sur son territoire sont placées sous ses ordres directs. C'est un individu sévère et assez antipathique. Il se rend rarement dans les profondeurs de la mer, préférant rester dans une de ses bases à dresser ses plans de conquête de la surface.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : C'est le véritable instigateur du complot et le futur maître de la Ligue Rouge si tout se déroule selon ses plans. C'est un homme puissant qui ne partage pas les idéaux des autres conjurés. Il rêve d'une Ligue Rouge toute-puissante. Il est soutenu par de nombreux industriels et de puissants personnages de la Ligue et d'autres pays. Il ne reculera devant rien pour atteindre son but.

UGMAR KRULL - GÉNÉRAL EN CHEF DES ARMÉES TERRESTRES

Ugmar, grand admirateur de Karl Edgesteel, commande toutes les troupes terrestres de la Ligue, ce qui inclut les troupes sous-marines non embarquées, les troupes de surface et les armées souterraines. Il soutient ouvertement les ultra-nationalistes et ne cache pas son animosité vis-à-vis de l'Hégémonie.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : C'est un des conspirateurs qui, malgré sa grande admiration pour Karl Edgesteel, pense que le coup d'État est nécessaire pour le pays.

PAOLA LISRUS - GÉNÉRAL DES TROUPES SOUS-MARINES

Toutes les troupes sous-marines non embarquées (ce qui inclut tous les appareils sur fond-marin, comme les Mygales) sont directement commandées par Paola Lisrus. Ancienne pilote de Mygale, elle est respectée de ses troupes. On la considère comme une modérée au sein de l'armée, choisissant généralement de régler des conflits par la négociation plutôt que par la force.

HUGO VONETER - GÉNÉRAL DES TROUPES SOUTERRAINES

Hugo Voneter a la lourde tâche de mener au combat les troupes souterraines contre les foreurs. Ardent partisan de la paix, il se retrouve à la tête de la seule armée engagée en permanence dans un conflit destructeur. C'est un homme brave, un véritable meneur d'hommes et un bon diplomate. Malgré ses nombreux exploits au cours de cette guerre, il ne se vante de rien et ne demande qu'une chose : qu'elle s'arrête d'une manière ou d'une autre.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Hugo a surpris à plusieurs reprises des discussions entre ses officiers supérieurs, qui évoquaient un complot. Il se doute donc que quelque chose se trame dans l'armée mais, pour l'instant, ne sait pas vraiment ce dont il s'agit. Trop occupé par les opérations souterraines, il n'a pas encore approfondi le sujet. Malheureusement, certains conjurés savent qu'il a entendu certaines choses, et ils ont donc décidé de l'éliminer.

COLONEL SOLERS

Véritable génie de l'analyse d'informations, de la désinformation et de l'analyse stratégique, Solers commande la Section Analyse et Renseignement du Centre de Commandement Stratégique de Nazca. Il est très écouté par le Premier Citoyen et le Grand Amiral. On connaît peu de chose à son sujet puisqu'il sort rarement du Centre de Commandement.

L'ÉTAT_ DIRIGEANTS DE L'ÉTAT

KHAN URIK - PREMIER CITOYEN

Khan Urik est un homme âgé mais qui n'a rien perdu de sa vigueur et de son intelligence. Il règne sur le pays depuis plus de 30 ans et a largement contribué à son essor. Stérile, il est obsédé par la dégénérescence génétique et le virus qui ravage son pays. Cette obsession l'a conduit à ignorer certains problèmes comme la puissance grandissante des grandes sociétés ou les revendications des provinces du pays. Il a également permis aux différentes factions politiques et économiques de s'emparer d'un pouvoir dont elles ne disposaient pas auparavant. Persuadé qu'il est possible de rétablir une démocratie au fond des mers, Khan a œuvré pendant 30 ans pour réduire l'omnipotence de l'état. Certains lui reprochent d'avoir voulu aller trop vite. Les nombreux problèmes de la Ligue semblent donner raison à ces détracteurs. Il apparaît de plus en plus que le Premier Citoyen, sur les conseils de l'armée et de certains politiques, s'apprête à inverser le processus.

Étant donné qu'il ne souhaite que la paix, Khan a été particulièrement blessé par la récente crise Exeter. En effet, fervent partisan du dialogue avec la nation des Patriarches, il a passé des années à convaincre les généraux, amiraux et responsables politiques de son pays de donner une chance à la diplomatie. Tous ses efforts ont été balayés par cette affaire.

Écœuré, fatigué, dépassé par les événements, on murmure dans son entourage qu'il s'apprêterait à quitter le pouvoir. Son successeur est déjà désigné, il se nomme Véliador Viper.

Le Premier Citoyen dispose de trois services particulièrement réputés : le Département Proteus, la Garde Pourpre et Ombre.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Urik en a assez du pouvoir. Il ne rêve que d'une seule chose : partir à bord de sa frégate personnelle et finir ses jours au fond des océans. En conséquence, il laisse de plus en plus d'initiative à ses conseillers et se désintéresse peu à peu de la vie politique.



<< KHAN URIK_

VÉLIADOR VIPER

Véliador sait que bientôt le pouvoir lui appartiendra. Successeur désigné de Khan Urik, ce jeune homme de 31 ans est un meneur d'hommes né. Après une brillante carrière militaire dans les forces armées terrestres des Veilleurs, il sera le premier plus haut dignitaire de l'État à ne pas avoir servi dans la marine. Il quitte l'armée avec le grade de commandant et adhère au Culte du Trident dont il est encore membre aujourd'hui. Avant 30 ans, il se lance dans la politique et devient un ténor du Parlement. Il parvient à séduire la majorité des grands patrons d'entreprises, il est aimé par le peuple et ses propositions semblent appréciées par le plus grand nombre. On dit même que les Indépendantistes de Parasema donneraient certainement une chance à la paix si Véliador entamait le dialogue avec eux. Le fait qu'il soit fécond et qu'il ait eu 22 enfants avec 6 femmes ne fait que rehausser son prestige.

Il s'est imposé auprès de Khan Urik comme un fils adoptif. Certains de ses détracteurs affirment que Khan s'est laissé embobiner par ce jeune homme un peu trop charismatique. On accuse Véliador d'être assoiffé de pouvoir et de vouloir régner sur une Ligue qui lui serait entièrement soumise et prête à anéantir l'Hégémonie. On raconte qu'il aurait créé son propre service de renseignement, le service Vipère.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Véliador n'est pas un mégalomane mais il est totalement manipulé par un sinistre individu qui se cache dans l'ombre des puissants : Massen Korr. C'est un des personnages les plus riches de la Ligue, qui, sous le couvert de plusieurs sociétés écrans, possède des champs d'hydro-culture et d'importants laboratoires de recherche. Massen ne fait jamais parler de lui mais tente d'influer sur tout ce qui se passe sur le territoire. Il n'est autre qu'Ouvergor le Manipulateur et son but est de contrôler la Ligue. Véliador ignore tout du service Vipère mais il existe vraiment, il a été créé par Ouvergor.



OMÉA DENVRIS - L'ARBITRE

Oméa préside le Grand Conseil depuis quelques mois. Éluée en Décembre 567. Elle s'est révélée un ardent défenseur de la politique du Premier Citoyen. Âgée d'une quarantaine d'années, c'est une femme forte qui ne s'est jamais laissée marcher sur les pieds. Membre influent du groupe parlementaire l'Union pour la Ligue, elle est l'une des principales inspiratrices des orientations démocratiques du Premier Citoyen et plaide pour un rapprochement avec l'Hégémonie. Oméa est stérile et on la dit atteinte d'une maladie incurable. Elle dirige le service spécial du Grand Conseil, le Delta.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Oméa est persuadée que la paix avec l'Hégémonie est la seule planche de salut pour la Ligue. Elle est prête à tout pour la conclure, même à pactiser avec certains services et certaines sociétés industrielles des Patriarches. Elle est disposée à utiliser les services du Grand Conseil pour éliminer tous ceux qui lui barreraient la route. Certains pourraient considérer cela comme de la haute trahison mais, pour elle, c'est le seul espoir de la nation. Sa maladie est une invention qui lui permet de consulter régulièrement Sagenao, un médecin travaillant pour l'Hégémonie.

UNGUS TOLERON - PREMIER PARLEMENTAIRE

Ungus est un mutant, membre du groupe parlementaire Front Mutant. C'est un farouche opposant aux différentes politiques appliquées par les Premiers Citoyens depuis bientôt plus d'un siècle. Il est âgé de plus de 140 ans et a toujours critiqué l'attitude des gouvernements envers les exclus et plus particulièrement envers les mutants. Ennemi juré des néo-libéralistes, il soutient malgré lui l'Union pour la Ligue, seul groupe parlementaire assez puissant pour contrer les desseins des grandes sociétés. Il nie que son groupe soit lié avec la sinistre confrérie pirate Nation Mutante. Respecté par une grande majorité des parlementaires, cela fait bientôt 15 ans qu'il est Premier Parlementaire. On le dit honnête et franc. Ses mutations donnent à sa peau un aspect terreux. Il est né avec un bras atrophié et sans aucun système pileux. Il dirige d'une main de fer le service d'enquête parlementaire, le S.E.P.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Ungus est tel qu'on se le représente. Il n'a aucun lien avec Nation Mutante.

CÉASIR GRUNDAL - LE COORDINATEUR

Céasir Grundal est un vieux compagnon de Khan mais c'est aussi un individu particulièrement prudent. Bien qu'il soit totalement fidèle au Premier Citoyen, il n'hésite pas à utiliser les services de l'État pour établir des dossiers sur tous les personnages puissants, ce qui inclut Urik. Dans son rôle de chef des services de sécurité, il se montre froid et impitoyable. On l'accuse d'avoir fait assassiner plusieurs personnes qu'il jugeait dangereuses pour la stabilité de la nation. Il hait l'Hégémonie et traque tous ses espions avec le plus grand acharnement. Âgé de 67 ans, il désapprouve officiellement la décision de Khan Urik d'avoir nommé Véliador Viper en tant que successeur. Il est à la tête de plusieurs services très puissants : les gardes rouges, le S.S.N., le service Analyse, le service Sabre, le S.S.T., le service Faction, le service Caméléon, le service Masse, le service Id et le Département Murène.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Céasir fait partie d'un complot visant à prendre le pouvoir en Ligue Rouge dès que Khan Urik aura quitté son poste et que Véliador l'aura remplacé. Il est profondément attaché à la Ligue et fera tout pour en faire une grande nation, quels que soient les moyens pour y arriver. Il a effectivement eu recours à l'assassinat pour se débarrasser de gens qu'il jugeait dangereux pour la sécurité nationale. Il admire et respecte le Premier Citoyen et fera tout pour le protéger tant qu'il est au pouvoir. Il a déjà déjoué plusieurs complots ourdis par de puissants groupes industriels.

ÉLION KEND - LE MAGIAR

Comme à peu près tous les Magiars qui se sont succédés, Élion Kend a une réputation des plus terrifiantes. Le fait qu'il soit largement soutenu par Cortex n'arrange rien. C'est un homme que l'on dit froid et très discret. Il n'élève jamais la voix mais tout le monde comprend parfaitement quand il parle. Il n'est pas en très bons termes avec le Premier Citoyen (avec pas grand-monde en vérité) mais ce dernier n'a rien à lui reprocher. Il prend son travail très à cœur et accepte de se salir les mains pour le plus grand bien de la nation. Élion est un homme d'une quarantaine d'années, assez mince et au visage émacié. Il dirige plusieurs importants services comme le Genos, Cellule ou Médium. Il est également chargé de superviser le Projet Renaissance.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Mauvaise pioche pour Cortex ! Bien que ses dirigeants aient tout fait pour faire élire leur poulain, ce dernier se révèle responsable et incorruptible.

KALÉED GRADEST & LE DÉPARTEMENT RENAISSANCE

Kaléed Gradest est un jeune homme de 16 ans aux capacités intellectuelles hors du commun. Il fait partie du plus important groupe de recherche constitué autour du virus de stérilité, le Département Renaissance. Tous ceux qui travaillent dans ce département sont surveillés en permanence et vivent généralement séparés du reste de la population dans des installations secrètes ou des blocs d'habitation qui leur sont réservés. Le Département Renaissance absorbe une énorme partie du budget alloué à la recherche et ses travaux peuvent sauver la Ligue de la dégénérescence. Avec Kaléed Gradest, ces recherches ont progressé beaucoup plus rapidement que dans les autres pays, ce qui a tendance à attiser une certaine convoitise. Le jeune homme a ainsi échappé à plusieurs tentatives d'enlèvement. Il est désormais gardé par une escouade complète de la Garde Pourpre du Premier Citoyen.



<< KALEED GRADEST _

TANYA SERVAND - GRAND PROCURATEUR

Tanya Servand est accusée par ses nombreux détracteurs d'être la personne la plus corrompue de tout le territoire. Cette jeune femme de 36 ans a été élue à ce poste il y a 3 ans (certains disent que les juges ont, pour la plupart, été soudoyés). Depuis, elle donne l'impression de se désintéresser totalement des affaires de justice. On la voit plus fréquemment dans les grandes réceptions des gens influents qu'au tribunal ou dans ses bureaux. Stérile, elle ne cache aucune de ses nombreuses relations avec des personnes des deux sexes. Beaucoup au Parlement réclament son renvoi du Ministère mais rien n'y fait. Il faut dire qu'elle bénéficie du soutien de nombreuses sociétés et personnages influents. Tanya peut faire appel aux services d'investigations judiciaires.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Elle se fiche éperdument de la justice et préfère nettement rendre service à ceux qui peuvent la soutenir financièrement. Elle n'ose pas s'attaquer au Premier Citoyen dont elle a une peur bleue. Elle est totalement corrompue et se sert des services d'investigation judiciaires comme moyen de pression pour manipuler certaines sociétés et personnalités.

LES MINISTRES

ALAN FOSTER - MINISTRE DES COMMUNAUTÉS

Alan Foster est un homme stérile âgé de 57 ans. En tant que ministre des communautés, il œuvre pour encourager la création de nouvelles stations et pour le rattachement des communautés indépendantes à la Ligue. Son ministère offre d'importantes subventions à tous ceux qui souhaitent créer des exploitations sur la Frontière et dans le no man's land du Pacifique, malgré le danger. Le ministre est un homme puissant que l'on dit proche des mouvements ultra-nationalistes.

ANNA LEYDENOVISH - MINISTRE DE L'HYGIÈNE

Unique survivante d'une terrifiante épidémie ayant ravagé une station de la Ligue, Anna est un ministre de l'hygiène tout à fait motivée. Mais elle est surtout inquiète à cause des conditions de vie d'une grande partie de la population. Beaucoup d'exclus craignent les médecins et dans de nombreux cas, n'ont accès qu'à des installations sanitaires délabrées.

Anna est une femme sensible âgée de 38 ans. Elle a été marquée par la perte de son enfant, à cause de l'épidémie, et par le fait qu'elle ne puisse désormais plus en porter. Elle considère les maladies comme le plus grand danger qui menace la Ligue et que tout le reste est secondaire. Elle dirige le Groupe d'Intervention Épidémiologique et le Groupe de Surveillance Épidémiologique.

COLEN SAKEN - MÉDIATEUR SUPRÊME

Colen Saken, en tant que Médiateur Suprême, joue un rôle de premier plan en Ligue Rouge. Le dossier brûlant dont il s'occupe en priorité est, bien entendu, celui de la Province de Parasema dont il est originaire. Il a la réputation d'être un individu honnête croyant fermement à la force de la Ligue en tant que nation unie et indivisible. Bien que son ministère soit installé à Nazca, Colen passe son temps à Parasema, la tension dans la région ne cessant de croître. Âgé de 29 ans, c'est un fidèle du Premier Citoyen.

ÉRIC VINDAL - MINISTRE DES CULTES

Éric Vindal est un Lare du Culte du Trident. Il est parfaitement à l'aise dans son rôle de ministre des cultes et est apprécié de la grande majorité des chefs religieux. Par contre, c'est un farouche opposant au Culte de la Mort qu'il a juré d'abattre. Âgé d'une quarantaine d'années, il prend son travail très au sérieux et ne ménage aucun effort pour permettre à chacun d'exercer sa foi le plus librement possible. Il dirige la Commission de Surveillance des Cultes.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : La principale fonction d'Éric Vindal est de surveiller les activités du Soleil Noir et de contrecarrer le plus souvent possible les agissements de cette organisation. En fait, le Ministère des Cultes n'est qu'un vaste organisme entièrement financé secrètement par le Culte du Trident. Il bénéficie de beaucoup de moyens pour agir contre l'ennemi héréditaire du Culte. Quant au Culte de la Mort, Éric y voit vraiment une terrible menace, potentiellement aussi dangereuse que les Frères des Abysses.

KINDUL BOOTH - MINISTRE DES MINES

Ce très beau jeune homme de 32 ans est apprécié de beaucoup. Diplomate, attentif et particulièrement ouvert aux suggestions des autres, il est, de plus, un reproducteur efficace. On raconte que sa principale ambition est de servir la Ligue en lui donnant le plus d'enfants possible. Chargé de délivrer les droits d'exploitation, c'est un personnage très puissant que l'on dit soucieux des intérêts des plus petits exploitants. Il dirige le Service de Surveillance des Exploitations.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Il est corrompu jusqu'à l'os. C'est une vraie calamité, au service des entreprises d'extraction et de son portefeuille. Kindul est l'exemple même du personnage égocentrique. Il ne s'intéresse qu'aux femmes et à l'argent. C'est une marionnette, aussi bien pour les grandes sociétés que pour les agents du monde entier, qu'il sert sans le savoir.

KORY SCIAN - MINISTRE DE LA COLONISATION

Kory Scian ne s'occupe absolument pas des problèmes militaires liés à la colonisation de la surface ou du monde souterrain. Une fois qu'un territoire est sous contrôle de la Ligue, le ministre se doit d'en faire quelque chose. Elle doit donc soumettre ses décisions aux généraux et au Premier Citoyen. Elle travaille en étroite collaboration avec Maya Ravanovna, architecte chargée de l'implantation des cités terrestres, et avec le Général Hantov, le Gouverneur des Terres Rouges. Convaincue que l'avenir de l'humanité se trouve dans les étoiles, elle lutte avec acharnement pour obtenir des crédits supplémentaires pour le Département Spatial de la Ligue. Âgée de 58 ans, c'est une femme charmante mais particulièrement têtue.

LAENIA GREND - MINISTRE DU COMMERCE ET DE L'INDUSTRIE

Laenia Grend est un personnage peu apprécié de l'ensemble de la population. Quand elle prend des mesures, elle fait toujours des mécontents. Quand ce n'est pas le peuple, ce sont les groupes parlementaires ou les scientifiques ou les grands patrons ou les mouvements politiques, etc. Sans cesse sollicitée par les entreprises nationales, elle doit constamment négocier pour faire appliquer ses décisions. Heureusement, Laenia est une femme au caractère forgé dans l'acier et on la dit totalement incorruptible. Elle a déjà échappé à deux tentatives d'assassinat mais cela ne l'a pas empêchée de mener à bien de nombreuses réformes. Âgée de 62 ans, elle est particulièrement appréciée par le Premier Citoyen qui lui fait toute confiance. Elle dirige le service de contrôle commercial et le service des douanes.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : C'est certainement la personne la plus déprimée de la Ligue. Elle doit lutter sans cesse contre tout le monde. Elle est scrupuleusement honnête et le paie chaque jour de sa vie.

PANA STREVOS - MINISTRE DE LA GUERRE

Pratiquement inexistante sur le devant de la scène politique, Rana est considérée comme une femme totalement manipulée par les chefs de guerre de la Ligue. En temps de paix, elle ne fait qu'appliquer les décisions des amiraux et généraux et, en temps de guerre, son poste est supprimé, le Premier Citoyen prenant le contrôle des opérations. Beaucoup se demandent à quoi sert ce ministère, Rana la première. Âgée de 37 ans, c'est une femme féconde qui passe le plus clair de son temps à la maternité.

SABUR URIK - MINISTRE DE L'ALIMENTATION

Frère de Khan, Sabur gère ce ministère avec la plus grande fermeté. Certains disent qu'il serait d'ailleurs trop ferme, aussi bien dans sa politique que dans sa manière de réprimer les émeutes provoquées par la famine. Tour à tour haï par la population, quand il n'y a pas assez à manger, ou acclamé quand la situation se débloque, il ne prête attention ni aux critiques, ni aux louanges et tente tout simplement de nourrir toute la population de la Ligue. Il n'hésite pas pour cela à s'approvisionner auprès des marchands, du marché noir, des grandes entreprises ou des gens puissants de la Ligue qui mettent souvent de côté quelques réserves alimentaires. Pour Sabur, ancien amiral, ce genre de procédé est une véritable trahison et, si on résiste à ses ordres, il emploie la force. Tout le monde se souvient de la Bataille de Santa Mona, au cours de laquelle les troupes de Dagda ont ouvert le feu sur les forces de sécurité d'une grande entreprise qui refusait de livrer ses stocks de nourriture.

Sabur est âgé de 67 ans, on le dit désabusé et écœuré par l'attitude humaine. Il est cependant réputé pour sa totale intégrité, sa franchise et son absolue fidélité à son frère. Il dirige le Département de Crise Dagda et le service de contrôle alimentaire. Son plus proche collaborateur, mais également son ami, est Igor Dourkin, le responsable de la recherche alimentaire qui cherche depuis des années à augmenter le rendement des exploitations de la Ligue.

UGNAR SULRICK - LE SURVEILLANT

Ugnar est un géologue de 82 ans. Il se désintéresse totalement de la politique et consacre la majeure partie de son temps à réclamer des subsides supplémentaires et à exiger la modernisation des installations de la Ligue. Persuadé que les grandes villes de la nation sont construites sur de véritables bombes, on le considère comme un oiseau de mauvaise augure. Son autre préoccupation est de mettre au point un système fiable permettant de prévoir longtemps à l'avance les risques d'éruptions volcaniques et de tremblements de terre. Il réclame également que l'on consacre des budgets plus importants à la surveillance du territoire par satellites et qu'on se livre à une étude approfondie du comportement des foreurs et des créatures souterraines qui semblent capables de prévoir ce genre de catastrophe. Ugnar peut s'appuyer sur un service constitué d'individus motivés, le service Magma.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Ugnar est un individu étrange qui s'intéresse à la géologie mais aussi aux foreurs. Il a réussi à entrer en contact avec une tribu de ces étranges créatures et ce dans le plus grand secret. Seule une dizaine d'hommes est au courant de cet événement. Ugnar passe de plus en plus de temps sous terre et envisage même de rejoindre pendant quelque temps les foreurs qu'il a contactés.



SERVICES DE L'ÉTAT

AU SERVICE DU PREMIER CITOYEN

DÉPARTEMENT PROTEUS

Dirigé par Oscar Vogar, ce département est chargé de débusquer et d'étudier les proteus qui sont une véritable menace pour la Ligue. Dotés de moyens énormes, les agents du département sont implantés dans toutes les villes. Ils disposent de laboratoires de recherche très performants et de groupes d'intervention redoutés. Ils ont tout pouvoir quand il s'agit de contrer cette étrange menace et peuvent donc arrêter qui ils veulent, quand et où ils le veulent.

GARDE POURPRE DU PREMIER CITOYEN

La prestigieuse Garde Pourpre du Premier Citoyen est un corps d'élite composé des meilleurs combattants de la Ligue et surtout des plus fidèles. Ils sont tous prêts à mourir pour le Premier Citoyen dont ils assurent la protection rapprochée ainsi que celle de ses résidences. Extrêmement bien entraînés et équipés, ils disposent de leurs propres navires et véhicules mais aussi d'installations et de groupes logistiques. Cette petite armée est composée d'environ 1 millier d'hommes. Elle est commandée par le Colonel Yavana Sendrick, une jeune femme de 43 ans que beaucoup soupçonnent d'avoir été longtemps la maîtresse du Premier Citoyen.

OMBRE

Ombre est le service d'espionnage personnel du Premier Citoyen. Composé d'éléments fidèles, il se consacre principalement à découvrir tout complot ourdi contre le plus haut dignitaire du pays. Il est également utilisé pour constituer des dossiers extrêmement complets sur les puissants de la nation, au cas où. Ombre dispose bien évidemment d'un excellent matériel et de son propre laboratoire de recherche, notamment dans le domaine de l'armement. Dirigé par un des plus vieux amis de Khan, Vork Gorn, un ancien pirate âgé aujourd'hui de 67 ans, ce service est l'un des plus redoutés du pays.

AU SERVICE DE VÉLIADOR VIPER

SERVICE VIPÈRE

Personne ne sait véritablement si ce service existe ou non. Ce sont généralement les opposants politiques de Véliador qui agitent le spectre du service Vipère, accusant l'héritier politique d'Urik d'avoir financé son propre groupe d'agents de renseignement et d'assassins. Véliador a toujours nié l'existence d'une telle organisation, mais il est troublant de constater à quel point le jeune homme est bien renseigné sur tout et combien certaines morts « accidentelles » ont souvent facilité sa progression politique. Si ce service n'existe pas, se pourrait-il alors que le Premier Citoyen en personne utilise ses propres agents pour aider Véliador ? Personne, jusqu'à aujourd'hui, n'a osé porter une telle accusation.

AU SERVICE DE L'ARBITRE ET DU GRAND CONSEIL

DELTA

Ce service est normalement un organisme indépendant chargé de veiller à ce que le Premier Citoyen et les parlementaires n'abusent pas de leur pouvoir. Dans les faits, il sert fidèlement l'Arbitre en s'opposant au Premier Citoyen quand le chef du Conseil est un adversaire de sa politique ou en le soutenant dans le cas contraire. Les hommes de Delta ne disposent pas de beaucoup de moyens mais sont relativement bien entraînés et particulièrement doués pour le renseignement. Delta est dirigé par Ania Russel.

AU SERVICE DU PREMIER PARLEMENTAIRE ET DU PARLEMENT

SERVICE D'ENQUÊTE PARLEMENTAIRE (S.E.P.)

Tout parlementaire peut demander au Premier Parlementaire de réaliser une enquête publique grâce aux hommes du S.E.P. Composé principalement d'administratifs et d'enquêteurs, ce service est un organisme de contrôle des différentes institutions de l'État notamment dans le domaine financier. Il est commandé par une certaine Joséa March.

AU SERVICE DE LA SÉCURITÉ CIVILE

CAMÉLÉON

Caméléon est l'organisme d'espionnage de la Ligue qui opère aussi bien à l'étranger que sur le territoire. Il est dirigé par Omar Assan, un proche du Premier Citoyen.

FACTION

Faction est un groupe d'élite chargé d'éradiquer toute menace terroriste. Il bénéficie donc d'un groupe de surveillance et d'un groupe d'intervention, tous deux dotés d'un matériel de pointe. Le service est dirigé par Hurl Jones.

LA GARDE ROUGE

Les Gardes Rouges sont les troupes d'intervention de la police de la Ligue. Dotés de moyens lourds (armures de combat et blindés légers dans les plus grandes villes), ils n'interviennent qu'en cas de crise grave. Autrefois, la Garde Pourpre du Premier Citoyen et les Gardes Rouges ne formaient qu'une seule unité mais, depuis des années, seuls les meilleurs des Gardes Rouges sont acceptés dans le groupe de protection du Premier Citoyen. Les Gardes sont commandés par Viraco Scian.

ID

Ce service est chargé du contrôle de l'information et de la désinformation sur le territoire ou à l'étranger. L'Id est puissant et beaucoup craignent que ce service ne soit utilisé par les hommes politiques au pouvoir. En effet, le contrôle des rumeurs et le fait de pouvoir étouffer l'information peuvent servir à détruire une personnalité ou à lui sauver la mise. Ce service est donc dirigé par un individu à la réputation irréprochable, Varen Lamarche.

MASSE

Les forces anti-émeutes sont présentes dans chaque grande ville de la Ligue, cantonnées dans des casernes bien visibles par toute la population. Comme celles des autres pays, elles sont chargées de disperser le plus rapidement possible toute concentration trop importante de gens qui mettraient en danger les installations sous-marines. Masse est dirigée par le Colonel Paul Gravoire.

MURÈNE

Les saboteurs, assassins et agents d'intervention en territoire étranger dépendent du Murène. Ce service dispose de très gros moyens et d'équipements très performants. Il est dirigé par Uma Laeton, une femme de 60 ans au caractère impétueux.

SABRE

Sabre est le service de contre-espionnage de la Ligue. Il est dirigé par Anna Felobs et jouit d'une excellente réputation. Ses méthodes sont assez excessives mais efficaces. Sabre est connu pour participer activement au financement d'établissements de loisirs.

SERVICE ANALYSE

Le service Analyse est chargé de l'espionnage industriel. Dirigé par Karl Lecoviks, il a permis à de nombreux industriels de la Ligue de profiter des technologies étrangères.

SERVICE DE SÉCURITÉ NATIONAL

Le S.S.N. regroupe tous les services de police nationaux. Il est chargé de la sécurité civile en temps normal. Dirigés par Ser-nac Guine, la plupart des agents de ce service sont en civil et s'apparentent plus à des espions qu'à autre chose. Ils ne disposent d'aucun moyen d'intervention lourd et leur équipement est limité au strict minimum.

SERVICE DE SURVEILLANCE DU TERRITOIRE

Le S.S.T. se spécialise dans la surveillance civile, c'est-à-dire la surveillance des différents groupes politiques et des groupements du territoire. Ses principales cibles sont bien entendu les traîtres, qui sont traqués en coordination avec le Sabre. Le service est dirigé par Serge Blaffon.

AU SERVICE DU DÉPARTEMENT DE GÉOLOGIE

MAGMA

Magma dispose de moyens énormes. Composé d'une centaine de spécialistes en géologie, de ses propres troupes d'intervention souterraine et de sa propre flotte, ce service surveille l'activité sismique et volcanique du pays. Son but ultime est d'arriver à prévoir un tremblement de terre ou une éruption volcanique suffisamment longtemps à l'avance pour pouvoir mettre la population à l'abri. Les agents de Magma ont carte blanche et sont prioritaires quelle que soit la situation. Ils peuvent se rendre où ils veulent et réquisitionner le matériel dont ils ont besoin. Bien entendu, comme ce service est constitué d'hommes et de femmes qui ne sont passionnés que par leur travail, ils n'ont jamais abusé de ce pouvoir et restent très discrets. Magma est dirigé par Sandra Leiscovic.

AU SERVICE DU DÉPARTEMENT DE LA RECHERCHE MÉDICALE ET GÉNÉTIQUE

CELLULE

Ce service est chargé de l'espionnage industriel mais uniquement dans le domaine de la génétique et de la pharmacologie. Ses agents sont également de formidables voleurs qui n'ont rien à envier aux hommes de Lestani, le célèbre pirate. Cellule est dirigé par Ray Lomax.

SERVICE GENOS

Le service Genos a une réputation des plus sinistres. N'agissant que sur le territoire, on dit qu'il enlève des gens choisis au sein de la population pour servir de cobayes aux terribles laboratoires. Dirigé par Catherine Zenackis, on le dit inféodé aux grandes sociétés pharmaceutiques.

SERVICE MÉDIUM

Le service Médium serait chargé de négocier certains contrats « délicats » avec les boucaniers et autres trafiquants d'organes. Dirigé par Karl Symer, son activité officielle est la recherche en obstétrique.

AU SERVICE DU MINISTÈRE DE L'ALIMENTATION

DÉPARTEMENT DE CRISE - DAGDA

Ce département est presque aussi important que le Groupe d'Intervention Épidémiologique. Il dispose de ses propres troupes, de sa flotte, et son rôle est de disperser toute émeute en cas de disette. Les méthodes utilisées sont rarement aussi radicales que celles qui sont appliquées en cas d'épidémie mais il est arrivé quelquefois que les hommes du département soient obligés d'ouvrir le feu sur la foule. C'est le colonel Yvon Serenack qui dirige ce service.

SERVICE DE CONTRÔLE ALIMENTAIRE

Ce service est chargé de prévenir tout risque de famine et d'empêcher que des marchands ou des organisations criminelles ne stockent de la nourriture, augmentant ainsi le risque de pénurie. Il doit aussi vérifier que les commerçants n'abusent pas en vendant leur nourriture trop cher et assurent régulièrement l'approvisionnement des silos de nourriture de secours. Les hommes de ce service sont protégés par leurs propres troupes puisqu'ils interviennent souvent dans les bas-fonds et ont affaire à des gens peu recommandables. Ils peuvent également demander l'aide des services de sécurité locaux. Le service est dirigé par Israël Lemmack.

AU SERVICE DU MINISTÈRE DU COMMERCE ET DE L'INDUSTRIE

SERVICE DU CONTRÔLE COMMERCIAL

Le S.C.C. est chargé de surveiller les opérations commerciales sur le territoire de la Ligue, qu'il s'agisse des droits de vente ou du bon recouvrement des impôts des sociétés. Ils disposent d'escouades d'intervention armées, en cas de problèmes avec certains contribuables récalcitrants. Ce service est dirigé par Oma Carlisle, une femme d'une quarantaine d'années.

SERVICE DES DOUANES

Le service des douanes contrôle la circulation des marchandises dans les docks des villes. Sa principale fonction est de vérifier que ces marchandises soient autorisées et surtout qu'elles soient déclarées. Ce service bénéficie d'un groupe d'intervention armé et d'une petite flottille d'escorteurs pour arraisonner les navires suspects. Les douanes sont dirigées par Stel Varten, un ancien commandant des forces armées et un individu des plus incorruptibles.

AU SERVICE DU MINISTÈRE DES CULTES

COMMISSION DE SURVEILLANCE DES CULTES

Cette commission dispose de peu de moyens et sa tâche principale est de veiller à ce que la liberté religieuse soit respectée dans chaque ville de la Ligue mais surtout elle observe avec attention l'émergence de nouveaux cultes. En théorie, elle peut faire interdire tous ceux qu'elle juge dangereux, mais en réalité son influence ne le lui permet pas. En cas de gros problèmes, la commission n'hésite pas à faire appel aux services spéciaux du Culte du Trident. Elle est présidée par Tristan Gend, membre du Culte de la Natalité.

AU SERVICE DU MINISTÈRE DES MINES ET EXPLOITATIONS

SERVICE DE SURVEILLANCE DES EXPLOITATIONS

Ce service est chargé, en théorie, de surveiller les exploitations minières et agricoles du territoire et surtout de garantir l'autonomie des petits exploitants. Malheureusement, il ne dispose que d'une

centaine d'agents qui ne peuvent en aucun cas couvrir à eux seuls l'ensemble du territoire. En cas de plainte déposée au service, il faut souvent attendre un minimum d'une année avant de voir son dossier étudié. Officiellement, les agents du S.S.E. ont tout pouvoir et peuvent faire fermer des exploitations ou retirer une concession. Le service est dirigé par Irène Sax, une fille de mineur qui n'apprécie pas beaucoup les méthodes des grandes sociétés.

AU SERVICE DU MINISTÈRE DE L'HYGIÈNE

GROUPE D'INTERVENTION ÉPIDÉMIOLOGIQUE

Ultime recours en cas d'épidémie, le Groupe d'Intervention est redouté par toute la population (comme dans tous les pays du monde). Chargé d'enrayer une épidémie et de nettoyer une zone contaminée, il dispose des mêmes moyens que ceux qui sont mis en place dans les autres nations. Les armures de combat que ce groupe utilise ont d'ailleurs été achetées au Culte du Trident, ce sont les fameuses armures Condor. Bien entendu, toute intervention est supervisée par des médecins et le recours à la force n'est qu'une solution de dernière extrémité. C'est le colonel Simansky qui dirige ce service.

GROUPE DE SURVEILLANCE ÉPIDÉMIOLOGIQUE

Ce groupe est constitué d'agents disséminés dans toutes les villes de la Ligue et chargés de détecter tout risque d'épidémie. À la moindre alerte, le groupe de première intervention est immédiatement envoyé sur les lieux. Ce groupe est équipé de sa propre flotte de navires médicaux. La première intervention consiste à vérifier le risque épidémique et à effectuer les premiers examens dans les laboratoires des navires. Si le risque est confirmé, c'est au Groupe d'Intervention de jouer. Le Groupe de Surveillance est dirigé par le Professeur Simon Dante.

LES ENTREPRISES

CADOUL

Siège de la compagnie : Carnégie

Présidente : Yvonne Leguer

Filiales principales : Columbia, Nimalya, Nazca, Parasema

Principaux produits/services : Missiles, industrie spatiale

Principale entreprise de la Ligue dans le domaine spatial, Cadoul construit des satellites, des lanceurs mais aussi des armes satellites et des missiles. C'est une des sociétés les plus puissantes du pays dont les plus grosses usines se trouvent à Parasema.

CHANTIERS ANTARÈS

Siège de la compagnie : Parasema

Président : Hector Sax

Filiales principales : Nazca

Principaux produits/services : Navires et porte-avions Hybrides

Antarès est une autre de ces entreprises géantes de la Ligue. Ses chantiers de Parasema comptent parmi les plus grands jamais construits. La société fabrique des navires militaires, civils et surtout les étonnants porte-avions Hybrides.

CLIASTRO

Siège de la compagnie : Chiloe

Présidente : Alma Terrack

Filiales principales : Nazca, Léis, Carnégie

Principaux produits/services : Extraction

Cliastro est la plus grande société d'extraction de la Ligue et certainement la plus riche. Partout où il y a des minerais ou du pétrole, Alma Terrack n'est pas loin. La présidente de la firme est tellement influente qu'elle s'adresse directement au premier Citoyen en cas de problème. La firme exploite aussi des sites en surface où elle possède ses propres installations protégées par l'armée.



COMPAGNIE DES OCÉANS UNIFIÉS

Siège de la compagnie : Nazca

Président : Omed Zaren

Filiales principales : Toutes les capitales du monde

Principaux produits/services : Fret, assemblage de stations, véhicules

Géante du fret sous-marin, la C.O.U. est célèbre dans le monde entier grâce à ses navires-usines capables de monter des stations à presque n'importe quelle profondeur. Ses bâtiments croisent dans toutes les mers du globe et son importance économique est vitale pour la Ligue. La C.O.U. construit également des véhicules comme le Dormeur ou le Mantas.

CONQUEST

Siège de la compagnie : Léis

Président : Lian Sendorac

Filiales principales : Nazca, Azuria, Warton

Principaux produits/services : Matériel de surface

Spécialisée dans le matériel de surface, Conquest a peu de rivaux dans ce domaine un peu particulier. De la tente de survie aux combinaisons étanches, en passant par le bouclier anti-radiations, cette firme redouble d'inventivité pour permettre la conquête de la surface. Les dirigeants travaillent en étroite collaboration avec les militaires et tentent de répondre à leurs besoins en leur fournissant le matériel qu'ils réclament. Cette société vend à tous les pays du monde, même à l'Hégémonie.

CORTEX

Siège de la compagnie : Équinoxe

Président : Coman Ghunz

Filiales principales : Nazca, Cruz, Parasema

Principaux produits/services : Médecine, produits pharmaceutiques, génétique

On ne présente plus Cortex, la célèbre compagnie d'Équinoxe dont l'activité en Ligue Rouge ne cesse de croître depuis qu'elle y a racheté de nombreuses sociétés de recherche génétique et pharmaceutique.

DEEP STAR

Siège de la compagnie : Mornington

Président : Paul Venguard

Filiales principales : Nazca

Principaux produits/services : Transport

Cette grande société, menacée de faillite pendant des années, a su se réorganiser par des biais plus ou moins légaux. Tout d'abord, en offrant de transporter les gens là où d'autres compagnies ne risqueraient par leurs navires. Ainsi, Deep Star se spécialise dans les transports de haute profondeur, vers les mines les plus inaccessibles, sur la Frontière, le no man's land du Pacifique et aux alentours des villes minières. La contrebande serait l'autre aspect, un peu moins légal, de ses activités.

DEEPER

Siège de la compagnie : Calatille

Président : Félicia Sisco

Filiales principales : Nazca, Vrama, Pacifia

Principaux produits/services : Modules de stations et colonisation de la frontière

Deeper est avant tout une très grande société construisant des modules de stations sous-marines et terrestres. Mais depuis quelques années, elle se diversifie dans les exploitations hydro-agricoles de la Frontière, mais aussi dans les multiples services dont peuvent avoir besoin les colons. Certains affirment que cette compagnie se conduirait comme une véritable mafia dans ces régions dangereuses.

DÉDALE

Siège de la compagnie : Chiloe

Président : Angus Kolm

Filiales principales : Léis, Nazca, Néo-Troie

Principaux produits/services : Matériel d'extraction et de forage

Principal constructeur mondial de matériel de forage et d'extraction, Dédale, est aussi propriétaire de nombreuses mines à travers le monde. C'est une entreprise prospère qui a réussi à s'implanter en Union Méditerranéenne.

FREE STAR

Siège de la compagnie : Vrama

Président : Sandra Ergo

Filiales principales : Vrama, Pacifia

Principaux produits/services : Transport

Pratiquant le transport dans les zones dangereuses, Free Star est une compagnie en pleine expansion. Employant mercenaires et pirates, beaucoup la soupçonnent de se livrer à la contrebande et d'être liée à des confréries de forbans.

GEN-TECH

Siège de la compagnie : Nazca

Président : Emet Verox

Filiales principales : Nazca

Principaux produits/services : Génétique

Énorme société de recherche génétique, Gen-tech dispose de centaines de laboratoires dans les différentes villes de la Ligue. Les rumeurs les plus terribles courent à propos des expériences effectuées par les chercheurs dans ces laboratoires. Gen-tech est soup-

çonnée de louer les services de plusieurs boucaniers. Son service de sécurité privé se livrerait fréquemment à des rafles dans les bas-fonds des villes de la Ligue.

KOMODO IND.

Siège de la compagnie : Léis

Président : Sigmud Dante

Filiales principales : Nazca, Chiloe, Parasema

Principaux produits/services : Blindés (fonds-marins, surface et souterrain)

Les industries Komodo satisfont une grande partie des besoins de la Ligue en blindés de tous types. Elles disposent d'usines souterraines, sous-marines et de quelques installations en surface, toutes protégées par l'armée et non par une milice privée. Sigmud Dante est un ami proche du Premier Citoyen.

LEXUS TECH

Siège de la compagnie : Pacifia

Président : Anna Veragova

Filiales principales : Chiloe, Léis

Principaux produits/services : Matériel de forage

Principal concurrent de Dédale, Lexus Tech est spécialisé dans le matériel de forage à très grande profondeur. La qualité de ses produits est un atout majeur dont l'entreprise a su profiter pour gagner de nombreuses parts de marché. On raconte que Dédale ferait tout pour mettre des bâtons dans les roues de cette firme et irait jusqu'à engager des groupes de saboteurs pour briser l'excellente image de qualité dont jouit Lexus Tech. Récemment, cette société a engagé plusieurs groupe mercenaires pour protéger ses clients.

MANDRAGORE

Siège de la compagnie : Nazca

Président : Yolm Padrich

Filiales principales : Nazca

Principaux produits/services : Recherche médicale

La société Mandragore dispose de nombreux laboratoires de recherche pharmaceutique mais aussi de cliniques privées et de quelques hôpitaux gratuits que certains qualifient de véritables laboratoires d'expérimentation. En effet, en échange de la gratuité des soins, Mandragore testerait un grand nombre de ses produits sur les plus démunis. Les scandales liés à des morts suspectes dans ces hôpitaux sont nombreux. Par contre, ses cliniques privées jouissent d'une excellente réputation.

ORGANIQUE

Siège de la compagnie : Nazca

Président : Thierry Salinder

Filiales principales : Vrama

Principaux produits/services : Culture d'organes, recherche

La société Organique est spécialisée dans la culture d'organes, les prothèses et la recherche sur le clonage. L'entreprise est, dit-on, très proche de Cortex. Thierry Salinder a d'ailleurs été chef de projet dans un des laboratoires de cette société avant de créer sa propre compagnie.

SILENT

Siège de la compagnie : Parasema

Président : Gus Van Steed

Filiales principales : Nazca

Principaux produits/services : Torpilles

La société Silent fabrique la plupart des torpilles utilisées par la marine de la Ligue, des armes particulièrement chères et pas toujours de la meilleure qualité. Cela a d'ailleurs incité certains amiraux à traiter avec le marché noir pour se procurer des engins plus performants.

TRANSPORTS DE LA LIGUE

Siège de la compagnie : Parasema

Président : Hugart Thomson

Filiales principales : Nazca

Principaux produits/services : Transport, navires

C'est la plus grande entreprise mondiale de transport de fret. La société fabrique également de nombreux modèles de navires civils de toutes tailles, dont la fameuse Caravelle. Elle s'occupe aussi de la gestion de la plupart des ports commerciaux de la Ligue et dispose d'une milice privée dans chacune de ses installations.

VARAN TECHNOLOGIE

Siège de la compagnie : Chiloe

Président : Hugh Vauban

Filiales principales : Nazca

Principaux produits/services : Armures

Cette société fabrique aussi bien des armures de surface que des armures de plongée. Elle est au sommet d'une pyramide de milliers de petites sociétés fabriquant les différents composants des armures. Les sites de cette entreprise sont tous surveillés par l'armée et une milice privée. La firme est très en avance pour toute la technologie liée aux armures de surface et doit donc se protéger contre les nombreuses tentatives d'espionnage industriel des autres nations.

VÉGA

Siège de la compagnie : Parasema

Présidente : Nania Vêga

Filiales principales : Parasema

Principaux produits/services : Armement individuel

Vêga fabrique presque toutes les armes individuelles utilisées par les services d'ordre et l'armée de la Ligue. C'est une des plus vieilles entreprises du pays. Sa présidente actuelle tente de la réorganiser pour proposer un matériel d'aussi bonne qualité que celui des autres nations.

LES GOUVERNEURS_

AGATHA SENTO - GOUVERNEUR DE CALATILLE

Âgée de 98 ans, cette femme est l'une des plus respectées de la Ligue. Mère de plus de trente enfants, elle est l'un des membres influents de l'Union pour la Ligue. Elle a su, pendant des années, lutter contre les tendances indépendantistes des communautés de sa province. Aujourd'hui encore, elle reste un rempart face aux groupes politiques qui essaient de convaincre le peuple que l'autonomie de Calatille serait un bienfait.

BALA TIVEN - GOUVERNEUR DE LEIS

Bala est un androgyne de 54 ans ne jouissant pas d'une excellente réputation. On le dit totalement inféodé aux grandes sociétés d'extraction, au détriment des petits exploitants. Il est notamment accusé de faire régner la terreur dans certaines villes minières par l'intermédiaire d'une milice privée se targuant de représenter « l'autorité de l'État ». Malgré ces accusations, les enquêtes de l'inspection du ministère des mines n'ont rien donné. Puisque l'économie de la région est florissante, personne ne juge utile de chercher plus loin.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Bala est une crapule de la pire espèce qui ne recule devant rien pour atteindre ses objectifs. Il est très intelligent et ne laisse rien au hasard quand il agit dans l'illégalité. Il assure toujours ses arrières et s'arrange pour que d'autres soient accusés de ses crimes.



CONRAD MENDER - GOUVERNEUR DE VRAMA

Conrad, âgé de 45 ans, a hérité récemment d'une des provinces les plus difficiles de la Ligue : Vrama. Tout d'abord un peu dépassé par les événements, il s'avère aujourd'hui être un très bon gouverneur. Entre la menace des monstres du no man's land, les conflits pour le développement des nouvelles exploitations agricoles et le climat d'anarchie totale qui règne dans les communautés de la Frontière, l'autorité de Conrad va être sérieusement mise à l'épreuve ainsi que sa probité.

GÉNÉRAL HANTOV - GOUVERNEUR DES TERRES ROUGES & GÉNÉRAL DES TROUPES DE SURFACE

Pour plus d'informations sur le Général Hantov, Gouverneur des Terres Rouges, consultez la page 156.

LAPIDUS VERDERMER - GOUVERNEUR DE CHILOE

Lapidus Verdermer ne cache pas sa sympathie pour certains mouvements indépendantistes mais, jusqu'à aujourd'hui, il n'a jamais soutenu leur cause et a servi fidèlement la nation. Gouverneur d'une région industrielle, il doit faire face aux éternelles luttes entre les exploitants indépendants et les grandes compagnies. Lapidus est soupçonné de recevoir quelques compensations financières pour privilégier ces dernières. Il est âgé de 49 ans.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Le pauvre Lapidus est foncièrement honnête, mais on tente de le corrompre par tous les moyens possibles afin qu'il soit démis de ses fonctions. C'est un individu gênant pour beaucoup de puissants qui envisagent de le faire assassiner.

LEIPVER TREN - PRÉSIDENT DE HORN

Leipver est un homme de 58 ans qui a su préserver l'indépendance d'Horn tout en resserrant ses liens avec la Ligue. Il dirige une province dans laquelle il fait bon vivre, bien que plus de 50% de la population soit constituée de soldats de la Ligue affectés dans une des multiples

stations de défense de la région. Leipver craint par dessus tout la jalousie de certains personnages très influents qui veulent à tout prix que Horn redevienne une province à part entière et partage son espace vital avec le plus grand nombre. Il sait que si le gouvernement exigeait cela, l'ensemble de son peuple serait prêt à mourir au combat.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Leipver craint par-dessus tout que la Ligue ne réclame le rattachement de Horn au territoire. De plus, ses espions l'ont informé qu'un coup d'État se préparait, il a donc décidé de prendre les devants et de constituer un groupe de résistance dont la mission est de saboter toutes les installations de la province. Si les troupes de la Ligue osent prendre possession de son territoire, il fera en sorte qu'elles ne trouvent qu'une terre dévastée et qu'elles le paient le plus cher possible. Leipver espère bien entendu ne pas en arriver là mais, quitte à mourir, il fera en sorte d'emmener avec lui le plus grand nombre possible de soldats de la Ligue.

Récemment, la situation a pris une tournure des plus inquiétantes. Victime d'un malaise cardiaque, Leipver serait devenu véritablement paranoïaque. Ses plus proches conseillers commencent à avoir peur qu'il ne devienne totalement incontrôlable. Ils essaient donc de neutraliser le plus rapidement possible les dispositifs de sabotage des installations. Mais Leipver a su s'entourer de fanatiques qui risquent de poser quelques problèmes.

LENOC DENTRÉVAL - GOUVERNEUR DE CARNÉGIE

Nationaliste convaincu, Lenoc est un individu de 45 ans véritablement vénéré par les habitants de la province. Partisan d'un rapprochement avec l'Hégémonie, il a toujours défendu le projet de construction du tunnel Carnégie-Columbia. Cependant, en tant que gouverneur d'une province proche de la nation des Patriarches, il n'a pas l'intention de faciliter les choses à l'Hégémonie si cette dernière devenait hostile.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Lenoc est tel qu'on le décrit. Cependant, il y a quelques mois, un proteus a réussi à s'introduire jusque dans ses appartements, et il ne doit la vie qu'à son garde du corps, Sodagor. L'attaque du proteus n'est pas ce qui l'a gêné le plus. Non, ce qui l'inquiète, c'est qu'il ait pu arriver jusqu'à lui aussi facilement. Depuis cet incident, il ne fait confiance à personne et se sent continuellement menacé. Il a récemment fait part de son inquiétude au Premier Citoyen.

LÉODRIC CORWAY - GOUVERNEUR DE CRUZ

Léodric a un tempérament à l'image des célèbres volcans de Cruz. Il se montre d'un calme olympien mais, de temps en temps, laisse éclater des colères qui font trembler les stations de sa province. Âgé de 67 ans, convaincu de l'imminence d'une catastrophe majeure due aux volcans sous-marins, il tente depuis plusieurs années de freiner la prolifération de communautés et d'industries sur son territoire.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Léodric, sans le savoir, est capable de manipuler l'effet Polaris. Le seul problème, c'est qu'il ne cesse de penser aux volcans et à leur réveil. Ses craintes pourraient s'avérer exactes si, inconsciemment, il provoquait leur éruption. Pour l'instant, personne n' imagine qu'il puisse être responsable des nombreuses alertes qu'a connues la province.

MORGATH NIXEN - GOUVERNEUR DE PARASERMA

Les gouverneurs de Parasema ont une fâcheuse tendance à démissionner, à se faire assassiner ou à se voir remplacés très rapidement. Il faut dire que Parasema, l'enfant terrible de la Ligue, n'est pas la province la plus tranquille de la nation. C'est pour ces raisons qu'a été nommé au poste de gouverneur, Morgath Nixen, né à Vrama et ancien gouverneur des Terres Rouges. Le moins qu'on puisse dire c'est qu'il ne fait pas dans la dentelle. Il a fait voter par le Parlement Provincial certaines lois d'exception visant à rétablir l'ordre une bonne fois pour toutes dans la Province. Inutile de dire que ce fut une véritable déclaration de guerre aux indépendantistes. Morgath est un homme d'une cinquantaine d'années, chauve, au visage taillé à la

serpe et borgne de surcroît. Quand il prend la parole au parlement, il est rare que quelqu'un ose l'interrompre.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Morgath est prêt à tout pour écraser le mouvement indépendantiste. Il utilise donc, officiellement, des méthodes dignes des pires syndicats du crime. Il a constitué plusieurs groupes paramilitaires dont le seul but est de contrecarrer les agissements des indépendantistes. Morgath participe au complot visant à s'emparer du pouvoir en Ligue Rouge. Il fait partie de ceux qui veulent que le coup d'État ait lieu dans les plus brefs délais, même si le Premier Citoyen est encore au pouvoir.



NOÉLA GANEDRIS - GOUVERNEUR DE PACIFIA

Noéla, comme tous les gouverneurs d'une province proche de la Frontière, est obsédée par la sécurité de la population face à la menace des monstres du no man's land. C'est une femme de 46 ans que l'on dit proche du Premier Citoyen.

OCTO GUNTHER - GOUVERNEUR DE NAZCA

Octo, un des ténors de l'Union pour la Ligue, travaille en étroite collaboration avec le Premier Citoyen dont il est un des conseillers. C'est un homme de 83 ans, qui est Gouverneur de la capitale depuis bientôt 30 ans. On le dit très préoccupé par les agissements des grandes sociétés dans l'exploitation des mines de la région, et il se serait opposé à plusieurs reprises à d'importantes compagnies ayant dépassé les bornes.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Octo est certainement l'un des hommes les plus fidèles au Premier Citoyen. C'est un individu droit, d'une rigueur irréprochable. Il croit en la nation et en l'État. Il soupçonne l'existence d'un complot ourdi dans les plus hautes sphères, mais n'a pu recueillir aucune preuve concrète.

RAZEL WERKEN - GOUVERNEUR DE MORNINGTON

Razel occupe le poste de gouverneur de Mornington depuis une quinzaine d'années. Apprécié par sa population, il est à l'origine d'un renouveau économique grâce, notamment, à l'implantation de grandes compagnies dans la région. C'est un Néo-libéral convaincu, soupçonné d'employer des méthodes pas très avouables pour accorder des terrains aux stations-usines des entreprises industrielles. Il est âgé de 45 ans.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Razel est avant tout un homme politique qui s'intéresse à deux choses : sa popularité et la richesse de sa région. Il doit donc jongler entre les deux, flatter le peuple sans pour autant hésiter à exproprier des communautés entières quand elles sont établies sur un site d'implantation industrielle.

RUGVER KRONE - GOUVERNEUR D'ONERALL

Rugver Krone est un ancien amiral de la flotte qui gouverne sa province avec fermeté mais aussi beaucoup d'équité. Il a fait de la natalité l'une de ses priorités bien qu'il n'applique pas les mesures ultra-natalistes prônées par le parti du même nom, dont il est un des membres influents. Rugver Krone est apprécié par le peuple pour ses nombreuses interventions en faveur des plus démunis.

VIVIANE ERREL - DÉLÉGUÉE DE LA PROVINCE INDÉPENDANTE D'HORN

Viviane Errel joue le rôle d'intermédiaire entre le Premier Citoyen et Leipver Tren, le président du Conseil de la province indépendante d'Horn. Elle s'entend particulièrement bien avec ses interlocuteurs et semble satisfaire tout le monde. Viviane est âgée de 36 ans. Elle apprécie beaucoup de vivre dans la communauté d'Horn où elle dispose de beaucoup d'espace vital.

GROUPEMENTS POLITIQUES

LES MOUVEMENTS INDÉPENDANTISTES ET TERRORISTES

La Ligue est périodiquement secouée par des vagues de revendications indépendantistes plus ou moins sérieuses. De temps en temps, des groupes terroristes se forment pour réclamer de manière un peu plus énergique l'indépendance de telle ou telle province. Dans la plupart des cas, ces groupes sont éliminés ou disparaissent d'eux-mêmes. Il existe cependant quelques exceptions.

INDÉPENDANTISTES SODÉVAL

Les indépendantistes Sodéval constituent le groupe terroriste le plus puissant de la Ligue et aussi le plus ancien. Soutenus officiellement par le groupe parlementaire Pendosa, les indépendantistes ont constitué une véritable armée dirigée par Yvon Cardannac (jusqu'à son exil à la surface). Cette armée dispose de stations secrètes, d'agents infiltrés dans la société, de chasseurs de combat et de 1 ou 2 frégates. Elle bénéficie, de plus, du soutien d'une grande partie de la population de Parasema. D'aucuns soupçonnent même certains amiraux de leur témoigner leur soutien dans le plus grand secret.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Totalement manipulés par quelques agents de destabilisation hégémoniens, les indépendantistes bénéficient effectivement de gros moyens grâce au financement de quelques riches individus de Parasema, grâce à l'aide de quelques amiraux de la Ligue et, surtout, grâce aux moyens mis à leur disposition par les organisations criminelles qui dirigent le mouvement.

AUTRES MOUVEMENTS

Il existe d'autres mouvements terroristes mineurs dans les différentes provinces de la Ligue mais ils masquent souvent des groupes de criminels se livrant au commerce d'organes ou à d'autres formes de trafics. Citons néanmoins Ligue Mutante, groupe terroriste proche de la confrérie pirate Nation-Mutante ; Ouracal, groupe indépendantiste de Mornington ; Scion, groupe indépendantiste très actif de Calatille

et le mouvement Sabre Rouge, une organisation qui s'en prend aux intérêts des grandes sociétés.

LES GROUPES PARLEMENTAIRES

Les groupes parlementaires sont légion en Ligue Rouge mais seule une poignée d'entre eux a une importance certaine. Il est à noter que n'importe qui peut constituer un Groupe Parlementaire pourvu qu'il réunisse les conditions requises.

LE FRONT MUTANT

Le Front Mutant, bien qu'accusé d'être lié à Nation-Mutante ou au groupe terroriste Ligue Mutante, a toujours clamé haut et fort qu'il n'avait rien à voir avec ces organisations. Il réproche toutes leurs actions violentes et illégales. La principale revendication de ce groupe est l'amélioration du statut des mutants sur le territoire.

Dirigé par Cyrus Lem, Front Mutant est très apprécié par une partie de la population mais considéré comme un mouvement terroriste par les autres. Tout à fait hostile à la politique des grandes sociétés, le groupe ne risque pas de bénéficier de leur soutien financier.

LES NÉO-LIBÉRAUX

Vitrine officielle des énormes entreprises industrielles de la Ligue, le groupe des néo-libéraux est le second plus important du pays. Il bénéficie du soutien financier des plus grandes compagnies. Dirigé par Selma Tarnek, il propose de donner encore plus de pouvoir aux entreprises et même de leur accorder une certaine extraterritorialité.

LES PARTISANS

Regroupement de différents petits partis revendiquant, entre autres, la nationalisation de certaines sociétés, la colonisation massive de la surface, la constitution d'une fédération de provinces indépendantes et bien d'autres choses, les Partisans constituent le plus petit des groupes parlementaires notables du pays. Dirigé conjointement par Paul Cenaco et Irma Reijik, il s'allie avec n'importe quel autre groupe tant que cela sert ses intérêts.

LES ULTRA-NATALISTES

Proches des ultra-nationalistes, les ultra-natalistes réclament une politique de repeuplement aussi intensive que celle de l'Hégémonie. Ce qui sépare ces deux groupes, c'est principalement la question hégémonienne. En effet, la présidente des ultra-natalistes, Victoria Denven, est partisane d'une alliance avec la nation des Patriarches. Elle est également farouchement opposée à tout rapprochement avec la République du Corail, qu'elle considère comme une nation égoïste.

LES ULTRA-NATIONALISTES

Partisans d'une Ligue unie, forte et indivisible, les ultra-nationalistes sont farouchement opposés à toute alliance avec l'Hégémonie. Ils rejettent également avec la plus grande fermeté l'idée saugrenue d'accorder une indépendance, même limitée, à une quelconque province et réclament avec force le rattachement de Horn à la Ligue (même au prix d'un bain de sang). Ils veulent un État fort et très centralisé. Leise Sadar est le président du groupe.

UNION POUR LA LIGUE

L'Union constitue le premier groupe parlementaire du territoire. Dirigé par le charismatique Elloyd Turner, il tente de faire de la Ligue la première vraie démocratie sous-marine. Le groupe bénéficie du soutien de la majorité des parlementaires, d'individus influents sur le territoire de la Ligue et surtout de l'aide financière de grandes sociétés.

LES INDÉPENDANTISTES (groupes politiques légaux)

Beaucoup de mouvements indépendantistes sont soutenus par des groupes parlementaires légaux. Ainsi, le parti Pendosa est la vitrine parlementaire du groupe Sodéval. Bien qu'officiellement il réprouve les attentats terroristes, personne n'est dupe. Les autorités savent pertinemment que ces groupes sont les deux faces d'une même pièce. Cependant, cela permet de disposer d'un interlocuteur légal pour tenter de résoudre les différends entre l'état et ces indépendantistes.

LES GROUPEMENTS

Le phénomène des groupements n'est pas sans rappeler les unions de marchands ou de dockers sur Équinoxe. Las d'être toujours à la merci des caprices des dirigeants d'entreprises ou des parlementaires de la Ligue, beaucoup de professions ont fondé ces groupes de pression pour pouvoir faire entendre leur voix. Chaque groupement a donc une grande influence dans son domaine et ses membres bénéficient d'avantages non négligeables. Par contre, malheur à ceux qui ne sont pas inscrits, ils risquent d'avoir toutes les peines du monde pour exercer leur activité. De plus, on soupçonne certains groupements de financer des activités pas très légales.

Les principaux groupements sont détaillés ci-dessous.

GROUPEMENT AGRICOLE

La plupart des grands champs d'hydro-agriculture étaient situés aux alentours de Nazca mais, avec l'expansion de la Frontière, la Ligue a pu exploiter de nouvelles étendues cultivables à l'ouest du territoire. Ce groupement est né pour protéger les intérêts des petits exploitants mais surtout pour leur permettre de mettre leurs ressources en commun afin d'engager des mercenaires pour se protéger des monstres marins et des pillards.

Dirigé par Titania Sendol, le Groupement Agricole n'est pas très puissant mais prend de l'importance d'année en année.

GROUPEMENT MARCHAND

C'est certainement le groupement le plus puissant et le plus actif de la Ligue. Il bénéficie même d'une représentation au sein du Parlement par l'intermédiaire du groupe parlementaire Union Marchande. Présidé par le charismatique Léon Zatacar, le groupement est présent dans toutes les villes de la nation et pèse de tout son poids sur les décisions prises par les dirigeants. Entretenant des relations avec le marché noir, avec les contrebandiers et les associations de marchands des autres pays, c'est une organisation puissante et incontournable quand il s'agit de faire du commerce sur le territoire.

GROUPEMENT DES MINEURS

Constitué pour permettre aux petits exploitants de se défendre contre les grandes sociétés d'extraction et pour améliorer les conditions de travail des mineurs, ce groupement joue aujourd'hui un rôle des plus ambigus. Beaucoup le soupçonnent d'être en fait inféodé aux sociétés, ou pire, d'être devenu une véritable entreprise louant de la main-d'œuvre. D'autres détracteurs affirment que ce groupement n'est rien d'autre qu'une organisation criminelle. Bon nombre de mineurs indépendants ont, en effet, dû lutter contre cette organisation pour pouvoir exploiter leur mine en toute liberté ou tout simplement parce qu'ils avaient refusé de verser une partie de leur recette aux « agents de protection » du groupement.

Son président, un ancien mineur du nom de Yvar Serre, nie, bien entendu, toutes ces accusations même si tout le monde sait qu'il est au mieux avec Alma Terrack, la présidente de Cliastro, et qu'il côtoie de nombreux seigneurs du crime.

GROUPEMENT DES OUVRIERS ET DOCKERS

Puissant groupe de pression, le Groupement des Ouvriers s'oppose principalement aux grandes entreprises. Dirigée par un mutant de deux mètres soixante, Usul Morgar, cette organisation ne dispose pas encore d'une reconnaissance suffisante pour être pleinement efficace. Mais son importance croît de jour en jour. Les dirigeants ne s'y trompent d'ailleurs pas, et ils ignorent de moins en moins les revendications de cet impressionnant mutant.

Dans certaines villes, il est presque impossible d'être employé en tant que docker ou ouvrier si on ne fait pas partie du groupement.

GROUPEMENT DE PROSTITUTION (STAAL & ÉROS)

Le Groupement de Prostitution réunit des sociétés spécialisées dans ce domaine, les deux principales étant Staal et Éros. L'organisation est assez discrète mais l'influence de sa représentante, Ina Cruz, s'étend jusqu'aux plus hautes sphères de l'État mais aussi des grandes sociétés à travers le monde. Le groupement sert d'ailleurs souvent d'intermédiaire pour régler des problèmes diplomatiques ou commerciaux. Chaque employé(e) de Staal ou d'Éros est spécialisé(e) dans un domaine précis (diplomatie, espionnage, politique, etc.) et certains affirment même que le groupement aurait constitué un groupe de prostitué(e)s assassins particulièrement efficace qui servirait aussi bien ses intérêts que ceux de l'État ou des grandes entreprises.

GROUPEMENT DES TRANSPORTEURS

Autre puissant groupement, celui des transporteurs qui réunit tous les pilotes de navires marchands indépendants et, officieusement, la grande majorité des contrebandiers (la différence entre les deux catégories étant souvent assez floue). Cette organisation travaille main dans la main avec le Groupement Marchand. De plus, la plupart des ateliers de maintenance de navires en font également partie. Dirigé par un ancien pirate, Uvrien le Gris, cette association a pour but essentiel de regrouper les ressources de chacun afin d'organiser la protection des navires marchands croisant hors des frontières de la Ligue.

LIGUE INDUSTRIELLE

La Ligue Industrielle est un important groupe de pression réunissant les plus grandes sociétés de la Ligue. Il est représenté au parlement par le groupe des Néo-libéraux. Inutile de dire l'importance d'un tel groupement sur le plan économique et politique. Dirigée par Simon Quendris, la Ligue s'oppose régulièrement aux Groupements. De telles confrontations se déroulent généralement sur le plan politique mais dégénèrent souvent en affrontements entre les membres des différentes organisations.

LES MENACES

LES FOREURS

Les foreurs sont en guerre contre l'humanité entière et la Ligue n'échappe pas à leurs attaques, surtout que les troupes du Premier Citoyen sont beaucoup plus actives dans les mondes souterrains que celles des autres nations. Cependant, les tribus de foreurs installées dans la région de l'ancienne Amérique du Sud ne semblent pas aussi redoutables que celles qui harcèlent les hégémoniens.

Contrairement aux hégémoniens, les autorités de la Ligue font tout pour en savoir plus sur ces créatures. Les services spécialisés étudient leur mode de vie, leur anatomie et leurs migrations, quand cela est possible. De nombreux foreurs seraient prisonniers et certains auraient accepté de coopérer avec des humains.



LES GRANDS MONSTRES

Les grands monstres du Pacifique ne sont qu'une légende à propos de créatures titanesques endormies dans cette région. Pour la plupart des spécialistes, les rares témoins affirmant en avoir vu, ont, en fait, certainement eu affaire à des léviathans. Cependant, certains continuent à affirmer que les grands monstres existent et qu'ils constituent une terrible menace pour l'humanité, surtout s'ils sont contrôlés par les ternasets. Plusieurs missions d'enquête ont été envoyées dans le *no man's land*. Pour l'instant, aucune n'a apporté la preuve de l'existence de ces choses.

LES PROTEUS

Les proteus constituent une menace majeure en Ligue Rouge. Sans que l'on sache pourquoi, ces étranges créatures semblent irrésistiblement attirées par cette nation. Elles tentent donc de s'implanter dans toutes ses villes où elles ourdissent des complots dont personne ne comprend les motivations. Il ne se passe pas une semaine sans que les services de sécurité ne découvrent une de ces choses au sein de la population. La plus grande terreur des autorités est que l'un de ces êtres parvienne à usurper l'identité d'un puissant personnage.

Alors que les spécialistes pensaient qu'un proteus était solitaire, on a découvert récemment que ceux qui avaient réussi à s'implanter dans une même ville, se réunissaient et travaillaient ensemble. Cette découverte est alarmante, car cela signifie que ces groupes sont organisés et peuvent donc entreprendre des actions concertées d'envergure.

La menace est telle qu'une véritable paranoïa règne dans toutes les villes et stations de la Ligue en ce qui concerne les proteus. Certains voient ces créatures partout et les services d'ordre sont souvent submergés de dénonciations abusives.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Les proteus sont beaucoup plus nombreux en Ligue Rouge que ne le croient les autorités. Ils sont environ 10 000, implantés dans toutes les couches de la société. Cependant, aucun n'est encore parvenu à usurper l'identité d'un des membres du gouvernement. Ils travaillent tous à un objectif

commun en rapport avec ce qui se trame dans la République du Corail (promis, vous saurez tout dans le supplément du même nom).

Les quelques créatures découvertes par les autorités sont sacrifiées volontairement pour donner le change.

LE SOLEIL NOIR

Le Soleil Noir est particulièrement apprécié par beaucoup d'habitants de la Ligue, notamment dans les cités minières et sur la frontière. L'organisation dispose de nombreuses bases sur le territoire, ce qui n'est pas, officiellement, du goût des autorités. Officieusement, il semblerait que de nombreux personnages influents fassent tout pour que les pouvoirs publics ferment les yeux sur les activités de l'Autre, tant que ses adeptes ne nuisent pas aux intérêts de la Ligue.

Bien entendu, une telle attitude n'est pas du tout appréciée par les Prêtres du Trident qui ont du mal à supporter, impuissants, le passage d'une escadre de chasseurs Trident à proximité d'une ville sans que les appareils de l'armée ne les interceptent.

Ce sujet est souvent débattu en haut lieu entre le Culte et le Premier Citoyen mais, pour l'instant, la Ligue n'a pris aucune mesure pour débarrasser son territoire du Soleil Noir.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Le Soleil Noir et le gouvernement de la Ligue ont passé un accord après que le Premier citoyen a été convaincu par Alemsh Palkrach que cette organisation n'était absolument pas l'ennemie de la Ligue et qu'elle constituait un rempart face à la toute-puissance des prêtres du Trident. De plus, le porte-parole de l'Autre a insisté sur le fait que le Soleil Noir n'était pas l'ennemi de l'humanité mais bien une organisation vouée à contrecarrer les plans de factions aux intentions beaucoup plus sinistres.

L'accord officiel permet au Soleil Noir d'installer des bases sur le territoire de la Ligue et de bénéficier de certaines zones neutres dans lesquelles les autorités auront pour consigne de fermer les yeux. En échange, l'organisation s'engage à ne commettre aucun acte d'agression contre la Ligue ou sur son territoire, à fournir aux services de renseignement toutes informations susceptibles de les inté-

resser et à participer à la protection des régions dans lesquelles leurs bases sont situées (le plus discrètement possible, bien entendu).

LES TERNASETS

Les ternasets n'étaient qu'une légende jusqu'à ce que des villes de la Frontière soient attaquées par leurs terribles séides, les félorms. Bien qu'il n'existe aucune preuve tangible de l'existence des ternasets, les témoignages les concernant sont de plus en plus nombreux.

Ce qui inquiète beaucoup les autorités, ce sont ces attaques déclenchées par les félorms contre les installations isolées de la Ligue. Ces agressions semblent n'avoir comme seul but que de tester les défenses des installations humaines et beaucoup craignent une invasion de ces créatures dans les années qui viennent. Plus inquiétant encore, certaines attaques auraient été engagées conjointement avec des monstres du no man's land.

ORGANISATIONS CRIMINELLES

Il serait impossible de recenser toutes les organisations criminelles qui fleurissent sur le territoire de la Ligue. Il s'en crée et il en disparaît chaque jour. Certaines, parmi les plus célèbres, sont détaillées ci-dessous.

ASSONAC

Organisation rivale de Cornak Krill, Assonac est spécialisée dans le trafic d'armes. On ne connaît pas son chef qui est considéré par les autorités comme une véritable menace pour la sûreté de l'État. Beaucoup le soupçonnent d'être un agent étranger de déstabilisation.

LES BOUCANIERES

De nombreux boucaniers travaillent officiellement pour les laboratoires de recherche de la Ligue. Les plus célèbres sont Nationmutante, les Marchands de chair et Organe. Tous ces boucaniers sont activement recherchés par les autorités, et notamment par l'armée, car ils n'ont jamais hésité à couler des navires de patrouilles. Il semblerait, pourtant, qu'ils bénéficient d'une certaine impunité puisque des pirates de ces organisations sont régulièrement aperçus en train de se balader tranquillement dans les ports commerciaux. Alors que les services de sécurité ferment souvent les yeux, il en va tout autrement avec l'armée qui n'hésite jamais à utiliser la manière forte (sans en référer aux autorités) quand elle découvre un groupe de boucaniers sur une station.

CORNAK KRILL

Cornak Krill est un des principaux seigneurs des bas-fonds de la Ligue, traitant à lui seul environ 35% du marché noir. Son organisation est présente dans tous les ports et tente d'offrir à sa clientèle absolument n'importe quel produit sauf des êtres humains vivants. Elle est en guerre depuis des années avec Assonac, sa rivale directe.

MALAK SENDOV

Malak Sendov est un riche particulier qui sévit dans les villes minières. Son fief est situé à Chiloe, où il vit dans sa luxueuse station privée. Son organisation est spécialisée dans l'assassinat de mineurs, le vol de leurs productions ou l'intimidation pour les pousser à céder leurs titres à d'autres exploitants. On dit Malak très proche des grandes sociétés minières. Mais son activité s'étend également au trafic de drogues et à la vente d'esclaves auprès de ces mêmes mineurs qu'il terrorise. C'est une ignoble crapule qui s'abrite derrière des sociétés légales et échappe ainsi à toutes poursuites judiciaires. Il est d'ailleurs certainement protégé par de puissants intérêts financiers.

MIA CIRUIS

Mia Cirius est une femme très riche ayant fait fortune grâce au trafic de matières alimentaires légales ou non. Elle emmagasine de la nourriture qu'elle revend à sa riche clientèle en cas de crise. Elle propose aussi toutes sortes d'aliments interdits, comme du dauphin. Bien que les autorités sachent pertinemment quelles sont ses activités, elle échappe à la justice par manque de preuves et surtout grâce à d'importants appuis. Mia est toujours invitée aux soirées les plus prestigieuses. C'est une très belle femme de 42 ans, dont le fief se situe à Léis. Son ennemi héréditaire est Sabur Urik qui attend avec impatience le jour où il pourra mettre fin à ses activités.

NOLÉO LE SUINTANT

Cet horrible individu est recherché par tous les services de sécurité de la Ligue. Partenaire privilégié des laboratoires génétiques, c'est un de leurs principaux fournisseurs en organes et en cobayes humains. Le quartier général de son organisation serait situé au cœur même de Nazca, dissimulé sous le nom d'une société respectable.

OSPREY

Cette célèbre organisation de contrebandiers est dirigée par l'ancien corsaire Piotr Osprey un redoutable capitaine de navire. Son groupe est présent dans toutes les villes de la Ligue et dans la plupart des ports commerciaux à travers le monde. Osprey emploie d'anciens soldats, surtout des pilotes de chasseurs, des pirates et des navigateurs reconvertis. Piotr est un personnage insaisissable, mais il est vrai que les autorités n'ont jamais vraiment cherché à l'appréhender. Bien qu'il alimente une partie du marché noir local, c'est surtout à l'étranger qu'il est le plus actif. De toute manière, avec ses relations dans l'armée, il serait capable d'éviter toute patrouille lancée à ses trousses.

LES SIRYS

Les Sirys sont des tueurs à gages. On sait très peu de chose à leur sujet sauf le fait que leur chef serait un dénommé Osakur Denvis, un ancien agent des Gardes Rouges. Leurs tarifs sont exorbitants mais tout le monde peut faire appel à eux. Ils proposeraient même des règlements échelonnés pour les plus pauvres. Assassinat, sabotage, espionnage, intimidation, que ce soit en Ligue Rouge ou à l'étranger, les Sirys acceptent n'importe quelle mission.



<< CORNAK KRILL_

« Ils parlent de liberté mais leurs villes croulent sous la misère. Ils parlent de démocratie mais leurs stations de la Frontière sont de véritables coupe-gorge où règne la loi du plus fort. Ils disent que l'Hégémonie est un état dominateur alors qu'ils maintiennent de force leurs provinces au sein de la Ligue. Quelle hypocrisie ! »

-- Déclaration d'un hégémonien après sa visite en Ligue Rouge

PROVINCE DE CALATILLE

Cette province réunit une soixantaine de communautés. La région étant dépourvue de tout grand champ d'hydro-culture et de mines importantes, la plupart des citoyens travaillent pour les multiples entreprises qui s'y sont implantées. L'autre grande activité de la province est l'exploitation des stations énergétiques, sur la Dorsale du Pacifique Oriental.

Une grande partie de la population soutient le Soleil Noir mais aussi certains mouvements indépendantistes. Toute la région subit une activité sismique moyenne.

CALATILLE

Latitude : 35° sud

Longitude : 96° ouest

Profondeur : -2 420 m

État général : Moyen

Niveau sismique : 4

Population : 480 000

Population féconde : 12%

Population mutante : 47%

Productions principales : Industries de traitement des métaux, énergie, modules de stations

Troupes et sécurité : Garnison de 24 000 hommes, mercenaires, tourelles et stations de défense, 1^{ère} et 2^{ème} escadres de la Ligue.

Type de communauté : Complexes industriels

PRÉSENTATION

Calatille, à l'instar de presque toutes les stations de la province, est une ville ouvrière où sont concentrées des industries lourdes. La vie y est assez pénible, principalement à cause du manque d'espace et des conditions de travail dans les complexes industriels entourant les secteurs commerciaux et habitables. Tous ceux qui travaillent à l'entretien des stations énergétiques sont considérés comme des privilégiés. La ville est totalement dépendante des livraisons de nourriture puisque ses quelques terres cultivées ne suffisent pas à nourrir la population.

Les mutants et les exclus y sont particulièrement nombreux. La plupart des mendiants sont d'anciens ouvriers victimes d'accidents du travail ou trop vieux pour continuer à travailler. Le commerce de drogue est florissant, commerce qui est à l'origine d'affrontements entre les différents groupes de trafiquants. Il arrive fréquemment que des gens disparaissent, certainement victimes de marchands de chair qui considèrent cette ville comme un vivier inépuisable.

La cité est gérée par un Directoire Civil dont Ovan Gardener est le Premier Directeur. Ce dernier est à la solde des industries présentes dans la région et ne dirige absolument rien. On l'aperçoit rarement, il préfère passer son temps dans sa station privée à quelques milles nautiques de la ville.

Les services de sécurité sont eux aussi payés par les entreprises et se bornent à surveiller les installations en laissant les seigneurs du crime régner sur les secteurs commerciaux. Cependant, le Groupement Ouvrier et le Groupement Marchand font tout pour résister aux criminels et ont récemment obtenu l'autorisation de disposer de leurs propres milices.

Toute la population est habituée aux légères secousses sismiques qui ébranlent la ville au moins une fois par semaine.

DESSCRIPTIF

La ville est très étendue et se compose de plusieurs secteurs distincts. Comme beaucoup de cités de la Ligue, c'est un assemblage hétéroclite de modules et de quelques massives structures qui n'ont absolument rien d'esthétique.

Au cœur de la ville se dresse l'imposante tour abritant le principal service de régulation du trafic maritime, les principaux centres de surveillance, ainsi que les bureaux du Directoire. Tout autour, s'étendent les zones habitables constituées de plusieurs modules reliés entre eux par un véritable lacs de tunnels. Ces modules peuvent avoir de 3 à 6 étages. Le secteur souterrain compte de 2 à 8 niveaux.

Entourant les zones habitables, on trouve tout le secteur commercial composé de modules plus spacieux ne comptant pas plus de 2 niveaux au-dessus du sol et jusqu'à 8 niveaux souterrains. Les docks, entrepôts et zones de transit sont installés à la périphérie du secteur commercial.

Le secteur industriel est réparti sur un rayon de 10 milles nautiques autour de la ville, tandis que les stations de défense et le secteur militaire sont situés à l'ouest.

Il existe également plusieurs dizaines de stations privées dispersées sur tout le territoire contrôlé par la ville. Ces stations appartiennent à des laboratoires, à des nantis et certaines peuvent même être louées.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

AGENTS ÉTRANGERS

Les espions spécialisés dans le domaine industriel sont très nombreux à Calatille. Les services de sécurité se consacrent presque entièrement à les débusquer et à les éliminer.

CULTE DE LA MORT

Le Culte de la Mort est officiellement présent dans la ville. Beaucoup soupçonnent ses membres de participer activement au commerce de la drogue et de trafiquer avec les marchands de chair. Le responsable local est une très belle jeune femme, Vêrana Kilmeck, qui a la réputation de faire preuve d'un sadisme sans bornes.

CULTE DU TRIDENT

Il peut être assez étonnant de voir Agus Sirn, responsable du Culte du trident sur Calatille, prenant un verre avec le représentant du Soleil Noir dans un des bars de la ville. Pourtant, les deux ennemis ont dû s'unir, officieusement, tellement la misère et la criminalité infestent les coursives de la cité.

LES GROUPEMENTS

Le Groupement des ouvriers et celui des marchands constituent presque les deux seuls organismes officiels ayant une quelconque autorité dans la ville. Nasia Villeport, responsable des marchands, et Rognar Sendoy, responsable des ouvriers, se sont alliés pour réclamer que l'État s'occupe un peu plus de ses citoyens dans cette ville livrée aux puissants groupes industriels et aux malfrats. Leurs réclamations restant lettre morte, ils reçurent par contre l'autorisation d'armer des membres des groupements pour constituer une sorte de milice privée. Les résultats de cette mesure ne sont pas encore très probants.

LES INDÉPENDANTISTES OSÉRIK

Bien que le cœur du mouvement indépendantiste de Calatille, l'Osérick, se trouve à Négashem, la ville de Calatille abrite un grand nombre de sympathisants. Le responsable de ce mouvement plus politique que terroriste, Antoine Satria, fait entièrement confiance à sa représentante à Calatille, Hélène Nox, pour convaincre le plus grand nombre d'habitants de rejoindre le mouvement. La branche armée d'Osérick, le Gund, lutte avec acharnement contre les marchands de drogues et de chair. Malheureusement, ce petit groupe est très mal équipé et son aide n'est que symbolique.

MEM BOSS

Mem Boss est un des seigneurs du marché noir de la ville mais sa caractéristique principale c'est qu'il ne touche pas à la drogue. Par conséquent tout le monde lui fiche une paix royale et, en plus, tous les camps s'adressent à lui pour obtenir du matériel sensible. Il est donc le spectateur amusé des règlements de comptes de Calatille. Âgé d'une quarantaine d'année, plutôt jovial, il se sent partout dans la ville comme chez lui et se balade librement dans tous les secteurs, même les plus dangereux, traînant de bar en bar pour écouter les nouvelles.

PROTEUS

Il y a très peu d'incidents liés aux proteus sur Calatille. La ville, et l'ensemble de la province d'ailleurs, ne semble pas attirer ces étranges créatures.

SATURNE

C'est une des principales organisations fournissant des narcotiques aux ouvriers. Dirigée par Urkal Lobo, un ancien marchand de chair, elle dispose d'un excellent réseau de distribution protégé par une milice d'une centaine d'hommes très bien équipés.

SOLEIL NOIR

Le Soleil Noir, bien qu'officiellement interdit dans la ville, est présent par l'intermédiaire de la société Sarek qui s'occupe de loisirs. Tout le monde sait que son responsable, Lexus Sean, fait partie de cette organisation et qu'il s'occupe des agents du secteur. Une des



<< MEM BOSS_

raisons qui pourrait expliquer la passivité des autorités, et surtout des prêtres du Trident de la ville, est que Lexus fait tout ce qu'il peut pour mettre des bâtons dans les roues aux trafiquants de drogues. Certains affirment même que des soldats du Soleil Noir auraient mené plusieurs opérations de représailles contre ces criminels.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Le Culte du Trident et le Soleil Noir ont fait une trêve sur Calatille pour lutter contre le Culte de la Mort qui a été créé par Mogol Sith, un renégat des deux organisations et le chef de la Fraternité des Abîmes. Mogol Sith est devenu un personnage très dangereux depuis qu'il a mis la main sur plusieurs Sphères d'Opale (voir le **Livre 4**, page 222). Se prenant pour un véritable Dieu vivant, il a lancé ses fidèles à la conquête des principales villes du monde sous-marin.

VASSIL L'AHURI

Deuxième plus gros distributeur de drogues, Vassil est un seigneur des bas-fond réunissant autour de lui mendiants, mutants et criminels de tout poil. Ses troupes sont beaucoup moins bien équipées que celles de l'organisation Saturne mais elles sont plus nombreuses.

ENDROITS NOTABLES

Centre de la Jeunesse et de la Natalité : Clinique et Institut Éducatif, ce Centre est situé au nord des zones habitables, dans l'endroit le plus calme et le plus surveillé. Il est dirigé par le docteur Ben Ventura, un médecin des plus réputés en ville, qui s'occupe également de soigner les pauvres bougres des bas-fonds.

La Marée : Cet établissement, aménagé dans les docks de la ville, au nord, est le repaire des contrebandiers, pilotes et pirates qui sévissent dans la région. C'est un endroit calme, le patron, Sieur Jones, utilisant des procédés assez expéditifs pour régler leur compte à tous ceux qui pourraient semer le désordre chez lui. Le bar est toujours très animé car les clients viennent y raconter leurs aventures.

Le Sans Soleil : Ce bar de la zone commerciale est fréquenté par les mercenaires et les aventuriers de tout poil. Son responsable, Nasso Lilland, est un des membres influents du mouvement indépendantiste Osérick. Les services de sécurité font souvent des descentes dans cet établissement, histoire de lui rappeler qu'on le surveille de près.

Société Deeper : Le siège social de cette société est établi dans la zone commerciale, et il est difficile de ne pas le remarquer. Surveillé par d'importantes forces de sécurité, le complexe s'étend sur plusieurs blocs de 3 étages. L'entreprise est très influente en ville et prend part aux rénovations régulières des installations endommagées par les légers tremblements de terre. Elle bénéficie donc d'une certaine impunité quand ses responsables agissent de manière illégale.

PROVINCE DE CARNÉGIE

Certainement la Province la plus militarisée de la Ligue, Carnégie est aussi la plus sûre. On n'y trouve aucun mouvement indépendantiste majeur, la population étant principalement divisée à propos de la question hégémonienne. Certains sont contre toute relation avec le pays des Patriarches, d'autres, comme le gouverneur, veulent renforcer les échanges économiques.

Ses principales ressources sont l'exploitation de mines d'or et d'argent dans le Fossé Pérou-Chili mais aussi en surface. Plusieurs grands champs d'hydro-culture sont exploités près des vastes étendues de coraux au nord et au sud-ouest de la province. La pêche est fructueuse. Vingt deux communautés sont établies dans la région alors qu'il n'y en avait que 12 au début du siècle. En fait, l'afflux de population dans cette province est considérable. La ville de Carnégie l'illustre bien, en étant passée de 250 000 habitants à plus de 800 000 en quelques années. Ces communautés sont toutes prospères et souffrent beaucoup moins des problèmes sociaux que le reste

du territoire. L'activité sismique de la région est très faible.

Le Trident et la Natalité sont les deux cultes principaux des habitants de la province, bien que se développent également certaines religions mineures venues de la République du Corail d'où sont originaires de nombreux citoyens.

La plupart des installations militaires sont situées le long de la Crête de Carnégie qui forme la frontière nord.

Une seule cité minière est implantée dans le Fossé Pérou-Chili, la ville d'Égéa.

CARNÉGIE

Latitude : 2° sud

Population : 890 000

Longitude : 78° ouest

Population féconde : 18%

Profondeur : -260 à -890 m

Population mutante : 26%

État général : Bon

Niveau sismique : 1

Productions principales : Argent, hydro-agriculture, industrie spatiale, or, pêche, pétrole

Troupes et sécurité : Légion, divers groupes mercenaires, garnison de 75 000 individus, stations de défense, 4^{ème}, 5^{ème}, 7^{ème} et 22^{ème} escadres de la Ligue.

Type de communauté : Multiple complexes

PRÉSENTATION

Carnégie est la ville telle que l'imaginent les responsables de la Ligue. Plus spacieuse que les autres cités, plus moderne, ne connaissant presque pas la misère et surtout très sûre. La forte présence militaire peut expliquer ce dernier point.

Ce qui peut paraître étonnant, c'est cette absence presque totale de nécessiteux. Comme cela se fait beaucoup dans certaines villes, ces derniers ne sont pas refoulés dans de sombres souterrains inaccessibles, pour les dissimuler à la vue de tous. Il y en a tout simplement très peu. Comment cela se peut-il ?

En fait, à Carnégie, pour être un exclu « vivant » il faut vraiment le vouloir du plus profond de son cœur. Les autorités veillent à tout et si cela ne suffit pas on laisse certains laboratoires se charger des cas désespérés (officieusement, bien entendu). Dans un premier temps, toute personne perdant son emploi pour une raison ou une autre (accident, limite d'âge, etc.) est immédiatement prise en charge par les services du Directoire local qui cherchent à occuper l'individu par une tâche ou une autre. Cela est efficace dans 70% des cas. Si le Directoire ne trouve aucune activité, l'individu est confié aux recruteurs des entreprises. Si eux non plus ne trouvent aucune solution, le sans emploi est livré à l'armée qui sait toujours quoi faire de ces recrues (mission en surface ou dans les souterrains, par exemple).

Quant aux mendiants, criminels et désespérés qui échapperaient aux mailles du filet, les laboratoires d'expérimentation organisent fréquemment des « battues » dans les coins les plus inaccessibles de la ville ou offrent de fortes récompenses à ceux qui capturent des « irréductibles » exclus. Car, le fait est que certains préfèrent rester dans les bas-fonds des cités. Ils refusent de se plier aux règles strictes de la ville.

Carnégie est la cité la plus spacieuse (sans compter Horn, qui est un cas à part) de la Ligue et surtout la mieux agencée. De grands espaces de détente sont aménagés, et on ne cesse de construire de nouvelles stations pour loger la population. On a fait appel à des constructeurs hégémoniens pour ériger des petits dômes de loisirs et notamment le premier cirque aquatique permanent de la Ligue, un grand dôme de toute beauté. Ce cirque accueille les artistes de la République du Corail et quelques troupes d'amateurs de la Ligue.

La sécurité en ville est draconienne. Elle est assurée conjointement par les services de police et par l'armée.

Quant aux organisations criminelles, elles sont extrêmement discrètes. La contrebande et le marché noir existent mais sont organisés dans les hautes sphères et surtout par le tout-puissant Groupement des marchands d'or et d'argent.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : La ville de Carnégie est envahie de proteus, d'agents de la République du Corail et de clones asservis au corail. Le chef de la sécurité est lui-même un proteus, ce qui facilite grandement les choses.

DESCRIPTIF

Il n'y a pas vraiment de secteurs distincts à Carnégie. Docks, zones marchandes, habitations et garnisons sont mélangés. La ville tentaculaire s'étend du Fossé Pérou-Chili, où est construite une magnifique ville-paroi, jusqu'à la côte-ouest d'Amérique du Sud, 27 milles nautiques plus loin, où se trouve l'immense chantier du tunnel reliant la Ligue à l'Hégémonie. Carnégie n'est pas une ville dense où tous les modules des stations sont serrés les uns contre les autres. Des centaines de petites stations, parfois séparées de plusieurs milles nautiques, s'étalent entre les deux extrémités de la cité. Certaines sont reliées par des tunnels, d'autres pas. Toutes les stations ne comptent pas plus de 2 ou 3 niveaux au-dessus du sol marin et tous les secteurs souterrains (généralement 3 à 5 niveaux) sont consacrés exclusivement aux machineries.

Les plus riches et les plus influents vivent dans la ville-paroi, chef-d'œuvre architectural construit au sommet du Fossé Pérou-Chili, à -320 mètres, et qui s'enfonce le long de la paroi abyssale jusqu'à une profondeur de -890 mètres. C'est le complexe le plus spacieux et le mieux décoré de la ville avec ses superbes baies vitrées donnant sur les profondeurs de la fosse et les champs de coraux du nord.

On trouve des installations neuves un peu partout et de nouvelles stations sont en construction dans tous les secteurs de la ville. La plupart sont financées par des hégémoniens, des coralliens, des entreprises de la Ligue et quelques riches particuliers.

À l'est, à une profondeur de -260 mètres, le long de la côte on trouve l'énorme chantier du tunnel devant, à terme, relier Carnégie à la ville hégémonienne de Columbia. De plus, tout un complexe souterrain permet de communiquer avec la surface que cela soit pour les opérations militaires ou l'exploitation des mines. Les troupes souterraines sont également cantonnées près du tunnel.

Près de la ville-paroi et non loin des champs de coraux, les visiteurs peuvent découvrir le grand cirque sous-marin. Ce dôme, illuminé par des centaines de projecteurs, a été conçu pour accueillir une nouvelle forme de loisir venue de la République du Corail : le cirque. On peut donc assister, sous le dôme, à des spectacles divers et variés, allant du combat de gladiateurs à de magnifiques concerts, en passant par d'étonnants ballets aquatiques avec hommes, hybrides et créatures sous-marines.

Les champs de coraux s'étendent au nord et au sud-ouest de la ville sur des plateaux n'excédant pas une profondeur de 100 mètres. Ce sont les seuls du territoire et les meilleures zones d'élevage et de pêche de la Ligue. Les escaliers impériaux y sont très nombreux et c'est toujours un spectacle magnifique de les voir nager au-dessus de ces étendues nacrées.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

LES EXCLUS

Même si l'exclusion n'est pas tolérée sur Carnégie, certains réussissent à échapper aux reconversions ou aux traques des laboratoires. Ces individus, pour la plupart des mutants, vivent dans les complexes de machineries s'étendant sous la ville. Ils se cachent et vivent de petits larcins. Les parias de Carnégie sont appelés les « Invisibles » car, pour survivre, ils doivent se montrer particulièrement discrets. Ils connaissent les labyrinthes des machines sur le bout des doigts. Ils ont maîtrisé à la perfection l'art de la dissimulation, du vol et de la discrétion. D'aucuns racontent même que certains services secrets paieraient une fortune pour rencontrer Calal, le légendaire fugitif de Carnégie, dont la maîtrise de ces talents est telle qu'il saurait être aussi discret que les fameux Silencieux des Patriarches.

UNION CORALLIENNE

Rassemblant les immigrants coralliens, très nombreux dans la région, cette Union a pour but de constituer un groupe de pression suffisamment puissant pour influencer sur les décisions concernant la région. L'objectif est largement atteint, un quart du Directoire étant constitué de membres de cette Union. Saana Seyendova, la présidente du groupe, est une corallienne typique, particulièrement courtisée par les politiques et les chefs d'entreprise locaux. Il faut dire que la plupart des coralliens sont de riches exploitants et que leur influence à Carnégie est grande.

UNION DES PÊCHEURS

Nouvellement créée, l'Union des pêcheurs est un puissant groupe de pression dans la ville mais son influence nationale est pratiquement nulle. Son fondateur, Virul Sax, est un ancien habitant d'Équinoxe. Il a sciemment choisi le terme « union » en opposition aux « groupements » de la Ligue qu'il considère comme totalement corrompus et inféodés à des intérêts supérieurs. Ce n'est bien évidemment pas du goût des responsables des Groupements locaux qui considèrent les pêcheurs comme des provocateurs.

LA PREMIÈRE DIRECTRICE

Laenor Sangar, âgée de 44 ans, est l'une des épouses du gouverneur de la province. C'est une personne particulièrement attachée à Carnégie, sa ville natale. Elle est prête à tout pour en faire une des plus belles cités du fond des mers même à fermer les yeux sur certaines pratiques comme la chasse aux exclus.

PROTEUS

Bien que les autorités fassent tout pour le cacher, les proteus ont toujours posé un sérieux problème à Carnégie. Autant ces créatures fuient certaines provinces de la Ligue, autant elles sont attirées par d'autres. C'est dans cette ville que l'on a découvert les premiers réseaux organisés de proteus. À une certaine époque, il ne se passait pas une semaine sans qu'un incident lié à ces monstres ne soit signalé. Fort heureusement, depuis quelques mois, la situation semble s'arranger nettement et de moins en moins de ces choses sont signalées.

SECKNAR DECK

Chef des services de sécurité de la ville, Secknar est un individu respecté par beaucoup même si certains mécontents lui reprochent sa politique inflexible vis-à-vis des exclus. Il tient à ce que sa ville reste un exemple pour tous et il est vrai qu'il est capable d'employer n'importe quelle méthode pour y arriver. Il a longtemps été le champion de la croisade anti-proteus mais depuis peu, il tient à rassurer la population en annonçant haut et fort que le problème est presque résolu. On dit de Secknar que c'est un individu franc et honnête.

ENDROITS NOTABLES

Le bar du cirque : Il est situé dans l'anneau de modules entourant le dôme du cirque. C'est un établissement très réputé dont les tarifs sont exorbitants. Sa clientèle est constituée des nantis de la ville. Cergy Tyrel, le patron, propose à ses clients toutes sortes de distractions allant de la prostitution aux cuves d'hyper-respiration. On dit aussi que dans les sous-sols de cet établissement, la clientèle aurait la possibilité de se livrer à des plaisirs un peu moins avouables sur de pauvres malheureux, des parias achetés à prix d'or aux autorités.

Le bar le Tyran : Ce bar est situé dans le secteur marchand surplombant la ville-paroi de Carnégie. Son patron, Dylus Tren, est soupçonné par les autorités d'être à la tête d'un mouvement de rebelles luttant contre les autorités et surtout contre les mesures extrêmes utilisées contre les exclus. On susurre aussi que c'est un trafiquant. Son bar est fréquenté par les marins et les marchands du secteur. Dylus est particulièrement apprécié par la population, c'est sans doute pour cela qu'il n'a pas encore été arrêté.

Le Cirque : On peut atteindre le grand dôme du cirque par une vingtaine de tunnels sous-marins ou en accostant à l'un des quatre docks privés situés à chaque point cardinal. Le dôme est entouré d'un anneau de petits modules dans lesquels on trouve des bars, des salles de loisirs et des cantines. Le cirque lui-même se compose d'une arène qui peut accueillir un gigantesque caisson inondable pour tous les spectacles aquatiques et de six niveaux souterrains dans lesquels sont stockés les accessoires et le matériel nécessaire. Les artistes, le personnel de maintenance, les services de secours et de sécurité sont également installés sous le dôme. Le directeur du cirque est un certain Cadsel Firma, un proche de la Première Directrice et de l'Union Corallienne.

Entreprises : La grande ville de Carnégie abrite le siège social de la société Cadoul et une importante filiale de Cliastro. De plus en plus d'entreprises importantes songent à s'implanter dans cette ville, notamment des firmes de la République du Corail. La plupart des bureaux de ces sociétés sont installés dans la ville-paroi.

Les machineries : Sous la ville de Carnégie, les vastes réseaux souterrains communiquent presque tous entre eux. Ils forment un véritable labyrinthe dans lequel il est assez facile de se cacher, si on connaît bien les lieux, ou de se perdre dans le cas contraire. Les services d'entretien de la ville et les Invisibles se partagent ce dédale métallique. On y trouve aussi quelques bestioles nuisibles comme des rats-lynx ou des parasites.

PROVINCE DE CHILOE

La province de Chiloe compte 45 communautés dont 18 villes minières, toutes situées dans ou aux alentours du Fossé Pérou-Chili. Certaines sont même établies à -7 000 mètres, au plus profond de la fosse. Leurs principales activités sont l'exploitation des mines mais aussi des installations en surface. La région ne compte aucun champ important d'hydro-agriculture, et elle est donc totalement dépendante des livraisons de nourriture. La population, dans sa grande majorité, adhère au Culte du Trident.

L'activité sismique n'est sensible qu'aux alentours du Fossé Pérou-Chili, le reste de la région étant assez calme. Il n'existe aucun mouvement indépendantiste majeur. Le Soleil Noir n'y est presque pas implanté.

CHILOE

Latitude : 36° sud
Longitude : 75° ouest
Profondeur : -286 m
État général : Moyen
Niveau sismique : 6

Productions principales : Armement, armures, cuivre, cylast, drones, énergie, matériel médical, mélanges, modules de station, or, pétrole, véhicules civils, vitre moléculaire

Troupes et sécurité : Garnison de 50 000 individus, plusieurs groupes mercenaires dont Silo. Tourelles et stations de défense, 18^{ème} et 29^{ème} escadres de la Ligue.

Type de communauté : Complexes

PRÉSENTATION

Chiloe est une importante ville industrielle établie à faible profondeur. Elle exploite des mines et l'énergie tirée des puits de magma, au fond du Fossé. Elle compte aussi un grand nombre d'entreprises de traitement des métaux ou de construction de véhicules. C'est également à Chiloe, dans la zone militaire, que sont produits la plupart des gaz de combat.

Les conditions de vie, sans être les pires du territoire, n'en sont pas moins assez spartiates. Tout est étroit, le travail est dur et les monstres nombreux. En effet, étant proche des côtes, Chiloe est constamment en butte aux créatures amphibies et aux monstres marins qui

pullulent dans cette région. De plus, les tremblements de terre et les glissements de terrain sont fréquents et menacent continuellement la plupart des installations. Depuis des années, il a été décidé de déplacer Chiloe de l'autre côté du Fossé Pérou-Chili. Mais les travaux sont lents et le chantier de New Chiloe n'en est qu'à ses débuts.

La population mutante de la ville est anormalement élevée. Malgré toutes les études effectuées sur la population par les laboratoires de recherche, aucune raison particulière n'a été mise en lumière. Cependant, il semblerait que les chercheurs s'intéressent de plus en plus aux mines de cylast exploitées à plus de 7 000 mètres et surtout aux effets que peut avoir sur la population une forte concentration de ce minéral.

Les exclus et les mendiants sont nombreux, comme dans presque toutes les villes de la Ligue. Cependant, sur les conseils de Lapidus Verdermer, le Directoire Civil de la ville, présidé par Sania Stefano, a entamé un ambitieux programme de reconversion des exclus en les affectant à certaines tâches utiles à la communauté. Le Directoire Civil espère bien éradiquer le plus possible d'organisations criminelles en les privant de leur gagne-pain préféré : l'exploitation de la misère.

DESRIPTIF

Chiloe est une ville très étendue composée d'une kyrielle de petites stations s'étalant sur des milles nautiques. Il est facile de s'y perdre et de passer d'une zone d'habitation à un complexe industriel en prenant le mauvais tunnel d'accès. Les installations sont assez sinistres et toujours en réfection à cause des tremblements de terre. Régulièrement, des modules entiers sont fermés pour être totalement refaits.

Les stations sont assez basses, elles ont rarement plus de deux niveaux au-dessus du sol marin et plus d'un niveau souterrain. Bien qu'habitations, secteur industriel et secteurs marchands soient le plus souvent mélangés, on peut tout de même diviser la ville en différentes zones. Il n'y a pas à proprement parler de secteur d'habitations, ces dernières étant réparties entre les différentes zones décrites ci-dessous.

Le complexe central abrite le siège du Directoire, les tours de régulation du trafic, les demeures des individus les plus aisés, les maternités, les Instituts Éducatifs et les centres de surveillance de l'activité sismique. C'est la station la plus grande, elle compte 5 niveaux au-dessus du sol marin et 4 niveaux souterrains. De cette base centrale partent, en étoile, de très grands tunnels rejoignant les autres secteurs de la ville, même les plus éloignés, comme ceux situés à plusieurs milles nautiques, au pied des falaises d'Amérique du Sud. Les tunnels de communication avec Léis et Cruz débouchent également ici.

Le secteur industriel s'étend au nord, dans un périmètre de plusieurs milles nautiques. On y trouve de nombreux hangars de stockage, des chaînes de construction de véhicules ou de transformation des minerais. La plupart des ouvriers sont logés sur place. Mendiants ou exclus sont systématiquement refoulés par les milices des grandes entreprises.

Le secteur commercial et les docks se déploient à l'ouest du complexe central. On y trouve la plupart des bars, hôtels, cantines et stations de loisirs de la cité. C'est aussi dans ces secteurs que se massent les milliers d'exclus, généralement dans les niveaux souterrains. Le Directoire cherchant à lutter efficacement contre le crime, la sécurité y est assez stricte.

Les stations de stockage et de traitement des minerais sont les plus éloignées de la ville, au sud. Ce sont de grandes structures métalliques d'une laideur sans pareille. Plusieurs tunnels relient ces stations à de vastes entrepôts creusés dans les falaises d'Amérique du Sud où sont acheminées les productions de la surface.

Le secteur militaire est composé de plusieurs stations de défense réparties tout autour de la ville. Les soldats sont généralement logés dans les stations mais beaucoup préfèrent venir habiter dans le secteur commercial quand ils ne sont pas de garde.

Le complexe des opérations terrestres et souterraines est situé à l'est, enfoui dans les falaises d'Amérique du Sud. C'est là que sont organisées les expéditions à la surface et les opérations contre les foreurs. Les soldats surveillent également les entrepôts installés un peu plus au nord, où sont stockés les productions de la surface. Tous les employés civils qui travaillent à la surface vivent dans ce complexe.

Le complexe minier est construit très loin de la ville, à l'ouest, juste au bord du Fossé Pérou-Chili. Il est composé de quelques entrepôts, d'une zone commerciale et d'un poste de sécurité. C'est ici que la plupart des mineurs viennent se ravitailler, se détendre un peu ou négocier leurs contrats.

Les ruines de la première ville de Chiloe (déplacée au 4^{ème} siècle) se dressent à plusieurs milles nautiques au nord-est, le long des falaises de l'Amérique du Sud. Elles abritent une terrifiante faune de prédateurs mais aussi quelques groupes de pillers de ruines.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

CULTE DU TRIDENT

Lisarc Tolomé est le responsable du Culte du Trident sur Chiloe. Il œuvre principalement pour les plus démunis et il est particulièrement inquiet de la prolifération des mutants. Il a déjà confié aux autorités qu'il soupçonnait certaines entreprises d'utiliser des produits de traitement des minerais engendrant des mutations chez les humains. Certains disent que le Culte du Trident disposerait d'une station secrète dans la région, où seraient entraînés des agents du Neptune, mais aussi d'un laboratoire spécialement consacré à la recherche sur les mutations.

GROUPEMENT DES MINEURS

Ce groupement est très influent dans toute la ville. Le responsable local, Popus Larson, est un ancien mineur qui se bat pour les petits exploitants. Malheureusement, il semble que son entourage ne soit pas animé d'un aussi noble idéal et que certains de ses proches le manipulent au profit d'organisations criminelles.

LIGUE ANTI-MUTANTE

C'est un certain William Folner qui a créé ce mouvement regroupant des humains « purs » qui ne supportent plus la présence de plus en plus importante des mutants sur Chiloe. Exigeant leur déportation et même leur élimination, ces extrémistes provoquent des troubles graves dans les zones marchandes de la ville. William Folner est un individu connu des services de sécurité. Agitateur professionnel ayant travaillé pour différentes grandes entreprises et groupes criminels, on le soupçonne donc de faire le jeu de commanditaires mystérieux dont les objectifs restent très obscurs.

MAKOMA

Makoma est le nom de la mystérieuse personne régnant sur une grande partie du marché noir et de la contrebande de Chiloe. D'ailleurs, personne ne sait vraiment s'il s'agit d'un individu. Les agents de Makoma sont très discrets pour ne pas trop attirer l'attention des autorités mais ce sont surtout de redoutables assassins qui n'hésitent pas à s'en prendre aux personnes les plus influentes quand celles-ci les gênent.

LES MUTANTS

Chiloe est véritablement envahie par les mutants. D'année en année, les naissances d'individus anormaux se multiplient sans compter ceux qui viennent au monde dans les bas-fonds. Cela a bien entendu attiré l'attention du Front Mutant qui cherche à les unir pour qu'ils forment un puissant groupe de pression sur Chiloe. Mais Nation Mutante et Ligue Mutante sont aussi intéressées par ce qui se passe dans la ville. Leurs agents sont donc infiltrés partout et tentent de rallier à leur cause le plus grand nombre de mutants. La situation est explosive, les partisans de chaque camp étant prêts à en découdre. Mais le pire vient de la Ligue anti-mutante qui prend de plus en plus d'importance en ville.

Profitant de cette situation confuse, un individu laisse les différentes factions se disputer tandis qu'il monte tranquillement sa propre organisation. On soupçonne le mystérieux Songaar d'être un mutant de la surface. C'est un criminel des plus redoutables qui verse dans le

trafic de marchandises humaines et dans le commerce de la drogue.

TYRUS DEN

Ce mineur se cache dans les bas-fonds depuis des mois. Ancien exploitant indépendant, il a, un beau jour, disparu de la circulation ainsi que tous ses employés. Tyrus est réapparu quelques années plus tard. Mais il n'était plus le même. Ombre parmi les ombres des bas-fonds de la ville, il apparaît et disparaît en laissant derrière lui des corps mutilés. Ceux qui le cherchent perdent sa trace rapidement. Les rares personnes l'ayant aperçu et ayant survécu pour le dire disent que son visage exprime une profonde souffrance, qu'il ne prononce jamais la moindre parole mais qu'il semble pourtant chercher à s'exprimer.

ENDROITS NOTABLES

Au Bon Minerais : Cette cantine du secteur minier est fréquentée presque exclusivement par des mineurs. Les prix y sont raisonnables et le patron, Joseph Calfon, propose d'autres distractions comme les services de prostitué(e)s, des cuves d'hyper-respiration, etc. Au Bon Minerais est entièrement financé par la firme Cliastro, ce qui n'est pas pour rassurer certains mineurs mais encore faut-il qu'ils soient au courant !

Bureau Provincial des Mines et Exploitations : Le Bureau se trouve en plein cœur de la zone marchande. Il est entouré d'hôtels, de bars et de salles de détente destinés plus particulièrement aux éleveurs. Le Bureau ne ferme jamais. Tout le secteur environnant est noir de monde et surveillé par les forces de sécurité. Des malandrins et des agents au service d'entreprises minières surveillent tout ce qui se passe aux alentours, espérant dénicher le gogo auquel ils pourront extorquer ses découvertes. Le Bureau est tenu par un individu d'une rigueur inflexible, Hugh Danvar. On le dit totalement incorruptible.

Le Décrassage : Ce bar se trouve dans le secteur marchand. Il est fréquenté par les militaires et les ouvriers de la ville. Son patron est un individu particulièrement intéressant. Ancien contrebandier, il sait beaucoup de choses sur beaucoup de monde et peut surtout vous mettre en contact avec n'importe qui pourvu que cela lui rapporte quelque chose.

Entreprises : Chiloe abrite les sièges sociaux des entreprises Cliastro, Dédale et Varan Tech. On y trouve aussi d'importantes filiales des entreprises Komodo Ind. et Lexus Tech. Toutes possèdent leurs propres milices privées qui se chargent de la sécurité des sites. Certaines, comme Varan et Komodo, bénéficient également du soutien de l'armée.

Le Sac Vide : Ce bar est situé dans le secteur minier de la ville. C'est un tout petit établissement fréquenté par les mineurs les plus pauvres de la région. Colt Denon, le propriétaire, est un ancien chasseur de primes qui travaillait pour les grandes entreprises jusqu'à ce qu'un exploitant indépendant lui sauve la vie. Aujourd'hui, il aide tous ceux qui en ont besoin et il les fait profiter de ses relations dans le milieu.

PROVINCE DE CRUZ

La province de Cruz est importante pour la Ligue pour les quelques exploitations d'hydro-culture et d'élevage aménagées dans la région des volcans. Mais ces mêmes volcans sont un danger permanent et menacent de se réveiller à tout moment. La province compte 23 communautés dont plus de la moitié sont établies dans un rayon de 40 milles nautiques autour des volcans.

Mis à part ce problème, la région est assez calme. On n'y recense aucun groupe indépendantiste majeur. Le Soleil Noir et le Culte de la Mort y sont totalement absents. Les seuls cultes qui s'y sont développés sont ceux du Trident et de la Natalité.

Les ressources minières de la région sont presque inexistantes. Malgré la mise en garde du Surveillant, plusieurs stations de drainage d'énergie sont installées sur les volcans pour exploiter le magma. Pour les spécialistes, cela ne fait qu'accroître le danger d'une éruption volcanique majeure.

CRUZ

Latitude : 31° sud
Longitude : 83° ouest
Profondeur : -456 m
État général : Moyen
Niveau sismique : 1

Population : 192 000
Population féconde : 11%
Population mutante : 29%

Productions principales : Acier, drones, élevage, fluide lourd, hydro-culture, laiton, mélanges, recherche, titane, véhicules de combat sous-marins, vitre moléculaire

Troupes et sécurité : Groupe mercenaire les Protecteurs, garnison de 18 000 hommes, stations de défense, flotte de protection de Cruz.

Type de communauté : Ville-paroi

PRÉSENTATION

La capitale de la province est une ville-paroi de moyenne importance construite sur un groupe de petites montagnes sous-marines. Jumelle d'Onerall, elle n'offre que peu d'espace à sa population. Tout y est gris et mal entretenu. Les niveaux de la cité sont bas de plafond et l'on a souvent l'impression de se retrouver dans une petite station et pas dans une ville.

C'est une agglomération industrielle dont les installations sont situées au pied des montagnes ou creusées dans les monts environnants. La plupart des habitants sont des éleveurs, des hydro-agriculteurs ou des ouvriers (en grande majorité) qui vivent dans d'étroites cabines ou dans des galeries de tubes.

La population mutante est assez importante et les exclus font partie du décor. Les organisations criminelles sont nombreuses et se livrent une guerre farouche pour le commerce de la drogue.

Le Premier Directeur est un certain Henri Levinsky, un individu totalement désabusé qui s'ennuie à mourir dans cette ville maussade. Il n'a jamais rien fait pour changer quoi que ce soit à la situation et se contente d'appliquer bêtement les directives du gouverneur et des grandes entreprises. On le dit largement soudoyé par Cortex pour qu'il ferme les yeux sur les activités troubles de la société.

DESSCRIPTIF

Cruz est une ville-paroi comptant une douzaine de niveaux « habitables » et entourée de complexes industriels. Aucune grande baie vitrée ne permet de contempler les merveilles de l'océan. Les espaces de détente sont rares et généralement trop petits pour permettre aux gens de s'isoler. Les coursives sont étroites et basses de plafond. Les murs disparaissent sous les conduites et les câbles et, dans certains endroits, au travers du sol grillagé, on peut même voir les autres niveaux.

Les docks de la ville sont tout naturellement construits sur la paroi de la montagne sous-marine mais, à part cela, il n'y a pas vraiment de secteurs définis dans la ville. Les bars, les habitations, les quartiers des soldats et les zones marchandes sont mélangés.

Du dernier niveau partent les tunnels sous-marins qui la relient à Chiloe et Onerall.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

AGENTS ÉTRANGERS

Cruz attire un grand nombre d'agents étrangers spécialisés dans l'espionnage industriel. Les services de sécurité sont donc beaucoup plus soupçonneux vis-à-vis des nouveaux venus que dans les autres villes de la Ligue. Souvent, les visiteurs sont accueillis à leur arrivée par des forces de police et soumis à un interrogatoire draconien.

LES FRÈRES DES ABYSSES

Cette organisation est bien implantée sur Cruz où elle embrigue de nombreux adeptes auprès des populations ouvrières. On la soupçonne d'être à l'origine de nombreux attentats dans les zones industrielles. Un certain Glifford Fadwick, patron du bar le Scalaire, serait un membre influent de l'organisation.

LYNX

Lynx est un des plus grands contrebandiers de la Ligue. Il vit sur Cruz mais personne ne connaît sa véritable identité. Il dirige une organisation qui se targue de pouvoir fournir n'importe quoi à n'importe qui. On dit qu'il a des contacts dans toutes les sphères de la société et notamment dans les services secrets de la Ligue. Certains vont même jusqu'à le soupçonner d'être Telkran Raljik ou tout du moins d'être lié au célèbre corsaire.

PROTEUS

D'après les autorités, les proteus seraient attirés par Cruz et bon nombre de ces créatures auraient été découvertes à des postes clés de la ville. Pourtant, il est bien rare que la population soit témoin de l'activité de ces êtres. L'ouvrier ou le marchand moyen vous dira que, sur Cruz, il n'y a pas plus de proteus que dans les autres villes du pays. Cela signifie que, soit les autorités exagèrent la situation pour une raison inconnue, soit les proteus sont effectivement très bien implantés en ville, au point de passer inaperçus, et surtout très bien organisés.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Cruz est un des objectifs majeurs des proteus, certainement parce que la région abrite une des principales bases militaires de la Ligue dans laquelle sont stockées des armes nucléaires. Base que les autorités ont commencé à démanteler à cause de la menace des volcans.

ENDROITS NOTABLES

Cortex : Une importante filiale de Cortex, dirigée par une certaine Simone Vélara, a ouvert ses portes à Cruz. Spécialisée dans la recherche génétique et pharmaceutique, cette filiale se livrera à des expérimentations sur la population ouvrière de la ville. Ses services de sécurité sont également soupçonnés d'enlever régulièrement des exclus pour alimenter les laboratoires de recherche.

Sectan : Cet établissement est spécialisé dans la prostitution et les loisirs quelque peu « déviants ». Dirigé par Karl Simons, il offre absolument toutes sortes de divertissements à des prix défiant toute concurrence. Certains de ces divertissements sont assez extrêmes mais les autorités ferment les yeux, certainement parce que Sectan est entièrement financé par Cortex.

Le Signe : Le Signe est connu pour être le repaire de l'organisation criminelle Opta. Son patron, Vigor Church, est un ancien ouvrier. Sa clientèle est principalement constituée d'employés des grandes compagnies industrielles.

PROVINCE INDÉPENDANTE D'HORN

Horn est une province très peu peuplée comptant 5 petites communautés civiles et de nombreuses stations militaires. Elle tire ses principales ressources des riches filons de Tri-terranium et de cylast ainsi que de ses champs d'hydro-culture et de ses stations thermiques. La population est très attachée à son autonomie et fera tout pour la conserver. Pour l'instant, la cohabitation entre le peuple de Horn et les nombreux soldats se passe particulièrement bien.

HORN

Latitude : 57° sud
Longitude : 69° ouest
Profondeur : -1159 m/-3000 m
État général : Moyen
Niveau sismique : 4
Productions principales : Cylast, énergie, hydro-culture, pétrole, tri-terranium
Troupes et sécurité : Milice de 700 individus, 400 soldats de la Ligue, tourelles de défense, 12^{ème} escadre de la Ligue
Type de communauté : Ville-paroi, 4 complexes

PRÉSENTATION

Horn est constituée d'une ville-paroi, construite par les hégémoniens lorsqu'ils régnaient sur cette région, et de stations un peu plus classiques situées à -3 000 mètres. La ville ne compte que 4 700 habitants permanents, alors qu'on pourrait y loger au moins 40 000 personnes. Cependant, comme de nombreux navires marchands transitent par le Cap Horn et que les soldats de la Ligue en permission s'y rendent souvent, on estime que la population moyenne de Horn est d'environ 20 000 personnes. Le conseil régle avec la plus grande rigueur l'afflux de nouveaux citoyens. Il est très difficile d'obtenir un titre de séjour permanent dans la cité.

DESRIPTIF

Ce qui frappe le plus quand on arrive sur Horn, c'est l'espace dont on dispose. Même dans le secteur des docks, les gens ne sont pas les uns sur les autres. La ville compte 6 niveaux, dont un, le dernier, est presque totalement désert. Il est situé juste au-dessus du complexe des machines de la ville. C'est le niveau le plus dangereux puisqu'il est peu surveillé par les forces de sécurité. Chaque niveau est constitué de 2 ou 3 étages. Les voyageurs de passage peuvent profiter d'un grand nombre d'hôtels, bars, établissements de loisirs, ateliers et espaces de détente.

L'espace vital alloué à chacun est quatre fois supérieur à la moyenne de la Ligue. On peut donc trouver sur Horn des logements de plus de 100 m². La ville-paroi, bénéficiant de la technologie hégémonienne, est dotée de vastes baies vitrées donnant sur l'océan.



<< CRAY DAVIS_

Les services de sécurité sont particulièrement efficaces et surveillent avec la plus grande attention tous les nouveaux venus. Un individu essayant de rester en ville sans en avoir reçu la permission sera vite rappelé à l'ordre ou expulsé.

On ne compte presque aucun exclu sur Horn et la population mutante y est assez faible. Les stations situées à -3 000 mètres se consacrent aux mines et des champs d'hydro-culture. Elles ne sont accessibles qu'à ceux qui y travaillent et aux convois de ravitaillement.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

CRAY DAVIS

Cray Davis est un pilote de remorqueur dont la spécialité est d'aller porter secours aux navires victimes des terribles conditions de navigation du cap Horn. C'est un individu modeste, aux nerfs d'acier, et certainement un des meilleurs pilotes de l'univers sous-marin.

OSCAR

Oscar est un personnage singulier qui vit dans le dernier niveau de la ville-paroi. C'est un des premiers habitants de Horn, qui a décidé de prendre sa retraite. On le dit riche mais il préfère hanter les bas-fonds qu'il considère comme son « chez lui ». Insaisissable, connaissant tout le secteur comme sa poche, il s'en est même pris à une patrouille de sécurité, exigeant que les gardes quittent ses « appartements ». Bien que le dernier niveau abrite souvent des canailles de la pire espèce qui se cachent des autorités, Oscar ne court, semble-t-il, pas grand risque.

RAY LOLLAR

Bricoleur de génie, Ray Lollar est un de ces techniciens dont la clientèle vient du bout du monde. Il a tellement de clients qu'il faut attendre généralement 1 an avant d'obtenir un rendez-vous. Il est à la tête des Ateliers Lollar, les plus prestigieux de la ville, qu'il gère avec ses deux sœurs et ses quatre frères.

SIAN DEVRIS

Individu tout à fait cordial, c'est le plus riche marchand de la ville. Il siège au conseil et on le dit particulièrement honnête. Quel que soit le produit que vous vouliez acheter, il y a de fortes chances pour qu'il soit vendu par un de ses nombreux employés. Certains mettent en doute sa parfaite intégrité et l'accusent d'être un agent hégémonien.

ENDROITS NOTABLES

Au Bon Cap : Ce bar est l'un des rares où l'on peut trouver des places assises dans la salle commune. Il couvre une surface de 250 m², ce qui est tout bonnement gigantesque pour ce genre d'établissement. Tenu par Myria la Blonde, femme de Stal Voris, un membre du conseil, le bar propose un grand choix de boissons venues du monde entier.

Cliniques : Il existe trois cliniques très prestigieuses sur Horn. Chacune d'elles propose des services médicaux de très bonne qualité et très peu chers. De plus, les naissances se multipliant en ville, leurs départements maternité sont extrêmement bien équipés. La clinique Sokarl est financée par la ville, celle de Setma par les marchands et celle d'Ivion par des investisseurs privés, dont Cortex.

Établissements Saturne : Les établissements Saturne, financés par le conseil, les marchands d'Horn et des investisseurs privés comme Staal et Éros, sont parmi les plus luxueux de la Ligue. On y trouve absolument n'importe quelle forme de distractions. L'établissement accueille aussi une école de formation pour les employés de Staal.

PROVINCE DE LÉIS

La petite province de Léis compte une dizaine de grandes communautés toutes établies à proximité du Fossé Pérou-Chili. L'ensemble de ces installations se consacre à l'exploitation des mines qui abondent dans la région.

On n'y trouve aucune exploitation hydro-agricole et les seules ressources alimentaires de la province viennent de la pêche. En conséquence cette région est dépendante des livraisons de nourriture.

Toute la zone est de la province est soumise à une intense activité sismique et à de fréquents glissements de terrain. Les salaires des ouvriers reflètent ce fait et sont plus élevés que dans les autres villes de la Ligue.

LÉIS

Latitude : 19° sud	Population : 880 000
Longitude : 73° ouest	Population féconde : 16%
Profondeur : -6 000 m	Population mutante : 28%
État général : Mauvais	
Niveau sismique : 8	
Productions principales : Cylast, tri-terranium, cuivre, étain, plomb, pétrole, aluminium, armures de plongée, fer, iridium, métaux moléculaires, nickel, recherche, véhicules civils, véhicules souterrains, véhicules terrestres, zinc	
Troupes et sécurité : Garnison de 180 000 individus, groupes mercenaires, tourelles et stations de défense, 15 ^{ème} escadre de la Ligue.	
Type de communauté : Ville-paroi	

PRÉSENTATION

Léis est une ville industrielle et minière construite sur le flanc de la paroi est du Fossé Pérou-Chili. Le fossé peut atteindre une profondeur de -9 000 mètres dans la région et se prolonge directement par les falaises à l'ouest de l'Amérique du sud, pour culminer à 3 500 mètres au-dessus des flots. Cette paroi vertigineuse de plus de 12 000 mètres est appelée la Falaise d'Olympe.

La ville est située à 6 000 mètres de profondeur. Elle est surplombée de gigantesques déflecteurs qui la protègent des rochers se détachant parfois de la paroi. La cité est construite dans la falaise et s'enfonce sur plusieurs kilomètres dans les profondeurs de la terre. En fait, un navire en approche ne voit d'elle que le complexe de contrôle du trafic à flanc de paroi, les docks d'accès et les plates-formes élévatrices assurant le va-et-vient avec le fond du Fossé où se trouvent quelques petites communautés minières et la plupart des mines.

La ville est reliée à Oneral et à Nazca par des tunnels souterrains. Ces tunnels partent d'une station de transit creusée dans la paroi ouest du Fossé, face à la ville. Des navettes régulières permettent de circuler entre les deux tunnels.

Léis est une gigantesque ruche constituée de 24 niveaux d'où partent des coursives étroites permettant de se rendre dans l'une ou l'autre des nombreuses usines souterraines de la ville ou dans un des gigantesques hangars reliés à des puits d'accès vers la surface.

La grande majorité de la population se compose de mineurs et d'ouvriers. Il n'y a pas énormément d'exclus puisqu'il y a toujours du travail, même pour ceux qui souffriraient d'infirmités. Le Directoire est formé d'industriels qui n'ont qu'un mot à la bouche : productivité. Léis est en effet une véritable manne économique pour la Ligue et les autorités aimeraient bien que cela ne change pas.

DESSCRIPTIF

Les 24 niveaux de la ville-paroi de Léis constituent la zone « habitable » de la ville. Chaque niveau occupe une superficie d'environ

1 km². On y trouve des logements, des bars, des docks, des entrepôts et les sièges sociaux de nombreuses sociétés de la Ligue. Les coursives sont étroites et basses de plafond mais débouchent de temps en temps sur de grands espaces beaucoup plus aérés où l'on peut se détendre dans des parcs artificiels, dans des bars ou des établissements de loisirs. Il n'y a pas à proprement parler de bas-fonds. Les machines permettant aux habitants de vivre normalement sont réparties entre les différents niveaux. Par contre, le niveau le plus bas est une zone militaire d'où sont coordonnées toutes les opérations contre les foreurs, nombreux dans la région.

À la périphérie de chaque niveau sont aménagées trois vastes salles de transit (une à l'est, une au nord et une au sud) d'où on peut avoir accès aux secteurs industriels grâce à des petits funiculaires automatiques. Ces secteurs industriels sont souvent à plusieurs kilomètres de la ville et ils sont toujours protégés par des installations militaires. En effet, les usines sont les cibles privilégiées des tribus de la région.

En surface, on trouve beaucoup d'usines automatisées mais aussi des mines de cuivre, de fer et d'étain exploitées par des civils. Toutes ces installations sont sous la protection de la 9^{ème} armée terrestre commandée par le Gouverneur des Terres Rouges.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

CALAD TILT

Ce tueur à gages est l'homme de main des grandes entreprises minières de la ville et, accessoirement, celui du chef de la sécurité. Entouré d'une bande de crapules ayant échappé à la justice on ne sait trop par quel miracle, son travail principal consiste à décourager les individus « gênants » qui voudraient remettre en cause les décisions des autorités de la ville en se plaignant auprès du Parlement Provincial, par exemple.

LES FÉLORMS

Plusieurs mines auraient récemment été attaquées par des créatures ressemblant aux félorms. Personne ne sait d'où elles viennent mais la protection des mines de la région a été renforcée.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Il n'y a aucun félorm dans cette région. Stewart Finsc profite en fait de la terreur que ces créatures inspirent pour faire fuir les petits exploitants. Les « félorms » ne sont que des plongeurs vêtus de grossiers costumes.

LES FOREURS

Plusieurs tribus de foreurs sont très actives dans la région et n'apprécient pas du tout l'implantation industrielle massive des humains dans les souterrains. En conséquence, elles mènent une véritable guerre aux habitants de Léis. Certains de leurs raids ont même touché des secteurs habitables. La 4^{ème} armée souterraine, dirigée par le Général Clark, est constamment engagée dans des opérations militaires. Les services de sécurité en ville sont renforcés par des escouades de soldats au cas où un groupe de foreurs parviendrait à atteindre encore une fois les zones habitées.

LINDRA DEVENTRIS

Riche propriétaire minière, cette jeune femme de 26 ans a hérité d'une petite compagnie indépendante créée par son père. C'est une farouche partisane des mineurs indépendants qu'elle aide de son mieux contre les autorités corrompues de la ville. Ses relations en haut lieu, et surtout dans l'armée, l'ont protégée jusqu'à aujourd'hui de ses adversaires. Elle possède trois exploitations minières indépendantes au fond du Fossé Pérou-Chili et plusieurs autres mines sur le reste du territoire. Elle est toujours accompagnée de ses deux gardes du corps, d'anciens agents d'élite des Gardes Rouges.

OSCAR BELLEVUE

Directeur du Bureau Provincial des Mines et Exploitations, ce personnage ne vaut pas mieux que Finsc, les deux hommes s'entendent d'ailleurs très bien. Physiquement et moralement, il est plus proche de la limace que de l'être humain. Il est toujours entouré de sa garde personnelle, des brutes de la pire espèce, pour se protéger d'éventuels mineurs rancuniers animés de projets de vengeance. On le dit également en cheville avec différentes organisations criminelles de la ville.

STEWART FINSC

C'est le chef de la sécurité de Léis et un individu des plus méprisables. Tout le monde sait qu'il n'a qu'une seule idée en tête : amasser le plus d'argent possible, quitte à dépouiller « légalement » les mineurs indépendants de leurs droits d'exploitation. Stewart est l'âme damnée des grandes sociétés d'extraction présentes dans la région. En décrétant certaines lois très particulières, il a réussi à éviter que, dans sa ville, un quelconque groupement ne vienne lui mettre des bâtons dans les roues. C'est un despote et un mégalomane. Malgré les nombreuses plaintes adressées en haut lieu, il ne semble pas que l'État compte prendre des mesures contre cet individu.

ENDROITS NOTABLES

Bar solaire : Le Bar Solaire a la particularité d'être installé dans un secteur proche de la surface, un vaste entrepôt relié à deux puits d'accès et à proximité d'une importante base militaire. Le bar bénéficie de la clientèle des ouvriers envoyés à la surface mais aussi de celle des soldats. Limus Grant, le propriétaire, est un homme heureux et prospère.

Entreprises : Léis abrite les sièges sociaux de nombreuses sociétés de la Ligue, comme Conquest ou Komodo, mais aussi d'importantes filiales d'autres compagnies, comme Cliastro, Dédale ou Lexus Tech. Les entreprises sont toutes-puissantes en ville puisque, sans elles, Léis ne serait rien d'autre qu'une petite communauté minière. Komodo est certainement la plus grande société de la cité avec ses énormes chaînes de montages de blindés.

Puits d'accès 629 : Ce puits est depuis quelques semaines aux mains de foreurs et a été partiellement détruit par les combats. L'armée a beaucoup de mal à le reprendre, car elle ne peut utiliser les foreuses de combat autour des puits. Pourtant, il est vital pour certaines sociétés exploitant les mines en surface.

Station minière Alpha : Située au pied de la falaise du Fossé Pérou-Chili, juste sous Léis, c'est dans cette station qu'arrivent les immenses plates-formes venant de la cité. On y trouve principalement des centres de stockage, des bars, des petits commerces permettant aux mineurs de se ravitailler et des centres de loisir. Tous les exploitants de la région peuvent s'y réfugier en cas de problème et faire appel aux soldats stationnés ici pour protéger les mines. Le chef de la sécurité est le lieutenant Osvrack qui ne s'entend pas du tout avec Finsc. Fort heureusement, il dépend de l'armée et pas des autorités civiles.

PROVINCE DE MORNINGTON

Presque toute la région de la Plaine Abyssale de Mornington est à - 4 200 mètres de profondeur. La seule exception est sa capitale, Mornington, bâtie sur un relief situé à - 2 500 mètres, le plateau de Mornington. La Province compte une quinzaine de communautés et une dizaine de petites villes minières construites dans le Fossé Pérou-Chili. C'est certainement la moins peuplée de la Ligue mais le gouverneur entend bien remédier à cela.

Les principales exploitations minières sont établies au nord de la province (mines de tri-terranium) et à l'est, dans le Fossé Pérou-Chili (mines de cylast et de tri-terranium). Il n'existe presque aucune exploitation hydro-agricole et la pêche est assez limitée.

Le gouverneur de la région fait tout pour attirer sur son territoire les grandes entreprises nationales ou étrangères. Il a donc fait voter des textes susceptibles de séduire les grandes compagnies.

La moitié de la province, à l'ouest, est une zone d'intense activité sismique. C'est pourtant dans cette région que se trouvent les mines les plus intéressantes. Comme il est pratiquement impossible de construire des stations sur le sol océanique de ce secteur, certains exploitants envisagent de créer des stations minières fluctuantes. Personne ne sait comment ils comptent réaliser cet exploit technologique. Le reste du territoire est également soumis à des tremblements de terre réguliers mais pas aussi puissants.

MORNINGTON

Latitude : 56° sud

Population : 40 000

Longitude : 83° ouest

Population féconde : 15%

Profondeur : -2 500 m

Population mutante : 22%

État général : Moyen

Niveau sismique : 5

Productions principales : Cylast, tri-terranium, pêche, matériel informatique, tenues de plongée, mélanges, armement individuel.

Troupes et sécurité : Garnison de 6 000 individus, tourelles et stations de défense, 9^{ème} escadre de la Ligue.

Type de communauté : Assemblage de multiples stations

DESCRIPTIF

Mornington est une petite ville minière construite sur le Plateau de Mornington. Elle est constituée de différentes stations reliées entre elles par des tunnels sous-marins. Aucune de ces stations ne compte plus de deux niveaux au-dessus du sol marin et plus d'un niveau souterrain. La ville ressemble davantage à une gigantesque base qu'à une cité. Ses docks ne peuvent accueillir les navires d'un tonnage supérieure à 100 000 tonnes.

Il y a peu de nécessiteux et la population mutante est assez stable. Mornington est plutôt une ville calme, sans grandes organisations criminelles et peu de tensions sociales. Les gens n'y bénéficient pas de plus d'espace qu'ailleurs mais la vie y est plus tranquille. Les services de sécurité sont réduits au minimum et presque tous les agents ont un deuxième travail dans une entreprise car ils n'ont pas grand-chose à faire pour maintenir l'ordre.

Le Parlement Provincial et le Directoire de la ville sont installés dans la station centrale, la plus grande. On y discute beaucoup de la manière dont on pourrait donner un coup de fouet à l'activité commerciale et industrielle de la région.

Il y a peu de marchands et il est quelquefois assez difficile pour les mineurs de trouver rapidement le matériel dont ils ont besoin. Les bars sont également peu nombreux et les établissements de loisirs presque inexistantes.

Les troupes stationnées à Mornington se morfondent et il est de plus en plus question de transférer la 9^{ème} escadre dans la province de Horn.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

RAGNOR TASS

Ce vieux mineur indépendant exploite plusieurs mines de la région. C'est un personnage grognon mais très attachant mais, surtout, il a le nez fin pour dénicher les bons filons. Il emploie plusieurs dizaines d'ouvriers. Personne ne sait ce qu'il fait de l'argent qu'il amasse. Il vit en ville quand il n'est pas dans ses mines et ne dépense rien. Il est très pingre.

SANDOR STAR

C'est l'homme le plus influent de la ville, un riche industriel qui est tout à fait satisfait de la tranquillité de sa région. Il s'oppose donc à toute idée de nouvelles implantations industrielles. Sandror possède sa propre station, où il vit en compagnie de ses huit femmes et de douze de ses enfants majeurs. Son service de sécurité est sur les dents depuis que Sandror a échappé à une tentative d'assassinat. Tout le monde pense qu'il gêne les desseins de certains politiques qui ont décidé de régler le problème de manière radicale.

LE SOLEIL NOIR

Il y a plusieurs bases du Soleil Noir dans la région. Bien que ce ne soit pas officiel, tout le monde le sait. De nombreux membres de cette organisation vivent même en ville où ils sont d'une discrétion exemplaire. Cela a le don d'offusquer profondément le représentant du Culte du Trident, Titus Pinsky, qui proteste régulièrement auprès des autorités. Ces dernières semblent n'en avoir rien à faire. D'ailleurs, le chef régional du Soleil Noir, Natcha Seynar, se rend souvent en ville pour rencontrer les personnalités influentes de la province.

UGMAR LE CORNU

Ce mutant doté, comme son nom l'indique, d'une corne sur le front est un personnage très célèbre à Mornington. C'est un conteur sans pareil, qui apporte un peu de distraction à la population. Âgé de 78 ans, il est né ici et connaît la ville sur le bout du doigt.

ENDROITS NOTABLES

Deep Star : Mornington accueille le siège social de la société Deep Star qui s'est offert toute une station. Cette dernière est ouverte au public mais tout y est financé par la société. On y trouve des bars, quelques hôtels et les seuls établissements de loisir de la ville. Paul Vanguard, le directeur de Deep Star, y possède ses appartements.

Stalion : Ce bar est le plus grand de la ville. Sa clientèle est constituée de soldats et de mineurs. Dirigé par Donson le Malicieux, on peut y trouver presque toutes les boissons et quelques produits alimentaires. Donson est le représentant local du Groupement des Marchands.

PROVINCE DE NAZCA_

La province de Nazca, avec ses 78 communautés, est le cœur économique et politique de la Ligue Rouge. Terres cultivables, pêche abondante et mines débordant de richesses font de ce territoire le plus riche du pays. C'est également le plus peuplé avec presque 15 millions d'habitants pour l'ensemble des communautés.

Toute la région située à proximité du Fossé Pérou-Chili connaît une activité sismique moyenne. Aucun groupe indépendantiste important n'y sévit mais, par contre, on y trouve absolument tous les cultes et de nombreuses organisations criminelles.

NAZCA

Latitude : 16° sud
Longitude : 76° ouest
Profondeur : -2000 à -7600 m
Niveau sismique : 5
Etat général : Moyen

Population : 13 millions
Population féconde : 12%
Population mutante : 30%

Productions principales : Alimentation synthétique, armement individuel, armures de plongée, cylast, drones, élevages, fluide lourd, hydro-agriculture, matériel informatique et électronique, matériel médical, métaux moléculaires, modules et équipements de stations, plastitane, recherche, technologie spatiale, navires de transport, tri-terranium, véhicules de combat sous-marin, vitre moléculaire

Troupes et sécurité : Légion, différents groupes mercenaires, garnison de 500 000 hommes, tourelles et stations de défense, 6ème et 29ème escadres de la Ligue.

Type de communauté : Complexes et villes-parois

PRÉSENTATION

Nazca est, de loin, la plus grande ville de la Ligue. La cité, d'un diamètre de 30 kilomètres, s'étend à l'ouest du Fossé Pérou-Chili et plonge le long de la faille jusqu'à une profondeur de -7 600 mètres. Certaines installations sont encore opérationnelles sur l'ancien site de la ville qui se déploie jusqu'au pied des falaises d'Amérique du Sud.

Tous les secteurs de la ville sont reliés par des centaines de tunnels sous-marins ou souterrains dont certains sont équipés de petites navettes automatiques, de métros. On peut utiliser des véhicules dans les plus grands ou voyager dans des trains. La ville est reliée à Léis et Oneral par des tunnels souterrains.

NAZCA ▼ LA VILLE HAUTE

DESRIPTIF

La ville haute s'étend à l'ouest du Fossé Pérou-Chili. C'est une gigantesque cité constituée de stations pouvant compter jusqu'à 10 niveaux au-dessus du sol marin et jusqu'à 6 niveaux souterrains. Ces niveaux sont généralement spacieux et divisés en plusieurs étages. Environ 7 millions de personnes vivent dans la ville haute. C'est aussi dans ce secteur que l'on trouve le siège du gouvernement, le Palais du Premier Citoyen, les ministères, la plupart des ambassades, le Parlement et les bureaux de grandes sociétés de la Ligue.

Plusieurs tours de régulation du trafic maritime s'élèvent au-dessus des autres constructions. La ville est entourée de stations de défense et de bases militaires.

Secteur central : Composé des modules les plus vastes et les plus hauts, ce secteur est le cœur de la vie politique. Le Palais du Premier Citoyen, qui n'a de palais que le nom, domine une grande place circulaire. C'est une sorte d'immeuble de plusieurs étages qui abrite les appartements du chef de la Ligue, ceux de ses conseillers, les bureaux de ses services privés et dans les niveaux souterrains le centre de commandement stratégique.

Tout autour du Palais, on trouve les ministères, le Parlement et la caserne principale de la Garde Pourpre du premier Citoyen. C'est d'ailleurs la Garde qui assure la sécurité dans tout le périmètre. L'accès à cette immense station centrale est sévèrement contrôlé. On ne peut s'y rendre que par l'un des 12 tunnels de communication qui le relient au reste de la ville et qui sont gardés par d'importantes forces de sécurité. Les 4 docks situés en périphérie ne peuvent accueillir que des navires de moins de 10 000 tonnes et ayant reçu l'autorisation des services de sécurité.

Dans cette zone, on ne trouve aucun exclu ou mendiant et les établissements consacrés aux loisirs (bars, restaurants, etc.) sont tous très luxueux et hors de prix pour la plupart des gens. Les hôtels, de la même manière, sont généralement réservés aux plus riches. Le secteur central peut être entièrement isolé du reste de la ville en cas de problème.

Zone nord : La zone nord est principalement consacrée aux activités commerciales. On y trouve d'immenses docks, et des entrepôts de stockage. L'ensemble des stations abrite des hôtels, des marchés, des blocs d'habitations, des ateliers, des dizaines de bars, des établissements proposant toutes formes de loisirs. C'est également dans cette zone que se trouvent les sièges des principaux Groupements, des cultes et des grandes sociétés. C'est, bien entendu, le secteur le plus peuplé de la



Ville Haute et celui qui abrite le plus grand nombre d'exclus. Comme c'est souvent le cas dans ces immenses villes, plus on s'enfonce dans les niveaux, moins la sécurité des citoyens est assurée.

Zone Sud : La zone sud abrite les ambassades, les sièges des principaux partis politiques, les écoles et universités (militaires ou civiles), les grandes cliniques, les Instituts Éducatifs, les principaux bureaux de l'administration et les appartements des gens riches. Il y a également des bars, des hôtels, des restaurants, des arènes et des établissements de loisirs, mais ils sont tous très chers. À intervalles réguliers, de grands espaces de détente sont aménagés, dans lesquels on a créé des parcs artificiels. La sécurité y est draconienne sauf dans les niveaux souterrains des machineries où l'on trouve bon nombre de nécessaireux.

Zone Est : C'est le secteur industriel de la ville. On y trouve les plus grands docks de Nazca, les principaux ateliers, les chantiers navals et d'immenses entrepôts de stockage. Une partie de la population y vit en permanence, logée par les entreprises dans de grands dortoirs. Ce n'est pas un secteur où l'on se rend volontiers si on peut l'éviter, pourtant on peut tout de même y trouver certains établissements réputés qui sont généralement installés dans les secteurs souterrains. La sécurité y est assez laxiste sauf dans les zones de travail où les milices des entreprises surveillent de près les intérêts de leurs patrons.

Zone Ouest : Le secteur ouest est celui où il y a le plus d'espace et c'est certainement le plus agréable. Composé de petites stations n'ayant que 2 ou 3 niveaux, on s'y consacre avant tout à l'élevage et à l'hydro-agriculture. D'immenses champs s'étendent à perte de vue et, plus on s'éloigne vers l'ouest, plus les stations sont éloignées les unes des autres. La faune est également très variée et foisonnante. On peut y admirer les ballets des escaliers impériaux.

On y trouve quelques bars et établissements de loisirs appartenant tous aux propriétaires terriens plutôt aisés de ces stations. Ces endroits sont généralement réservés aux pêcheurs, hydro-agriculteurs et éleveurs. Les habitants de la zone ouest appréciant le calme de leurs stations, ceux qui viennent d'un autre secteur sont souvent mal vus.

Zone militaire : La zone militaire s'étend tout autour de la vil-

le. Seuls certains postes de sécurité sont reliés aux autres installations, les bases principales sont isolées. Tout navire en approche de Nazca est d'abord enregistré et suivi par les tours militaires avant d'être pris en charge par le service civil.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

ARISTIDE

Cet individu est un érudit particulièrement réputé dans la zone marchande de la Ville Haute. Il offre ses services à absolument n'importe qui, et sert le plus souvent de médiateur entre les autorités et les plus pauvres. Il connaît toute la Ville Haute de Nazca, et on s'adresse souvent à lui pour trouver un endroit où une personne de la ville. Il parle plusieurs langues couramment et certains affirment qu'il maîtriserait même l'Arkonien.

CANIS

Canis est une mystérieuse organisation qui propose aux plus riches des services semblables à ceux offerts par les Banques des Corps hégémoniques. D'après certaines rumeurs, elle serait financée par des boucaniers et disposerait de cliniques secrètes où ses patients seraient opérés. Tout renseignement sur cette organisation serait acheté à prix d'or par les autorités.

LO CRENDAL

Si vous avez besoin de vous procurer du matériel, adressez-vous à Lo Crendal et à son célèbre groupe de contrebandiers. Il est connu comme le loup blanc en ville. On le trouve le plus souvent dans les docks de Nazca, où il est protégé par le Groupement des Ouvriers et Dockers. C'est également un as du bricolage d'appareils sous-marins et un voleur émérite.

LE POING DE FER

Ce groupe d'extrémistes réclame l'extermination totale des mutants, une politique de natalité encore plus dure que celle de l'Hégémonie et un état autoritaire ne laissant aucune place à la liberté individuelle. Le mouvement politique dont ces illuminés sont issus a été interdit mais il s'est développé dans l'ombre et regroupe des gens issus de tous les milieux. Organisés en petites cellules terroristes, les agents du Poing de Fer organisent des massacres de mutants, enlèvent des femmes fécondes et préparent des attentats contre le pouvoir en place. Pour les autorités, ces fous furieux sont extrêmement dangereux et manipulés par des ennemis de la nation qui veulent la déstabiliser. Le chef des Poings de Fer serait un certain Maelstro, mais on ne sait rien de lui.

PROTEUS

Il est certain que plusieurs dizaines de proteus (au minimum) se sont infiltrés à Nazca. Plusieurs groupes organisés ont déjà été éradiqués par les services de sécurité mais, pour une de ces créatures détruite, il semble que dix autres apparaissent. Dans les bas-fonds, de nombreux témoignages font état de leur présence en groupes organisés. Le problème est tel que les autorités louent les services de mercenaires et d'aventuriers pour aller nettoyer les niveaux souterrains de Nazca.

REQUIEM

Requiem est le nom d'une agence procurant des gardes du corps. Créée par Alexandra Servos, une ancienne mercenaire, cette société est très réputée et adapte ses services aux moyens du client. Ainsi, les plus démunis peuvent faire appel à Requiem sans se ruiner, pour régler certains « petits problèmes ». Cette société est installée au cœur de la zone marchande.

RÉNAGOR

Rénagor est un des puissants seigneurs du marché noir. Il règne sur une grande partie des bas-fonds de la zone marchande. Son organisation contrôle plusieurs bars, des docks, des ateliers et des établissements de loisirs. Ses hommes se heurtent souvent aux services de sécurité et aux factions rivales. Rénagor est insaisissable. Son réseau d'espions l'informe de toutes les opérations policières prévues contre lui. On dit qu'il soudoierait un nombre impressionnant d'agents de sécurité et de fonctionnaires.

SENYA LOVACK

Directrice des cantines Lovack, Senya est soupçonnée d'être une trafiquante de denrées alimentaires. Certains l'accusent aussi de servir des plats pas très catholiques dans ses établissements. On a même été jusqu'à affirmer qu'elle utilisait de la chair humaine ! Bien entendu, les services de sécurité n'ont pas la moindre preuve qu'elle se livre à de telles horreurs. C'est une femme de 31 ans, belle et ambitieuse, qui n'a comme seul but que de devenir de plus en plus puissante.

TOBIAS WHALE

Ce célèbre pêcheur est à la tête d'un important élevage dans la zone ouest de la ville. Il possède aussi une petite flotte de navires de pêche. Il connaît toute la région de Nazca sur le bout de ses doigts. On peut louer ses services pour des parties de pêche ou tout simplement comme guide. Bien qu'il soit suffisamment aisé pour ne plus avoir à risquer sa vie en mer, Tobias aime trop la pêche pour rester chez lui. Il fréquente les bars de marins où les récits de ses exploits sont célèbres.

ENDROITS NOTABLES

Atelier Sanilis : Cet atelier est réputé dans tout le pays. Situé dans la zone industrielle de Nazca, il est tenu par Yvon Senak que l'on dit proche de la Confrérie des Araignées. Senak est spécialisé dans les armures de plongée.

Cortex : La société Cortex est implantée en pleine zone marchande de Nazca. Elle y possède des cliniques privées et des laboratoires de recherche. On dit aussi qu'elle finance plusieurs établissements de loisirs, des bars, des cantines et des instituts sanitaires. Cortex a plutôt bonne réputation à Nazca, ses groupes sanitaires intervenant souvent dans les bas-fonds pour aider les plus démunis.

Dépôts alimentaires : Plusieurs dépôts alimentaires sont entreposés dans différentes zones de la ville. Ils sont gardés comme de véritables forteresses et servent de réserve d'urgence en cas de pénurie. Les stocks sont régulièrement réapprovisionnés et toutes les denrées périssables sont distribuées aux cantines publiques quand elles atteignent la date limite de consommation.

Le Trident : Pendant de nombreuses années, la clientèle de ce bar se demandait si son nom s'inspirait du Culte du Trident ou des chasseurs de combat du Soleil Noir. En fait, cela n'a rien à voir. Son propriétaire, Marcus, adore cette arme qu'il manie à la perfection. C'est même un maître reconnu dans le combat au trident. Malheureusement, à une époque moderne, cela n'intéresse plus grand monde, sauf peut-être quelques marginaux. En attendant, l'établissement, situé dans le secteur commercial, attire à la fois les prêtres du Trident qui pensent que ce nom est un hommage à leur culte et les membres du Soleil Noir qui pensent que cela fait référence à leur appareil de combat. Marcus laisse planer le doute et s'amuse de la situation, les représentants des deux camps étant souvent surpris de se retrouver dans le même établissement quand ils découvrent à qui ils ont affaire.

NAZCA ▼ LES VILLES-PAROIS

DESRIPTIF

Les villes-parois plongent sur plus de 5 000 mètres le long de la paroi ouest du Fossé Pérou-Chili. Une population d'environ 5 millions d'individus vit dans les 12 villes-parois qui comptent toutes une dizaine de niveaux. Les secteurs les plus bas sont régulièrement attaqués par les clans foreurs de la région.

La première est située juste en dessous du complexe industriel de la Ville Haute. C'est avant tout une grande zone commerciale et de stockage. On y recense une importante population ouvrière. Le marché noir y est particulièrement actif. De grands docks aménagés sur la paroi peuvent accueillir des navires de plus de 100 000 tonnes qui y déchargent leurs marchandises.

La seconde ville-paroi a été bâtie à 1 000 mètres sous la première. On y accède soit en navire, soit en empruntant des puits d'accès menant à la première ville-paroi ou à la Ville Haute. On y trouve surtout des blocs d'habitations, des bars et des établissements se consacrant aux loisirs sous toutes leurs formes.

Les autres villes sont des plus classiques. La plupart abritent des secteurs industriels, des bases militaires des armées souterraines et d'immenses complexes de machineries.

La dernière ville-paroi est située à -7 600 mètres et l'on peut y apercevoir les lueurs des premières villes minières, au fond du Fossé Pérou-Chili.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

GROUPEMENT DES OUVRIERS

Le puissant Groupement des ouvriers règne sur les deux premières cités et son influence est sensible dans toutes les villes-parois. Impossible de trouver du travail dans les docks et les entrepôts si on n'en fait pas partie. Ceux qui s'y sont essayé ont généralement été victimes d'accidents malheureux au cours desquels ils se sont cassé une jambe ou un bras. Arnem Devrus, le chef local du Groupement, est aussi soupçonné d'être derrière de nombreux trafics et d'avoir instauré une véritable mafia avec certains marchands.

LES MONSTRES SOUTERRAINS

Les quatre dernières villes-parois possèdent de nombreuses installations industrielles souterraines. Elles sont donc en contact direct avec les habitants de ce dangereux univers. Les foreurs ne sont pas les seuls à poser un problème. D'étranges créatures issues des profondeurs de la terre réussissent parfois à pénétrer dans les secteurs humains. Et là, les services de sécurité ont parfois quelques surprises. Toutes ces choses, dont certaines font preuve d'une grande intelligence, n'ont pas pu être détruites. On pense que beaucoup ont réussi à accéder aux villes-parois les moins profondes et même à la Ville Haute.

LE NOUVEAU-NÉ DES BAS-FONDS

Dans la huitième ville, celle où l'on trouve la plus grande population d'exclus, serait né un enfant « miraculeux ». On prétend que sa mère est totalement stérile ! L'enfant serait vénéré par les désespérés et capable de prodiges. L'information intéresse les services de sécurité qui soupçonnent tout cela d'être encore le résultat d'une expérience génétique illégale. En effet, plusieurs laboratoires de recherche, dont un appartenant à Cortex, sont, comme par hasard, implantés dans le secteur. Quoi qu'il en soit, il est presque impossible d'approcher l'enfant ou la mère qui sont protégés par pratiquement toute la population de la ville.



<< SÉNOR DAG_

SÉNOR DAG

C'est un trafiquant de drogue notoire, dont l'organisation « arose » des milliers d'habitants des villes-parois. Son repaire serait situé quelque part dans la sixième ville. Señor Dag posséderait une entreprise de transport de marchandises qui lui permettrait de livrer son poison aux installations minières, au fond du Fossé. C'est un homme organisé qui ne laisse rien au hasard. Calculateur, dénué du moindre scrupule, il n'hésite pas à éliminer ceux qui veulent se dresser sur son chemin.

ENDROITS NOTABLES

Le Crius : Situé dans la 7^{ème} ville, c'est le plus grand établissement de loisirs de Nazca. Il occupe plusieurs étages et propose toutes les formes de loisirs connues, à des prix abordables. Les criminels, trafiquants, pirates et mercenaires de tous poils aiment s'y retrouver pour négocier des contrats. Alain Greff, le patron de l'établissement,

est lui-même à la tête d'un groupe de contrebandiers. Il ne tolère aucun désordre dans son établissement. Les videurs sont des masses de muscles, souvent des mutants, qui ne plaisaient pas.

Zones de guerre : Plusieurs secteurs périphériques des deux derniers niveaux sont interdits d'accès et occupés par l'armée, car ils sont trop proches des zones de guerre avec les foreurs. Fort heureusement, les autorités affirment que ces monstres ne sont pas parvenus au cœur de ces installations et que la fermeture de ces zones n'a qu'un seul but : protéger la population civile.

NAZCA ▼ LES STATIONS MINIÈRES

DESRIPTIF

Des dizaines de stations minières de toutes les tailles tapissent le fond du Fossé Pérou-Chili. La plus grande, Tinaca, est construite à -8 000 mètres, sous la dernière ville-paroi de Nazca et accueille près de 30 000 personnes. La plus petite abrite une vingtaine d'individus.

Tinaca est la base de ravitaillement de toutes ces installations qui appartiennent soit à des sociétés d'extraction, soit à des indépendants. On trouve aussi quelques bases militaires et des laboratoires de recherche maritime.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

DAEVON SPARK

Il règne sur Tinaca en tant que Premier Directeur de la ville. C'est un personnage autoritaire qui considère que Tinaca lui appartient. Il ne propose pas ses points de vue, il les impose. Ce n'est bien entendu pas du goût de tout le monde, que ce soit les indépendants ou les sociétés industrielles. Par exemple, il est interdit d'être armé dans la ville. Toutes les armes doivent être déposées dans les bureaux de la police. La sécurité est assurée par des mercenaires totalement dévoués à Daevon.

DECKER COLT

Chargé par le Premier Citoyen en personne d'enquêter sur ce qui se passe dans la ville de Tinaca, Decker Colt a le don de rendre fous tous ceux qu'il croise. Il ne fait aucun commentaire sur ce dont il est témoin, refuse tout « cadeau » et ne cesse de poser des questions. Il est, bien entendu, totalement intouchable. Personne ne sait combien de temps durera son enquête et quelle en sera la conclusion.

SANATA IMAEÏ

Fille de Daevon, Sanata est sa principale opposante. Elle dirige plusieurs exploitations minières de la région et ne se prive pas de faire scandale sur scandale à chacune de ses visites à Tinaca. Bien entendu, les services de sécurité ont reçu l'ordre formel de ne pas toucher à un seul cheveu de cette jeune femme. Daevon ne peut que déplorer l'attitude rebelle de sa fille. Mais cette dernière entraîne à sa suite de plus en plus de mécontents et la situation risque de devenir très vite explosive.

ENDROITS NOTABLES

Le Sac de Terre : Le sac de Terre est un bar de mineurs, un des seuls qui résiste à la concurrence des établissements « soutenus » par le Premier Directeur de Tinaca. Son patron, Gus le Fléau, est un ancien érudit spécialiste en droit civil, reconverti dans les mines puis dans le métier de barman. C'est un solide gaillard qui conseille la plupart des indépendants à propos de leurs droits. Sa vie ayant été menacée à maintes reprises, il est protégé par des agents des services de sécurité officiels et bénéficie également de la protection des gros bras du Groupement des Mineurs.

Station-cabaret : Cette station appartient à la firme industrielle Chlastro. Elle est entièrement consacrée aux loisirs sous toutes

leurs formes. Dirigée par Naya Sandoval, elle attire la grande majorité des travailleurs du fond des mers en faisant beaucoup de tort aux établissements plus petits. Le service de sécurité, constitué de la milice privée de Cliastro, est redoutable.

Le Tinaca : Ce bar appartient à Daemon. Il est installé dans la ville de Tinaca et offre à sa clientèle un grand choix de boissons venues des quatre coins du monde. On peut aussi y manger et s'y détendre en assistant à des spectacles variés donnés dans les sous-sols.

Comptoir de Tinaca : Financé par le Groupement des Marchands, le Grand Comptoir de Tinaca permet aux mineurs de faire le plein de provisions. Armes, rations, combinaisons, etc., on y trouve de tout et ce qui n'y est pas peut être commandé à la Ville haute dans un délai raisonnable. L'établissement est tenu par Hugh Vormar, un petit bonhomme débonnaire mais très intelligent et véritablement doué pour le commerce.

Atelier indépendant de Caeron : Spécialisé dans le dépannage du matériel de forage, cet atelier est particulièrement réputé. Dirigé par Yvaon Caeron, un ancien mineur ayant perdu l'usage de ses jambes, l'atelier est prospère. Il est implanté dans une petite ville minière, Ranéa, à quelques milles nautiques de Tinaca.

NAZCA ▼ LES ANCIENNES INSTALLATIONS ET LE SECTEUR SOUTERRAIN

DESRIPTIF

Sur le versant est du Fossé Pérou-Chili s'étendent les anciennes installations de la ville de Nazca avant qu'elle ne soit déplacée. Elles s'étendent de la côte d'Amérique du Sud jusqu'à la faille où se trouvent encore les vestiges de la première ville-paroi de la Ligue. Ce qui reste de la ville est en ruine, à part certains secteurs industriels encore en activité et surtout le complexe souterrain qui est utilisé par l'armée et par les entreprises exploitant des mines en surface. C'est dans cette région que se livrent les plus durs combats contre les foreurs. Les 5^{ème} et 7^{ème} armées souterraines sont chargées d'enlever le fléau.

Les ruines abritent de nombreuses créatures sous-marines et servent de repaire à des groupes de contrebandiers et de pillards. Les ruines de la ville-paroi grouillent de prédateurs et certains disent qu'elles abriteraient une créature tentaculaire monstrueuse.

PROVINCE D'ONERAL

Oneral est une importante province minière qui bénéficie également de plusieurs espaces cultivables et d'importants élevages. Malheureusement pour ses habitants, la plus grande partie des entreprises implantées dans cette région ne réinvestissent que très peu les revenus de ces exploitations dans la province. Les stations sont donc vétustes et la population est délaissée. C'est une situation que ne comprend pas le Gouverneur Rugger Krone qui s'en insurge. Les grandes entreprises ne maintiennent que leurs usines lourdes et y concentrent leurs silos de stockage de déchets. La plupart de celles qui avaient ouvert leurs sièges sociaux à Oneral, ont transféré leurs bureaux à Nazca ou à Carnégie.

En conséquence, la population de la province se réduit comme une peau de chagrin. Sur les 43 communautés que comptait la Province il y a encore 10 ans, il n'en reste qu'une vingtaine. Les exclus sont plus nombreux que dans toutes les autres provinces, le travail se faisant de plus en plus rare.

Les principales mines de la région sont situées aux alentours d'Oneral et dans le Fossé Pérou-Chili, près de la ville de Clif.

ONERAL

Latitude : 24° sud

Longitude : 83° ouest

Profondeur : -856 m

État général : Mauvais à Désastreux

Niveau sismique : 2

Productions principales : Cuivre, cylast, fer, élevage, hydro-culture, métaux moléculaires, nickel, or, plastitane, recherche, tri-terranium, véhicules terrestres

Troupes et sécurité : Garnison de 4 000 individus, 1 station de défense, flotte de protection d'Oneral

Type de communauté : Ville-paroi

PRÉSENTATION

Oneral est une ville-paroi construite sur les flancs de ce qui était autrefois l'île San Félix. C'est une ville industrielle qui a perdu la moitié de sa population en vingt ans. Elle exploite des champs d'hydro-agriculture tout autour des montagnes sous-marines de San Félix et des mines enclavées dans des failles pouvant plonger jusqu'à -10 000 mètres. Ces failles sont étroites et rendent l'exploitation très difficile. C'est pour cette raison que de nombreuses grosses sociétés d'extraction préfèrent exploiter les gisements plus accessibles des autres provinces. De plus, il semblerait que de nombreux filons de la région commencent à s'épuiser.

La ville compte une dizaine de niveaux dans lesquels la population pourrait bénéficier de beaucoup d'espace vital si l'État finançait des travaux de rénovation. En effet, de nombreux secteurs sont tellement vétustes qu'ils ont été fermés au public. Les zones habitables sont sinistres, étroites et souvent mal éclairées.

Seul le Culte du Trident est encore présent dans la ville, pour tenter d'apporter un peu de réconfort aux derniers habitants. Il n'y a pas à proprement parler de syndicats du crime mais des petites organisations qui se livrent des guerres sans merci.

Quant à la natalité, elle est en chute libre. Plusieurs cliniques et Instituts Éducatifs ont déjà fermé leurs portes.

DESRIPTIF

La ville est constituée de 10 niveaux creusés dans les falaises de San Félix et compte une trentaine de petites stations minières disséminées au pied des montagnes sous-marines. Le seul niveau totalement vivable de la ville est le dernier. C'est ici que débouchent les tunnels de communication avec Cruz et Léis et que se concentre plus de 50% de la population. Plus on monte, plus les niveaux sont mal entretenus, le premier étant absolument inhabitable.

La population des marginaux se concentre dans les niveaux supérieurs où l'on trouve paradoxalement les « bas-fonds ». Le gouverneur s'entête à rester dans la ville au niveau 8, alors que le Parlement Provincial a depuis longtemps déménagé vers Clif qui est la seule ville encore très active. Il n'y a pas à proprement parler de Directoire, le gouverneur assumant seul les responsabilités de Premier Directeur.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : La situation est dramatique à Oneral. Presque tout le sous-sol de la région renferme des déchets toxiques. Plusieurs stations sont construites sur de véritables bombes qui menacent à tout moment d'exploser ou de contaminer la population. Le secteur interdit abrite une ancienne base souterraine de recherche sur les nouvelles formes d'énergie et sur l'antimatière. Ce vaste complexe dispose de plusieurs vieux réacteurs nucléaires. Après l'abandon du projet par certaines sociétés, les installations ont été pratiquement désertées. Les dernières équipes présentes sur les lieux rencontrent d'énormes problèmes avec leurs réacteurs et surtout avec une sorte de prototype antimatière qui avait toujours refusé de fonctionner jusqu'à aujourd'hui.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

GROUPES D'INTERVENTIONS SPÉCIAUX

Le Gouverneur ne dispose pas de beaucoup d'hommes pour assurer la sécurité en ville. Grâce à ses contacts dans l'armée, il a réussi à obtenir un groupe de commandos qui interviennent en cas de troubles graves. Ces commandos spéciaux, les Silacos, sont extrêmement bien entraînés et disposent d'un excellent matériel.

RUGVER KRONE - GOUVERNEUR

Rugver est atterré par ce qu'il a découvert à Oneral. Il ne comprend pas comment toute une ville a pu être délaissée de la sorte. Récemment, après plusieurs entretiens avec le Premier Citoyen, il a reçu carte blanche pour inverser la situation. Ses objectifs sont de nettoyer la région et de lui donner une nouvelle impulsion économique. Comment, il ne le sait pas encore, mais il se jure bien d'y arriver. Il mène une guerre sans merci à toutes les bandes de criminels qui pullulent dans sa ville et fait tout ce qu'il peut pour aider les plus défavorisés. Il est véritablement vénéré par une grande partie de la population.

SANDRA BULL

Cet expert du service de géologie a été engagée par le Gouverneur pour étudier la région et comprendre pourquoi les grandes sociétés la considèrent comme condamnée. Elle a aussi pour tâche de déterminer ce qui peut être encore exploité dans la région et susceptible de donner un nouveau coup de fouet à Oneral. Elle a accès à toutes les installations et bénéficie de la protection de l'armée.

TACHMAL DECK

C'est un des principaux chefs de bande de la ville. Son repaire serait planqué au 6^{ème} niveau, d'où il coordonnerait ses trafics. Il est soupçonné de vendre des individus aux marchands de chair. Sa principale activité est le commerce de la drogue. Ce qui inquiète beaucoup le gouverneur, c'est qu'il semble avoir accès à du matériel particulièrement performant. Cela signifierait qu'il est soutenu par un autre groupe beaucoup plus puissant. Mais lequel ? Et, surtout, pourquoi ?

ENDROITS NOTABLES

Le Crépuscule : Ce grand établissement de loisirs est un des derniers de la ville. Il a été financé par le Gouverneur en personne. Il propose tout un choix de divertissements pour permettre à la population de se changer les idées.

Secteur interdit : À quelques milles nautiques de la ville, près d'une ancienne mine, tout un secteur a été déclaré zone interdite par le gouverneur après une inspection menée par Sandra Bull. Des balises signalent à tout navire ou plongeur en approche que le secteur est très dangereux et qu'il est protégé par des postes de tir automatique. Ce n'est pas du bluff. Si les intrus poursuivent leur chemin, ils seront accueillis par plusieurs tourelles de tir et devront traverser des champs de mines. Officiellement, ces dispositifs de protection ont pour but d'empêcher les créatures qui se tapissent dans l'ancienne exploitation d'en sortir. D'après le rapport de Sandra Bull, le taux de radioactivité du secteur serait dangereusement anormal.

Silos de déchets : Pendant de nombreuses années, dans le plus grand secret, les grandes entreprises ont concentré leurs déchets industriels dans la région d'Oneral. Il semble qu'en haut lieu cette région ait été choisie pour recevoir une grande partie des débris de la civilisation. Ces silos recouvrent le sol marin

sur des milles nautiques à la ronde, autour de la ville d'Oneral, et sont un danger permanent pour la faune et la flore locales. Ils sont concentrés dans des parcs de stockage pouvant couvrir plusieurs kilomètres carrés. On n'en voit que les couvercles bombés alignés à perte de vue. Certains sont fissurés et il est arrivé que des substances chimiques extrêmement dangereuses s'échappent de ces containers. Plusieurs mineurs ont même été tués lors de l'explosion de plusieurs fûts près de leur mine.

Le niveau condamné : Le premier niveau de la ville est condamné et partiellement inondé à cause de nombreuses infiltrations d'eau. Malgré cela, les autorités sont persuadées que des gens y vivent encore. En effet, avant l'arrivée du Gouverneur actuel, son prédécesseur avait fermé cet étage en catastrophe, sans se soucier de faire évacuer toute sa population. Depuis, des équipes de sécurité sont envoyées régulièrement pour tenter de savoir ce qu'il en est. Ces équipes y ont rencontré des créatures monstrueuses, certainement échappées d'anciens laboratoires d'expérimentation ou infiltrées dans les installations on ne sait trop comment. Ils ont aussi aperçu ce qui pourrait être des survivants mais qui ont fui à leur approche. Les experts pensent que ce n'est qu'une question de mois avant que ce niveau ne soit complètement envahi par les eaux.

PROVINCE DE PACIFIA

Au sud de la Province, on trouve une douzaine de communautés industrielles et minières. Au nord, on recense environ 10 communautés dont la plus grande est la ville de Pacifia, dernier bastion de la civilisation avant la Frontière et ses stations de pionniers. Pacifia n'est pas particulièrement riche mais l'extension de la Frontière a permis d'attirer un grand nombre de colons et surtout des industries. La découverte de grandes terres hydro-agricoles dans le *no man's land* a véritablement donné un coup de fouet économique à la région.

Il y existe peu de ligues indépendantistes mais, par contre, un grand nombre de cultes officiels et plus ou moins bizarres fleurissent dans la capitale et dans les stations de la Frontière. Le Groupement Marchand est également très bien implanté dans toute cette région. Le Soleil Noir, les groupes mercenaires, les hors-la-loi et les chasseurs de primes sont également très nombreux.

PACIFIA

Latitude : 7° sud

Longitude : 96° ouest

Profondeur : -2 940 m

État général : Moyen

Niveau sismique : 0

Productions principales : Fer, cylast, hydro-agriculture, pêche, élevage, informatique, armures externes, armures de plongée, véhicules civils, modules de station

Troupes et sécurité : Groupe mercenaire Ragnar, garnison de 7 000 individus, tourelles et stations de défense, 3^{ème} et 8^{ème} escadres de la Ligue.

Type de communauté : Assemblage chaotique de stations

PRÉSENTATION

Pacifia est une ville en pleine expansion. Elle attire tous ceux qui souhaitent tenter leur chance dans le *no man's land* du Pacifique et qui doivent organiser leur expédition à partir de cette ville. Certains y restent toute leur vie, d'autres finissent dans les bas-fonds mais la majorité réussit à partir vers ces nouvelles stations frontalières que l'on dit plus spacieuses et plus modernes.

Pacifia est donc une ville qui a connu une croissance rapide. C'est évident quand on voit l'assemblage chaotique de stations qui constituent cette cité. On a l'impression d'un gigantesque chantier permanent, réalisé par un fou. Les modules sont installés les uns sur les autres dans la plus grande confusion et le désordre le plus total. La ville est un gigantesque caravansérail plein d'échoppes, d'ateliers, de bars et d'habitations, le tout mélangé dans un fouillis indescriptible. Impossible de différencier tel ou tel secteur. Le Parlement provincial côtoie les plus grands docks, tandis que les quartiers du Gouverneur se retrouvent dans les bas-fonds (ils ne tarderont pas à être déplacés).

Le plus grand problème de Pacifia, c'est le manque de place. On ne peut pas loger tout le monde et la plupart des cabines ou des matelas des dortoirs sont loués pour 6 heures par jour. Cela pousse un grand nombre de gens dans les bas-fonds, où ils s'entassent dans des conditions assez terrifiantes.

Le gouverneur fait tout pour encourager la construction de nouvelles installations mais cela ne suffit pas. De plus, la délinquance, le marché noir et le crime organisé ne cessent de progresser. Sans compter la menace constante des monstres du no man's land qui arrivent parfois à atteindre cette ville.

DESCRIPTIF

Pacifia est ce que l'on pourrait définir comme un amas de métal sans aucune forme précise. Seules les stations militaires à la périphérie de la ville sont clairement identifiables. On peut également repérer les champs d'hydro-cultures mais, pour le reste, c'est une autre affaire. Pacifia est la seule ville où, pour accéder à certains docks, il faut être un excellent pilote, les quais étant enfouis sous un amas de stations imbriquées les unes dans les autres, créant ainsi de véritables tunnels extrêmement dangereux où il faut manœuvrer avec adresse. Les accidents sont d'ailleurs très fréquents.

La ville est ramassée sur elle-même, bâtie en hauteur au lieu de s'étaler sur le fond marin. C'est totalement aberrant mais cela ne semble déranger personne. On peut donc, dans certains secteurs, compter jusqu'à 30 niveaux au-dessus du sol marin et une dizaine de niveaux sous terre.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

AMASSA BOSS

Spécialiste de la falsification de documents, Amassa est réputé pour pouvoir vous fournir les faux papiers les plus vrais de tout le territoire. Il est également capable de dénicher des autorisations de séjour dans les stations de la Frontière. On dit de lui que c'est un vrai magicien et qu'il a tellement de contacts dans l'administration qu'il EST l'administration.

BIG BOLO

Trafiquant en tout genre, Big Bolo est un des seigneurs des bas-fonds. On le dit très proche de Ventou. Il propose à ses clients tout ce qui n'est pas légal mais aussi des navires d'occasion (généralement défectueux), des modules récupérés on ne sait où et les services de ses gros-bras (amplement utilisés par Ventou). C'est un escroc de la pire espèce qui semble jouir d'une parfaite immunité.

LES EXPLORATEURS DE LA FRONTIÈRE

Cette société propose ses services pour convoier les pionniers et leur matériel dans les stations de la Frontière. Dirigée par un certain Hugh Dalfon (mieux connu sous son nom de pirate Hugh le Radin), cette petite entreprise a bonne réputation. Cependant, certains affirment que quelques clients n'arriveraient jamais à destination et seraient livrés à des pirates.

LES MERCENAIRES

Les mercenaires proposant leurs services pour accompagner les nouveaux colons sont légion à Pacifia. On en trouve de toutes les sortes, du jeune crétin n'ayant jamais utilisé une arme de sa vie au pire criminel essayant d'échapper aux autorités, en passant par de vrais professionnels.

L'ORDRE DU RENOUVEAU

Ce groupe d'illuminés fait souvent parler de lui à Pacifia. Ses adeptes affirment que la colonisation de la Frontière est un sacrilège contre l'océan. Ils sont soupçonnés d'avoir commis plusieurs sabotages et attentats dans la ville. Leur chef, Igmur San, est un maniaque accusé de plusieurs crimes odieux et d'actes de barbarie sur des enfants et des femmes. Sa tête est mise à prix pour 100 000 sols.

SOGAR TIGRE

Cet escroc profite de la misère des gens qui arrivent en ville. Il leur fait miroiter un avenir mirifique avant de les dépouiller plus ou moins légalement. Souvent, ses pauvres victimes finissent esclaves ou vendus à des boucaniers. Et celles qui lui résistent connaissent le plus souvent un destin tragique.

VENTOU

C'est le plus grand marchand de la ville et il dirige le Groupement des Marchands. C'est un personnage particulièrement détestable qui se vautre dans le luxe sans se soucier de ceux qui sont dans la misère. Il fait tout pour dissuader les autres marchands de lui faire concurrence.

ENDROITS NOTABLES

Bar du Nouvel espoir : Ce bar très populaire est fréquenté par les marins se rendant fréquemment sur la Frontière pour convoier des gens ou du matériel. On peut y entendre des rumeurs très intéressantes et surtout se renseigner sur ce qui se passe là-bas. Il faut, bien entendu, savoir faire le tri dans la masse d'informations exagérées et plus ou moins farfelues que l'on peut y glaner. Le patron, Yan Kalvec, est un personnage très sympathique qui accueille chaleureusement les nouveaux venus et tente de les mettre en garde contre les escrocs qui pullulent dans la ville.

Bureau du Ministère des Communautés : Ce bureau est le seul habilité à délivrer des permis aux colons qui souhaitent soit implanter une nouvelle station sur la Frontière, soit rejoindre une station déjà installée. Il est ouvert en permanence et doit traiter des dizaines de dossiers par jour. Une fois une autorisation délivrée, c'est au colon de se débrouiller pour se rendre sur place, en déposant un dossier au service de convoiage Public ou en louant les services d'entreprises privées.

Stations de transit : Les stations de transit accueillent les pionniers ayant reçu une autorisation du Bureau du Ministère des Communautés et dont le dossier a été accepté par le Service de Convoiage Public (il faut de 1 à 6 mois pour avoir de la place). Les colons sont alors transférés dans des stations de transit, sortes de grands hydroports, en attendant leur départ. Ils y subissent des examens sanitaires et y recevront des consignes pour assurer leur survie sur la Frontière. Généralement, les convois du Service Public sont escortés par la marine de la Ligue mais ce n'est pas toujours le cas. Il arrive même que ces convois n'arrivent jamais à destination. En effet, en plus de transporter des colons, ils sont chargés de matériels commandés par les stations Frontières et cela peut attirer pas mal de malandrins.

La Taverne Noire : Cet étrange établissement est un lieu de débauche sans nom, fréquenté par des gens puissants et surtout très riches. On y propose des services à des coûts astronomiques. On pourrait y être témoin de perversions inimaginables mais les rapports sur ces activités ne sont pas pris au sérieux par les autorités. Plus important, la Taverne Noire est le lieu idéal pour négocier des contrats. C'est un endroit considéré comme neutre par toutes les factions de la ville. Le service d'ordre y est impressionnant. L'établissement appartient à Staal.

PROVINCE DE PARASEMA

Parasema est une des provinces les plus importantes de la Ligue. C'est là que se trouvent les plus grands complexes industriels de la nation. Mais c'est aussi une province clef pour les échanges économiques avec la République du Corail.

Avec 48 communautés, c'est la deuxième province la plus peuplée. Mais c'est aussi la plus agitée. Les mouvements indépendantistes y sont très actifs, notamment le Groupe Sodéval. Les cultes y fleurissent et les tensions entre les grandes entreprises et la population sont extrêmes.

Parasema ne possède pratiquement aucune richesse naturelle mais c'est une région dénuée de tout relief important et très calme sur le plan sismique. On y exploite cependant de nombreuses stations énergétiques situées sur la Dorsale du Pacifique Oriental.

Bien que cette province ait une capitale, les principaux groupes de pression et les principales institutions sont réparties entre plusieurs communautés. Ainsi le Groupement des Marchands est centralisé à Zengar, le siège du Groupement des Ouvriers et Mineurs se situe à Terrana, le Parlement Provincial se réunit à Calia et le gouverneur habite Parasema.

PARASEMA

Latitude : 46° sud
Longitude : 94° ouest
Profondeur : -2 100 m
État général : Bon
Niveau sismique : 3

Productions principales : Avions, avionique, énergie, armements, armures, navires, véhicules, drones, fluide lourd, matériel informatique et électronique, matériel médical, métaux moléculaires, modules et équipements de stations, plastitane, recherche, technologie spatiale, vitre moléculaire

Troupes et sécurité : Groupe mercenaire Requiem, garnison de 40 000 individus, tourelles et stations de défense, 10^{ème}, 13^{ème} et 14^{ème} escadres de la Ligue

Type de communauté : Multiples complexes industriels

PRÉSENTATION

Parasema est une énorme ville industrielle qui s'étend sur des milles nautiques sur le fond océanique. Pendant des années, elle a été totalement sous l'emprise des plus grandes sociétés de la Ligue mais, depuis l'arrivée du nouveau Gouverneur, les choses ont commencé à changer. Cela ne va pas sans poser quelques problèmes. En effet, la sécurité civile était l'affaire des milices des entreprises. Quand le Gouverneur a pris ses fonctions, il s'est étonné de constater que les services d'ordre de l'État étaient presque totalement absents. Il a donc fait appel à l'armée pour rétablir l'autorité du gouvernement. On ne compte plus les incidents entre soldats et miliciens, qui se disputent leurs secteurs d'intervention. Cette situation fait bien entendu le jeu des criminels qui, comme dans toute grande ville industrielle, sont particulièrement nombreux.

Parasema est surtout une ville d'intrigues politiques et économiques. On y conspire dans les bars, les uns contre les autres, pour obtenir un peu plus de pouvoir. Organisations criminelles, trafiquants, politiciens, Groupements, marchands, cultes et industriels se livrent à un véritable festival de tromperies et de manipulations.

Quant à la population, elle est le témoin impuissant de ces rivalités qui n'en finissent pas. On vit plutôt bien à Parasema, tant qu'on a du travail et que l'on ne se mêle pas des affaires des puissants. Dans le cas contraire, on se retrouve dans les bas-fonds.

DESRIPTIF

Parasema est une ville organisée autour des installations industrielles et des gigantesques docks et hangars de stockage d'où partent et où arrivent les produits échangés avec la République du Corail. Il y a donc autant de secteurs commerciaux et de blocs d'habitations que d'usines sous-marines. Les modules industriels sont souvent massifs et s'élèvent de plusieurs niveaux au-dessus des stations aménagées autour. Ces dernières comptent rarement plus de 3 ou 4 niveaux au-dessus du sol océanique et, généralement, 4 à 5 niveaux souterrains.

On compte une trentaine d'installations industrielles majeures et un complexe civil érigé à l'est, en un assemblage de stations beaucoup plus conventionnel. On y trouve notamment la tour de régulation du trafic, les bureaux du gouverneur et le plus grand secteur commercial de la ville.

L'architecture est dépourvue de toute fioriture. L'intérieur des stations est un modèle de sobriété bien que l'on y bénéficie d'un peu plus de place qu'ailleurs. Paradoxalement, il existe à Parasema beaucoup plus d'espaces de détente, comme des jardins artificiels, que dans les autres villes de la Ligue. Certains de ces espaces sont réservés aux nantis mais la plupart sont ouverts à tous.

Sous les principaux complexes industriels, il existerait des réseaux souterrains, et quelquefois même des usines, abandonnés depuis longtemps. Cela n'a pas l'air de traumatiser outre mesure les industriels mais inquiète particulièrement le Gouverneur qui aimerait bien savoir ce que ces zones inconnues peuvent renfermer (des déchets toxiques, par exemple).

La sécurité en ville est assez laxiste mais, par contre, les milices des entreprises sont particulièrement vigilantes aux abords des complexes industriels. Dans les secteurs publics, l'armée est beaucoup plus présente que les autres services mais, tant que son rôle ne sera pas clairement défini, elle interviendra très rarement et se contentera, le plus souvent, de surveiller les services d'ordre des entreprises pour qu'ils n'abusent pas de leurs pouvoirs. Ces derniers ont remplacé les forces de police officielles et assurent la sécurité autour des installations de leurs entreprises respectives.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

LES INDÉPENDANTISTES SODÉVAL

Il est impossible d'évoquer Parasema sans parler des Indépendantistes Sodéval. En effet, cette ville est le fief de leur mouvement politique mais aussi du groupe terroriste. Une grande partie de la population soutient cette organisation. Depuis l'exil de leur chef présumé, Yvon Cardannac, les indépendantistes redoublent d'efforts pour faire entendre leur voix et faire plier le gouvernement de la Ligue. Le Gouverneur leur a déclaré une guerre sans merci et il n'est pas rare qu'il y ait de sérieux affrontements dans les coursives de la ville entre soldats et membres du groupe terroriste. Leur quartier général serait situé quelque part dans les niveaux souterrains et non dans une base isolée du territoire, comme on l'a longtemps pensé.

LORENGRIN

Le Lorengrin est considéré officiellement comme un mythe par les autorités. Il s'agirait d'une organisation réunissant des amiraux et d'influents personnages de la nation dont le but serait de prendre le pouvoir en organisant un coup d'État. C'est à Parasema que les seuls indices concernant cette conspiration ont été découverts mais personne ne les prend vraiment au sérieux.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Le Lorengrin existe bien et réunit plusieurs personnages importants de la Ligue dont le Gouverneur des Terres Rouges qui est à l'origine du complot. Ce mouvement bénéficie de l'appui de plusieurs généraux, amiraux et

hommes d'affaires. Il possède un service d'espionnage et un service action chargé des basses besognes. Son quartier général est effectivement situé à Parasema.

MIA SPARROW

Cette aventurière est née à Parasema et s'intéresse particulièrement aux mystérieux niveaux abandonnés situés sous les grands complexes industriels. Personne ne sait si elle est tout simplement curieuse ou si elle travaille pour quelqu'un, mais ce qui est sûr, c'est qu'elle en connaît plus que n'importe qui sur ce sujet. Elle traîne fréquemment dans les bars des zones industrielles, notamment ceux où se réunissent les employés chargés de l'entretien des installations, comme les bars Néon, Olympia ou Résistance.

OURSO

Ourso est un puissant mutant qui dirige un réseau de trafiquants dans les bas-fonds de la ville. C'est un être gigantesque de presque 3 mètres, que l'on dit expert en lutte. Il se chargerait d'ailleurs lui-même de punir ses ennemis.

PROTEUS

De nombreux indices laissent supposer que les proteus sont très nombreux à Parasema et particulièrement bien infiltrés dans la vie politique et économique de la ville. Sur ce point précis, le gouverneur et les autres personnalités de la ville sont totalement d'accord et conjuguent leurs efforts pour traquer et détruire ces monstres.

ENDROITS NOTABLES

L'arène des bas-fonds : On raconte que, sous un des complexes industriels, il y aurait d'anciennes installations abandonnées, profondes de plusieurs niveaux. Dans ces installations vivraient des groupes d'exclus et la plupart des seigneurs des bas-fonds de Parasema. Certains récits parlent d'un puits très profond, ancien dispositif de forage à très grande profondeur, dans lequel seraient organisés des combats. Les spectateurs se réunissent sur les passerelles suspendues tous les 10 mètres, le long du puits métallique, tandis que les combattants s'affrontent en se déplaçant sur les conduites ou en s'accrochant aux câbles du puits. Le moindre faux pas est mortel. La maîtresse de cette arène serait une certaine Syriane, vénérée comme une déesse par la population de marginaux. **Dossier confidentiel (réservé au MJ) :** Les arènes existent bel et bien, et Syriane n'est pas une légende. Elle est à la tête d'une véritable armée de marginaux et de criminels.

Le Bar du Relais : Ce bar est situé dans la zone commerciale autour du complexe industriel de la société des Transports de la Ligue. Sa clientèle est principalement constituée des pilotes de navires marchands qui attendent que leurs cargaisons soient chargées ou déchargées. C'est donc un endroit propice pour savoir ce qui se passe dans le reste du monde. L'établissement est tenu par un gaillard du nom de Siel Felexen.

Entreprises : Les principaux complexes industriels de la ville appartiennent aux sociétés Antarès, Silent, Transports de la Ligue, Vêga, Cadoul, Cortex et Komodo Ind. Ce sont donc les entreprises les plus influentes à Parasema.

L'Indépendant : Cet établissement est le repaire des indépendantistes. Il est installé dans le complexe civil. Sodéval y est considéré comme un héros. Inutile de dire que l'endroit est surveillé en permanence par les services de sécurité, ce qui en fait un des lieux les plus sûrs de la ville. Sa patronne, Ilyan Selinsky, est une femme plutôt forte et qui n'a pas la langue dans sa poche surtout pour insulter les forces de l'ordre.

Le Sillon : Cet établissement de loisirs est situé dans le complexe civil. Il occupe deux niveaux. La clientèle y est très variée et l'on peut y rencontrer aussi bien des ouvriers que des cadres supérieurs. Le gouverneur en personne s'y rendrait de temps en temps. C'est un endroit idéal pour les rencontres politiques en terrain neutre et pour la négociation des contrats. L'établissement appartient au Culte du Trident, ce qui garantit sa neutralité.

L'Oursin Gris : Ce bar, situé dans le complexe civil, est dirigé par un énigmatique personnage, Umar le Gris, qui affirme avoir combattu dans l'arène des bas-fonds. Il refuse de révéler où elle se trouve et comment on s'y rend. Son établissement est fréquenté par des marins, des pirates et des contrebandiers.

PROVINCE DE VRAMA

La province de Vrama réunit une vingtaine de communautés, toutes situées le long de la Dorsale du Pacifique Oriental ou aux limites de la Frontière. C'est la seconde plate-forme commerciale avec la République du Corail, après Parasema, mais c'est aussi la principale base d'opération pour la colonisation de la Frontière.

Elle tire ses principales ressources des stations énergétiques et des champs d'hydro-culture installés sur la dorsale, mais aussi de quelques mines disséminées dans la région. Les villes sont typiques de la Ligue Rouge.

VRAMA

Latitude : 22° sud

Longitude : 111° ouest

Profondeur : -2 050 m

Niveau sismique : 1

État général : Moyen

Productions principales : Cylast, énergie, métaux moléculaires, recherche, tri-terranium, véhicules sous-marins

Troupes et sécurité : Garnison de 6 000 individus, 11^{ème} escadre de la Ligue, tourelles de défense, 2 stations de défense

Type de communauté : multiples complexes

PRÉSENTATION

Vrama est une ville semblable à Pacifia, mais beaucoup plus petite car les colons souhaitant rejoindre la Frontière se répartissent entre plusieurs cités, comme celles de Gardena, Tilti ou Tinia. Vrama est avant tout une ville de mineurs, d'hydro-agriculteurs et d'exploitants de stations énergétiques. C'est aussi une ville de transit pour les navires se rendant ou provenant de la République du Corail. La population permanente, peu nombreuse, vit dans de bonnes conditions mais sous la menace permanente des créatures hantant le no man's land du Pacifique. Mis à part ce problème, c'est une ville relativement calme, comparée au climat d'anarchie qui règne dans les nouvelles stations de la Frontière. Seuls les secteurs hors-limites, les bas-fonds de la zone commerciale, peuvent être considérés comme vraiment dangereux. Ceux qui y entrent ont intérêt à être soit marins, soit pirates.

La population mutante est stable et on compte peu de mendiants dans les bas-fonds. On n'y trouve aucune grande organisation criminelle, à part quelques contrebandiers notoires. Les pirates sont par contre nombreux à se rendre sur Vrama mais ils se font rarement remarquer.

La sécurité est assez laxiste, les forces de l'ordre ayant pour instruction d'être particulièrement tolérantes.

DESCRIPTIF

Vrama est constituée d'une cinquantaine de stations tout à fait classiques, qui s'étendent sur le versant ouest de la dorsale du Pacifique. Les seules grosses installations que l'on y trouve sont les énormes hangars de stockage et les docks de transit accueillant les navires marchands.

Les stations comptent rarement plus de 3 niveaux au-dessus du sol océanique et 2 niveaux souterrains. Le secteur des docks peut disposer de 12 niveaux au-dessus du sol et jusqu'à 8 niveaux souterrains. Les installations militaires, établies à l'ouest, sont en alerte permanente en cas d'attaque des créatures du no man's land.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

LOSTAR HURL

Ce riche exploitant terrien est une des personnes les plus influentes à Vrama. Il possède la moitié des terres agricoles de la ville et finance une bonne partie des nouvelles exploitations de la Frontière. On dit que c'est un redoutable homme d'affaires et que, sans être malhonnête, il s'arrange pour tirer tout ce qu'il peut d'un contrat. Il est protégé par sa milice privée constituée d'anciens pirates. Cette milice possède plusieurs frégates capables de protéger les terres de Lostar en cas de problèmes.



<< SANGOR SANDOVAL_

SANGOR SANDOVAL

Sangor est un spécialiste de la Frontière. Il s'y est rendu un nombre incalculable de fois et connaît mieux que quiconque ce qui s'y passe. Sa principale activité est le transport de ceux qui veulent s'y rendre. Il jouit d'une excellente réputation.

TELKRAN RALJIK

Telkran s'intéresse beaucoup à ce qui se passe dans la région et notamment sur la Frontière. Il dispose donc d'un réseau d'agents à Vrama, qui le tiennent informé de tout ce qui s'y passe.

ENDROITS NOTABLES

Bar du Sans-Espoir : Situé au centre du dernier niveau du secteur des docks, cet établissement est le repaire des pirates et des contrebandiers. C'est un bouge bondé en permanence où l'on joue aux cartes, aux dés, au bras de fer et quelquefois même au lancer de couteaux. Son patron, Oma Nod, est un corpulent gaillard de 2,20 m et un champion incontesté du bras de fer.

Bar de l'Écume : Situé dans le secteur des docks et dirigé par Senag le Lépreux, un vieux marin à la jambe de bois, c'est un bar de marins où les clients apprécient peu ceux qui ne font pas partie de leur milieu. On y entend tous les ragots colportés par les marins, pirates et contrebandiers.

Les secteurs hors-limites : Ces secteurs sont constitués des niveaux les plus bas des docks. Les pirates et autres marins s'y considèrent comme chez eux et les étrangers ne sont pas les bienvenus. Les services d'ordre n'y mettent jamais les pieds. Bien que les accidents y soient rarement mortels, il arrive souvent que des gens s'y fassent rosser ou dépouiller.

AUTRES TERRITOIRES DE LA LIGUE

LA FRONTIÈRE

La Frontière est une bande de terre d'une centaine de kilomètres de large qui s'étend de la zone de Fracture Menard à la Dorsale des Galápagos. C'est une région-tampon, entre la Ligue Rouge et le no man's land du Pacifique, dans laquelle s'implantent de nouvelles communautés. On y trouve des terres propices à l'hydro-agriculture, des eaux poissonneuses et quelques mines.

Les nouvelles stations qui se construisent dans cette zone accueillent des centaines de pionniers attirés par la perspective d'un nouvel avenir, loin des vieilles cités de la Ligue. Mais, bien souvent, tout cela se fait dans la plus grande anarchie. Les services de sécurité, débordés et se consacrant principalement à protéger les bases des monstres marins, sont souvent impuissants face aux organisations criminelles, aux magouilles des entreprises et des grands exploitants. De plus, certaines de ces stations sont privées et ceux qui les ont financées imposent leurs propres règles.

Dans ces nouvelles communautés, c'est généralement la loi du plus fort qui est de mise. Presque tous les colons sont armés et les règlements de comptes dégénèrent parfois en bains de sang. On ne compte plus les querelles concernant les droits d'exploitation de terres cultivables.

En attendant que l'État remette un peu d'ordre dans tout cela, les pionniers se retrouvent souvent dans des situations dramatiques.

LE NO MAN'S LAND DU PACIFIQUE

Le *no man's land* du Pacifique est une région sauvage comptant très peu de communautés et hantée par des monstres marins. C'est certainement une des régions les plus dangereuses du monde, avec ses véritables cimetières de navires et ses phénomènes particulièrement troublants, souvent désastreux pour les embarcations qui en sont victimes.

Beaucoup croient que dans ces eaux vivent les Grands Monstres des océans, des créatures mythiques qui dormiraient, enfouies sous le sol océanique, et s'éveilleraient de temps en temps pour semer la mort et la destruction.

Quoi qu'il en soit, tous les pilotes de navires savent qu'entrer dans ces eaux n'est jamais une affaire de routine. C'est pour cette raison que les navires marchands faisant la liaison entre la République du Corail et la Ligue Rouge sont souvent organisés en convois protégés par des frégates.

La Ligue et la République du Corail financent régulièrement des expéditions scientifiques dans ces eaux agitées et plusieurs stations

d'étude y ont été installées. Mais, pour l'instant, ces eaux périlleuses n'ont toujours pas révélé leurs mystères.

LES SECTEURS MINIERES

Tout le Fossé Pérou-Chili est couvert de villes minières plus ou moins importantes. Certaines ne sont guère plus que de simples stations, d'autres accueillent plusieurs milliers d'ouvriers. Ces villes, comme les communautés de la Frontière, échappent en partie aux autorités de la Ligue. On y retrouve les mêmes problèmes. Les conflits entre mineurs sont fréquents et il est parfois bien difficile d'exploiter tranquillement son filon. Un mineur, dans cette région, se doit d'être toujours vigilant et armé. Ceux qui en ont les moyens n'hésitent pas à louer les services de mercenaires.

Inutile de dire que, dans ces conditions, les tensions sont souvent telles que cela dégénère en petits conflits armés nécessitant l'intervention de la marine pour y mettre un terme.

LES SECTEURS SOUTERRAINS

La Ligue s'étend sous terre où elle envisage de construire de véritables villes, proches de la surface. Elle se heurte bien entendu aux foreurs qui ne voient pas cette invasion d'un très bon œil. Pour l'instant, la co-

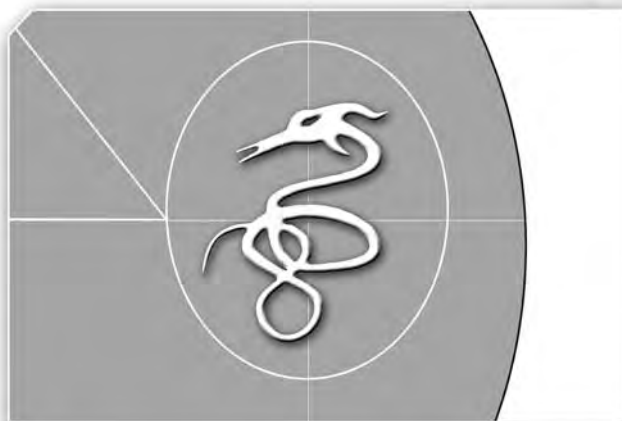
lonisation souterraine est très limitée, principalement pour des raisons techniques, mais les projets les plus fous sont déjà à l'étude, comme ces villes construites dans de gigantesques sphères antisismiques.

Les foreurs restent un problème de taille que le gouvernement aimerait bien régler de la manière la plus radicale qui soit. La Ligue a développé à cet effet d'importants programmes de recherche dans le domaine des armes chimiques et bactériologiques, dans le but de se débarrasser de ces créatures. Considérer les foreurs comme de simples taupes que l'on peut gazer est cependant une dramatique erreur de la part de l'état-major des armées souterraines.

LES TERRES ROUGES

La Ligue a depuis longtemps fait de la reconquête de la surface une de ses priorités. Elle y a donc installé de nombreuses bases et installations et compte bien régner sur toute l'Amérique du Sud dans un avenir très proche. Mais les Terres Rouges sont très hostiles et la Ligue se heurte à de véritables hordes de mutants que leurs chars et leurs soldats ne peuvent que péniblement contenir.

Pourtant le Gouverneur de cette région croit en la victoire de sa nation et a déjà établi les plans de plusieurs cités de surface qui seront creusées dans les falaises des plus hautes montagnes. Beaucoup pensent également que le fait de dominer les Terres Rouges donnera un net avantage à la Ligue sur son éternelle rivale, l'Hégémonie.





<< LIVRE TROIS_
SURFACE

« Lieutenant Harris... Nous sommes impressionnés par vos récents "exploits" terrestres !

- Vénérables maîtres, j'assumerai personnellement la responsabilité de cet échec...

- Qui parle d'échec, lieutenant ? Nous sommes pleinement satisfaits de vos services. Il est certes regrettable que la plupart de vos hommes soient tombés au cours de la mission, mais l'objectif a été atteint, n'est-ce pas ?

- Oui, Vénérables. Tout a été fait selon vos directives. Le dépôt a été investi, l'ensemble des archives informatiques récupéré et...le village rasé.

- Vous semblez nerveux, lieutenant, que se passe-t-il ? L'équipe médicale n'a pourtant relevé aucun signe d'infection. Un peu de fatigue, sans doute ? Après de telles émotions, vous apprécierez les quelques jours de repos que nous vous offrons... en vue de préparer la prochaine sortie.

- Une nouvelle mission, Vénérables ?

- Les vacances n'ont qu'un temps, lieutenant, et nous sommes persuadés que vous brûlez d'impatience de regagner la terre ferme. La lecture des enregistrements a mis en évidence deux points que nous aimerions éclaircir. Les mutants étaient armés, n'est-ce pas ?

- Oui, Vénérables. Armes automatiques et grenades, plus quelques lames primitives.

- Bien... Nous voulons savoir d'où proviennent ces armes, qui les vend, qui les fabrique, et surtout qui a appris leur maniement à ces primates. Ensuite, nous voulons un spécimen vivant de ce monstre, ce... Comment l'appellez-vous déjà ?

- Un macrophage, Vénérables. Cette créature se nourrit des radiations et des déchets toxiques.

- Parfait ! Ces objectifs nous tiennent particulièrement à cœur. Nous comptons sur votre efficacité, une fois de plus. Bon séjour, lieutenant. »

-- Dialogue confidentiel_

« La surface, moins on en sait, plus on en parle. T'es pas d'accord, fiston ? Y sont tous au courant, persuadés d'savoir c'qui vit, c'qui pousse, c'qui rampe et c'qui mord... Et toi, p'tit gars, t'es comme eux, tu crois savoir. Tu paies deux verres à un type, y t'raconte sa vie, y t'montre une belle balafre... La surface, j'y ai passé vingt ans. Et j'en ai vu des trucs, là-haut. Des soldats qui d'viennent fous à cause de la chaleur, des bestioles qui t'lavent ton armure avant d'te bouffer, des plantes qui t'crachent à la gueule, d'la pluie qui fait des trous... Tu trouves ça moche, hein ? Et ben tu t'trompes. Le pire, là-haut, c'est qu'c'est beau. »

-- SOL GLENN, de passage à Équinoxe_

« La surface... Au plus profond des océans, les lointains descendants des exilés continuent de s'adapter aux lois et aux dangers de leur nouvel environnement sous-marin. Alors que les champs fleurissent autour des cités de verre, les navires repoussent chaque jour davantage les frontières du royaume nocturne, silencieux, dont les jeunes générations apprennent à maîtriser les innombrables richesses. Avec les ténèbres pour seul horizon, rares sont ceux qui rêvent encore à la Terre de leurs ancêtres, symbole de paix, d'abondance et de fertilité. Le soleil est devenu une malédiction plus effrayante encore que toutes les légendes des fonds marins. L'aube est artificielle, la lumière inquiétante, les voyages mortels... »

En acceptant de suivre les Généticiens dans leur exil, il semble que l'humanité ait perdu plus que de simples souvenirs. Frappés par une terrible stérilité, blottis dans de vastes prisons de verre, privés d'horizon, de vent et de chaleur, les hommes ont fini par oublier le chemin de leur berceau naturel. La Terre est aujourd'hui un véritable enfer et les rares enfants qu'elle porte encore sont à l'image des troubles qui ont causé sa révolte. Violents et torturés. Débarrassée de ses habitants les plus meurtriers, la Terre a pu se replonger dans un nouveau cycle de sa lente et perpétuelle mutation, façonnant de nouvelles espèces, de nouveaux paysages. La vie sous le soleil est devenue survie. Hostiles à l'homme, les créatures qui rampent dans le sable et les jungles toxiques ont oublié jusqu'au visage de leurs anciens prédateurs.

Parés pour un ultime voyage ? »



« L'ENFER TERRESTRE »

« Chouette armure, fiston ! Et ces flingues... Waouh, t'as vraiment l'air d'un pirate comme ça ! Sale gueule, l'air méchant, la p'tite cicatrice qui va bien... Y d'vait faire dans les quinze mètres le pourri d'chien qui t'a fait ça. Et sans rire, tu f'ras quoi une fois là-haut ? Fringué comme t'es, sûr que tu vas fondre avant même de comprendre que t'as chaud. C'est pas à la chasse au mériau qu'on s'en va, fiston, c'est à la surface ! Rien à voir avec les hangars à Walter ! Le sable est vicelard, la pluie bouffe tout, les plantes te sautent à la gueule et les bestioles... Oublie ça, petit. C'qui traîne là-haut, ça r'ssemble à rien. Alors t'es gentil, tu finis ton verre et tu r'tournes faire le pirate devant ta glace. »

-- SOL GLENN, de passage à Équinoxe_

Malgré toute la science dont il dispose aujourd'hui, l'homme reste incapable de lutter contre certains phénomènes tels que la stérilité, le mouvement des flux sous-marins et les terrifiantes réalités de la surface. Les terres émergées sont bien plus qu'une légende pour les habitants des fonds marins. En rapportant les souvenirs de leurs aventures terrestres, de nombreux explorateurs ont forgé malgré eux l'opinion de la plupart des gens. Ceux-ci ont progressivement appris à redouter les monstres et les fléaux qui leur interdisent l'accès à leurs terres ancestrales. En définitive, personne ne connaît vraiment l'aspect d'une surface qui effraie autant qu'elle attire.

Plus qu'une simple liste de tempêtes, de monstres et reliefs dévastés, le *Livre trois* de cet ouvrage vous propose une description approfondie de la surface et de certains de ses secrets.

Pour guider vos premiers pas sous le soleil, de nombreux conseils, nouvelles et idées de scénarios, sont intégrés aux textes et aux descriptions des différents chapitres.

L'UNIVERS DE LA SURFACE_

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est important de bien décrire certains des éléments qui caractérisent la vie en surface.

Comme pour la présentation des fonds marins, ces informations sont livrées par ordre alphabétique et ne contiennent pas de secret majeur. Elles peuvent donc être lues par les joueurs comme s'il s'agissait de rumeurs circulant dans les cités sous-marines où vivent leurs personnages.

Ces descriptions pourront facilement s'insérer dans des dialogues entre les personnages et différents mercenaires, explorateurs, scientifiques et aventuriers indépendants des fonds marins.

ACCÈS

Comme il faut disposer d'un véhicule capable d'évoluer à la fois sous l'eau et à l'air libre et que la plupart des armures sous-marines ont du mal à se déplacer sur la terre ferme, l'accès à la surface pose donc d'emblée un sérieux problème de locomotion. Seuls des véhicules équipés de propulseurs appropriés sont capables d'émerger et de déposer des troupes en surface. Les autres, c'est-à-dire la majorité des vaisseaux, drones et scooters sous-marins, ne peuvent que s'approcher le plus possible des rives avant de laisser les passagers poursuivre leur route « à la nage », aidés généralement par des drones tracteurs ou des systèmes d'escalade.

L'érosion et l'altération des reliefs rendent de plus très ardues les tentatives d'accès aux zones rocheuses. On trouve en effet moins de plages de sable fin que de falaises et autres criques torturées, ce qui empêchent les vaisseaux de manœuvrer convenablement. D'où la nécessité de bien choisir la région par laquelle on souhaite gagner la surface.

Le plus simple est encore d'utiliser les infrastructures des cités proches de la surface, à condition d'obtenir l'accord des dirigeants locaux. Tunnels, ascenseurs et monte-charges permettent de contourner les problèmes d'approche et surtout de transporter facilement du matériel lourd. Cependant, la plupart de ces sites restent encore exclusivement réservés à l'usage militaire ou au transport d'équipes privées.

L'utilisation des galeries souterraines est sans doute la plus libre, mais aussi la plus dangereuse de tous les accès possibles. Si le labyrinthe rocheux qui relie les fonds marins à la surface permet d'y accéder discrètement, il regorge de créatures et de pièges qui mettent souvent un terme anticipé aux expéditions. En frappant aux bonnes portes, il est toutefois possible de trouver des plans, plus ou moins fiables et de s'offrir les services de guides spécialisés. Les compagnies de transport qui proposent des voyages en surface sont extrêmement rares et pratiquent des prix prohibitifs. La société Polyphème, affiliée à l'Alliance Polaire, est pour le moment la seule à proposer le convoyage de marchandises lourdes vers la surface.

ATMOSPHÈRE ET CLIMAT

Même s'ils n'en comprennent pas l'ensemble des mécanismes, tous les habitants des fonds marins savent que la surface est soumise à des phénomènes climatiques particulièrement dangereux. Tout d'abord, l'altération des forêts a provoqué une modification de la teneur en oxygène de l'air qui, sans être totalement irrespirable, devient mortel pour l'homme à très court terme. Le principal danger de l'atmosphère est lié à la présence de résidus toxiques, de microbes et d'agents mutagènes qui s'attaquent à l'organisme dès la première inhalation. En attendant que les actuelles recherches sur les filtres à air aboutissent, la plupart des missions envoyées à la surface continuent d'utiliser des respirateurs qui, couplés à des réserves d'oxygène, garantissent l'étanchéité du mélange. Dans le même souci de protection, les armures et les parois des véhicules sont traitées pour empêcher l'intrusion de particules venant de l'extérieur, qu'il s'agisse de microbes ou d'agents radioactifs.

Par ailleurs, la disparition d'une grande partie de la couche d'ozone amène à un bombardement continu d'ultraviolets et à des variations spectaculaires de température. En journée, le mercure dépasse régulièrement les 50° C dans la plupart des régions, avant d'atteindre des négatifs extrêmes une fois la nuit tombée. Cette amplitude thermique est à l'origine d'une érosion accélérée et surtout d'un bouleversement du mode de vie et des défenses naturelles des espèces vivantes. À l'instar de l'homme, qui doit recourir à des régulateurs thermiques et à des filtres solaires, toutes les plantes et créatures de surface sont désormais habituées à ces agressions. Plusieurs récits font même allusion à des espèces qui, en plus de les supporter, iraient jusqu'à se nourrir des particules mortelles pour l'homme.

COMMUNAUTÉS HUMAINES

La présence d'humains à la surface reste l'une des plus grandes énigmes de l'époque. On sait que des hommes continuent à vivre sous le soleil, et il n'est plus rare que des habitants des fonds marins effectuent des voyages en surface, dans le but soit de rechercher, soit directement de rencontrer d'autres humains. Tous les résultats des enquêtes démontrent aujourd'hui que des communautés humaines organisées survivent dans l'enfer terrestre. On ne compte plus les rapports évoquant la présence de mutants aux abords des cités côtières, voire même à l'intérieur de certaines villes. Parallèlement, après plus de dix ans d'enquête, le Culte du Trident a même fini par conclure que la centaine de mutants évadés de Carion avaient trouvé refuge à la surface. Si l'évasion avait fait grand bruit dans les fonds marins, l'arrêt des recherches s'est entouré d'un voile de silence qui en dit long sur les découvertes du Culte. Et tout comme celle-ci, de nombreuses légendes parlent de mutants, renégats et illuminés de tous bords qui auraient choisi de gagner la surface pour y trouver asile.

Aussi incroyable que cela puisse paraître, il existe une foule de groupuscules humains qui arpentent les terres dévastées de l'enfer terrestre. Mais qui sont ces habitants de la surface ? Pour la plupart ce sont les descendants de tous ceux et toutes celles qui ont été exilés au cours des siècles et qui ont mystérieusement survécus. Plus rarement, il s'agit d'individus ayant fait le choix de quitter les fonds marins. Communautés de nomades, clans de chasseurs primitifs, sectes de visionnaires aux convictions apocalyptiques, ce sont sans doute des milliers (peut-être des dizaines de milliers) d'individus qui, loin des tumultes de la vie sous-marine, peuplent désormais la surface délaissée par leurs pairs.

Même si certains avancent l'hypothèse selon laquelle des hommes aient pu survivre aux cataclysmes des temps passés, il est très peu probable que cela puisse être le cas.

COMMUNICATIONS

En surface, les ondes sonores ne sont pas soumises aux mêmes perturbations que sous l'eau. Mais, même s'il est plus simple de communiquer, les ondes sont soumises à des perturbations électromagnétiques dont l'intensité varie constamment. À ce jour, seules les organisations militaires implantées sous le soleil disposent de balises, d'émetteurs-récepteurs et de relais satellites appropriés. Les indépendants se contentent généralement de radios à courte portée installées sur leurs véhicules. Certaines zones de turbulences peuvent parfois brouiller complètement les échanges et créer de fortes perturbations, allant même jusqu'à fausser les systèmes de guidage, de visée ou de locomotion des armures et des véhicules.

Les échanges entre la surface et les fonds marins sont extrêmement complexes et doivent généralement transiter par des balises-relais disposées à faible profondeur. Là encore, des phénomènes climatiques peuvent freiner les transmissions et provoquer la destruction de certains éléments du réseau.

La division Aube du Culte du Trident et les troupes de la Ligue Rouge possèdent d'excellents équipements, mais c'est pour l'instant l'Hégémonie qui reste la plus avancée en matière de communication. Un ensemble de balises spécifiques, dont les secrets du fonctionnement sont jalousement gardés, lui permettent de maintenir un contact permanent entre ses stations terrestres et ses bases proches de la surface.

COMPAGNIES DE TRANSPORT

Depuis quelques années, plusieurs compagnies de transport proposent des trajets menant à la surface. Généralement, ces voyages ont un but scientifique ou militaire, mais des trajets purement touristiques ont fait leur apparition récemment. Les prix sont là encore prohibitifs, et les voyages ponctués de sérieuses complications. En cherchant bien, il est possible de trouver une compagnie en mesure de conduire

toutes sortes d'équipes, de marchandises, voire même d'éléments de construction, en surface. Plusieurs groupes de mercenaires et de pilotes indépendants sont également spécialisés dans l'escorte et le débarquement d'équipes réduites en surface, généralement aux abords des côtes. Peu de compagnies disposent à ce jour de véhicules hybrides (sous-marins/aériens), capables de survoler les terres émergées. L'espace aérien est pour le moment sous la domination des deux principales puissances terrestres, la Ligue Rouge et l'Hégémonie.

CORPORATIONS

Plusieurs sociétés de recherche, des industries militaires et des groupes pharmaceutiques, ont déjà développé une section « surface » en vue d'étendre leurs activités traditionnelles. Ces corporations travaillent directement avec des laboratoires et des compagnies de transport, à moins qu'elles n'aient suffisamment de moyens pour développer ces filiales de façon interne. Aucune corporation n'est encore véritablement implantée en surface (à part les sociétés d'Amazonia). Par contre, toutes sortes d'analyses, d'expérimentations matérielles et de réalisations de prototypes ont déjà vu le jour. On parle beaucoup de Zeta-Ritculi, une nouvelle corporation au financement mystérieux, qui serait sur le point de quitter ses locaux provisoires d'Équinoxe pour s'installer directement en surface. Les objectifs et les productions mêmes de cette corporation sont encore inconnus, mais plusieurs convois de matériel ont déjà été effectués en direction des Rocheuses américaines. L'Hégémonie semble étonnamment passive et beaucoup d'observateurs soupçonnent la nation de financer un projet de conquête spatiale.

FLUX POLARIS

On sait encore très peu de choses sur les effets du Flux Polaris en atmosphère. Pour des raisons tenues secrètes, il semble que le Culte du Trident se refuse toujours à lancer la campagne de recherche que lui réclament plusieurs nations implantées en surface. Depuis une dizaine d'années, de nombreuses équipes terrestres ont en effet été témoins, et souvent victimes, de phénomènes comparables à des manifestations du Flux. On murmure que des prêtres du Trident auraient déjà effectué des analyses en surface, mais aucune révélation n'a pour le moment franchi les portes du Culte. Cependant, des rapports mentionnant une « curieuse perméabilité » du Flux commencent à se multiplier.

D'étranges rumeurs circulent actuellement dans les fonds marins. Certains prétendent que le Flux Polaris serait présent sur l'ensemble du globe, tant dans les profondeurs que sur la terre ferme, et que la forme de ses manifestations serait étroitement liée à son environnement. Cette théorie a les faveurs de nombreux érudits, philosophes et historiens, qui tentent de prouver que l'homme a toujours côtoyé cette mystérieuse énergie. Les prêtres du Trident n'ont pas d'avis « officiel », tout comme ceux du Soleil Noir, et les rares scientifiques à s'intéresser à cette piste se retrouvent vite bloqués par la difficulté des recherches. Nettement plus alarmantes, les révélations des explorateurs et des habitants des cités proches de la surface font mention de tempêtes, d'explosions et de perturbations que seul le Flux Polaris serait en mesure d'expliquer.

L'existence du Flux Polaris en surface alimente toutes sortes de légendes et d'anecdotes qui, sans être forcément fausses, sont généralement déformées et amplifiées. Toujours est-il que Déméter et ses représentants évitent systématiquement de répondre aux questions qui ne cessent de fuser lors des réunions.

GUILDES MERCENAIRES

Rares sont les mercenaires spécialisés dans les missions terrestres, qu'elles soient d'escorte, de frappe militaire ou de convoi protégé. Les contrats étant suffisamment florissants dans les fonds marins, beaucoup préfèrent en effet conserver leurs techniques et leurs habitudes sous-marines plutôt que de s'exposer à de lourdes pertes en surface. Légion et la Cohorte Gabrielle sont cependant déjà entraînées au combat terrestre. Ces deux organisations disposent de maté-

LA COMMISSION GENÈSE

Cette commission, financée par l'O.E.S.M., est chargée d'étudier la surface sous toutes les coutures. Elle surveille l'évolution de la faune et de la flore mais aussi l'évolution climatique et atmosphérique de la planète. Elle a d'importants moyens et dispose d'équipes présentes sur les stations orbitales, les laboratoires terrestres et les bases d'étude situées dans les plus hautes montagnes. Elle peut faire appel à des équipes de mercenaires ou aux forces armées pour collecter des échantillons.

Le dernier rapport de cette commission confirme une prolifération de la vie en Surface. La nature semble étudier toutes les combinaisons biologiques possibles pour permettre à des espèces viables de se développer. Chaque année apparaissent ainsi des milliers de nouvelles espèces dont la grande majorité disparaissent assez rapidement. De même, les virus et bactéries nécessaires à la vie semblent également se multiplier. D'après les dernières constatations, le taux d'oxygène dans l'atmosphère serait légèrement supérieur à celui des relevés précédents.

riel spécifique, d'armes et d'armures atmosphériques, de techniques spécialisées et... de tarifs astronomiques. Les principales actions pour lesquelles des mercenaires sont sollicités concernent pour le moment le « nettoyage » de régions côtières, l'accompagnement d'équipes scientifiques et l'escorte de convois de matériel à destination de sites terrestres indépendants (observatoires corporatistes, bases de factions mineures, communautés d'exilés, etc.).

ESPACE

Il n'existe à ce jour que deux rampes de lancement permettant de gagner les stations orbitales. La première se trouve dans les Appalaches, la seconde dans le Massif Guyanais (trois autres sites seraient en construction, un en Australie, un en Sibérie et le dernier en Afrique). Considérés comme les priorités absolues des factions sous-marines, ces deux sites bénéficient d'une protection exceptionnelle et d'un entretien assuré par plusieurs équipes de drones et de techniciens spécialisés. Des responsables scientifiques aux simples infirmiers, tous les employés de ces bases sont triés sur le volet et soumis à des tests draconiens. Partir travailler sur les sites de lancement est toujours considéré comme une récompense, et il est très rare que des hommes demandent à regagner les fonds marins une fois promus.

Le secret qui entoure ces deux infrastructures est total. Les nations engagées dans la conquête spatiale protègent chacune leurs informations et font tout pour maintenir la cohésion indispensable au bon déroulement des opérations. Aucune faction ne s'est encore risquée à la moindre manœuvre diplomatique susceptible d'entraver la bonne marche des projets orbitaux. De plus, l'accès aux sites est strictement réservé aux employés permanents et aux coordinateurs affiliés aux grandes nations. Il est très rare que des indépendants parviennent à se faire admettre à bord ou à tromper les systèmes de défense. Toutes les tentatives d'intrusion sont considérées comme des actes terroristes et punies de façon expéditive. Il en va de même pour le trafic d'informations confidentielles.

Le calendrier prévoit un minimum de six lancements par an vers les différentes stations du système solaire. Ces vols sont financés et supervisés par le C.D.S. (Comité de Développement Spatial), qui rassemble des délégués de toutes les grandes factions sous-marines. Les représentants du Culte du Trident sont chargés de coordonner les discussions et de veiller au bon déroulement des opérations terrestres. Toutes les équipes techniques et militaires sont mixtes et composées de l'élite de chaque nation. Les membres du C.D.S. sont élus par les plus hautes instances des factions sous-marines pour un mandat de dix ans.

Les zones d'atterrissage des engins spatiaux sont beaucoup plus nombreuses. On compte une vingtaine de bases fixes réparties sur tous les continents. Des navettes peuvent aussi atterrir sur des navires sous-marins capables de faire surface et dotés d'une piste d'atterrissage suffisamment longue.

EXPLORATEURS

Ce que les habitants des fonds marins savent de la surface se limite généralement à des rumeurs déformées par le bouche-à-oreille. Étant donné le secret qui entoure les découvertes des factions implantées en surface, les seules informations sérieuses qui circulent proviennent des rares aventuriers à être revenus de l'enfer terrestre. Ces explorateurs sont considérés comme des illuminés, en raison des risques auxquels ils s'exposent à chaque expédition, mais le récit de leurs aventures provoque toujours l'admiration du public. Certains d'entre eux sont aujourd'hui de véritables légendes vivantes, comme Sol Glenn et Anna Lewis, qui totalisent à eux deux plus de cinquante sorties en atmosphère, et surtout le mystérieux Ash, un renégat hégémonien porté disparu depuis bientôt dix ans. On raconte que cet explorateur aurait découvert une vie humaine organisée à la surface, ainsi qu'une cité technologique bâtie au cœur de l'ancienne Asie. Plusieurs enregistrements vidéo attribués à Ash circulent dans les fonds marins et se vendent à prix d'or dans les milieux scientifiques. Ces documents sont activement recherchés par l'Hégémonie.

On dénombre à ce jour une vingtaine de groupes, et autant de solitaires, lancés dans l'exploration de la surface. Certains gardent l'anonymat pour protéger leurs découvertes, d'autres vivent de leur spécialité et louent leurs services, matériel compris.

De nombreuses corporations engagent également des équipes indépendantes pour effectuer des missions à la surface. Très bien rémunérées, ces missions varient de la simple observation à la récupération d'êtres vivants, en passant par des prises d'échantillons, des tests de résistance aux radiations, etc.



FAUNE

En surface, toutes les formes de vie subissent l'action des perturbations résultant des catastrophes de l'ancien temps. Il ne reste plus, à ce jour, qu'une infime partie des espèces présentes sur Terre avant le départ de l'homme. Les plus résistantes ont muté pour s'adapter aux nouvelles exigences climatiques et atmosphériques, d'autres ont trouvé refuge dans les océans et les souterrains, d'autres encore ont tout simplement disparu. Il aura fallu attendre trois siècles après l'Exil pour voir apparaître de nouvelles espèces parfaitement adaptées à la vie en surface et encore plusieurs siècles pour que ces espèces se multiplient. Mais aujourd'hui, on assiste à une véritable prolifération de toutes sortes de créatures et de plantes. Comme cela s'est passé après chaque extinction massive, il semble que la nature essaie de reprendre le dessus en faisant apparaître une multitude d'êtres vivants plus étranges les uns que les autres.

La faune terrestre est essentiellement composée de prédateurs carnivores, d'insectes fouisseurs, de reptiles et de créatures amphibienues. On trouve désormais moins d'animaux que de véritables monstres, tant d'un point de vue physique que morphologique. Toutes les créatures terrestres sont très résistantes aux phénomènes courants, tels que les radiations, les pluies acides et les bombardements d'ultraviolets. En plus de cette protection naturelle, beaucoup ont également développé des facultés allant de l'empathie à la projection d'énergie et on raconte même que certaines créatures utiliseraient une forme grossière d'un pouvoir comparable à l'effet Polaris, bien que personne ne soit actuellement en mesure de le prouver. Toutes les rencontres sont dangereuses, sinon mortelles, et la lutte pour la survie n'a jamais eu autant de sens qu'aujourd'hui.

FOREURS

Il est impossible d'évoquer la surface sans parler des Foreurs. Malgré l'aura de mystère qui entoure ces créatures, tous les habitants des fonds marins savent que les Foreurs règnent sur les galeries souterraines qui relient les abysses à la terre ferme. Bien que personne ne puisse l'affirmer, on pense que plusieurs communautés de Foreurs seraient installées en surface, aux abords des conduits menant vers les profondeurs. Toujours est-il que les Foreurs commencent visiblement à surveiller les accès à leur domaine et que ceux qui empruntent les souterrains pour se rendre à la surface s'exposent à de fâcheuses rencontres.

La division Aube du Culte du Trident dénombre officiellement plus de cinquante incidents liés à la présence de Foreurs en surface. Récemment, la Ligue Rouge et l'Hégémonie auraient même été contraintes d'unir leurs efforts pour repousser les assauts terrestres d'une concentration massive de ces créatures, au nord d'Amazonia.

INSECTES

Depuis le départ de l'homme, les insectes sont devenus la nouvelle espèce dominante, tant par leur nombre que par leur incroyable organisation. Une grande partie des espèces connues d'insectes sont encore présentes sur Terre.

Les espèces insectoïdes ont été les premières à subir les mutations génétiques qui leur ont permis d'évoluer, de s'adapter et de survivre. La taille de certaines de ces créatures et leurs défenses naturelles se sont considérablement développées, rendant mortelles une majorité d'entre elles.

Bien qu'aucune étude officielle n'ait été menée pour l'instant, les insectes sont mieux connus que les autres créatures, en raison de leur omniprésence. Toutes les expéditions de surface font en effet mention d'au moins une rencontre avec un insecte, qu'il soit volant ou fouisseur, solitaire ou membre d'une communauté organisée. L'incroyable faculté d'adaptation de ces créatures intéresse actuellement de nombreux laboratoires sous-marins qui, pour faire progresser leurs recherches pharmaceutiques, génétiques ou militaires, n'hésitent pas à faire appel à des indépendants pour obtenir des spécimens vivants.

À la différence des autres espèces, les communautés d'insectes possèdent une organisation qui leur permet une bien meilleure adaptation face aux dangers de la surface. La structure hiérarchique de ces communautés n'a guère évolué depuis les troubles et l'on y trouve toujours les mêmes catégories d'individus, des ouvriers aux combattants en passant par la reine. Cependant, en raison des graves perturbations qu'a subies la planète, de nouvelles classes sont apparues au fil des siècles, créant des insectes aux fonctions radicalement différentes, comme les fourmis capables de manipuler le Flux ou les colonisateurs. Rappelons que les insectes dominent désormais le globe et que ces créatures sont bien évidemment des versions mutantes des insectes du passé, tant en taille qu'en morphologie. On trouve souvent en surface des versions géantes des insectes normaux, mais ces derniers subsistent toujours et semblent même constituer les communautés dirigeantes. En effet, il semble que les communautés d'insectes aient donné naissance à une sorte d'esprit collectif dont le seul objectif est la colonisation massive de la surface et des profondeurs de la terre. Les centres névralgiques de cet esprit collectif, pour chacune des espèces, ne se trouvent jamais dans les communautés d'insectes géants mais chez leurs cousins plus petits qui, généralement, vivent dans les profondeurs de la terre. Certains chercheurs ont également remarqué que plusieurs colonies d'insectes géants avaient été retrouvées, vides, et que l'on trouve de plus en plus de carcasses de ces créatures gisant ça et là. Pour certains, cela signifie que les espèces géantes sont vouées à la disparition et que ce sont les communautés d'insectes beaucoup plus petits qui vont prendre le relais.

Il est à noter qu'il semble y avoir une sorte d'entente entre les communautés d'insectes et les prédateurs végétaux, dont les Férales. Cela pourrait vouloir signifier qu'il existe une alliance entre Ternasets et insectes.

INFRASTRUCTURES

À ce jour, toutes les installations technologiques recensées en surface appartiennent aux grandes factions sous-marines. Sans parler des dépôts génétiques et des rampes de lancement orbital, il est connu que la surface abrite les différentes usines automatisées qui permettent d'extraire, de produire, de recycler et d'expérimenter toutes sortes de matériaux absents des fonds marins ou jugés trop polluants pour y être utilisés.

LES USINES

Ces énormes blocs de métal blindé abritent des installations ultra sophistiquées remplissant toutes les fonctions qui, pour des raisons de place, de sécurité ou de pollution, ne peuvent être effectuées dans les fonds marins. Ces usines cumulent souvent plusieurs applications, telles que l'extraction de matières premières, le recyclage de déchets polluants, la fabrication de matériaux de construction, etc. Elles sont munies de défenses automatisées et reliées aux nations qui les contrôlent par un ensemble de câbles souterrains et d'émetteurs spécifiques. Il est très rare que ces usines, gérées par des ordinateurs et des robots, reçoivent des équipes humaines autrement que pour des inspections de routine.

Chaque nation possède au moins une usine multifonctions. Les plus riches, comme l'Hégémonie et l'Alliance Polaire, en dirigent plus d'une vingtaine. Quelques rumeurs font mention de tentatives de sabotage ou d'espionnage industriel, mais il faut savoir que ces pratiques sont punies de mort ou, pire encore, d'exil irrévocable en surface.

LES CENTRALES

Contrairement aux usines, les centrales de surface sont conçues pour n'effectuer qu'une seule opération et n'accueillent pratiquement jamais de visiteurs humains. Les installations sont entièrement automatisées, gérées par ordinateur et supervisées par des drones très perfectionnés, qui sont capables de prendre les bonnes initiatives en cas de panne ou d'anomalie. Les équipes techniques ne se déplacent qu'une ou deux fois par an, pour remplacer des pièces ou rénover les systèmes de production.

Les défenses sont moins importantes mais le blindage plus solide que dans les usines. Les centrales n'abritent que les appareils servant à produire, à traiter et éventuellement à stocker l'énergie en vue d'une utilisation ultérieure. Leur taille et leur forme varient en fonction du type d'énergie produite, ainsi que du cadre où elles sont installées, mais ce sont généralement d'énormes structures métalliques munies de courtes cheminées et de pompes reliées à une source d'eau voisine.

L'énergie solaire est désormais utilisée par plus de 40% des centrales, contre seulement 40% de fusion nucléaire et à peine 20% d'énergies expérimentales (marées, chaleur, vapeur, etc.). Les centrales solaires sont reconnaissables à leur forme circulaire et à la lumière presque insoutenable qui inonde les abords des panneaux. Ces sites ont la particularité d'effrayer la plupart des créatures terrestres et sont beaucoup moins attaqués que les autres infrastructures humaines.

LES FORTERESSES

Ces imposantes structures contiennent les fleurons de l'industrie militaire des grandes nations sous-marines. La première forteresse est apparue vingt ans plus tôt, à la suite de l'échec d'une importante mission d'exploration hégémonienne. Contrairement aux bases militaires et aux camps d'entraînement, les forteresses ont moins pour but d'appuyer les équipes terrestres que de « nettoyer » la région où elles sont installées. L'armement et le blindage dont elles disposent sont comparables à ceux des plus grands croiseurs sous-marins : champs d'énergie, missiles à longue portée, radars ultra perfectionnés, relais satellites, etc. Mis à part l'Hégémonie, qui en possède deux, chaque nation contrôle désormais une forteresse située sur les terres voisines de ses installations sous-marines. Si l'on sait très peu de choses sur la station de la République du Corail, beaucoup d'aventuriers ont déjà pu constater l'efficacité des forteresses hégémoniennes et polaires qui, pour venir en aide aux cités de faible profondeur, utilisent régulièrement des missiles hybrides particulièrement efficaces.

Les forteresses sont interdites au public et protègent farouchement leurs abords, usant d'un arsenal comprenant certaines armes expérimentales trop dévastatrices pour être employées dans les fonds marins. Les troupes affectées dans les forteresses sont composées de soldats expérimentés, de techniciens et de têtes brûlées que les nations préfèrent envoyer en surface pour des raisons de sécurité. Située au sud de la Péninsule Mexicaine, la principale station hégémonienne abrite plus de quatre cents hommes et une cinquantaine de véhicules lourds.

LES BASES MILITAIRES

Plus répandues que les forteresses, ces sites servent à la fois de camps d'entraînement et de refuge terrestre. Leur forme et l'armement dont ils disposent varient du tout au tout, allant du simple avant-poste à la plus impressionnante base stratégique. Chaque nation en contrôle plusieurs ; certaines sont connues, d'autres secrètes. L'entraînement des soldats en surface a pour but de les rendre opérationnels en toutes circonstances, de tester la fiabilité du matériel et de minimiser les risques liés aux radiations. La plupart des équipes entraînées en surface sont appelées à rester sur la terre ferme, mais certaines nations y envoient également leurs équipes sous-marines pour effectuer des stages de perfectionnement.

LES ABRIS, REFUGES ET POSTES DE SECOURS

Toutes les équipes qui explorent la surface essaient, quand elles en ont la possibilité, d'établir des abris pour d'éventuels voyageurs qui auraient besoin d'un endroit où se réfugier. Certains de ces abris sont répertoriés, d'autres sont jalousement tenus secrets par les équipes qui les ont établis. Un abri peut être installé dans n'importe quel endroit clos, qu'il s'agisse d'une vieille citerne à moitié enterrée, d'une grotte, des vestiges d'un bâtiment ou même d'un cube de métal résistant aux conditions de la surface et déposé là par des engins militaires.

Dans de tels abris on trouvera souvent des vivres, des médicaments et du matériel de survie, plus rarement des armes et des communicateurs. Il existe des centaines de refuges de ce type

LABORATOIRES

Ces avant-postes de la recherche sont affiliés à des corporations sous-marines autant qu'à des nations impliquées dans la conquête de la surface. De taille variable, les laboratoires sont généralement implantés aux abords d'une zone bien spécifique (faune, flore, climat, ensoleillement, fortes radiations). Certains sont partiellement immergés, d'autres nichés au cœur de chaînes montagneuses, d'autres encore enfouis dans des souterrains reliés à des cités sous-marines... Le personnel scientifique des laboratoires est toujours extrêmement compétent. Partir en surface pour étudier les espèces vivantes est une ambition que partagent beaucoup de chercheurs, aussi les postes à pourvoir sont-ils rares et la sélection draconienne. Certains laboratoires sont assortis de petites casernes militaires abritant des soldats engagés pour protéger les installations et leurs habitants, mais la plupart n'hébergent que les scientifiques et sont équipés de systèmes de défense automatisés. La recherche en surface est à l'origine d'une foule de découvertes, allant du simple médicament à la plus terrible des applications militaires. Les intérêts des laboratoires sont énormes et très variés, allant de l'étude de plantes et de minéraux à l'expérimentation de nouvelles substances. La moitié des laboratoires et des instituts de recherche sous-marins ont un département « surface », chargé d'étudier, d'analyser et/ou de produire différents résultats liés à l'enfer terrestre. Les centres d'intérêts majeurs sont les suivants : étude des mutations, radiations, créatures, plantes et minéraux, élaboration de vaccins, remèdes, poisons et drogues synthétiques, expérimentation de nouveaux matériaux, tests physiques, recherches de nouvelles énergies, etc. Les laboratoires et les centres de recherche sont les organisations les plus susceptibles d'engager des indépendants pour des missions ponctuelles. Ces équipes d'indépendants sont régulièrement engagées pour escorter des scientifiques, transporter des échantillons ou aider à des prélèvements sur le terrain. Selon le cas, ces missions pourront avoir un motif officiel et plusieurs intérêts annexes, pas forcément avouables, tels que l'expérimentation de substances illicites ou l'élimination de créatures, voire d'humains indésirables. Plusieurs firmes sous-marines sont également connues pour posséder des laboratoires clandestins, où ont lieu des expériences sur des cobayes humains. La société Cortex serait actuellement en conflit avec le Culte. Elle serait accusée d'envoyer des mutants à la surface pour y être mutilés et soumis à des radiations mortelles.

LÉGENDES

Il va sans dire que la surface alimente toutes sortes de rumeurs, superstitions et autres croyances populaires, dont une grande majorité ne pourront jamais être vérifiées. La surface fait peur. Tout ce qui touche de près ou de loin au soleil, aux radiations, à l'air toxique et aux créatures qui vivent sur terre, est considéré comme une véritable malédiction. Les légendes circulent dans toutes les cités sous-marines, notamment au sein des communautés pirates et mercenaires. Les plus répandues ont celles qui font allusion aux créatures vivant sous le soleil. On parle entre autres de monstres prisonniers de glaciers et réveillés par les guerres, de communautés intelligentes susceptibles de s'attaquer aux cités sous-marines et d'humains affreusement déformés qui auraient régressé à un stade primitif. Plus les descriptions sont précises et effrayantes, plus les rumeurs semblent crédibles. De nombreuses légendes courent également au sujet de dépôts généticiens terrestres, de bases pirates, de laboratoires secrets appartenant aux grandes nations et de toutes sortes de « cavernes aux merveilles ». Les phénomènes naturels sont amplifiés et les moindres averses se transforment généralement en tempêtes dévastatrices. Moins on en sait, plus on en parle.

Certaines rumeurs sont devenues de véritables mythes après avoir été en partie vérifiées par des générations successives d'explorateurs. Les trois plus célèbres sont les suivantes :

- **La cité idyllique** : Il existerait une cité où des mutants de la surface et des exilés des fonds marins vivraient en harmonie. Nul ne sait à quoi ressemble cette cité, et encore moins où elle se trouve, mais il semble que plusieurs missions officielles aient été envoyées sur cette piste à la suite de révélations très précises.

- **Trafic de chair** : En Union Méditerranéenne, les autorités locales seraient à la recherche d'une communauté accusée d'un mystérieux trafic de corps vers la surface. C'est pour le moment la thèse de contrebandiers engagés par un laboratoire secret qui prime, mais on parle également d'une secte adepte de rites nécromants et d'un complot génétique orchestré par une grande nation.
- **Ash et le mutant** : La dernière légende est apparue plus récemment et laisse entendre que Ash, l'explorateur renégat traqué par l'Hégémonie, aurait fait une brève apparition dans une cité méditerranéenne en compagnie... d'un mutant natif de la surface. Dans le flot des descriptions grotesques et d'avis personnels sur le sujet, quelques informations dignes de confiance laissent penser que les deux compagnons parvenaient à communiquer sans problème et que le mutant, malgré un physique torturé, semblait aussi humain que possible.

MALADIES

Les températures extrêmes et la prolifération des espèces vivantes font de la surface un foyer microbien particulièrement redoutable pour les habitants des fonds marins, dont les défenses immunitaires sont loin d'être adaptées aux agressions terrestres. Plusieurs laboratoires travaillent actuellement à l'élaboration de vaccins et de remèdes visant à faciliter l'envoi de troupes en surface. Pour le moment, la quarantaine est toujours obligatoire et les missions terrestres sont obligées de subir à leur retour différentes analyses et dépistages très éprouvants. Une étude scientifique récente a démontré qu'une centaine de maladies bactériennes plus ou moins graves avaient été rapportées dans les fonds marins par des explorateurs ou des espèces amphibiennes. De nombreuses créatures aquatiques ont également été victimes de maladies provoquées par des radiations ou l'absorption de plancton contaminé. Il y a une vingtaine d'années, quatre cités de l'Union Méditerranéenne ont connu une terrible épidémie à la suite de la consommation de poissons porteurs d'un virus terrestre. Ce triste épisode a servi de déclencheur à la série de mesures de prévention qui entourent désormais la moindre expédition vers la surface. Hommes, matériel et marchandises sont toujours consciencieusement décontaminés grâce à des techniques spécifiques inventées par des chercheurs hégémoniens.

MARCHANDS DE CHAIR

Les marchands de chair sont de plus en plus nombreux à proposer la vente de corps et d'êtres vivants provenant de la surface. Il semble même que ce commerce s'effectue dans les deux sens, puisque plusieurs contrôles douaniers ont réussi à intercepter des chargements de corps en direction de la surface, probablement destinés à des communautés humaines d'exilés ou à des laboratoires associés aux fonds marins. Les mutants terrestres sont achetés à prix d'or par plusieurs laboratoires, corporations et sociétés mineures lancées dans l'étude des mutations et l'expérimentation de substances synthétiques. Le commerce de créatures et d'animaux est soumis à des lois très strictes, surtout en matière de quarantaine, mais il reste autorisé dans certaines proportions. Par contre, le trafic de corps et d'êtres vivants est formellement interdit, ce qui n'empêche pas les marchands de corps de proposer leurs services sur une gamme de « produits » de plus en plus vaste. Ces trafics sont les principales causes des épidémies de maladies terrestres qui frappent les fonds marins depuis une dizaine d'années.

MINÉRAUX

Étrangement, les scientifiques des fonds marins en savent plus sur les minéraux que sur la faune et la flore terrestres. Sans parler d'études approfondies, de nombreux chercheurs se sont intéressés aux différentes souches minérales implantées près des rives ou prolongées dans les fonds marins. Les minéraux de la surface ont tous subi les altérations liées à l'ensoleillement et aux radiations. L'érosion s'est considérablement accélérée depuis l'exil des hommes, créant des zones de relief torturé et des variétés minérales porteuses d'éton-

nantes capacités. Il existe en effet des roches qui « vivent » en symbiose avec des espèces animales de petite taille, auxquelles elles servent à la fois de foyer, de défense naturelle et de source de nourriture. D'autres semblent avoir développé une sorte de conscience, ou tout du moins une faculté d'adaptation aux variations climatiques. Ces roches sont capables d'opacifier leurs contours pour freiner les assauts des ultraviolets, de boucher leurs pores pour éviter l'infiltration des pluies acides et même, d'après certains récits, de modifier leur masse pour former des zones d'ombre protectrice. La République du Corail serait en train d'effectuer des recherches sur plusieurs variétés minérales, en vue de créer de nouveaux matériaux de construction et, d'après certaines rumeurs, d'étranges applications médicales.

Les variétés minérales présentes avant le départ de l'homme ont toutes subi l'incroyable érosion liée aux intempéries, aux radiations et aux mouvements sismiques réguliers. Compressions, gel, infiltrations et ruissellements ont contribué à l'émergence et à la disparition de nombreuses roches, dont peu sont actuellement utilisées par les habitants des fonds marins. Les descriptions qui suivent portent sur un petit échantillon de roches aux propriétés intéressantes, mais il va sans dire qu'il en existe aujourd'hui une infinité d'autres que vous pouvez inventer à loisir. La majorité des minéraux sont imprégnés par des radiations plus ou moins concentrées et de nombreuses variétés sont également porteuses de germes, fossiles, bactéries et autres germes endormis, qui feront le malheur des aventuriers. Un conseil, n'hésitez pas à « minéraliser » votre surface.

BÂTIQUES

Comme les phosphores (voir plus loin), les bâtiques sont très sensibles à la lumière et calquent leur cycle d'activité sur celui du soleil. Le jour, cette roche est aussi dure et lisse que du métal, dont elle possède également quelques reflets, et sa couleur « pétrole » fait penser à une roche d'origine volcanique solidifiée. Mais une fois la nuit tombée, les bâtiques fondent littéralement et se transforment en flaques incroyablement souples et mobiles. Poussés par le vent ou les mouvements de terrain, les bâtiques nocturnes sont capables de se déplacer sur plusieurs dizaines de mètres avant de reprendre leur consistance diurne, avec l'apparition du soleil. Ce phénomène explique pourquoi les souches de bâtiques semblent parfois chevaucher d'autres roches, emprisonner des arbustes ou épouser les reliefs les plus torturés. Le bâtique possède des particularités semblables à celles du mercure. Sous sa forme nocturne, il est capable de ressouder deux blocs séparés et semble doué d'une certaine forme d'intelligence, de magnétisme, qui permet à deux parties de se rapprocher lentement l'une de l'autre. Sous sa forme diurne, il est aussi difficile à couper qu'à distinguer des autres roches. Des explorateurs imprudents risquent en effet de laisser un véhicule trop près d'une souche solide et de le retrouver prisonnier de la roche le lendemain. Pire encore, des fragments de bâtique liquide peuvent adhérer sous un véhicule, ou sur une armure, avant de durcir avec le lever du soleil. Il existe de plus une variété de bâtique corrosif qui s'attaque au blindage des armures et aux parties métalliques. La puissance de l'acide est déterminée comme celle des pluies acides et son action sur les matériaux gérée de la même façon (voir **Pluies corrosives**, page 322).

DOELMENS

Facéties de la nature, ces roches dressées vers le ciel ont longtemps été prises par les explorateurs pour des sculptures humaines, érigées par des mutants en l'honneur de divinités terrestres. En fait, et même si de nombreuses concentrations de doelmens servent de lieu de culte à des communautés mutantes, ces pierres ont été façonnées par le jeu de l'érosion, des mouvements sismiques et des tempêtes énergétiques. La plupart des doelmens sont des roches verticales hautes de plusieurs dizaines de mètres, que l'on trouve généralement en grand nombre, surtout dans les déserts. La majorité d'entre elles sont couvertes de zébrures qui peuvent être prises pour des symboles obscurs, mais qui ont été creusées par le ruissellement des pluies acides et les impacts des éclairs. La roche dans laquelle ils semblent être taillés est parmi les plus dures de la surface. Un tir d'arme énergétique n'aura pour seul effet que de graver une nouvelle marque, peu profonde. En période de tempêtes, ces roches sont fréquemment

la cible de tourbillons et d'éclairs qui transforment les champs de doelmens en théâtres impressionnants. Toutes les rumeurs qui courent sur ces pierres prétendent que les doelmens sont hantés et portent les âmes d'humains restés à la surface lors de l'Exil. Toujours est-il que de nombreuses créatures aiment s'y prélasser et que certaines communautés mutantes y ont également leurs habitudes.

PHOSPORES

Ces étranges minéraux se présentent sous une forme semblable à celle des oursins, certains gros comme un crâne, d'autres plus petits qu'un ongle, qui saillent le long des parois rocheuses ensoleillées. La particularité des phosphores est de stocker les protons solaires pour les restituer, à la manière de véritables piles, dès la tombée de la nuit. La lumière émise par les phosphores est visible de très loin, si le relief et les conditions climatiques le permettent. Les pointes qui hérissent leur carapace minérale les protègent des assauts des créatures et des hommes, qui s'en servent fréquemment pour éclairer leurs campements. Ces pointes ne représentent aucun danger pour les gants d'armures mais, saisies à mains nues, elles peuvent infliger de terribles blessures. L'énergie que contiennent les phosphores s'attaque directement aux chairs, rendant la cicatrisation très délicate. Séparés de leur roche natale, ils continuent de stocker et de produire de la lumière tant qu'ils sont exposés au soleil durant la journée. Ainsi, un bloc de phosphore privé de lumière devient définitivement terne. La lumière dégagée par les phosphores est verdâtre et les plus gros blocs (environ 1 kg) peuvent éclairer jusqu'à vingt mètres de diamètre. Ces minéraux sont assez répandus.

ROCHES ET CRISTAUX

On trouve aujourd'hui un nombre incalculable de variétés minérales résultant des compressions, des températures et des bombardements radioactifs liés aux grands troubles. Ces roches sont pour la plupart des variations des souches minérales connues par l'homme avant son exil, mais d'autres sont apparues, à l'instar des nouvelles créatures, durant les derniers siècles. Toutes les variétés, couleurs, densités et propriétés sont représentées à la surface. Les zones les plus intéressantes se trouvent aux abords des régions volcaniques et des failles terrestres, ainsi que des lagunes à demi immergées. Certaines roches possèdent même une forme d'intelligence primaire qui leur permet de muter, d'évoluer en fonction du climat et de l'ensoleillement. D'autres, moins connues, ont subi des altérations radioactives qui les ont imprégnées de toxines, d'électricité statique, d'énergie magnétique, et même d'une force comparable au Flux Polaris. Ces dernières sont bourrées de cristaux qui réagissent très violemment aux émanations du Flux, créant des perturbations souvent dévastatrices. De nombreux cristaux sont réputés pour servir de catalyseur à différentes communautés mutantes. Dans les fonds marins, certains prélèvements ont permis de mettre à jour les capacités conductrices, isolantes et même curatives de plusieurs variétés cristallines. Plusieurs laboratoires et industries de recherche militaire développent actuellement des départements spécifiques et engagent des équipes pour s'approvisionner en matière première.

MUTATIONS

La mutation est l'essence même de la surface. Depuis les troubles qui ont précédé l'arrivée des Généticiens, toutes les espèces vivantes ont subi des mutations allant de la simple adaptation à la plus terrible transformation moléculaire. Aujourd'hui, les terres émergées sont encore soumises à des forces susceptibles de provoquer trois grands types de mutations.

Tout d'abord, l'environnement atmosphérique peut causer dans un organisme des modifications plus ou moins rapides et violentes qui, à moyen terme, finiront par créer une forme « naturelle » d'adaptation. Exposé à des agressions permanentes, un corps va progressivement s'habituer aux températures, à l'ensoleillement, aux radiations, etc. Ce phénomène serait on ne peut plus appréciable s'il ne s'accompagnait de complications généralement douloureuses, voire mortelles.

UNE GUERRE VIRALE ?

L'analyse de l'atmosphère terrestre laisse sceptique plus d'un chercheur. La concentration de bactéries nocives ou bénéfiques, de virus plus ou moins dangereux et d'agents totalement inconnus semble absolument aléatoire. Une analyse donnée va donner un indice de concentration qui sera radicalement différent le jour suivant. Ce qui est certain, c'est que tous ces agents pathogènes sont beaucoup moins virulents quand les températures chutent et redoublent d'intensité quand elles montent. Ainsi tout explorateur visitant la surface de nuit a beaucoup moins de risques d'être contaminé.

Mais la grande énigme posée par ces analyses est que l'on ne comprend pas bien d'où proviennent la plupart des substances pathogènes et quel est leur rôle exact dans le nouvel écosystème. Certaines bactéries favorisent l'adaptation des êtres aux conditions de la surface tandis que d'autres ont l'effet totalement inverse.

Un récent rapport du Culte du Trident évoque l'étrange idée d'une guerre virale qui ne serait pas forcément « naturelle ». En effet de nombreux agents pathogènes semblent favoriser un règne plutôt qu'un autre. La souche Carcéa, par exemple, favorise la résistance des plantes tout en diminuant celle des animaux. Et l'on a découvert un agent pathogène dont la seule fonction est de détruire la souche Carcéa. Pire, il semblerait, d'après une étude récente qui doit être confirmée, qu'il existe des virus « artificiels » en surface, des nano-virus d'une inconcevable complexité.

Cela, bien entendu, alimente les rumeurs selon lesquelles les Généticiens seraient encore à l'œuvre en surface. Certaines autorités évoquent même l'ombre des Ternasets, les légendaires créatures sensées hanter les profondeurs des fosses abyssales.

LE SYNDROME ARISHEÏM

Il y a plusieurs années, lors de fouilles dans un dépôt généticien, on a découvert un document rédigé en Arkonien. On sait que les anciens maîtres de ce monde, malgré leur technologie très avancée, aimaient écrire leurs rapports plutôt que d'en confier le soin à des machines.

Ce document, portant la marque de Cyrull, évoque pour la première fois le mystérieux Syndrome Arisheïm. Bien que le nom soit déformé, il est possible qu'il y évoque le tristement célèbre Arishem, le plus puissant des généticiens.

Le syndrome Arisheïm concernerait une pathologie tout à fait particulière remarquée sur certains cobayes envoyés à la surface. Cyrull utilise le terme de « possession » et « d'altération de la conscience ». Le document, qui reste encore très mystérieux, fait plusieurs fois référence à un « Réseau de Surveillance Virale » et à « un contrôle de plus en plus difficile des dispositifs de confinement de notre frère dont l'éclatement de la conscience ne peut être contenu ».

Ensuite, les espèces qui ont déjà connu des mutations dans les fonds marins ou dans certaines régions de la surface s'exposent à de nouveaux changements physiologiques en soumettant leur organisme à un climat différent. Les mutations sous-marines provoquent des douleurs souvent insupportables et peuvent même se raviver pour muter de nouveau si elles sont exposées en surface. Le port de l'armure permet de réduire presque à zéro le risque de complications. L'altération moléculaire qui est à l'origine des mutations peut bien évidemment s'attaquer à des organismes jusqu'alors sains et provoquer des mutations très différentes de celles des fonds marins.

La dernière catégorie de mutations, encore très mal connue, affecterait directement le mental des créatures vivantes. Cette découverte a été rapportée par une mission d'observation du Culte, dont les membres, en tentant semble-t-il de déclencher un Effet Polaris, ont subi un choc en retour aux conséquences dramatiques. Des témoignages ultérieurs ont confirmé l'existence de facteurs capables de provoquer des altérations mentales, telles que la modification des perceptions, l'apparition d'une singulière forme d'empathie ou la révélation de pouvoirs comparables au Polaris. On murmure même que le Culte, pour découvrir le secret de ces fameuses mutations psychiques, aurait procédé à des expériences sur des sujets humains et détiendrait de véritables abominations dans des geôles secrètes d'Équinoxe.

PHÉNOMÈNES NATURELS

En plus d'un climat particulièrement hostile, la surface est exposée à un certain nombre de phénomènes dévastateurs, tels que des tempêtes, séismes et autres explosions gazeuses. Le vent y souffle en permanence, décuplé par la transformation du relief, et charrie une pluie lourde et corrosive. Les côtes sont soumises aux assauts réguliers des tornades et des typhons qui naissent en haute mer, balayent plusieurs centaines de kilomètres et viennent s'échouer contre les rares massifs montagneux, quand elles ne sont pas ravivées par de nouveaux courants aériens. La plupart des tempêtes s'accompagnent de fortes concentrations d'énergie, qui peuvent se manifester sous la forme de simples éclairs comme de fulgurantes décharges électriques. Les fissures terrestres libèrent toutes sortes de gaz explosifs qui viennent s'ajouter aux effets dévastateurs des cyclones, fractionnant le paysage sur plusieurs centaines de mètres à la ronde. Le ruissellement des pluies acides creuse de véritables labyrinthes dans la roche et contribue à la création de bassins souterrains d'où émergent par la suite différentes nappes gazeuses ou toxiques. Plus terrifiante encore que ces phénomènes « naturels », une mystérieuse énergie circule sous le soleil et provoque des explosions que les observateurs ne parviennent toujours pas à expliquer. Certains vont jusqu'à parler d'un Effet Polaris permanent qui, à l'image des flux sous-marins, régirait la plupart des phénomènes terrestres. Toujours est-il que de nombreux événements échappent encore aux plus perfectionnés des instruments de mesure implantés en surface, ainsi qu'aux chercheurs employés par les grandes nations sous-marines.

RELIEFS

Les missions successives et les relevés provenant des satellites d'observation ont permis de se faire une idée très précise du relief de la surface. La plupart des zones montagneuses ont souffert de l'érosion, les forêts ont été considérablement réduites et profondément altérées tandis que bon nombre des plaines verdoyantes ont cédé la place à des déserts de roches et de sable. Les étendues désertiques occupent presque un tiers des terres émergées, le reste abritant le plus souvent des étendues volcaniques, de gigantesques marécages, des jungles putrides, de vastes plateaux rocaillieux et quelques plaines où pousse une végétation rare et desséchée. Les crevasses sont très fréquentes à l'intérieur des terres, de même que ce que les spécialistes appellent les « forêts minérales », mélange d'arbres pétrifiés et de souches rocheuses naturellement sculptées par les intempéries. On a mesuré des crevasses plongeant jusqu'à près de trois kilomètres sous le niveau de la mer et certains explorateurs parlent de gouffres beaucoup plus profonds. Les régions accidentées, comme celles des canyons américains, se sont considérablement étendues et transformées en de véritables paysages lunaires, ponctuées de cratères et de gouffres insondables. Les zones de frottements tectoniques ont toutes retrouvé une activité régulière et sont à l'origine de séismes et d'éruptions d'une incroyable violence. Comme dans les fonds marins, les environs de ces failles interdisent toute forme de construction et sont entièrement recouvertes par les couches successives de magma refroidi. Dans certaines zones, la lave se déverse même continuellement pour alimenter de véritables rivières. La plupart de ces coulées permanentes sont utilisées par les centrales thermiques des nations sous-marines, elles constituent l'une des principales sources de chaleur et d'énergie.



RUINES ET VESTIGES

À la grande surprise des explorateurs, il reste à la surface de nombreux vestiges de l'ancien temps. Les scientifiques expliquent cela par l'étrange altération moléculaire que subissent les matériaux. Vieux de plusieurs millénaires, on retrouve donc des carcasses de véhicules, des constructions humaines délabrées mais figées dans le temps ou des villes pétrifiées. Les matériaux qui constituent toutes ces constructions ont subi une profonde altération et sont comme fossilisés. Quand on effleure n'importe quel matériau rapporté de la surface, on peut sentir qu'il est particulièrement lisse, comme poli ou recouvert d'une fine couche de verre. La plupart des vestiges de l'ancien temps résistent souvent bien mieux que des matériaux plus modernes, car ils ont évolué progressivement avec l'altération qui leur a permis de perdurer. Ces matériaux peuvent même être récupérés, refondus et réutilisés en conservant leurs propriétés et en étant virtuellement insensibles aux conditions atmosphériques de la surface. Même les « nouveaux » matériaux détruits par les conditions de la surface (l'acide par exemple), peuvent être récupérés et réutilisés pour créer des engins encore plus résistants.

On trouve également quelques infrastructures quasiment intactes, comme des dépôts militaires et des bases souterraines. Les plus célèbres sont sans conteste les dépôts généticiens de surface et les bases fortifiées de l'Alliance Azure, qui semble avoir laissé derrière elle plusieurs bâtiments à l'intention des futures générations, mais ces sites sont extrêmement rares et surtout activement recherchés par les nations implantées en surface, qui espèrent y trouver des archives et du matériel susceptibles d'accélérer leurs études en cours. Tous les rapports qui ont filtré jusqu'aux cités sous-marines font état de terribles défenses automatisées et de mécanismes souvent incompréhensibles.

En plus de ces structures technologiques, la surface compte d'innombrables vestiges de pierre et de métal, généralement réduits à l'état de ruines impraticables. Qu'il s'agisse d'anciens temples ou de complexes troglodytes conçus à la suite de l'Exil, tous ces sites servent régulièrement de moteur à des expéditions archéologiques

menées par des explorateurs indépendants ou affiliés à différentes factions sous-marines. Plusieurs reliques du passé y ont déjà été retrouvées et ont permis de combler de graves lacunes historiques, ainsi que d'affirmer la persistance d'une activité humaine durant les siècles qui ont suivi l'exode massif vers les profondeurs. La plupart de ces ruines ont été désertées et n'abritent plus aujourd'hui que des créatures cauchemardesques qui prennent un malin plaisir à surprendre les aventuriers.

Notons aussi la récente découverte dans plusieurs régions du globe, de complexes, attribués aux généticiens, qui sont totalement inaccessibles et dont la nature et la fonction demeurent un mystère. Plusieurs explorateurs évoquent des machineries complexes jaillissant de terre quand de terribles tempêtes font rage et déployant des instruments dont on pense qu'ils captent la terrifiante énergie de ces tempêtes. Certains récits font également état de sortes de « ruches » automatisées d'où seraient originaires les mystérieux drones généticiens qui errent en surface.

TRAFIQUANTS

Les trafiquants voient en la surface une mine de produits révolutionnaires, interdits, introuvables et surtout hors de prix. Il n'est donc pas surprenant que l'on trouve d'innombrables réseaux de trafic concernant plantes, drogues, armes, cartes, informations, voire même sujets vivants, à destination ou en provenance de la surface. Les prix sont prohibitifs, les transactions illégales et les conditions d'échange et de rencontres draconiennes. De nombreuses cités sous-marines abritent des réseaux de trafiquants et/ou leurs collaborateurs locaux. Il va sans dire que la Cité Neutre et les différentes villes-paroisses sont les plus concernées par ces commerces et que leurs autorités respectives ont chacune une attitude bien tranchée sur le sujet, entre profit et répression, intérêt personnel et morale. Les marchandises les plus recherchées sont les substances végétales, les échantillons organiques, les espèces vivantes et les vestiges des anciens temps, ainsi que les cartes et autres relevés d'observation satellite.

VÉGÉTAUX

La flore n'a presque plus rien à voir avec les forêts d'antan, remplacées par des jungles toxiques et des marécages où prolifèrent des plantes vénéneuses. La destruction massive de la couche d'ozone et la transformation des grandes forêts du globe ont gravement perturbé le cycle respiratoire de la surface. Les gaz ne sont plus assimilés et rejetés de la même façon par les plantes qui assuraient autrefois la régulation de l'atmosphère. Les variétés chlorophylliennes ont disparu au profit d'espèces se nourrissant d'ultraviolets, d'où la rareté de la verdure et des fruits comestibles.

Les espèces végétales terrestres sont définies par trois caractéristiques majeures : leur résistance au climat, leurs productions éventuelles (fleurs, fruits, poisons) et leur mode de respiration. La plupart des végétaux continuent d'absorber le mélange gazeux atmosphérique, certaines en le filtrant, d'autres en l'ingérant sous sa forme brute, mais peu libèrent encore l'oxygène si précieux par le passé. Les plantes actuelles se contentent de survivre et les liens symbiotiques qu'elles entretiennent avec d'autres espèces se limitent à des échanges ponctuels et très spécifiques. La verdure est très rare, tout comme les forêts tempérées et les fleurs, même si l'on trouve encore des plantes odorantes et colorées, ainsi que des concentrations végétales rappelant les bois d'antan. Les épines remplacent massivement les feuilles et les couleurs dominantes sont désormais le rouge, le brun et le gris. Certaines espèces montagneuses offrent une blancheur et des parfums capiteux, mais elles sont devenues plus rares que les pierres précieuses qui tapissent le fond des grottes les plus profondes. Les jungles qui recouvrent les continents sont presque toujours toxiques, bourrées de plantes carnivores et envahies par des spores urticantes libérées aux quatre vents. Quant aux marécages, qui rassemblent la majeure partie de la verdure terrestre, ils sont le repaire de la vermine la plus monstrueuse et d'une foule de microbes et de maladies qui tuent plus sûrement que les créatures qui les transportent.

HERBES ET FLEURS

Malgré la sécheresse et la désertification, on trouve tout de même quelques espèces végétales de petite taille, fleurs, herbes et arbustes, qui poussent aussi bien dans les plaines que sous le sable du désert. Les arbustes sont assez rares et ne poussent que dans les régions les plus tempérées, c'est-à-dire aux frontières des grandes zones climatiques du globe. Aucun ne porte de fruits, mais quelques uns possèdent des baies très prisées des animaux et des mutants, qui s'en nourrissent ou s'en servent pour confectionner différents poisons. Presque toutes les baies sont en effet toxiques ou porteuses de germes bactériens qui, utilisés à bon escient, peuvent être mortels ou curatifs. Certaines espèces de fleurs sont très répandues à la surface. Leurs couleurs sont ternes, mélange de bruns et de rouges, et leurs formes plutôt torturées, mais la plupart dégagent un parfum très fort. On en trouve principalement dans les montagnes, surtout à haute altitude, ainsi que dans les régions humides et marécageuses, où elles sont nombreuses et très variées. Beaucoup de fleurs possèdent des dons médicaux naturels. Gorgées de toxines et d'agents radioactifs, à petites doses elles constituent un excellent remède contre les infections, les maladies et même certaines blessures. Les herbes et les plantes de petite taille forment la majeure partie de la végétation, ainsi que la base de l'alimentation des créatures. Là où l'on trouve de la végétation, on trouve également de l'eau et donc, de la vie. En règle générale, toutes les zones fertiles sont fréquentées par des créatures, qu'il s'agisse de simples troupeaux herbivores ou de terribles prédateurs.

LIERRES

On regroupe sous ce terme toutes les espèces végétales capables d'adhérence et d'expansion. À l'image du corail sous-marin, les plantes grimpantes sont très répandues à la surface en raison de leur incroyable faculté d'adaptation. Une simple souche de lierre peut s'étendre sur plusieurs kilomètres, quelle que soit la nature du terrain. En montagne, les deux espèces majeures sont le lierre gris, aux ramifications fines et huileuses, et le lierre-filet, très souple, dont

certaines communautés mutantes se servent pour confectionner des cordages. Ces deux variétés sont dépourvues de fleurs, mais sécrètent une sève très grasse qui permet de stocker efficacement la chaleur. Sur les sols rocheux de moindre altitude, l'espèce la plus répandue est un lierre épineux dont les pointes ont pour but d'adhérer à la pierre, évitant à la souche d'être trop facilement déportée par le vent. Ces épines constituent une défense très efficace contre les animaux prédateurs qui, en période de sécheresse, se risquent souvent à manger différentes espèces végétales pour épancher leur soif. Certaines souches de lierre épineux sécrètent un poison plus ou moins virulent qui s'attaque à l'organisme en cas d'ingestion, d'inhalation ou de contact direct avec le sang. Dans le désert, le lierre est l'une des seules espèces végétales à s'accommoder du sable et de l'absence d'eau. Grâce à des bulbes fleuris, de couleur claire, le lierre-varan dispose de petits réservoirs d'eau qui permettent une irrigation régulière des principales artères. Ces bulbes contiennent suffisamment d'eau pour assouvir la soif d'un animal et même, une fois décontaminée, d'un être humain. Le lierre-varan est le plus expansif de tous, certaines souches atteignant une surface totale de plusieurs hectares. Ses plus grosses artères parviennent à survivre sous plusieurs mètres de sable. Dans les zones marécageuses, plusieurs variétés de lierre profitent de la présence d'eau pour se développer. Leurs fleurs sont plus abondantes, leurs racines plus profondes, mais elles sont généralement toxiques et emplies d'un poison mortel. Certains bulbes sont capables d'exploser une fois gonflés de substances toxiques, souvent acides et corrosives.

PSAULES

Ces incroyables végétaux sont ce qui se rapproche le plus des arbres du passé. Leur tronc sec et noueux s'élève à une dizaine de mètres et se divise en une multitude de branches qui, trop fines et souples pour se maintenir, tombent en pluie jusqu'au sol. Ces branches sont dépourvues de sève et de feuilles, mais dotées de minuscules poils urticants qui provoquent de terribles réactions allergiques. Par grand vent, ces poils sont arrachés aux branches largement déployées et s'envolent sur plusieurs centaines de mètres, causant de sévères brûlures chez les créatures qui se risquent à s'approcher trop près des psaules. En raison de leur taille et de la protection qu'ils offrent contre le soleil, ces arbres servent fréquemment de refuge à différents prédateurs qui, grâce à leur carapace, parviennent à supporter les effets des poils urticants. Plusieurs communautés nomades s'enduisent le corps d'un onguent spécial afin de pouvoir établir leur campement à l'ombre de ces arbres, qui leur offrent de plus une protection radicale contre la plupart des créatures, car il suffit généralement de secouer le tronc d'un psaule pour faire fuir les indésirables. De récentes études scientifiques auraient démontré que les poils « voyageurs » des psaules seraient à l'origine de nombreuses épidémies animales et, ce, malgré leur rareté.

SÈVERINS

Ces plantes ne poussent que dans les régions tempérées et sont totalement absentes des zones désertiques et montagneuses. Les séverins sont composés d'une souche mère, sorte d'énorme nœud végétal protégé par une écorce rugueuse, d'où sortent jusqu'à une dizaine de tiges de taille variable, les plus massives atteignant trois mètres de diamètre. Ces tiges poussent à la manière de tresses, enroulées les unes autour des autres, et ont la particularité de sécréter une sève grasse aux multiples propriétés médicales et alimentaires. Les séverins peuvent grimper à flanc de roche pour profiter de l'ensoleillement, ramper le long du sol ou se dresser à la verticale, si les tiges sont suffisamment solides. Ces plantes sont purement végétales, et donc dénuées de toute forme de conscience, mais leur sève est capable de provoquer des hallucinations très violentes. Plusieurs communautés mutantes l'utilisent d'ailleurs pour procéder à des rituels. Cette sève peut être traitée pour servir de base à différents onguents médicaux, remèdes antipoison, crèmes protectrices et boissons de survie. Elle constitue un excellent abrasif et réagit très violemment à l'électricité. Une souche de séverin peut littéralement exploser si elle est soumise à un impact énergétique suffisamment intense, tel qu'un éclair ou un tir d'arme technologique.

« Si tu veux mon avis, y a bien qu'les soldats et les scientifiques pour aller faire les cons sous l'soleil ! Moi, faudrait qu'on m'paye cher pour que j'bouge mes miches à la surface. Ouai, super cher même ! Et tu sais quoi ? On raconte qu'y a des types qui sont montés là-haut comme ça, exprès, j'veux dire... sans qu'personne leur dise quoi qu'ce soit... Tu parles d'une connerie ! J'ai beau chercher, j'arrive toujours pas à comprendre c'qu'on peut trouver d'intéressant à la surface, à part bouffer du sable et crever la gueule ouverte. Faudra qu'on m'explique. »

-- Un client du Rorquale_

La surface est au cœur de toutes sortes de projets, intrigues, conflits, complots, trafics et échanges commerciaux qui touchent la majorité des organisations sous-marines, qu'elles soient indépendantes ou fortement impliquées dans la gestion politique des fonds marins. Les grandes nations et le Culte du Trident sont naturellement les groupes les plus avancés dans l'étude, la conquête et la surveillance de la surface.

Les informations suivantes dressent un panorama de toutes les factions et de toutes les communautés qui ont un lien étroit ou ténu avec la surface. Vous trouverez notamment un bilan des intérêts, des sites terrestres et des recherches en cours pour chacune des organisations importantes, les noms des personnalités les plus représentatives de l'enfer terrestre et quelques suggestions d'intrigues.

FACTIONS SOUS-MARINES MAJEURES_

CULTE DU TRIDENT

Paradoxalement, le Culte est l'une des dernières grandes nations à s'être intéressée à la surface, du moins en matière d'installations et de présence militaire terrestre. Ses effectifs réduits, son armement sommaire et sa faible implantation géographique cantonnent l'organisation à un rôle d'arbitre, de spectateur, plus que de véritable intervenant terrestre. Les principales motivations du Culte sont l'étude des conditions de vie en surface et la gestion des conflits politiques entre les autres nations. Alors que la Ligue Rouge est sur le point de développer des cités terrestres, le Culte se penche sur des notions plus existentielles, telles que la condition des humains natifs de la surface, l'origine des phénomènes Polaris terrestres, la mutation des organismes, etc. Les troupes terrestres du Culte sont composées d'un tiers de militaires (la division Aube) et de deux tiers de scientifiques, prêtres spécialisés et chercheurs en génétique, biologie et archéologie. Le Culte ne dispose que de très peu de sites terrestres permanents, laboratoires et bases militaires pour la plupart. Il a récemment compensé cette absence par la création de plusieurs infrastructures au sein des cités sous-mari-

nes proches de la surface. En règle générale, les équipes du Trident envoyées en surface font le voyage depuis les profondeurs, ce qui explique à la fois la rareté des rencontres et la lenteur de leurs interventions. Bien que ces rumeurs ne soient pas toutes vérifiables, il est probable que le Culte dispose à ce jour de sections de prêtres capables de manipuler le Flux Solaire, de chercheurs en génétique spécialisés dans les mutations terrestres et même d'agents infiltrés au sein de différentes communautés humaines. Le rôle du Culte dans l'exil en surface de plusieurs centaines de mutants, renégats et visionnaires des profondeurs est, de plus, fréquemment évoqué lors des réunions des autres nations.

Les deux figures majeures du Trident en surface sont le responsable militaire de la Division Aube, Elly Oran, et le prêtre chargé des missions d'étude atmosphérique. Yodin, connu pour avoir formé plusieurs générations de prêtres, est aujourd'hui l'homme qui en sait le plus sur les phénomènes naturels (et surnaturels) de la surface. Yodin semble mener des recherches très personnelles depuis quelques années. Ses relations troubles avec le Soleil Noir et les échos de ses nombreuses rencontres avec les Onis font aujourd'hui peser de lourds soupçons sur ses véritables motivations, même si Déméter continue à se porter garant de sa fidélité.

HÉGÉMONIE

L'Hégémonie est, juste après la Ligue Rouge, la plus grande puissance militaire en surface. Cette nation contrôle plusieurs dizaines de sites terrestres, principalement des bases militaires et des laboratoires de recherche scientifique, ainsi que de nombreuses usines automatisées, centrales énergétiques et sites de traitement des déchets sous-marins. L'Hégémonie domine la moitié sud du continent nord américain, des régions désertiques du centre jusqu'aux îles péninsulaires où se dresse la rampe de lancement orbitale des Appalaches. Malgré sa puissance de feu et son implantation militaire en surface, l'Hégémonie reste relativement indifférente aux richesses de l'enfer terrestre. Ses seules préoccupations sont la protection du territoire, face à une éventuelle offensive de la Ligue Rouge, et l'entretien des sites automatisés indispensables à la survie de ses cités sous-marines. La surface reste cependant un formidable terrain d'essais militaires et une mine inépuisable d'échantillons biologiques. Plusieurs laboratoires sous-marins travaillent actuellement à l'élaboration de nouvelles denrées alimentaires.

Les personnalités terrestres de l'Hégémonie sont le Général Keller, responsable des troupes militaires de surface, le Lieutenant Harris, coordinateur des missions d'exploration, et le Professeur Johanson, superviseur des départements de recherche atmosphérique. Ces trois personnalités sont considérées comme de véritables héros nationaux par leurs compatriotes. Mis à part Keller, qui ne quitte jamais la surface, Harris et Johanson effectuent de fréquentes visites dans les fonds marins pour faire leur rapport aux autorités hégémoniennes, superviser le départ de nouveau matériel, engager des troupes et des équipes supplémentaires, etc.

LIGUE ROUGE

Cette nation est de loin la plus avancée en matière d'implantation technologique et de présence militaire. La Ligue Rouge domine une grande partie du continent sud américain, à l'exception des régions marécageuses amazoniennes et des abords de Fuego Libertad. Pour faire face aux pénuries régulières qui frappaient ses cités sous-marines, la Ligue Rouge a été obligée de se tourner vers la surface bien avant les autres nations et d'y développer plusieurs sections spécifiques, centres de conditionnement, forteresses militaires et laboratoires de recherche énergétique notamment. Aujourd'hui, alors que l'Hégémonie se contente d'utiliser la surface, la Ligue Rouge entreprend le développement de véritables cités où l'excès de population pourrait trouver un cadre de vie décent. Ce projet colossal explique à lui seul le nombre d'unités militaires, de patrouilles et de sites de surveillance qui parsèment le continent, ainsi que la fermeté désormais légendaire des autorités de surface. La partie émergée de la nation est désormais soumise aux mêmes

lois que dans les profondeurs. Les notions d'ingérence, de violation de territoire et d'espace vital, totalement absentes chez les autres nations, sont ici considérées avec un sérieux susceptible de déboucher à tout moment sur une déclaration de guerre. La Ligue Rouge est d'ailleurs en conflit permanent avec l'Hégémonie qui, malgré tout le talent des négociateurs des deux camps, semble continuer à minimiser l'importance de la surface aux yeux de son voisin. Actuellement, les instances dirigeantes militaires de la Ligue Rouge sont tiraillées par la pression des partisans d'une guerre ouverte, qui souhaitent lancer une série d'attaques contre les sites terrestres hégémoniens.

Nommé gouverneur des terres rouges, le Général Hantov est depuis plus d'une dizaine d'années l'une des trois figures majeures de la nation. Son rôle dans le développement de la surface a été à ce point décisif qu'aucune action ne peut désormais se passer de son aval, tant à la surface que dans les fonds marins. Convaincu de la nécessité d'une identité nationale terrestre, Hantov est l'un des plus fervents partisans de la guerre contre l'Hégémonie. Il est soutenu par le Commandant Kritchev, délégué aux effectifs militaires, et par le responsable des centres de recherche alimentaire, Igor Dourkin. À ce jour, seul l'architecte chargé de l'implantation des cités terrestres, Maya Ravanovna, semble en mesure d'empêcher le déclenchement du conflit. Selon la jeune femme, âgée d'à peine trente cinq ans, le coût et la durée d'une guerre ouverte causeraient à très court terme la ruine des projets d'implantation en surface. Les motifs avancés par l'architecte n'empêchent pas les généraux terrestres de préparer leur offensive et même, avec la bénédiction tacite de leurs supérieurs sous-marins, de créer de fréquents conflits diplomatiques en utilisant des équipes indépendantes et des mercenaires.

RÉPUBLIQUE DU CORAIL

La domination technologique de la République du Corail est aujourd'hui incontestable, même si seule une infime partie de ses découvertes ont pu filtrer jusqu'aux observateurs des autres organisations sous-marines. Alors que l'Hégémonie et la Ligue Rouge en sont encore à se battre pour surmonter les difficultés de l'environnement terrestre, la République du Corail semble sur le point de réussir à implanter de petites communautés viables sur les côtes du continent australien. Les équipes de recherche se servent de combinaisons légères et parfaitement adaptées au milieu. On note une prolifération de corail terrestre et de plantes cultivables... Le corail est au cœur de toutes les recherches de la nation. Il semble que certaines souches minérales soient capables d'influencer l'atmosphère pour que les radiations, les résidus toxiques et les agents mutagènes perdent une partie de leurs effets nocifs sur l'organisme.

Officiellement, et contrairement à la plupart des autres nations, ce sont les scientifiques qui sont au cœur de la politique d'expansion terrestre corallienne. Sous l'égide d'Alcinia Berrevris et du Parlement, les empathes, les experts en génétique, les botanistes et les chercheurs agro-alimentaires sont les principaux responsables des projets de surface de la République du Corail. Les trois figures majeures sont Loan Shamir, responsable des recherches génétiques, Divinia Lautyn, responsable du département alimentaire, et Lunnir Domgard, superviseur des laboratoires expérimentaux de surface. La personnalité la plus importante reste sans conteste Manilia Tantris, élève d'Alcinia et déléguée aux projets concernant le développement des souches de corail atmosphérique. Cette empathie surdouée est considérée comme l'avenir de la nation et risque à très court terme de succéder à Berrevris au sein du Parlement.

Officieusement, le constat que l'on peut faire du développement républicain en Surface est beaucoup plus sombre. Certains affirment qu'il existerait une politique visant à l'extermination totale des mutants réfugiés sur les terres d'Australie. De plus en plus de rumeurs font état de la découverte d'un dépôt génétique ou azuréen qui expliquerait les avancées technologiques surprenantes en République du Corail.

FACTIONS SOUS-MARINES MINEURES_

On entend par organisations « mineures » toutes les nations et communautés qui entretiennent des sites et/ou des politiques de développement terrestre, sans pour autant pouvoir prétendre à un véritable contrôle de la surface. La plupart de ces groupes ne gèrent qu'un petit nombre d'infrastructures, généralement des usines automatisées et des centrales énergétiques, implantées à la verticale de leur zone territoriale sous-marine. Certaines de ces factions ont des projets à grande échelle, d'autres se contentent d'utiliser la surface pour survivre.

ALLIANCE POLAIRE

Malgré son importance dans l'équilibre politique et militaire sous-marin, l'Alliance reste à ce jour relativement absente en surface. Les rares sites dont elle dispose sont uniquement destinés à produire l'énergie, les aliments et les matériaux polluants qu'elle ne peut fabriquer dans les fonds marins. Son implantation militaire n'a d'autre but que d'assurer la sécurité de ces sites et des nombreuses cités côtières situées à faible profondeur, ainsi que de prévenir les ingérences hégémoniques venant de l'ouest canadien. À ce jour, l'Alliance ne dispose d'aucune troupe permanente en surface. Seuls des robots et des androïdes effectuent des missions régulières autour des complexes industriels et des tunnels reliant la surface aux fonds marins. Ces soldats métalliques sont cependant tous équipés de balises-relais qui permettent aux techniciens sous-marins d'effectuer différents relevés topographiques à but essentiellement militaire. En secret, l'Alliance songe à implanter une communauté expérimentale pour évaluer le degré d'adaptation d'un certain nombre de familles humaines en surface. Le projet Élite n'en est pour le moment qu'au stade de la préparation et les colons ne devraient pas être envoyés en atmosphère avant au moins deux ans. Le complexe, situé au sud de Iagna, est cependant fonctionnel depuis trois ans, et plusieurs tentatives d'espionnage ont déjà été déjouées par les androïdes de surveillance terrestre.

Le responsable du projet Élite, Yorek Petrark, est la seule personnalité connue pour ses travaux de recherche sur la surface. Tous les autres paramètres, sites, complexes et androïdes de surveillance, sont gérés directement par le Conseil Scientifique. Le Primarque Alexandre n'a pour le moment laissé filtrer aucun avis personnel au sujet des terres émergées.

Pour ses projets en surface, l'Alliance se heurte à deux problèmes majeurs : la présence mutante qu'elle tente d'éradiquer par tous les moyens possibles et surtout la présence massive d'androïdes exilés (volontairement ou pas) qui s'opposent ouvertement aux troupes polaires.

Ces communautés d'exilés sont composées d'androïdes et de robots sous leurs ordres, qui errent à la surface à la recherche d'un abri où installer une nouvelle société. La société de l'Alliance est durement frappée par une sorte de déprime généralisée qui semble proliférer chez les androïdes regrettant la perte de leur humanité. Ils sont de plus en plus nombreux à s'exiler à la surface pour suivre une société devenue aussi froide que leur peau métallique.

Par contre, il faut noter que l'Alliance Polaire aura une plus grande facilité que les autres nations pour coloniser la surface. Elle a depuis longtemps mis au point des dispositifs permettant aux androïdes d'y survivre sans trop de problème. Revêtements anticorrosion, filtres à oxygène et réserve indépendante d'oxygène, immunité presque totale contre les maladies et l'altération moléculaire, etc. Les troupes de l'alliance pourront, quand elles en auront reçu l'ordre, s'installer à la surface de manière assez aisée. D'autant plus qu'il existerait un projet permettant l'altération complète d'une région donnée grâce à une végétation artificielle et robotisée capable de protéger des êtres vivants des ravages de la surface.

AMAZONIA

Si cette nation reste encore très mal connue par les habitants des fonds marins, tous les explorateurs et les soldats envoyés en surface savent à quel point le développement d'Amazonia est lié aux terres émergées. Rares sont ceux qui ont pu approcher les infrastructures sous-marines de la nation, mais plusieurs observations satellites ont mis en évidence un grand nombre d'installations terrestres, allant du simple village à de vastes complexes industriels. Les principales recherches d'Amazonia portent sur les espèces végétales dont les laboratoires tirent toutes sortes de médicaments, drogues et poisons qui se vendent à prix d'or dans les autres cités du globe. On ne connaît pour le moment ni les responsables des centres terrestres, ni les projets en cours de la nation, mais il est certain qu'Amazonia est en contact permanent avec des communautés de mutants et des transfuges de tous horizons qui travaillent sur les différents sites d'exploitation. Le Culte du Trident serait d'ailleurs impliqué dans un certain nombre de recherches en cours, comme en témoigne le nombre croissant de ses voyages « secrets » à destination d'Amazonia.

Amazonia a développé deux grands projets d'envergure. Le premier est la constitution de grandes communautés à la surface constituées de volontaires utilisant un grand nombre de symbiotes cultivés en laboratoire. Certaines de ces équipes constituent des groupes d'exploration chargés d'explorer la surface et d'entrer en contact avec ses habitants. Le second est la mise au point de bio-produits, de bio-armures et d'armures géno-biologiques (certainement basées sur un secret généticien). La société Xen produit ainsi de nombreux appareils biologiques et redéveloppe des projets azuréens sur les proto-organismes.

À l'instar du projet de l'Alliance Polaire d'établir des zones de végétation artificielle à la surface, il semble qu'Amazonia et la société Xen aient entamé un processus visant à altérer l'écosystème de certaines régions avec des plantes fabriquées en laboratoire et permettant à d'importantes communautés de vivre presque normalement. Ces plantes auraient la capacité de protéger les gens qui vivraient dans ces régions des principaux effets néfastes de l'exposition en surface. En produisant énormément d'oxygène, en développant un feuillage captant les rayons mortels ainsi que l'acide et en étant capable de se nourrir des virus et des bactéries, cette végétation artificielle pourrait bien s'avérer être une solution miraculeuse pour la reconquête des terres dévastées.

CONFRÉRIE D'ENDERBY & NOUVELLE LÉMURIE

Alors que les protocoles d'accord évoluent lentement dans les fonds marins, il semble que les deux nations aient déjà uni leurs forces en vue d'accélérer le développement de plusieurs sites terrestres communs, dont la base d'exploitation minière du Cap. L'implantation terrestre n'en est qu'à ses débuts mais, si chaque infrastructure reste dirigée par des responsables de chaque nation, l'ensemble des sites émergés est financé et supervisé par un conseil composé de représentants des deux forces. La moitié des sites technologiques possèdent des systèmes de défense servant à renforcer la protection des cités sous-marines contre les attaques régulières des pirates. Récemment, des rumeurs relayées jusqu'à Équinoxe prétendent que la région aurait été secourue par des tirs d'armes technologiques d'une puissance incroyable confirmant l'existence d'un dépôt généticien dans la région. Les responsables du Conseil se refusent pour le moment à toute déclaration, et seul le Culte du Trident doit être au courant de l'affaire.

Harel Huskin et Laela Faller sont les délégués respectifs de la Nouvelle Lémurie et de la Confrérie d'Enderby au conseil. Leur rôle est de coordonner les actions menées en surface et de défendre les intérêts respectifs de leurs commanditaires. Ces deux personnalités semblent entretenir de bons rapports et aucun incident n'est à déplorer depuis la création du conseil, même si leurs avis divergent au sujet de la politique d'expansion territoriale. À leurs côtés se trouve Pal Llievitch, un énigmatique ingénieur militaire originaire de la Ligue Rouge, qui semble plus chargé d'effectuer des recherches que



d'assurer la cohésion technique des infrastructures terrestres. Malgré plusieurs demandes officielles de la Ligue Rouge, le transfuge n'a toujours pas été extradé et reste sous la protection des deux états. Sa présence ne fait que renforcer les rumeurs concernant le dépôt généticien de surface.

ÉTATS DU RIFT

Malgré leur relative insignifiance politique et militaire, les deux cités commerçantes du Rift sont sans doute les seules à revendiquer ouvertement leurs liens avec la surface. Depuis bientôt dix ans, Ossyr et Ziar entretiennent en effet des rapports commerciaux avec différents mutants, explorateurs et mercenaires qui leur fournissent une foule de denrées, cartes, observations, fossiles et échantillons organiques vendus à prix d'or sur les marchés terrestres. Le commerce de la surface représente désormais près de 10% des recettes commerciales des deux cités et les acheteurs se déplacent de très loin pour dénicher la perle rare, prendre de nouveaux contacts, engager des guides ou tout simplement profiter d'une des cinquante expéditions annuelles organisées vers la surface. Depuis Ziar, il est en effet possible de gagner les côtes émergées du Rift et de profiter des connaissances de guides spécialisés, lors d'un voyage touristique de quelques jours. Cette pratique est ouvertement condamnée par l'ensemble des instances sous-marines mais, en l'absence d'une véritable réglementation, les autorités du Rift continuent de renflouer leurs caisses en vendant des billets aux touristes qui se font chaque mois plus nombreux. Les excursions comprennent une visite des régions voisines, une nuit de bivouac en montagne, une rencontre avec une communauté mutante et même, selon l'humeur du climat, une petite tempête sur fond de soleil couchant. Les visites restent bien sûr à l'écart des différentes infrastructures technologiques des états, qui contrôlent désormais deux usines automatisées et une centrale énergétique produisant une bonne part de l'alimentation électrique des cités sous-marines.

Le gestionnaire des sites terrestres est Mira Penveck. Cette technicienne de génie a longtemps travaillé pour l'industrie agricole de l'Union Méditerranéenne avant d'accepter les propositions alléchantes du Conseil de Productivité du Rift, qui l'emploie actuellement à superviser les infrastructures terrestres et à mettre au point de nouvelles variétés alimentaires. Le responsable des visites, également chargé du développement touristique de la région, se nomme Orus Poliakys.

FÉDÉRATION DU CAP

Cette nation dispose aujourd'hui de la plus importante densité d'infrastructures terrestres au kilomètre carré. Avec ses nombreuses plates-formes d'extraction, ses tunnels d'acheminement blindés, ses centres de conditionnement, ses usines et ses centrales énergétiques, la Fédération du Cap a depuis plusieurs dizaines d'années investi dans la construction de complexes technologiques liés à sa principale activité : l'exploitation des mines de surface. La nation dispose, de plus, d'un grand nombre de balises, sondes et relais d'observation satellitaire qui lui permettent de surveiller ses frontières et de parer aux attaques des pirates qui sont de plus en plus fréquentes. L'armement hégémonique qu'elle possède désormais lui assure une relative tranquillité mais, depuis quelques années, la nation est soumise aux attaques répétées de Foreurs et de mutants organisés qui semblent en vouloir aux complexes installés en surface.

Pour gérer les infrastructures terrestres, le Superviseur Deminsk est assisté du scientifique Peter South, formé par les collègues hégémoniens, et de la brillante géologue Anita Leonne, ancienne collaboratrice du Conseil Méditerranéen. La protection des sites est assurée par les autorités militaires de la nation, avec la participation d'experts techniques de l'Hégémonie.

FRATERNITÉ DU SOLEIL NOIR

Fidèle à sa réputation, le Soleil Noir n'entretient aucun rapport officiel avec la surface, ce qui ne veut absolument pas dire que cette organisation se désintéresse d'un terrain de jeu aussi porteur et florissant. En secret, depuis bientôt vingt ans, les agents du Soleil Noir espionnent les progrès du Culte du Trident en surface. Le matériel et les techniques de la Division Aube n'ont désormais pas plus de secrets pour eux que la localisation des différents complexes industriels des autres nations. Le Soleil Noir est essentiellement intéressé par l'étude des formes de vie humaine en surface et les manifestations du Flux Solaire. La faction a déjà réussi à capturer des mutants porteurs de cette mutation, à envoyer différentes équipes analyser les retombées de tempêtes énergétiques et même, depuis quelques années, à se rapprocher de la mystérieuse communauté des Onis, avec qui les Hauts Prêtres de la Fraternité entretiennent d'excellents rapports. Pour le moment, personne ne sait vraiment ce que veut le Soleil Noir. Le Culte du Trident semble se douter de l'imminence d'une action terroriste visant plusieurs sites industriels terrestres, mais aucune mesure particulière n'a été prise dans les fonds marins. Il est aussi rare de rencontrer des agents du Soleil Noir en surface que dans les fonds marins, à moins que ceux-ci n'aient décidé de faire le premier pas. L'armement dont il dispose est cependant très restreint et les missions humaines envoyées sous le soleil ne restent généralement pas plus de quelques jours.

FUEGO LIBERDAD

La particularité de Fuego Libertad est de ne posséder aucun site industriel terrestre, mais d'être au cœur de toutes les activités liées à la surface dans la région. À la fois proche d'Amazonia, de la rampe guyanaise et des avant-postes de la Ligue Rouge, Fuego Libertad est concernée par la plupart des déplacements et des missions scientifiques en direction de la surface. L'Hégémonie continue d'envoyer des troupes régulières vers le dépôt génétique découvert récemment dans la zone. La Ligue Rouge redouble de vigilance pour éviter une ingérence terrestre de son rival. Le Culte du Trident effectue de fréquentes apparitions, notamment à l'occasion des congrès scientifiques qui se tiennent à Fuego Libertad depuis deux ans. Anna Lewis et Sol Glenn, figures emblématiques de l'exploration de la surface, y font de fréquentes apparitions. On murmure également que Cyrus Terling et ses conseillers auraient accueilli plusieurs délégations de mutants terrestres pour participer à des réunions dont les motivations restent obscures.

ROYAUME DE L'INDUS

Les deux principales cités de cette nation ne brillent pas par le nombre de leurs extensions terrestres, mais plutôt par la fréquence des départs d'explorateurs, de trafiquants et d'équipes indépendantes, en direction de la surface. Comme beaucoup d'autres nations, le Royaume de l'Indus entretient une petite centrale énergétique et quelques annexes industrielles. La récente effervescence autour d'Aaron March et du projet Icarus a véritablement placé les deux cités au cœur d'une vague d'explorations et d'enquêtes visant, pour la plupart, à découvrir l'existence de Foreurs et de communautés mutantes dans les environs. De plus, bon nombre de marchandises illicites d'origine terrestre sont réputées provenir de Pushkar, ce qui explique l'intérêt croissant que les autorités et les trafiquants portent au Royaume de l'Indus.

Les deux figures majeures de cette nation sont Krysta Maori et Ginger Pain, respectivement responsable du Syndic Commercial de Pushkar et chef des ateliers mécaniques de Kryss. Krysta est fortement impliquée dans les échanges de produits terrestres et Ginger, avec qui elle entretient de très bons rapports, est accessoirement à la tête du principal réseau de trafic de la région. Sous la direction de cette pilote exceptionnelle, plus de trois cents hommes œuvrent dans le plus grand secret au passage de clandestins, de

mutants et de substances illégales en direction ou en provenance de la surface. Plusieurs enquêtes officielles ont déjà été lancées, sans aucun succès, par les autorités hégémoniques et les Veilleurs, qui déplorent tous deux un grand nombre de pertes humaines et de disparitions de renégats.

UNION MÉDITERRANÉENNE

Les seules implications terrestres de l'Union sont d'ordre alimentaire et industriel. Depuis plusieurs décennies, la communauté s'intéresse à la surface pour ses richesses minières et les productions de différents centres technologiques. À ce jour, l'Union dispose d'une dizaine de complexes productifs qui alimentent les cités sous-marines en énergie, en matières premières, en denrées comestibles et en dérivés métalliques destinés à la construction. La seule division militaire terrestre de l'Union est affectée à la surveillance d'Omeross et de la Passe de Gibraltar, le reste des installations industrielles étant protégé par des défenses automatisées. L'Union ne semble développer aucun projet de conquête terrestre. Par contre, plusieurs nouveaux complexes sont actuellement en préparation et des équipes de chercheurs sont régulièrement envoyées à l'est de Néo-Troie, où devrait bientôt s'élever le plus grand site d'exploitation minière du globe. Les données techniques du projet Minéa sont pour le moment tenues secrètes, mais de nombreuses corporations ont d'ores et déjà engagé des négociations en vue de s'impliquer dans la réalisation et la gestion du complexe.

Le délégué aux exploitations terrestres se nomme Oury Del Aven. Scientifique de formation, il assure aujourd'hui la gestion du parc industriel de surface et participe à tous les débats concernant les terres émergées d'Europe. À ses côtés, deux chercheurs étudient la faune, la flore et les ressources naturelles terrestres. Linda Collins et Effer Tyal font de fréquentes apparitions lors des congrès scientifiques mondiaux. Le responsable militaire des sites de Gibraltar est le célèbre Capitaine Givens, réputé pour ses nombreuses missions en surface et pour son bras droit couvert d'écailles.

GROUPES PRÉSENTS EN SURFACE_

LE CULTE D'OSIRIS

Même s'il sait rester très discret, le mystérieux Culte d'Osiris refait régulièrement parler de lui. Il se pourrait même que ce soit cette organisation qui se cache derrière la rumeur concernant les Enclaves de fer (voir ci-dessous). D'après le peu d'informations dont disposent les services de renseignements des grandes nations, le culte aurait des installations secrètes en surface sur le continent Africain.

L'ENCLAVE DE FER

L'Enclave de Fer n'est pour l'instant qu'une rumeur. Plusieurs rapports de troupes terrestres sur tous les continents du globe font état de récits colportés par les mutants décrivant des attaques brutales menées contre les communautés mutantes par un groupe inconnu doté d'un armement assez sophistiqué.

Selon certaines enquêtes récentes, on aurait localisé des fortresses souterraines d'abord attribuées aux Généticiens mais qui s'avèrent être d'une toute autre nature. Il se pourrait que l'Enclave de Fer ait un rapport avec le mystérieux Culte d'Osiris.

LES EXILÉS

Bon nombre des humains qui vivent en surface n'y sont pas nés. Aussi insolite que cette décision puisse paraître, de nombreux humains des fonds marins ont choisi de s'exiler en surface pour fuir certains problèmes, construire une vie organisée sous le soleil ou tout simplement finir leurs jours loin des regards. Le nombre de ces exilés est difficilement calculable, mais on peut l'estimer à cinquante, voire cent mille individus. Les exilés ont des motivations très différentes. De même, leur mode de vie en surface varie selon leur nombre, leur région d'accueil et leurs envies.

D'autres, bien entendu, n'ont pas eu le choix et ont été exilés sans qu'on leur demande leur avis.

Les descriptions qui suivent dressent un portrait rapide des différentes catégories d'exilés, des visionnaires aux révolutionnaires, en passant par les mutants, les illuminés religieux et les factions politisées.

LES ILLUMINÉS

Plus rares que les mutants, les illuminés sont ceux qui ont un jour décidé de recréer une vie organisée en surface. L'exemple le plus connu est celui d'Aaron March, ancien membre du Culte, qui a réussi à installer une station terrestre au nord de Malia pour y développer une communauté familiale. Comme lui, plusieurs humains épris de liberté ont choisi de guider des habitants des fonds marins vers le soleil. La plupart de ces communautés semble n'avoir conservé aucun lien avec les profondeurs, mis à part des envois de matériel et de vivres pour certaines. Plusieurs communautés de ce type sont en revanche financées officieusement par des factions sous-marines, généralement des sectes et des laboratoires de recherche aux motivations obscures. La moitié des « prophètes » sont sincères, les autres purement intéressés par des promesses sous-marines. Les communautés de ces derniers sont généralement les mieux équipées et, surtout, les mieux protégées.

LES MUTANTS

Bon nombre de mutants sous-marins ont choisi de s'exiler en surface plutôt que de subir indéfiniment les moqueries, les persécutions et les contrôles réguliers dont ils étaient victimes dans les fonds marins. La plupart de ces communautés reconstituées en surface ont trouvé refuge dans des grottes ou au sein de communautés terrestres. Après une période d'adaptation, ces mutants ont découvert qu'ils pouvaient vivre en surface presque aussi bien que dans les fonds marins. Leurs ressources technologiques sont généralement assez maigres, mais ces mutants ont conservé quelques armes et surtout des connaissances qui leur permettent de parer aux assauts des patrouilles terrestres. L'une des plus importantes communautés mutantes est située aux abords d'Ossyr. Elle compte plusieurs milliers d'individus, réunis sous l'égide d'un chef pacifiste, qui semblent n'avoir pour seul objectif que la survie. Cependant, plusieurs phénomènes inexplicables leur sont attribués et les autorités des cités sous-marines environnantes sont en train de préparer un raid punitif en surface.

LES RÉVOLUTIONNAIRES

Plus encore que les cavernes isolées des fonds marins, la surface offre une protection de choix pour les factions qui souhaitent préparer discrètement des actions militaires. De ce fait, bon nombre de communautés pirates, anarchistes et révolutionnaires ont installé des quartiers généraux en surface, généralement aux abords des côtes ou dans des complexes souterrains possédant un accès vers les profondeurs. Ces sites sont souvent à demi immergés, dotés d'une protection naturelle et équipés de petits laboratoires, ateliers de réparation et infrastructures de survie. Il va sans dire qu'aucun de ces sites n'est vraiment connu, même si les autorités hégémoniques soupçonnent leurs côtes continentales de receler plusieurs abris terrestres de renégats et de révolutionnaires armés. Le célèbre pirate Telkran Raljik est connu pour posséder plusieurs

refuges terrestres. Il est également avéré que les plus grandes compagnies de mercenaires entretiennent des sites similaires pour leurs opérations côtières.

LES RENÉGATS

Au même titre que les mutants, de nombreux renégats considèrent la surface comme la seule terre d'asile possible, à une époque où l'ensemble des fonds marins est soumis à des lois strictes. Ces exilés sont tous ceux qui voient en la surface un moyen de fuir leurs poursuivants, qu'il s'agisse de grandes nations sous-marines, de chasseurs de prime ou d'ennemis personnels lancés à leurs trousses. Tous les hors-la-loi des grandes nations ont un jour songé à s'exiler à la surface, au même titre que les renégats de factions telles que le Culte du Trident, le Soleil Noir ou certaines corporations occultes, réputées pour leur fidélité à leurs membres. Une fois en surface, ces exilés font tout pour assurer leur sécurité puis, une fois habitués à leur nouvel environnement, se permettent quelquefois de préparer une vengeance, d'organiser leur nouvelle vie ou de s'intéresser aux richesses terrestres qu'ils découvrent peu à peu. Une rumeur persistante prétend qu'un nombre important de renégats du Culte auraient pris le chemin de la surface pour retrouver les dépôts de l'Alliance Azur et accélérer des projets qui semblent soumis à certains blocages dans les fonds marins. Ces renégats sont certainement les plus recherchés de tous. D'autre part, le Soleil Noir déplore la disparition d'agents qui, selon les rumeurs, auraient décidé de s'allier aux Onis pour assouvir leur passion pour le Flux Polaris. Tous les renégats officiels font l'objet d'avis de recherches prioritaires. Les autres, c'est-à-dire tous ceux dont l'exil est considéré comme un secret d'état, font l'objet de recherches, mais il est très rare que des indépendants soient engagés dans cette optique. Ou alors, ils ne sont pas informés des véritables motifs de leur mission.

LES EXPLORATEURS

Les explorateurs forment une caste particulière et diversifiée. Les quatre personnalités décrites ci-dessous sont les plus célèbres explorateurs de cette époque. Grâce à eux, de nombreuses missions officielles ont pu être menées à bien en surface. Ils constituent un véritable moteur de scénarios et d'intrigues terrestres. Susceptibles d'engager des hommes de main lors d'une mission, d'échanger des informations autour d'une table de bar, d'être impliqués dans des trafics ou des expéditions officieuses, ils sont les rencontres et les références privilégiées des personnages intéressés par la surface. Les profils de chaque personnage se trouvent à la page indiquée à droite de leur nom.

ANNA LEWIS

p. 362

C'est après une mission d'observation biologique que cette jeune chercheuse, alors âgée de vingt ans, s'est définitivement vouée à l'étude de la surface et des formes de vie terrestres. Originaire d'Équinoxe, Anna Lewis fait aujourd'hui partie des sommités mondiales dans ce domaine et possède une réputation établie au sein de toutes les communautés scientifiques du globe. Ses spécialités sont l'étude des mutations génétiques chez les créatures terrestres et la recherche virale. Après près de vingt ans d'exploration, souvent aux côtés de Sol Glenn, elle en sait désormais plus que n'importe quel laboratoire sur les cycles alimentaires, le mode de vie, les spécificités et les variantes de la plupart des races vivant à la surface, des mammifères aux prédateurs les plus monstrueux. Bien que féconde, Anna Lewis ne s'est toujours pas résolue à quitter sa vie trépidante pour fonder une famille. Elle a par ailleurs refusé toutes les propositions d'engagement émanant des laboratoires sous-marins, qu'ils soient indépendants ou affiliés aux grandes nations, et a su se faire des amis aux quatre coins du monde, notamment chez les indépendants, les chercheurs et les mercenaires.

Elle réside actuellement à Ka, mais possède plusieurs refuges sous-marins qui lui servent de hangars, de laboratoires et d'ateliers de réparation. À ses heures perdues, Anna rêve de pouvoir construire un complexe habitable en surface, dans sa région natale.

Tout comme Glenn, elle est farouchement décidée à éliminer Ash de la surface (et aussi des fonds marins) depuis leur rencontre dans les souterrains d'un temple asiatique. Lauren Draco, l'autre exploratrice féminine, est une ennemie plus personnelle. Les deux femmes se sont déjà affrontées à plusieurs reprises et Anna Lewis soupçonne sa rivale d'être engagée par le Soleil Noir pour guider des équipes de la Fraternité en surface.



<< ANNA LEWIS_

ASH

p. 363

Cet explorateur est sûrement le personnage le plus énigmatique de tous les aventuriers liés à la surface. À l'origine, Ash est considéré comme un renégat hégémonien pour des motifs tenus secrets. Mais depuis ces dix dernières années, tous les défauts lui sont attribués : trafiquant de chair, trafiquant de drogues, assassin, espion industriel, chef de réseau clandestin, etc. Ce qui est sûr, c'est que personne ne connaît véritablement les motivations profondes de Ash, profit et meurtre mis à part. Expert en combat rapproché, défiguré par les mutations, Ash est une légende vivante dont le seul nom suffit à faire frémir les enquêteurs les plus forcenés. Plusieurs dizaines de sabotages terrestres d'usines hégémoniennes lui sont attribués. Dans les fonds marins, son réseau s'étend sur une dizaine de cités hégémoniennes et possède des ramifications à Équinoxe, en Ligue Rouge et même en République du Corail. Officiellement, tout le monde déteste cet « immonde charognard ». Officieusement, il semble que la majorité des grandes nations aient un jour fait appel à ses services, ce qui expliquerait la relative impunité dont il jouit aujourd'hui. Seule l'Hégémonie reste décidée à mettre la main sur son renégat et à lui faire expier un à un ses crimes terrestres, après lui avoir arraché ses informations, bien évidemment.

Ash se moque éperdument de tous les projets de vengeance personnelles dont il fait l'objet depuis ses premières sorties en surface. On dit qu'il réside à Pushkar, mais certains affirment qu'il possède des appartements fortifiés dans les niveaux inférieurs d'Équinoxe. Si ses apparitions publiques sont extrêmement rares, ce n'est pas uniquement en raison de ses implications dans les nombreux trafics qu'il dirige depuis ses appartements. Ses voyages en surface et les mutations qu'il a subies l'ont considérablement affaibli face aux agressions sous-marines. En termes techniques, Ash est considéré comme un altéré terrestre et subit des pénalités équivalentes lorsqu'il séjourne dans les fonds marins.



<< ASH_

LAUREN DRACO

p. 362

Originaire de la Ligue Rouge, cette farouche combattante a longtemps œuvré en tant qu'instructeur militaire au sein de la nation avant de quitter l'armée, d'intégrer différents réseaux mercenaires, puis de se tourner vers la surface. Lauren Draco n'est pas une exploratrice ordinaire. Elle n'est intéressée ni par la découverte, ni par le contact avec d'autres communautés, mais uniquement par le goût du danger et les missions à haut risque qu'elle effectue depuis sept ans. Draco fait davantage office de guide, d'interprète et de garde du corps, que de véritable explorateur. Ses principaux clients sont des corporations indépendantes, des mercenaires, des factions militaires et... le Soleil Noir, qui utilise la combattante depuis bientôt cinq ans pour mettre ses agents en relation avec les communautés mutantes de la surface. De ce fait, Draco est activement recherchée par le Culte du Trident qui, même s'il ne peut rien reprocher à l'exploratrice, entend bien percer à jour les activités terrestres de la Fraternité du Soleil Noir.

Les régions de prédilection de Lauren Draco sont les déserts africains et américains, les zones montagneuses et la jungle amazonienne. Elle possède de nombreuses cartes très détaillées et bénéficie d'une parfaite connaissance du terrain, ce qui la rend diablement efficace en cas de conflit armé terrestre. Farouche ennemie d'Anna Lewis, elle prend un malin plaisir à accepter des contrats susceptibles de la rapprocher de sa rivale. En surface, les humains sont beaucoup plus facilement repérables que dans les fonds marins. Elle connaît personnellement Ash, avec qui il lui arrive d'échanger des informations, mais n'a guère d'estime pour celui qu'elle considère comme un vulgaire marchand de chair.

SOL GLENN

p. 361

Originaire de l'Union Méditerranéenne, Sol Glenn est désormais une véritable légende vivante dans les fonds marins, pour avoir passé la majorité de son existence sous le soleil et avoir rapporté bon nombre des informations qui circulent désormais dans les cités sous-marines. Sa première expédition remonte à l'aube de ses vingt ans et depuis, l'explorateur en a organisées plus de trois cents, seul ou en équipe, sillonnant la plupart des continents et des îlots émergés. Sa région de prédilection est l'ancienne Asie, qu'il a longuement explorée en compagnie d'Anna Lewis, mais il connaît aussi parfaitement les reliefs hégémoniens pour s'y être réfugié à plusieurs reprises. En effet, à la suite d'un incident diplomatique survenu lors de la décou-

verte d'un dépôt militaire indépendant, Sol Glenn a fait l'objet d'un avis de recherche et reste encore considéré comme un dangereux renégat aux yeux des autorités hégémoniennes. L'explorateur ne doit son salut qu'à sa parfaite connaissance de la surface et au mouvement de sympathie que lui témoignent les habitants des fonds marins. Aujourd'hui encore, il lui arrive d'organiser des expéditions visant à découvrir de nouveaux sites, de nouvelles ruines, ou de retourner explorer des régions les plus difficiles d'accès. Son caractère rude et ses répliques acerbes en font cependant un compagnon difficilement supportable plus de quelques heures...

Sol Glenn est depuis bientôt dix ans l'ennemi juré de Ash, le mystérieux explorateur corallien, qui l'a laissé pour mort dans les galeries souterraines d'un vieux temple asiatique. Anna Lewis fut sa compagne pendant près de six ans. Elle reste aujourd'hui une amie très proche de l'explorateur, même si ce dernier refusera d'admettre qu'il continue d'éprouver le moindre sentiment pour la belle scientifique.



<< SOL GLENN_

LA PRÉSENCE GÉNÉTIICIENNE

La surface est marquée par la présence généticienne. Certains évoquent de mystérieux dépôts marqués de l'œil dans l'Oméga et beaucoup affirment les avoir vus sans se souvenir où. Les grandes nations ont également repéré plusieurs colossales installations généticiennes totalement imprenables dont la fonction première semble être de capter l'énergie phénoménale libérée par les tempêtes de la surface. Ces installations sont souvent souterraines, ne laissant apparaître que quelques antennes de mesure et de contrôle. Par contre, quand une tempête se déchaîne, ce sont des dizaines d'énormes appareils qui jaillissent de terre pour se gaver de l'énergie ambiante.

Les généticiens sont également présents par l'intermédiaire de leurs complexes mobiles qui gèrent des armées de drones et de robots. Ces machines n'ont pour seule fonction que d'étudier la surface et les formes de vies que l'on peut y trouver. Elles en capturent d'ailleurs de temps en temps.

Il y a également ces étranges individus dont on retrouve la description dans plusieurs témoignages. Toujours solitaires, vêtus de grandes robes noires dissimulant leurs visages, ils arpentent les terres ravagées et semblent observer sans jamais intervenir. Peut-il s'agir de Généticiens ?

Enfin notons que la présence généticienne est avérée en arctique où une station d'observation hégémonienne surveille un gigantesque complexe dont on ne sait pas grand-chose pour l'instant.

On raconte aussi que, sur les terres de l'antarctique, totalement inaccessibles à cause des ouragans permanents qui isolent la zone, existerait une des légendaires Merveilles Généticienne, un écosystème totalement préservé.

LES ROBOTS FOUS

Au cours des siècles de guerre pendant lesquels se sont affrontés les hommes, des milliers de robots ont été envoyés en surface ou dans les océans. Certaines de ces machines, après un dysfonctionnement, ont altéré leur programmation et sont devenues des « machines folles ». C'est en surface qu'on en trouve le plus. Les machines folles sont totalement imprévisibles. Elles peuvent se déplacer en groupes et certaines se croient même vivantes et conscientes. Il peut s'agir aussi bien de machines généticiennes, azuréennes ou de modèles plus récents comme ceux fabriqués par l'Alliance Polaire.

Une machine folle peut aussi bien attaquer tout ce qui bouge que se contenter d'errer sur les terres ravagées. Certains avancent l'hypothèse selon laquelle de rares machines auraient subi une altération de leur cortex informatique par des éléments organiques de la surface. En effet, il a été démontré depuis longtemps, qu'il était possible d'associer des neurones vivants à des éléments électroniques. Si un tel processus a eu lieu en surface et s'il y a eu fusion entre les ordinateurs de machines folles et certains micro-organismes vivants, il est possible qu'une nouvelle forme de conscience soit née.

Si quelqu'un veut devenir riche, il n'a qu'à en apporter la preuve à un des nombreux laboratoires que cela peut intéresser.

Enfin, pour des raisons encore totalement inconnues aujourd'hui, plusieurs rapports font état d'une sorte de guerre entre des machines. Cette guerre se déroule plus particulièrement sur les terres de l'ancienne Russie, mais il est possible d'assister à des affrontements entre machines un peu partout dans le monde.

LES TERNASETS

D'après certains, les légendaires Ternasets seraient également à l'œuvre à la surface. Des spécialistes pensent même qu'avant de hanter les abysses, ces créatures foulaient les terres émergées il y a des milliards d'années. Quoi qu'il en soit, il semble bien que ces monstres fassent tout pour favoriser le règne végétal et provoquent l'apparition de nombreuses plantes prédatrices à leur service.

Un constat inquiétant fait état du fait que le règne végétal et les ruches insectoïdes travailleraient ensemble dans le même but : la domination de la surface.

On pense que les arbres-cocons qui engendrent les Férals, des créatures-plantes de forme humanoïde qui se multiplient dans les jungles, sont l'œuvre des Ternasets.

HABITANTS DE LA SURFACE_

Même si toutes les formes de vie originaires de la surface sont partiellement ou totalement adaptées aux agressions naturelles de leur environnement, les mutants se dotent souvent de protections contre les agressions de la surface pour pouvoir respirer l'air toxique, consommer la plupart des espèces végétales et animales qu'ils trouvent, etc. Par contre, ils sont pleinement affectés par les phénomènes naturels et craignent les tempêtes, les pluies acides et toutes les autres perturbations de ce type. Les mutants ont cependant un avantage de taille : ils maîtrisent mieux que personne l'art de prévoir et de se protéger des phénomènes.

L'habitat des mutants varie en fonction de la région, du type de communauté et du degré d'évolution. Il peut passer de la simple hutte de bois à la grotte troglodyte sommairement aménagée, du complexe souterrain gigantesque au village suspendu dans les arbres, etc. En général, les mutants (tout comme les créatures) tirent profit de leur environnement naturel pour construire des habitations fonctionnelles, efficaces et résistantes. Il est très rare que ces structures s'étendent en taille ou qu'elle soient dotées d'éléments de très haute technologie. Par contre, les concepts de village, voire même de ville, existent bel et bien en surface. Certaines montagnes et passes rocheuses semi-souterraines abritent des cités pouvant contenir plusieurs milliers d'individus.

Les grandes catégories suivantes donnent un bon aperçu des différentes composantes des sociétés mutantes de la surface.

ARTISANS

Rarement solitaires, ces mutants œuvrent la plupart du temps au sein de petites communautés ou de castes itinérantes. Leurs domaines de prédilection sont la confection d'objets, armes, armures, vêtements, voire mécanismes, ainsi que l'étude du matériel et de la technologie sous-marine. Les artisans traditionnels sont plus primitifs et se consacrent exclusivement à leur métier. Les artisans voyageurs sont beaucoup plus motivés par l'étude de nouvelles techniques, le commerce et l'échange avec d'autres factions, dont les communautés sous-marines. Leurs vêtements sont légers et fonctionnels, leurs outils parfaitement adaptés à leurs tâches et leur discours souvent très technique. Il n'est pas rare que les artisans développent un langage spécifique à leur caste, fondé sur des signes et des symboles mathématiques terrestres. La transmission du savoir et l'instruction des futures générations sont pour eux une priorité absolue. Ainsi, de nombreux artisans possèdent des élèves et des apprentis qu'ils forment aux différents secrets de leur art. Ces jeunes recrues sont souvent passionnées par la technologie sous-marine.

CHASSEURS

Qu'ils soient nomades ou affiliés à une communauté, les chasseurs forment avec les combattants la caste la plus répandue en surface. Ce sont eux qui assurent la survie de leur clan et qui, à force de les combattre, transmettent la connaissance indispensable des créatures terrestres. Leurs techniques sont aussi variées que les armes qu'ils utilisent. Parfaitement adaptés à leur environnement naturel, les chasseurs sont généralement spécialisés dans un type de région, et plus rarement dans un type de créature. On trouve également des traqueurs qui vouent leur existence à la destruction d'insectes, d'animaux nuisibles ou de monstres particulièrement dévastateurs. Au sein de leur communauté, les chasseurs sont respectés pour leur rôle indispensable et souvent considérés comme faisant partie d'une élite. La plupart des jeunes mutants sont d'ailleurs très tôt formés aux techniques de combat, de pistage, de camouflage et de survie par les chasseurs vétérans de la communauté. Chaque chasseur possède une arme de prédilection, manie plusieurs catégories d'armes et sait se servir de bolas, de filets etc. L'usage de poison est relativement courant lors des chasses destinées à la destruction de créatures nuisibles. Il est très fréquent que les chasseurs gardent des trophées de leurs raids les plus brillants, comme des mâchoires, des griffes ou des écailles dont ils se servent ensuite pour confectionner des protections. Ces mutants peuvent avoir des contacts avec des trafiquants des fonds marins, à qui ils vendent différents organes.

COMBATTANTS

Plus encore que les chasseurs, les combattants sont la force vive des communautés qu'ils protègent, entraînent et guident lors des voyages. La moitié des combattants sont cependant solitaires ou unis en factions réduites qui sillonnent la surface en quête de contrats mercenaires ou de combats titanesques. Leurs techniques sont très perfectionnées et adaptées à chaque type d'adversaire, de la créature à l'humain. Leurs armes sont redoutables, leurs poisons mortels et leur art de l'embuscade stupéfiant. Plusieurs factions de combattants

se sont déjà risquées à attaquer des patrouilles terrestres, et même des infrastructures technologiques, avec un étonnant succès. La transmission du savoir est également une priorité et chaque combattant expérimenté est susceptible de s'entourer de novices en vue de les former. Au sein des castes combattantes, c'est toujours la notion de valeur, de mérite en combat, qui détermine le rang d'un individu. Les plus grands chefs militaires se distinguent également par leurs cicatrices, leurs tatouages et leurs trophées. Beaucoup de combattants sont d'ores et déjà habitués à lutter contre des aventuriers en armure technologique.

ÉRUDITS

Ces mutants sont la preuve que tous les habitants de la surface ne sont pas des primitifs à peine capables de frotter deux pierres pour faire jaillir une étincelle. Instruits et intelligents, les érudits consacrent leur vie à l'étude de différentes sciences ou aspects de leur monde, mais aussi du monde sous-marin. Leurs domaines de prédilection sont bien sûr le milieu naturel, la faune, la flore et l'histoire terrestres, mais la plupart des érudits s'intéressent également de très près à l'archéologie, aux mutations, à la mécanique, au chamanisme ou à la politique des factions sous-marines... Au sein de sa communauté, l'érudit est toujours respecté comme le sage, l'ancêtre et sa voix est prépondérante lors des grandes assemblées. Il est généralement le seul à parler plusieurs langues et à posséder des cartes, ouvrages et reliques susceptibles de faire progresser la communauté. Les érudits sont fascinés par la technologie sous-marine et les vestiges des anciens temps. Ils connaissent parfaitement leur région natale et maîtrisent les notions de continent, d'espace, d'océan, de profondeur et d'évolution technologique mieux que tous les autres mutants.

GUIDES

Qu'ils soient solitaires ou membres d'une communauté, les guides sont ceux qui passent leur temps à voyager, franchissant chaque jour de nouveaux obstacles, pour parfaire leurs connaissances de la surface et de ses dangers. Ces guides regroupent également les voyageurs solitaires et les explorateurs. Chaque communauté nomade compte au moins un guide, chargé de tracer le meilleur chemin vers le havre de paix tant espéré par les siens. Ils ont pour fonction de prévenir les dangers, de contourner les obstacles naturels et de trouver la meilleure parade face aux imprévus, phénomènes naturels, attaques de créatures et autres aléas du voyage. Leur vie aventureuse les pousse souvent à partir seuls pour cartographier une région, étudier les mœurs d'une communauté lointaine ou retrouver les traces d'une cité ensevelie sous la roche. Les guides solitaires ont un rude caractère forgé par les conditions de la surface. Certains d'entre eux travaillent régulièrement pour des explorateurs ou des factions sous-marines. Leur connaissance du terrain, des accès vers les fonds marins et des dangers de la surface les rend indispensables.

HABITANTS DES JUNGLES

Les forêts et les jungles toxiques de la surface grouillent de vie et d'activité animale et humaine. Plusieurs communautés de mutants y sont installées dans des villages suspendus ou des ensembles de huttes camouflées. Les habitants des jungles forment des communautés souvent très primitives. La plupart d'entre eux sont des chasseurs, motivés uniquement par la survie des leurs, et rares sont les communautés autochtones qui s'intéressent au monde extérieur. On en trouve cependant qui ont développé un commerce de plantes et de poisons avec des trafiquants sous-marins, ainsi que d'autres, plus mystérieux, qui « initient » des volontaires en les tatouant ou en leur injectant différentes substances mutagènes. Ces communautés regroupent entre une trentaine et quelques centaines de mutants. L'usage de poisons et de plantes aux multiples vertus y est très fréquent, tant pour un usage militaire que pour la fabrication d'onguents, d'emplâtres, de potions et de drogues. Les chasseurs et les herboristes sont les deux castes principales de ces communautés autochtones.

HERBORISTES

Ces mutants se consacrent à l'étude et à la manipulation de plantes, dont ils tirent des poisons, des onguents et des potions aux multiples propriétés. Chaque communauté compte au moins un herboriste faisant à la fois office de guérisseur et de conseiller pour les questions naturelles. Les herboristes solitaires vivent souvent en ermites, retirés dans les marais et les déserts, où ils trouvent leurs matières premières. Il ne faut pas croire que ces mutants ne vivent que dans les régions où prolifère la végétation. Les déserts, montagnes et canyons qui parsèment la surface comptent également leur lot d'herbes rares et de variétés minérales aux effets similaires. Les herboristes entretiennent une empathie avec leur milieu naturel et les créatures qui y vivent. Beaucoup d'entre eux possèdent d'ailleurs un animal familier très typé. Leurs mutations physiques sont nombreuses et liées aux substances qu'ils ingèrent à longueur de journée. La plupart des herboristes sont par ailleurs très résistants aux agressions courantes de la surface. Certains d'entre eux parviennent à influencer directement l'organisme pour contrôler les effets de certaines mutations, allant jusqu'à les faire apparaître ou disparaître. Ils font d'excellents compagnons d'aventure et acceptent généralement d'échanger leurs précieuses potions.

MYSTIQUES

Ces mutants sont parmi les plus étranges et les plus dangereux de la surface, en raison des pouvoirs qu'ils contrôlent et des terribles mutations dont ils sont affligés. On regroupe sous le terme « mystique » tous les mutants capables d'utiliser l'effet Polaris, l'Empathie, la Symbiose ou l'une des multiples formes de pouvoir mental existantes. Les mystiques, membres de communautés, sont considérés comme des guides spirituels ou de simples devins. Leur rôle est prépondérant, et ils sont toujours respectés/craints par les autres membres. Solitaires, ils parcourent le monde au gré des phénomènes surnaturels et s'appliquent



à accroître, à contrôler ou à limiter les effets de leurs dons. Plusieurs communautés composées exclusivement de mystiques, comme celle des Onis, s'adonnent même au culte de la puissance dévastatrice du Flux Solaire. Il existe des cités, des complexes troglodytes et des villages forestiers servant de repaires à ce genre de factions. Certaines sont pacifiques, d'autres ouvertement hostiles, mais toutes sont gérées par un code de conduite très strict. Rares sont les équipes terrestres qui osent s'aventurer trop près de ces sites, où de fréquentes décharges énergétiques sont enregistrées par les instruments de mesure de surface.

AUTRES GROUPES NATIFS DE LA SURFACE

LES FERRAILLEURS

Description : À l'image des charognards sous-marins, les Ferrailleurs sont toujours là où la technologie cède devant les dangers de l'aventure. Bandits mutants, trafiquants de pièces détachées ou simples primitifs attirés par le métal brillant, personne ne semble vraiment connaître les motivations de ces hordes de mutants qui pillent systématiquement les épaves et les infrastructures technologiques de la surface. Toujours est-il que ces communautés, qui regroupent d'une vingtaine à plusieurs centaines d'individus, effectuent des raids organisés contre les forteresses technologiques, les dômes attenants aux centrales énergétiques, les garnisons terrestres et les sites d'affrontements violents où ils récupèrent toutes sortes de parties métalliques, armes, batteries, voire même des carcasses entières. Plusieurs groupes de Ferrailleurs ont appris à manier les armes technologiques volées à leurs victimes ou à bord des véhicules accidentés qu'ils ont pillés. Les derniers affrontements en date entre les patrouilles terrestres et les Ferrailleurs du continent américain ont été particulièrement sanglants en raison de cette force de frappe inattendue. La plupart des Ferrailleurs portent la mutation Perturbation magnétique dont ils se servent pour provoquer des courts-circuits, déplacer des amas de métal ou projeter des armes tranchantes sur leurs adversaires. Certains d'entre eux ont également réussi à façonner des armures de métal et des lanceurs de projectiles particulièrement meurtriers. Les Ferrailleurs se déplacent à bord d'engins technologiques trafiqués, qu'ils conduisent avec peine, ou de montures animales tractant d'énormes remorques. Leurs quartiers généraux sont mobiles, et ils s'installent toujours aux abords de sites intéressants.

Figure majeure : Senser est un énorme mutant, haut de près de trois mètres, dont le corps est entièrement recouvert de plaques métalliques travaillées. Il porte de nombreuses armes technologiques, tatouages et scarifications tribales. En plus de la mutation Perturbation magnétique, il contrôle une forme unique de l'Absorption de l'effet Polaris (voir **Les mutations** dans le chapitre **Création de personnages**, page 313) qui lui permet de stocker de l'énergie et de s'en servir afin de façonner le métal. Esthète et passionné, le guide spirituel de la plus fameuse horde de Ferrailleurs est aussi un boucher sanguinaire qui ne recule devant rien pour assouvir son appétit de technologie.

Intrigues : Au lieu de renforcer ses effectifs militaires, une nation décide d'engager des indépendants pour protéger une de ses installations de surface face aux attaques répétées de Ferrailleurs. Lors d'une mission de surveillance, une patrouille terrestre se fait attaquer par des Ferrailleurs et dérober un véhicule doté d'une terrible puissance de feu.

Depuis quelques jours, les plates-formes terrestres d'une cité côtière sont encerclées par une bande de Ferrailleurs. Les autorités se refusent à une frappe satellite et envoient des indépendants régler le problème en surface.

Récemment, les contrôles douaniers ont enregistré plusieurs cargaisons de matériel militaire à destination de la surface. On soupçonne une faction sous-marine d'alimenter un groupe de Ferrailleurs en vue d'une attaque de grande envergure.

LES MACROPHAGES

Description : Ce groupe d'une cinquantaine de membres rassemble uniquement des altérés et mutants porteurs de la mutation Macrophage et se voue depuis plusieurs générations à la destruction

des substances toxiques de la surface. Bien qu'impressionnants, voire même terrifiants, ces incroyables caprices de la nature sont absolument pacifiques et évitent tout combat pour se concentrer sur leur tâche. S'ils sont attaqués, ils n'hésitent cependant pas à se défendre en usant de leur corps et de leurs mutations comme autant d'armes meurtrières. Leur technique de combat au combat à mains nues consiste à étouffer leur adversaire ou, si sa taille ne le permet pas, à l'approcher de suffisamment près pour le bombarder de radiations mortelles. Les Macrophages usent de leurs mutations pour assainir la planète et ne sont considérés comme une menace que par les ignorants et les prédateurs. Certains d'entre eux sont capables de communiquer grâce à un dialecte dérivé du Kern. Les autres, atrocement défigurés par leurs mutations, se contentent de suivre leur chef pour nettoyer la surface. Il n'est pas rare que cette communauté s'attaque aux infrastructures technologiques qui regorgent de produits toxiques. Mais généralement, les Macrophages ont suffisamment à faire sous le soleil sans s'occuper de la pollution venue des fonds marins.

Figure majeure : Gohr est une monstruosité de la nature. Guide de la communauté depuis bientôt deux ans, il dirige les siens avec une volonté et une détermination hors du commun. Gohr porte d'innombrables mutations dont la plus impressionnante, Macrophage mise à part, est son pouvoir de Perturbation magnétique. Silencieux, taciturne, Gohr ne se préoccupe que de l'élimination des déchets mais peut, à l'occasion, parlementer avec des aventuriers. Encore lucide malgré les ravages des mutations, il pourra s'avérer une source de renseignements et un appui stratégique de choix.

Intrigues : De nombreux laboratoires sous-marins donneraient cher pour récupérer un Macrophage vivant. On raconte que là où l'on trouve un Macrophage, les radiations sont capables de faire fondre un véhicule blindé. Gohr, le chef des Macrophages, semble résister aux mutations mieux que tous ses semblables. Récemment, les relais satellites hégémoniens ont enregistré de violentes décharges d'énergie au nord du continent sud-américain, où les Macrophages avaient été repérés quelques semaines plus tôt. La présence d'un dépôt n'est pas à exclure.

LES MUTANTS ADORATEURS DU SOLEIL

Chez de plus en plus d'humains et de plus en plus d'animaux, des mutations provoquent des transformations qui tendent à façonner une sorte d'espèce hybride entre l'homme et l'animal. La reproduction entre ces deux catégories d'altérés est même devenue possible. Ces êtres, entre l'animal et l'humain, rejoignent le plus souvent un culte bestial vénérant le soleil et qui se montre ouvertement hostile envers tout ce qui ne leur ressemble pas.

LES ONIS

Description : Pour les prêtres du Trident, les Onis sont l'incarnation du danger du Flux Solaire. Pour d'autres observateurs, comme les communautés humaines qui croisent parfois leur chemin sous le soleil, il ne s'agit que de mutants corrompus par leurs mutations successives. Les Onis sont assez rares et semblent réunis au sein d'une seule communauté, qui regroupe à ce jour une trentaine de mutants. Tous les membres de cette véritable caste sont porteurs de la mutation Polaris et vouent un culte absolu aux manifestations naturelles de la force. Leur unique but est d'entretenir le Flux Polaris. Pour ce faire, ils n'hésitent pas à tuer, à saccager, voire à provoquer d'irréversibles mutations sur leurs victimes et l'anéantissement des régions qu'ils traversent. Cette communauté est toujours mobile et sait se déplacer rapidement. Lors des tempêtes et des phénomènes naturels du même ordre, il n'est pas rare de les trouver rassemblés autour d'un totem de pierre, en train d'unir leurs forces pour causer le maximum de dégâts aux alentours. Leurs cibles privilégiées sont les régions florissantes, les cités mutantes de la surface, les cités sous-marines côtières et les infrastructures technologiques, qu'ils haïssent plus que tout.

Figure majeure : Le nom du chef des Onis est un mystère, mais son physique décharné, ses yeux vitreux et ses pouvoirs maléfiques sont devenus de véritables légendes à la surface. Dans les fonds marins, des rumeurs prétendent même que ce mutant serait un ancien membre du Culte ou du Soleil Noir exilé. Nul ne connaît ses vé-

ritables motivations mais, à en croire le nombre d'attaques visant les infrastructures terrestres et les cités côtières, il semble que les Onis s'intéressent de très près aux habitants des fonds marins.

Intrigues : Une cité proche de la surface est secouée par une vague spectaculaire de déclenchements de l'effet Polaris. Alerté, le Culte du Trident décide d'envoyer une équipe en surface, tandis que des indépendants sont chargés de retrouver un mutant caché dans la ville.

On murmure que le Soleil Noir aurait récemment accueilli un visiteur terrestre dans ses quartiers généraux d'une cité côtière. La disparition de plusieurs prêtres du Trident déclenche une enquête de grande envergure, tant dans les fonds marins qu'en surface.

Lors d'une mission terrestre, un des personnages est assailli par des visions et des flashes prémonitoires qui lui montrent une région rocheuse, où va bientôt se dérouler une cérémonie rituelle des Onis.

LES SCALES

Description : Ces combattants des souterrains sont encore mal connus des explorateurs et des observateurs terrestres. Troglodytes, ces mutants ne quittent jamais les cavernes et les tunnels rocheux, où ils ont développé de vastes cités. Cette communauté regroupe plusieurs milliers d'individus, mais il est très probable que d'autres groupes du même type peuplent les continents et comptent jusqu'à plusieurs dizaines de milliers de mutants. Souvent pris pour des Foreurs par les rares aventuriers à les avoir approchés, les Scales ont tous un physique massif, des épaules larges et une colonne vertébrale voûtée par la vie souterraine. Sédentaires, ils passent leur temps à repousser les limites de leur territoire et se consacrent à l'artisanat, la sculpture, l'étude des vestiges qu'ils découvrent et le combat contre les innombrables prédateurs de leur milieu naturel. Ces mutants sont en lutte perpétuelle avec toutes sortes de créatures et d'insectes fouisseurs qui partagent leur territoire. Ils ne connaissent que très mal la technologie sous-marine et utilisent des armes primitives, bien que très efficaces. Parfaitement adaptés à la vie souterraine, les Scales sont, comme tous les troglodytes, particulièrement vulnérables aux radiations et aux températures extrêmes.

Figure majeure : Le chef actuel de cette communauté se nomme Ou'Orak. Plus petit que la majorité des siens, il compense de lourds défauts physiques par son ancienneté, sa sagesse et son contrôle exceptionnel de la symbiose avec l'élément minéral. Ou'Orak possède de nombreux contacts avec les Foreurs, qu'il considère comme des frères, et avec qui il entretient de fréquents échanges. Aussi, tout en maintenant l'isolement de sa communauté, le chef des Scales de l'ancienne Europe est au courant de nombre de rumeurs et d'avancées technologiques sous-marines. Il risque donc de surprendre bien des explorateurs lors des discussions qu'il sera heureux de partager avec ses hôtes. Car bien que protectionnistes, les Scales sont accueillants et chaleureux lorsqu'ils se sentent en confiance.

Intrigues : En faisant creuser la paroi pour implanter de nouvelles infrastructures, les responsables d'une cité sous-marine mettent à jour un complexe troglodyte abandonné et envoient une équipe d'exploration.

À la suite de violents affrontements souterrains, les Scales forcent malgré eux des scarabées géants à trouver refuge aux abords d'une ville-paroi.

Au terme d'une longue campagne de travaux souterrains, les Scales découvrent un ancien complexe militaire qui réactive aussitôt ses défenses automatisées. Les échos sont enregistrés dans les fonds marins et une équipe envoyée sur les lieux. Le même scénario est envisageable avec un refuge pirate, un laboratoire secret ou toutes sortes de complexes technologiques.

LES SEIGNEURS NOIRS

Les seigneurs noirs hantent les ruines des villes. Toujours vêtus de lourdes robes de bure, on a pu de rares fois les observer errant dans les rues des cités à la recherche de proies. Ce sont des individus mutés qui haïssent toute forme de vie. Ils sacrifient leurs victimes à des êtres immondes qu'ils appellent les Entités. D'après certains observateurs, ces Entités pourraient être des Ternsets.

<< LES CONTINENTS

« Tu sais, j'étais comme toi avant. Roublard, un peu fier, persuadé d'avoir tout vu... Et j'en ai vu, ça tu peux me croire ! Les récifs de corail qui scintillent sous les projecteurs, les bancs de lumineux qui rendent fous n'importe quel sonar, les migrations de squales qui te frôlent la carlingue sans broncher, les siphons, les épaves... Plein les yeux, j'en ai pris. Les yeux, ouais, et tu sais qu'y voient rudement bien. Mais la surface, j'sais pas quoi t'dire. Ça ressemble à rien là-haut... C'est comme... un genre de désert vivant. Tu sens bien qu'la vie est là, tout près, planquée dans la pierre ou dans l'sable. Mais tu vois rien. T'entends rien. Le vent te bouffe le cerveau à force d'hurler dans ton casque. Et la pluie... Tu sais, j'suis pas comme certains qui t'inventent des créatures et qui t'racontent leurs combats comme s'ils avaient fait leur vidange. Moi, des monstres, j'en ai pas vus. Et j'm'en porte pas plus mal. »

-- Un explorateur anonyme, à son meilleur ami_

Les pages de ce chapitre décrivent les différents continents de la surface. De l'Amérique à l'Australie, toutes les grandes régions sont présentées de façon à vous apporter un grand nombre d'informations, sans pour autant « figer » vos futurs cadres de campagne terrestre. Comme il était impensable de décrire chaque pierre, chaque buisson, vous ne trouverez ci-dessous que les éléments les plus importants, tels que le relief, le climat, les sites majeurs, les légendes, les rumeurs et les projets militaires en cours dans chacune des régions. Vous disposerez ainsi d'une trame suffisamment détaillée pour y ajouter votre touche personnelle, sous forme de cités, de forêts, de laboratoires clandestins, etc.

ARCTIQUE_

Il aura fallu beaucoup d'efforts et beaucoup de temps pour que les hommes, et notamment les hégémoniens, parviennent à explorer l'océan qu'est devenue l'Arctique depuis la fonte des glaces. Les conditions climatiques y sont extrêmes et cette zone désolée est balayée en permanence par des vents d'une force inouïe. L'arctique était un élément central de l'écosystème terrestre et la mission permanente qui est établie à l'est de ce qui reste du Groenland a toujours cherchée à savoir ce que les Généticiens pouvaient y rechercher. Car la présence généticienne y est importante. Des drones y patrouillent constamment et semblent protéger un gigantesque complexe en plein cœur de l'Arctique, dont la fonction reste totalement inconnue. Ce qui est certain, c'est que ce complexe, doté de gigantesques tours noirs dans lesquelles le vent hurle et qui jaillissent de l'eau, est en activité et que, récemment, cette activité a redoublé. La mission a annoncé une baisse sensible des températures sur l'arctique qui augure peut-être un retour prochain de la glace.

Il faut également noter que la mer intérieure du Groenland, emprisonnée dans la couronne des seules terres du « pays vert » encore au-dessus du niveau de la mer, semble également abriter une certaine activité généticienne. Ce secteur est très mal connu car les eaux y sont extrêmement dangereuses en raison des conditions climatiques et des créatures qui y vivent.

ANTARCTIQUE_

On ne sait presque rien de ce qui se passe sur ce vaste désert qu'est l'antarctique. Il est protégé en permanence par plusieurs cyclones qui empêchent tout accès à ses rives. Sous l'eau, de puissants flux et tourbillons assez puissants pour couler un croiseur rendent la navigation très dangereuse et seules des zones comme celles où sont installées les communautés d'Astrid et de Pelial sont suffisamment sûres. C'est d'ailleurs grâce à ces communautés, particulièrement pauvres, qu'on a pu collecter quelques données sur les rives du continent. Et ces données ne permettent pas de percer le mystère de l'Antarctique. Car on ne peut pas aller bien loin sur ce continent sans être stoppé par les machines de guerre généticienne. Un groupe d'aventuriers affirment même avoir été attaqués par ce qu'ils ont décrit comme un gigantesque robot de plusieurs mètres de haut. Les images satellites ne révèlent rien, pas plus que les survols à haute altitude.

Quelques rumeurs parlent d'un dôme d'énergie colossal qui isolerait une vaste région du pôle sud et sous lequel la vie aurait été préservée comme à l'origine de l'humanité.

AMÉRIQUE DU NORD_

L'Amérique du Nord s'étend de la pointe sud de Panama (au large de Coïba) jusqu'aux terres désertées de l'ancien Canada, incluant les îlots de la Mer de Parry et de la Baie de Baffin. Ce continent est le plus vaste du globe après l'Asie. Les parties sud et sud-est sont sous domination hégémonienne, qui contrôle un peu plus d'une quinzaine de sites technologiques, dont la rampe de lancement orbital des Appalaches.

RELIEF

La côte ouest est dominée par la présence des Rocheuses qui, sous le jeu des érosions successives, se sont transformées en un ensemble de falaises, crevasses, ravins, pics et canyons défiant l'imagination. Depuis les côtes morcelées, c'est une bande large de plus de 1 500 kilomètres qui s'étend vers l'intérieur des terres. Le sol est aride, fissuré et dépourvu de toute végétation. Les plus hautes cimes culminent à près de 5 000 mètres et les gouffres les plus profonds ont été mesurés à 2 000, voire 2 500 mètres sous le niveau de la mer. Les plaines centrales s'étendent sur la majeure partie du territoire et sont constituées d'une alternance de déserts, de steppes arides, de landes et de plateaux envahis par la végétation. Les sites des anciennes cités humaines sont encore visibles. À l'est, les côtes et les lagunes rocheuses couvrent une bande de 2 000 kilomètres de large et rejoignent les landes dévastées des régions centrales. Le sol y est en permanence balayé par les vents marins et les îlots de végétation sont gris et toxiques.

Les îles et les terres émergées du nord sont vides de toute infrastructure technologique. L'absence de sites propices à la construction et la force des vents côtiers rendent la vie humaine extrêmement difficile.

CLIMAT

L'ensemble du continent est soumis au passage de violentes tempêtes, de pluies acides, de séismes et même de sursauts volcaniques. Les températures restent supportables, de 20 à 40°C en journée, mais peuvent atteindre plus de 60°C dans les déserts du centre et les Rocheuses. La plupart des régions américaines ne connaissent que trois saisons. Une saison chaude, un hiver glacial mais sec et une phase de transition propice à la flore. En hiver, le sol est soumis à de violents écarts de température et, gelé par le froid nocturne, a tendance à se fissurer sous l'action des ultraviolets. Au printemps, les températures et les pluies chargées de toxines provoquent des explosions gazeuses, des coulées de boue et des glissements de terrain.

FAUNE ET FLORE

La végétation couvre moins de 40% du territoire, généralement sous la forme de petites concentrations de plantes, de jungles vers le sud, de marais, de forêts d'arbres de petite taille et d'étendues herbeuses aux couleurs grisâtres. À l'est la concentration végétale est plus importante. Les montagnes et les régions côtières abritent quelques plantes et herbes vivant en symbiose avec les roches qui les portent. Il n'y a qu'au nord, dans les régions les plus froides, que l'on trouve de véritables forêts de résineux et d'arbres fossilisés.

La faune, variée, est adaptée à chaque milieu naturel. Si les grands mammifères sont très rares, on trouve une grande majorité de prédateurs, d'oiseaux, d'espèces amphibiennes et d'insectes, dont d'importantes communautés de fourmis et de termites.

ACTIVITÉ HUMAINE

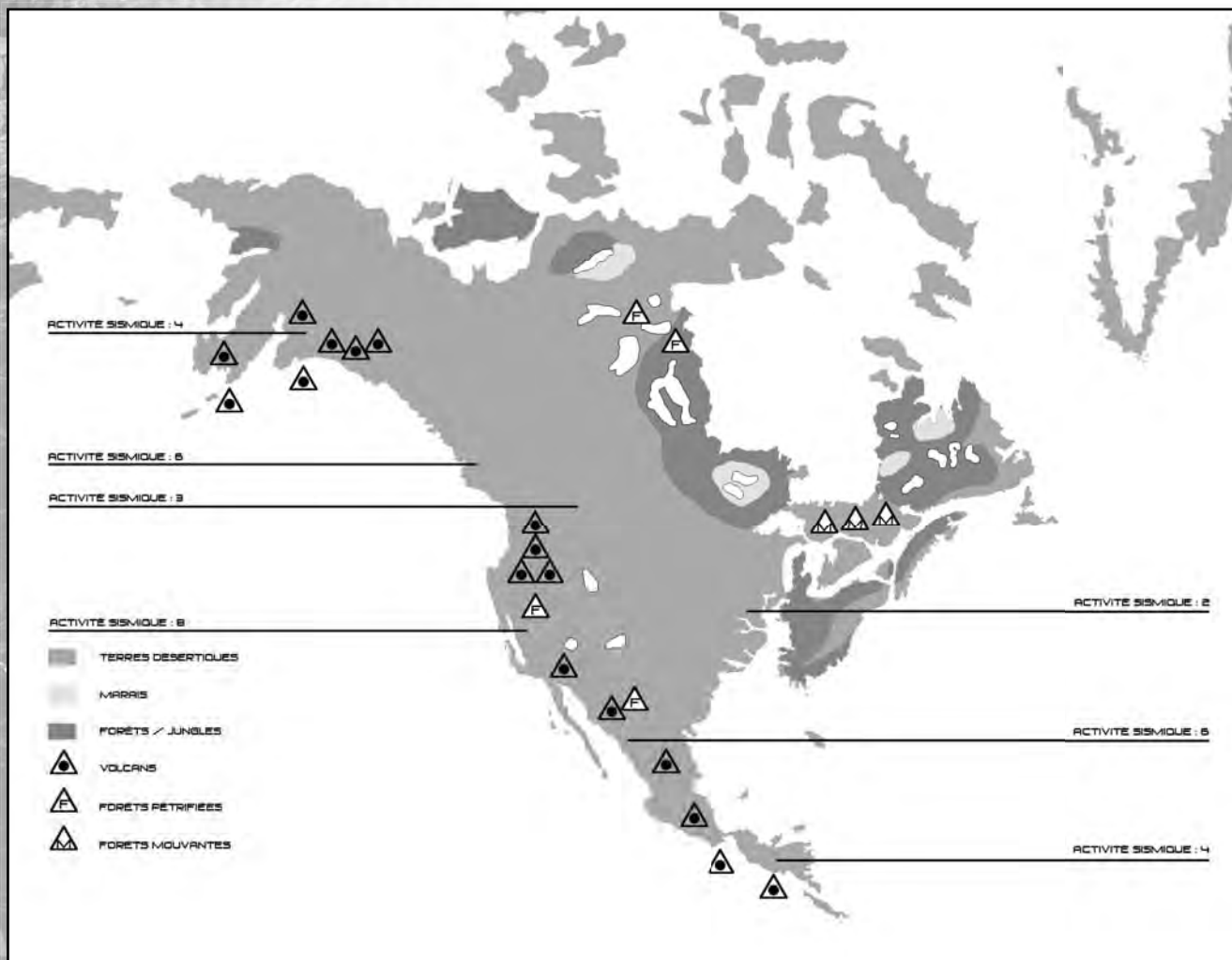
L'essentiel de l'activité humaine est concentrée au sud du continent, où l'Hégémonie entretient plusieurs sites technologiques. De nombreuses plates-formes d'exploitation et des tunnels de chargement ralliant les cités sous-marines sont aménagés aux abords des côtes. Plusieurs foyers d'activité mutante ont également été détectés par les satellites et les patrouilles militaires.

SIGNES PARTICULIERS

- **Usines et centrales hégémoniennes :** Toutes les usines et centrales hégémoniennes sont implantées sur la côte sud du continent, où se trouve également la rampe de lancement des Appalaches. Les bases militaires et les forteresses quadrillent une zone de plusieurs centaines de kilomètres de diamètre autour des sites industriels. Plus au nord, la nation possède divers refuges camouflés servant à la communication et à la protection des drones aériens et terrestres qui parcourent le continent.
- **Les sites des anciennes cités humaines :** Ces sites renferment encore de nombreux fossiles et épaves technologiques intéressantes. Dans la région des Grands Lacs et aux abords des anciennes métropoles américaines et canadiennes, on trouve souvent d'importantes concentrations de créatures totalement hostiles à l'homme.
- **Termites des sables :** En plein cœur du désert central se dresse un gigantesque complexe souterrain dont la majorité des accès sont bloqués par le sable. Attribués à tort à une tribu primitive, ces locaux ont été façonnés par une communauté de termites des sables. Aucune expédition n'a encore été lancée vers cette région, dont émanent pourtant de fréquentes perturbations électromagnétiques.
- **Épaves :** Au nord, dans la région des îlots canadiens, plusieurs patrouilles sous-marines ont détecté la présence d'épaves et de sites technologiques enfouis dans la roche continentale. Il est possible que ces vestiges de l'ancien temps abritent des stations d'observation, des usines, voire même des dépôts militaires emprisonnés lors de la fonte des glaces.

LE NIVEAU DE LA MER

Le niveau de la mer est supérieur d'environ 200 mètres à ce qu'il était avant les cataclysmes. Cela a eu pour effet d'engloutir une bonne partie des terres de la surface. Si au cours des siècles ce niveau n'a pas beaucoup varié, il semblerait qu'on assiste actuellement à une lente baisse du niveau des mers qui devrait conduire d'ici quelques années à un recul sensible de l'océan, de l'ordre de quelques mètres. Mais ces quelques mètres seront suffisants pour poser de sérieux problèmes aux stations qui se trouvent très proches de la surface.



LÉGENDES ET RUMEURS AMÉRIQUE DU SUD

- **Décharges d'énergie :** C'est dans les Rocheuses, lors des tempêtes, qu'ont été enregistrées les plus fortes décharges d'énergie. Il est possible que les rituels de différentes communautés mystiques dans les montagnes soient liés à ce phénomène.
- **Désert aux insectes :** L'Hégémonie déplore la perte d'une dizaine d'équipes terrestres, envoyées successivement dans le nord du grand désert central. Malgré les recherches, aucune épave n'a pu être retrouvée à ce jour. On évoque la thèse d'une communauté d'insectes mangeurs d'hommes.
- **Repaires souterrains :** Plusieurs navires pirates ont mystérieusement échappé à leurs poursuivants dans la région sous-marine des côtes est du continent. On soupçonne l'existence de nombreux repaires souterrains dans cette zone.
- **Contrebande d'armement :** Au cours des trois dernières années, plusieurs convois de marchandises et d'armes technologiques ont été interceptés alors qu'ils tentaient de gagner la surface. Les destinataires de ces livraisons restent inconnus et les convoyeurs n'ont pas été en mesure de nommer leurs commanditaires. Il semble qu'une communauté d'exilés, voire de renégats, ait élu domicile dans le grand nord canadien, à quelques milles nautiques de Clintok.
- **Site militaire de l'Alliance Azur :** Malgré de nombreuses missions de recherche, les sites militaires de l'Alliance Azur n'ont toujours pas été repérés. Plusieurs pistes sérieuses avaient pourtant été découvertes lors des investigations en Europe et en Asie, mais il semble que ce soient les Ailerons, des pirates du Pacifique, qui détiennent le plus d'informations à l'heure actuelle.

La moitié sud du continent américain est sous la domination officielle de la Ligue Rouge, qui contrôle la totalité des infrastructures technologiques implantées en surface. Les autorités d'Amazonia n'ont toujours pas revendiqué leurs droits sur les régions émergées de leur territoire, mais la Ligue Rouge s'abstient de toute ingérence.

La Mer amazonienne est une zone assez singulière où les eaux ont une profondeur comprise entre 100 et 400 mètres. La navigation y est difficile car ce bassin est envahi par une végétation qui s'est parfaitement adaptée à l'eau salée. Ainsi, on a souvent l'impression de se retrouver dans des marécages et pas dans une véritable mer et il est souvent difficile de naviguer dans ce véritable labyrinthe végétal. Amazonia est d'ailleurs construite au cœur d'un vaste marais.

RELIEF

La chaîne montagneuse des Andes a été l'une des plus touchées par l'érosion. Aujourd'hui, ses plus hauts reliefs ne dépassent pas 5 000 mètres d'altitude et se limitent à des plateaux rocheux, bon nombre de pics ayant été érodés par les tempêtes. La pointe est du continent est relativement plane, engoncée entre les deux principaux pôles de vie que sont les côtes des Mers Parana et Amazonienne. Ces deux régions sont envahies par de vastes jungles, de grands marais, des lagunes rocheuses et quelques plaines. La pointe sud, livrée aux vents, est un vaste amas de collines, de falaises et de canyons de faible profondeur. Plusieurs grottes souterraines immergées ont été détectées par les observations des patrouilles côtières de la Ligue Rouge.

CLIMAT

Le continent est majoritairement chaud et humide, soumis aux vents, aux pluies et aux tempêtes qui se forment au large des côtes. Mis à part les hauteurs, aucune région n'est épargnée par la violence et la fréquence des intempéries océaniques. Lors de la saison chaude, la chaleur peut atteindre 50, voire 60°C, dans les zones montagneuses. Ce climat tropical est propice à la prolifération des espèces végétales, mais également aux épidémies et au développement de souches bactériennes particulièrement virulentes.

FAUNE ET FLORE

La flore du continent sud-américain est sûrement la plus développée et la plus variée du globe. Les zones marécageuses sont entourées de jungles et de forêts tropicales comptant plusieurs milliers d'espèces différentes, de l'arbre à l'herbe médicinale, en passant par les nénuphars, les algues, les fleurs et les hybrides végétaux/animaux.

La faune est constituée de nombreux mammifères herbivores, insectes géants, prédateurs tropicaux et espèces amphibienues. Dans les montagnes, ce sont les oiseaux et les prédateurs carnivores qui sont majoritaires. On compte presque autant d'espèces animales que d'espèces végétales sur ce continent. De nombreuses créatures sous-marines possèdent d'ailleurs une version amphibienne ou terrestre de leur espèce dans cette région.

ACTIVITÉ HUMAINE

L'ensemble des infrastructures militaires et industrielles à l'ouest du continent appartient à la Ligue Rouge, qui contrôle une vingtaine d'usines, centrales, bases militaires, forteresses et observatoires le long des côtes continentales. Les abords des Mers Parana sont sensiblement moins développés en raison de la violence des tempêtes, de la présence d'une faune hostile, de reliefs accidentés et d'un sol boueux. Par contre, toutes les terres qui entourent la Mer Amazonienne, de vastes jungles, sont principalement sous la domination d'Amazonia qui a commencé à y implanter d'importantes colonies et à y développer des programmes d'altération contrôlée de l'environnement. Plusieurs incidents ont été rapportés par des escouades de la Ligue qui se sont retrouvées nez-à-nez avec des individus habillés de lourds vêtements et portant de nombreux symbiotes sur eux. Ces individus, malgré leurs airs de vagabonds, n'avaient rien de mutants et étaient dotés d'équipements plus que perfectionnés.

Au sud, ainsi que sur les plateaux des côtes ouest, plusieurs communautés primitives ont été repérées par les observateurs terrestres de la Ligue Rouge. L'activité mutante est indéniable, même si aucune étude sérieuse n'a été menée pour le moment. Bien que les habitants d'Amazonia et des régions voisines semblent disposer d'un étonnant degré d'évolution technologique, la plupart des communautés mutantes sont primitives et peuplent les régions boisées du continent.

SITES PARTICULIERS

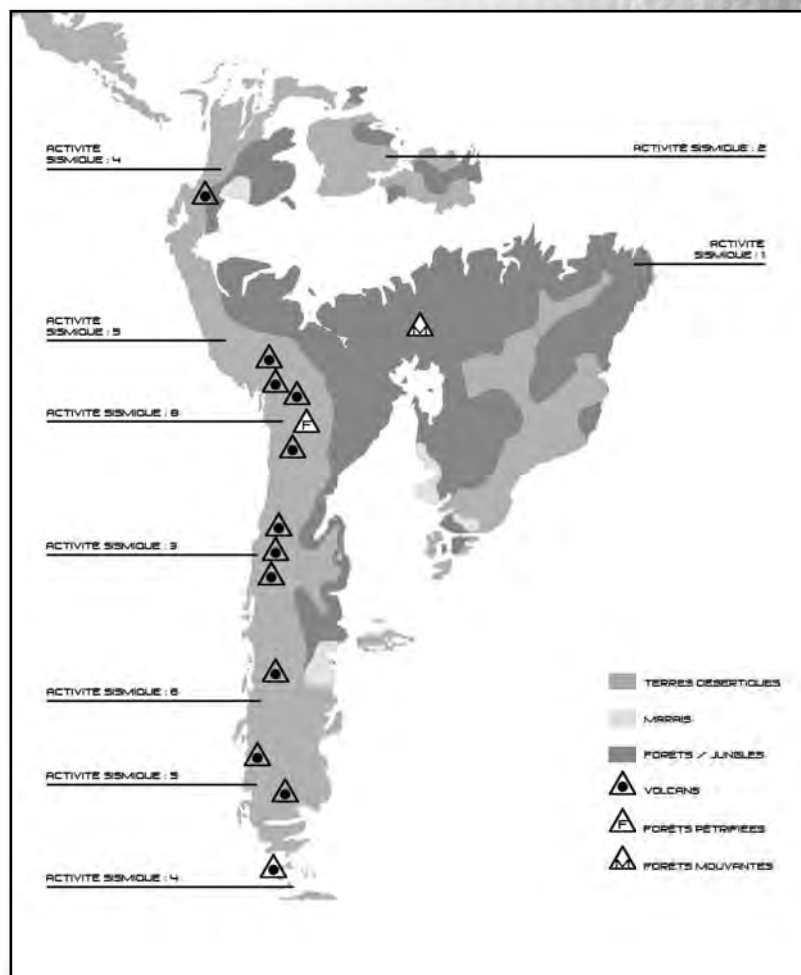
- **Infrastructures Ligue Rouge :** La majorité des infrastructures de la Ligue Rouge sont concentrées le long des côtes ouest du continent, entre la pointe sud et les contreforts de la Mer Amazonienne. Le reste des installations sont implantées sur la pointe est. Au total, la nation contrôle près d'une trentaine de sites industriels, énergétiques et militaires, dont huit dépôts stratégiques couplés à des observatoires longue portée. La puissance de la Ligue Rouge en surface est indéniable, même si elle ne se risque toujours

pas à conquérir les terres amazoniennes.

- **Rampe de lancement orbital :** À quelque distance de sa sœur jumelle des Appalaches, la rampe de lancement orbital du Massif Guyanais s'élève, entourée de nombreux complexes technologiques, au cœur d'un vaste îlot de terre. Les abords du site sont protégés par de nombreux observatoires militaires et, en cas d'incident, il ne faut jamais plus de quelques minutes à la Ligue Rouge, à l'Hégémonie ou aux Veilleurs pour intervenir soit directement, soit par l'intermédiaire de satellites orbitaux. Ce site est, tout comme celui des Appalaches, l'un des mieux protégés du globe. Le Massif Guyanais est officiellement un territoire appartenant aux Veilleurs, et il échappe au contrôle d'Amazonia qui n'a d'ailleurs, jamais tenté de pénétrer sur ce territoire.
- **Amazonia :** Perdue au cœur de la Baie Mexicaine, près des contreforts de l'ancien Pérou, la fameuse cité d'Amazonia reste un mystère que seuls les ambassadeurs du Culte du Trident semblent avoir percé à ce jour. En plus de la cité à demi immergée, la nation dispose de plusieurs extensions terrestres qui, selon les estimations de la Ligue Rouge, s'étendraient sur plus de cinq cents kilomètres à l'intérieur des terres. L'empire amazonien est sûrement composé de cités et de complexes masqués par la végétation, ainsi que de tunnels souterrains, de pontons et de quais, mais aucune observation sérieuse ne peut actuellement prouver ces hypothèses.

LÉGENDES ET RUMEURS

- **Trafic de drogues :** À la suite de l'épidémie de fièvre tropicale qui a ravagé une petite station de transit proche de Guaméa, les enquêteurs hégémoniens ont mis à jour un trafic de drogues hallucinogènes en provenance de l'Amérique du Sud. Bien que le réseau ne soit toujours pas démantelé, il semble que la région d'Amazonia soit fortement impliquée dans cette affaire.



- **Disparitions** : Deux équipes d'archéologues indépendants ont récemment disparu dans les montagnes de l'ancien Chili. Une troisième expédition vient d'être montée dans le but de retrouver les explorateurs et, d'après des sources non officielles, de découvrir l'emplacement d'une cité mutante bâtie sur le site d'une ancienne capitale inca.
- **Délires** : Chez les militaires de la Ligue Rouge, une rumeur persistante parle d'un soldat qui, au retour d'une patrouille en surface, aurait été pris de violentes convulsions et de crises de délire terrifiantes. Selon ses proches, qui sont à l'origine de la rumeur, le malheureux aurait répété à plusieurs reprises le nom de Viracocha, une ancienne divinité locale.
- **Trafic de corps** : Les déplacements réguliers du Culte du Trident en Amazonie sont suivis de très près par les espions de différentes nations sous-marines. Récemment, une rumeur attribuée à des agents coralliens fait mention, en plus d'échanges commerciaux entre les deux nations, d'un véritable trafic de corps et de sujets vivants. Le Culte réfute toutes ces accusations, mais ne s'est toujours pas décidé à dévoiler le contenu de ses relations avec les dirigeants d'Amazonia.
- **Insectes géants** : Récemment, plusieurs divisions terrestres de la Ligue Rouge ont dû intervenir pour contrer la progression d'insectes géants vers les côtes ouest du continent. Après un véritable carnage, les autorités de la nation se sont rendu compte que des incidents similaires avaient eu lieu en six endroits du globe. Il semble donc que la thèse d'une intelligence collective planétaire soit confirmée.

EUROPE

L'Europe s'étend de l'ancienne Espagne jusqu'à la Turquie et englobe le bloc suédois, ainsi que les îlots émergés des Mers Russe et Méditerranée. Ce « continent » morcelé, divisé, entouré d'océans, de mers et de criques, est aujourd'hui le plus petit du globe. La principale puissance terrestre est l'Union Méditerranéenne, qui dispose de plusieurs usines et centrales de traitement en surface.

RELIEF

Les abords des côtes sont généralement rocaillieux et semés de récifs, surtout au nord et à l'est, mais le relief à l'intérieur des terres est assez variable, allant de la plaine à la petite chaîne montagneuse, du désert au marécage. Les plus hauts pics culminent à environ 4 500 mètres et les rares crevasses, situées en Espagne et dans l'est, ne dépassent pas 1 500 mètres de profondeur. Il existe de nombreux lacs et certains des grands fleuves existent encore, même si leurs eaux sont toxiques, leurs lits dévastés et leurs embouchures parsemées de saillies rocheuses. La présence de cavités naturelles et de lacs souterrains a été confirmée par les récentes sondes de l'Union Méditerranéenne.

CLIMAT

Les terres européennes bénéficient du climat le plus « tempéré » et le plus « homogène » du globe, en raison de leur taille, de leur situation géographique et de leur voisinage océanique. Mise à part l'ancienne Suède, l'ensemble de l'Europe est soumis au cycle des saisons, aux pluies régulières et au passage des vents qui favorisent la végétation et la vie animale. Les températures dépassent rarement les 50°C en dehors de la saison chaude. Le reste du temps, la température sur le continent varie entre 25 et 35°C du sud au nord et les températures nocturnes dépassent rarement les -30°C. Bien que régulières, les pluies ne sont pas extrêmement violentes et jouent un rôle très important dans le nettoyage des résidus toxiques. Les côtes nordiques et atlantiques sont balayées par de violentes rafales, tandis que les régions méditerranéennes et les abords de la Mer Noire sont plutôt paisibles. Les tempêtes sont courantes, parfois violentes, mais rarement de longue durée.

FAUNE ET FLORE

L'Europe offre une très grande variété de plantes, d'arbres et de fleurs qui poussent principalement à l'intérieur des terres. Les côtes sont trop exposées pour permettre la moindre végétation, à l'exception de l'enclave méditerranéenne où l'on trouve des lagunes et des marais côtiers assez étendus. Les forêts, les jungles et les plus importantes concentrations végétales sont situées dans les vallées et les régions encaissées du centre de l'Europe.

La faune est principalement composée de prédateurs, d'oiseaux, de mammifères et d'espèces amphibiennes. De nombreuses communautés d'insectes ont élu domicile dans ces régions pour bénéficier du climat et du sol propices à leur installation. Les créatures géantes sont peu nombreuses.

ACTIVITÉ HUMAINE

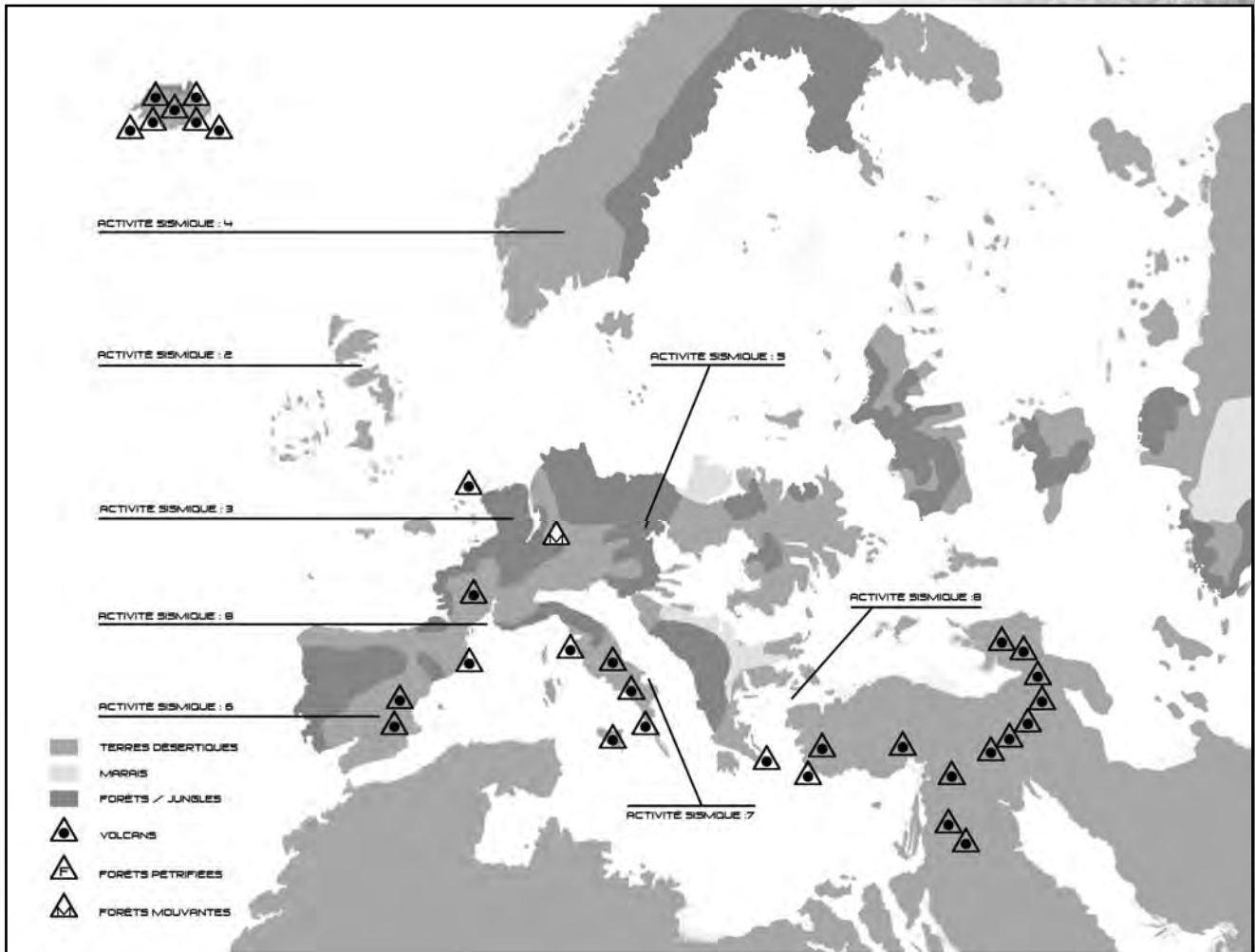
La majeure partie des installations humaines en surface est destinée à l'exploitation de gisements naturels, au recyclage des déchets sous-marins, à la production d'énergie et à la fabrication de matériaux lourds. Les régions sud sont utilisées par l'Union Méditerranéenne, qui dispose d'une dizaine de sites technologiques, trois bases militaires réduites et quelques observatoires aux vocations essentiellement défensives et scientifiques. Plusieurs usines hydroélectriques et solaires sont actuellement à l'essai dans la région de l'ancienne Turquie. Les rares patrouilles militaires de l'Union se contentent de sillonner les abords des infrastructures pour prévenir toute attaque de créatures. La nation n'entretient aucune politique d'expansion particulière.

SITES PARTICULIERS

- **Pôle d'activité technologique** : La ceinture industrielle de l'Union Méditerranéenne est le premier pôle d'activité technologique du continent. Il comprend une vingtaine d'usines et de centrales, reliées entre elles par des balises, des tunnels souterrains, des rampes d'accès immergées et des communicateurs à longue portée. Plusieurs garnisons militaires ont été installées autour de ces sites pour protéger les infrastructures et servir de tampon entre les terres intérieures et les cités sous-marines.
- **Détroit de Gibraltar** : Le Détroit de Gibraltar est à ce jour la troisième place forte du globe, juste après les deux rampes de lancement orbital. Ce site stratégique, indispensable à la protection de l'Union Méditerranéenne, du nord de l'Afrique et des cités atlantiques, est composé d'un énorme dôme surmonté de deux observatoires. Le complexe d'Omeross a une puissance de feu suffisante pour repousser n'importe quel assaut. Il dispose d'une garnison permanente de 1 500 soldats. Ces effectifs sont fréquemment doublés, voire triplés, lorsque la base accueille des équipes d'exploration, sous-marines ou terrestres, ou lance une campagne militaire de grande envergure. La base s'occupe aussi bien de la défense terrestre que de celle des cités méditerranéennes. Le responsable militaire est le Général Ouro Keynos.
- **Grande marée** : Au nord, entre la Mer Baltique et la Mer Noire, la plaine sous-marine qui sépare Litua de Oniger est soumise à des marées si fortes que, une fois par an, une bande de terre large de plusieurs kilomètres émerge totalement des fonds marins. Après avoir longtemps fasciné les observateurs scientifiques, ce phénomène attire aujourd'hui des équipes régulières de chercheurs qui viennent observer les accouplements d'une communauté de crabes sibériens. Chaque année, ce sont plus de 50 000 crabes qui viennent se reposer sur les côtes éphémères avant de repartir, une fois leurs œufs recouverts de sable, vers les eaux froides de l'Alliance Polaire. Plusieurs incidents, dont la mort d'une vingtaine de scientifiques et la destruction par les crabes d'une plate-forme d'observation, ont récemment freiné l'afflux des chercheurs.

LÉGENDES ET RUMEURS

- **Base militaire hégémonienne** : On raconte que l'Hégémonie disposerait d'une base militaire avancée au nord de l'ancienne Espagne. Les autorités hégémoniennes et méditerranéennes ré-



futent cette théorie mais, il y a à peine quelques mois, le Conseil de l'Union a été surpris de voir une flotte hégémonique surgir et arraisonner un navire pirate au large de ses côtes.

- **Épidémie** : Une récente épidémie de peste a provoqué la fermeture et la mise en quarantaine d'une usine terrestre de traitement des déchets située près de Ka. Les habitants font circuler les rumeurs les plus folles, mais aucune d'entre elles ne parvient à expliquer l'arrivée sur les lieux d'une délégation massive de prêtres du Trident.
- **Grève de pêcheurs** : Depuis bientôt deux mois, les pêcheurs de la Mer Russe ont cessé toute activité et refusent de prendre la mer. D'après les négociateurs chargés de gérer la crise, il semble que plusieurs d'entre eux souffrent d'hallucinations et de chocs émotionnels. Aucune explication n'a été avancée.
- **Enlèvements** : Il semble que les enlèvements de nouveau-nés commandités par Aaron March (plus d'informations dans la campagne *Gaia*) aient fait des émules, puisqu'une vague d'enlèvements similaires vient de frapper plusieurs cités de l'Union Méditerranéenne. On ignore encore tout des responsables et de leurs motivations, mais deux équipes de la Division Aube et des troupes terrestres de l'Union Méditerranéenne viennent d'être envoyées vers la surface.

AFRIQUE_

Ce continent, presque aussi vaste que l'Amérique du Nord, s'étend des côtes d'Omeross à celles de Pitcap. Les États du Rift commencent à devenir très influents sur les terres voisines de la Mer Rouge, la Fédération du Cap entretient plusieurs usines sur la pointe sud, quelques infrastructures automatisées sont implantées sur les

côtes ouest du continent, mais aucune nation ne peut véritablement prétendre à un contrôle de l'Afrique. Cette vacance territoriale explique en grande partie l'activité mutante détectée en surface.

RELIEF

Le continent africain est étonnant de diversité et de contraste, tant au niveau de sa végétation que de l'alternance des reliefs qu'il propose. Toute la partie nord est recouverte par le désert saharien qui, aidé par l'érosion et les guerres, s'est étendu jusqu'à doubler sa superficie initiale. Ce désert est semé de quelques massifs montagneux, grottes, fissures, collines et plateaux rocheux dont les plus élevés ne dépassent pas 2 500 mètres. Plus au sud, le désert cède le pas à une petite brousse, puis à la plaine, puis à une étonnante jungle équatoriale où la végétation pousse sur un sol mêlé de boue, de sable et de saillies rocheuses. La pointe est de cette partie centrale est dominée par des montagnes couvertes de mousse et de petits végétaux particulièrement toxiques. Le tiers sud du continent est également rocaillieux, mais on y trouve plusieurs concentrations végétales qui profitent de l'éloignement des côtes et de la présence de grands lacs pour se développer. L'île de Madagascar est dévastée et seule une bande de végétation subsiste sur le flanc est.

CLIMAT

L'Afrique bénéficie de trois grands régimes climatiques. Au nord, les températures et l'absence de vent rendent tout voyage (et toute vie organisée) extrêmement difficile. En saison chaude, il n'est pas rare de frôler les 70°C, voire les 80°C, contre des températures négatives pouvant descendre jusque -60°C durant la nuit. La région tropicale est humide et chaude. Les intempéries sont fréquentes, sinon permanentes, et les tempêtes particulièrement meurtrières. Les montagnes de l'est sont légèrement plus tempérées et à l'abri de la



majeure partie des phénomènes naturels, océaniques et continentaux. C'est d'ailleurs dans cette région que l'on a repéré le plus de communautés mutantes. Au sud, le climat varie du subtropical au continental, avec des températures moyennes, des pluies régulières et des orages violents. Si l'île n'était pas en permanence balayée par les tempêtes océaniques, le climat de Madagascar serait presque idyllique.

FAUNE ET FLORE

La végétation n'est présente que sur une grosse moitié du territoire africain. Le nord, entièrement recouvert par le sable et la roche, ne possède aucune espèce végétale à l'exception de rares fleurs et herbes chargées de toxines. Les forêts tropicales du centre sont incroyablement denses, constituées d'arbres gigantesques, de lierres, de plantes de grande taille et d'herbes aux multiples propriétés. Les côtes est et sud-est sont faiblement boisées et ne sont propices qu'aux plantes les plus résistantes. Les marais sont composés de boue et de petits végétaux qui forment un sol traître et chargé de bactéries.

La faune africaine est résolument prédatrice. Le désert abrite certains des plus grands reptiles, insectes et vers fousseurs du globe, ainsi que de nombreuses espèces de petite taille. Les forêts équatoriales sont pleines de vie et comptent plusieurs milliers d'espèces majeures, allant du serpent au fauve, en passant par l'insecte géant, le batracien et l'hybride animal/végétal. Les steppes rocailleuses et les régions du sud sont le terrain de chasse privilégié des grands fauves et des prédateurs aériens. La plupart des communautés termites et fourmis se trouvent sur ce continent.

ACTIVITÉ HUMAINE

À l'heure actuelle, l'Afrique semble être le continent le plus peuplé du globe, même s'il ne compte qu'un petit nombre d'infrastructures sous-marines. La pointe sud est exploitée par la Fédération du Cap qui contrôle plusieurs plates-formes de forage et d'extraction minière, ainsi que quelques usines et centrales énergétiques classiques. Le nord-est et les côtes de la Mer Rouge sont dominés par les États du Rift qui,

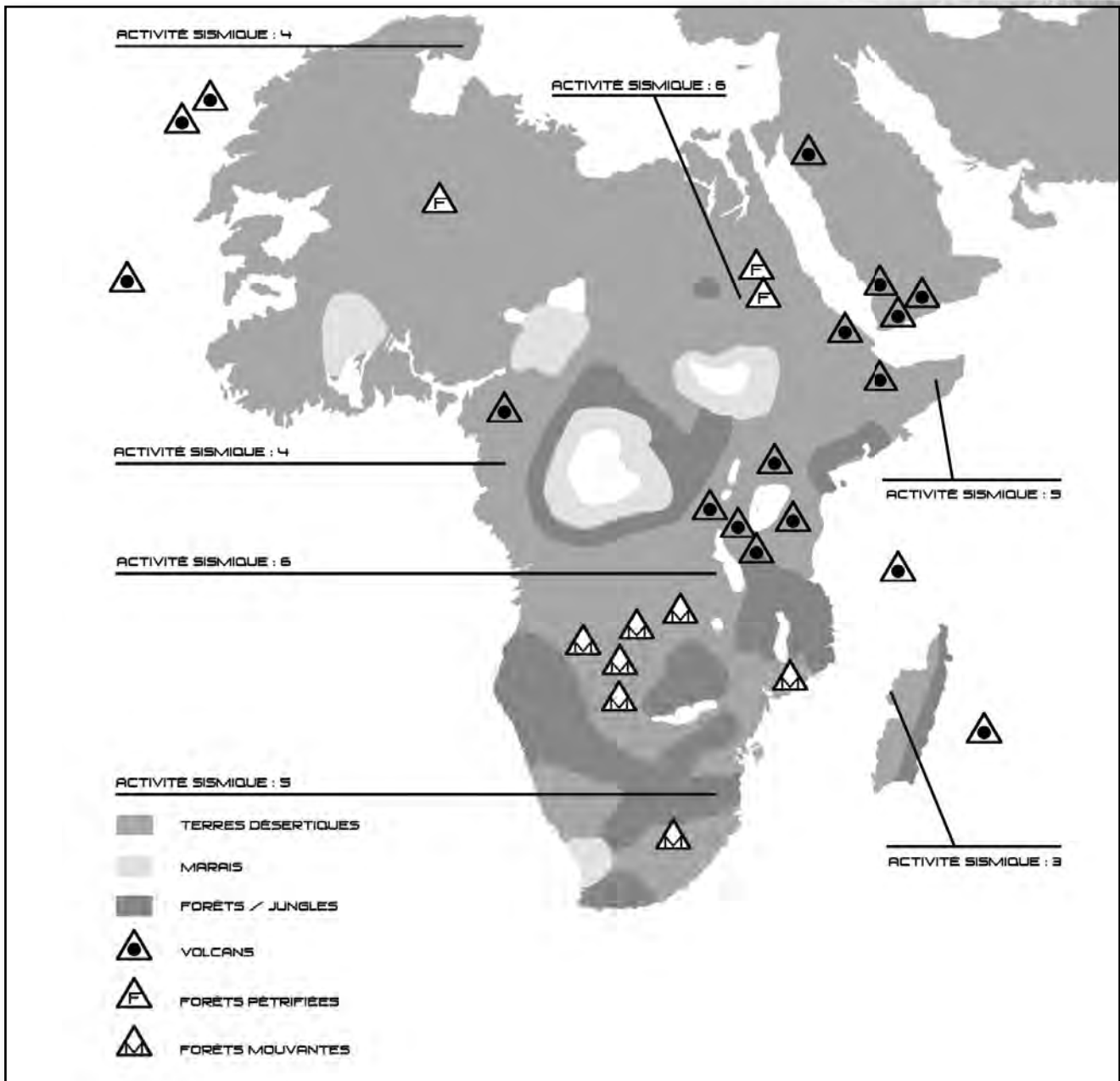
malgré un manque de moyens technologiques évident, se lancent dans une conquête terrestre sans précédent en proposant des visites guidées, des circuits touristiques et même des parcelles de terrain privatives. Le nord du continent reste utilisé à des fins purement militaires par les nations méditerranéennes. Il est possible que l'Hégémonie dispose d'une base militaire secrète dans cette région.

SITES PARTICULIERS

- **Attaques :** Les sites d'exploitation minière de la Fédération du Cap couvrent l'ensemble de la pointe sud du continent. Bien que protégées par deux stations militaires de surface, ces usines sont régulièrement victimes d'attaques sous-marines et d'infiltrations de créatures souterraines, dont des Foreurs et des scarabées géants.
- **Concessions immobilières terrestres :** Au nord-est, les États du Rift continuent d'aménager les terres voisines des cités d'Ossyr et de Zyar, où se dressent chaque mois de nouveaux complexes industriels. Depuis près de trois ans, la nation s'est même lancée dans l'investissement immobilier en proposant la vente de parcelles de terrain. Aussi incroyable que cela puisse paraître, les responsables de ce projet ont déjà trouvé de nombreux acheteurs, principalement des corporations et des laboratoires sous-marins visant une extension de leurs activités. Les côtes situées entre les deux cités de la nation sont chargées de passerelles, d'ascenseurs et de plates-formes qui relient la surface aux infrastructures sous-marines. La nation cherche actuellement toutes sortes de techniciens, de gardes du corps et de scientifiques indépendants pour accroître la productivité de son entreprise florissante.
- **Attaques (bis) :** Sur la façade atlantique, les rares complexes industriels et énergétiques jouissent de la proximité de l'Hégémonie et de la présence du désert continental. Cependant, les exploitations sont régulièrement victimes d'attaques terrestres menées par des nomades des sables, des Foreurs et des insectes géants, qui s'en prennent directement aux constructions.

LÉGENDES ET RUMEURS

- **Enquête :** Bien que cette rumeur soit formellement démentie par les autorités du Rift, beaucoup de voyageurs et de mercenaires attribuent à Ossyr un singulier mélange d'épidémies, de trafic de corps et de présence de créatures terrestres dans les sous-sols de la cité. Une enquête officielle vient d'être ouverte.
- **Cité renégate :** On raconte que le désert saharien abriterait une cité technologique bâtie de toutes pièces par un renégat de la Ligue Rouge. Aucune recherche sérieuse n'a pu prouver cette affirmation, mais les patrouilles aériennes et les observations satellites attestent d'une activité électromagnétique qui ne peut être attribuée à des phénomènes naturels.
- **Demande d'accès :** L'Hégémonie serait actuellement en négociation avec l'Union Méditerranéenne pour faire entrer une flotte de transports de troupes terrestres dans ses eaux territoriales. Nul ne connaît la raison de cette demande, mais la thèse d'un dépôt terrestre découvert dans le désert saharien reste la plus probable.
- **Relations terre-mer :** Les peuplades des jungles tropicales entretiendraient d'étroites relations avec la communauté d'Amazonia. Malgré l'absence de tout moyen de communication sous-marin, il semble que ces deux communautés parviennent à échanger des informations et même à acheminer du matériel technologique. Le Culte est sans doute impliqué dans cet échange.
- **Termites :** D'après de nombreuses compagnies de mercenaires, la Cohorte Gabrielle viendrait de perdre plus d'une dizaine d'hommes au cours d'un combat contre une communauté de termites implantée près des rives de l'Océan Indien. Les chefs militaires de la Cohorte se refusent à toute déclaration, mais il semble que les termites soient toujours présentes dans le secteur. Une frappe satellite est envisagée pour éliminer la menace des insectes.



- **Culte d'Osiris :** Enfin, les rumeurs se multiplient concernant la présence du Culte d'Osiris dans cette région. Mais, pour l'instant, les autorités manquent d'éléments pour percer à jour ce mystère.

ASIE

Si l'Asie reste toujours le plus grand continent du globe, son visage a été passablement modifié par la fonte des glaciers polaires et la dislocation des terres gelées de l'ancien temps. L'Asie s'étend désormais de la Mer Caspienne à la pointe est des côtes des Tchouktchis, et de la Mer de Laptev à la Mer de Chine du Sud. L'Alliance Polaire domine le nord de ce continent, de Nobra à Léonid. Au sud, le Royaume de l'Indus contrôle plusieurs infrastructures sur les côtes ouest de l'ancienne Inde. En définitive, ce sont les pirates et les mercenaires qui y sont les plus actifs, grâce au nombre incroyable de bases militaires, refuges et ateliers terrestres qu'ils entretiennent à la surface. Aucune nation n'est implantée dans la partie centrale du continent, qui représente tout de même les trois quarts de la surface émergée asiatique, et où les machines folles se livrent une guerre terrible.

RELIEF

Le plus vaste continent du globe possède un échantillon représentatif de chaque type de milieu naturel : massifs montagneux, steppes, marécages, jungles tropicales, déserts arides ou gelés, falaises, récifs côtiers, etc. Les plus hauts reliefs culminent entre 6 000 et 7 000 mètres d'altitude, pour le massif de l'Himalaya, et le nord du continent offre des crevasses pouvant descendre à plus de 2 000 mètres sous le niveau de la mer. L'ancienne Sibérie est désormais plus composée de roches fissurées que de glace, mais il n'est pas rare que l'hiver soit suffisamment rude pour glacer une bonne moitié nord de cette région désertique et rocailleuse. À l'ouest, l'avancée des Mers Caspienne et d'Aral a façonné des terres plus tempérées, exposées aux vents marins et à la protection continentale. Le massif arabe est sensiblement plus chaud, constitué essentiellement de sable et de vallées dotées d'une végétation sommaire. Toute la bande centrale est constituée d'une alternance de déserts et de steppes, agrémentés de plaines, de plateaux rocheux et de quelques îlots végétaux. La partie sud est dominée par l'Himalaya et les forêts tropicales du sud-est, séparées par des étendues de terre désolées, mais fertiles. Les marécages recouvrent une bonne partie de la côte est. La végétation y est dense, abondante et variée.

Les îles isolées proches des côtes asiatiques sont généralement couvertes de forêts tropicales, de jungles et de marais, à moins qu'elles n'aient été victimes de tempêtes et se contentent d'exhiber leurs récifs acérés et leurs roches dévastées par l'érosion.

CLIMAT

Chaque région possède un climat particulier. La Sibérie est froide, presque polaire, et ne connaît que rarement d'autres températures que celles, négatives, auxquelles elle est habituée. Les précipitations sont fortes et les tempêtes fréquentes, surtout aux abords des côtes. Les steppes centrales sont chaudes, venteuses et relativement sèches. Les tempêtes sont rares, les averses courtes et les pluies acides. Le sud et le sud-est sont des régions chaudes qui manquent cruellement de pluie. Vers l'est, l'abondance des averses et la présence de nombreux lacs favorisent un climat humide, tropical, allant du simplement chaud au véritablement suffocant. Les abords des côtes pacifiques varient en température du nord au sud, mais sont massivement inondés et marécageux, surtout autour de la Mer de Chine Méridionale.

FAUNE ET FLORE

L'Asie est le continent qui offre la plus grande variété de plantes, d'herbes, d'arbres, de minéraux et d'espèces animales. Chaque type de région possède sa faune et sa flore spécifiques. Le nord est hanté par les grands monstres et les créatures amphibienues. Les grandes régions centrales sont peuplées d'une foule de prédateurs, d'insectes, de forêts presque normales, de concentrations de buissons, d'îlots de verdure et de variétés toxiques, fossilisées ou vitrifiées. Les régions boisées et les forêts tropicales abritent toutes sortes de créatures et de plantes, principalement des reptiles, des mammifères, des batraciens et des plantes exotiques.

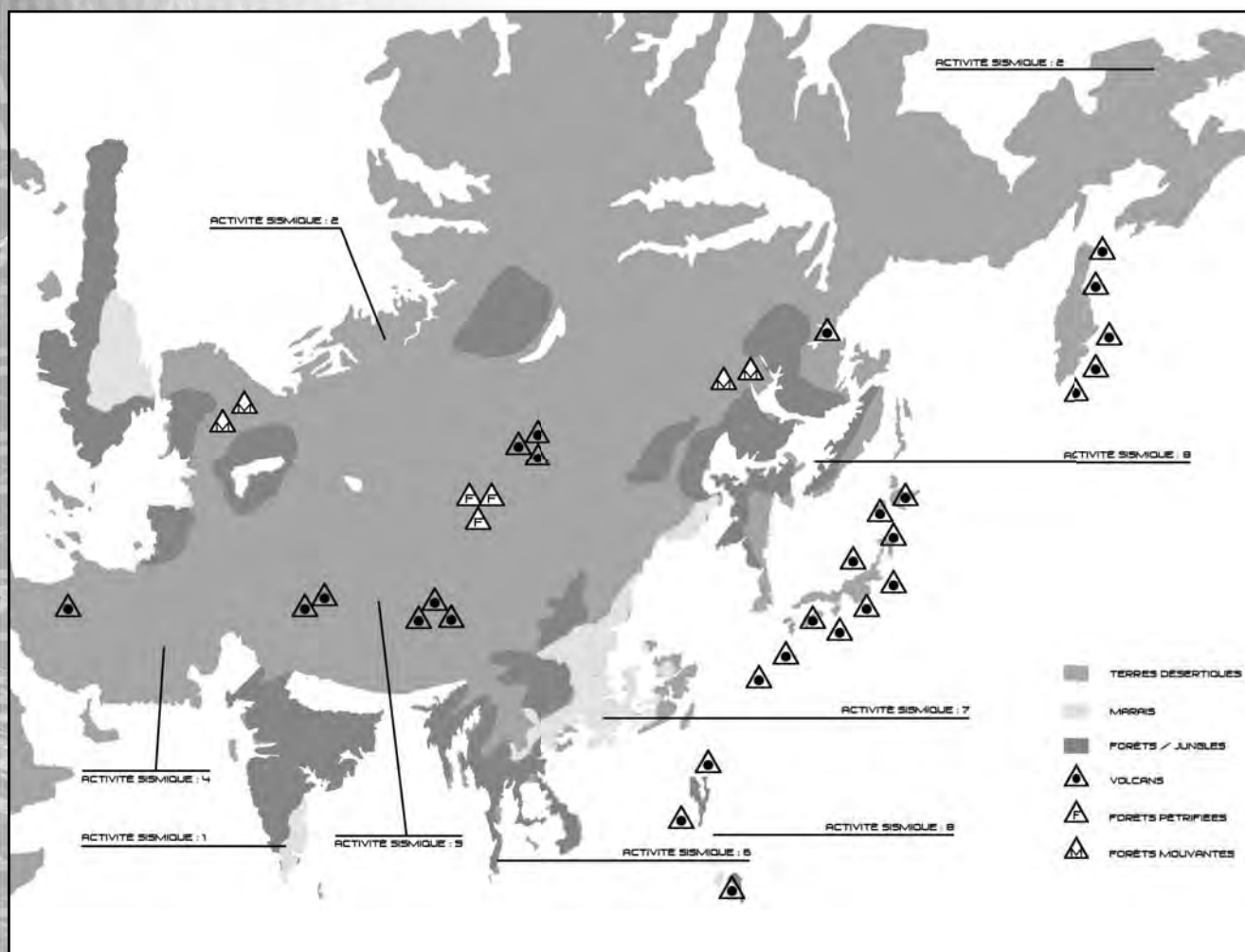
ACTIVITÉ HUMAINE

Le nombre d'installations technologiques et de centres d'exploitation terrestre dépasse de très loin celui des autres continents mais, étant donné la taille de l'Asie, au premier abord, on a plus une impression de vide. L'Alliance Polaire entretient quelques sites majeurs et un grand nombre de laboratoires, usines automatisées et observatoires planétaires sur tout le pourtour sibérien. La présence militaire de l'Alliance est discrète, mais certaine. De nombreuses bases avancées permettent aux robots et aux équipes d'androïdes de procéder à des réparations loin à l'intérieur des terres. Le Royaume de l'Indus n'a pour le moment développé que quelques sites indispensables sur la côte ouest de l'ancienne Inde, à but essentiellement énergétique et productif. Aucune conquête militaire de la surface n'est envisagée pour le moment.

L'activité la plus importante, mais aussi la plus discrète, est concentrée sur la façade océanique du continent. Un nombre incroyable de factions pirates, de guildes mercenaires et de communautés indépendantes semblent avoir trouvé sur les côtes asiatiques un refuge de choix pour implanter toutes sortes de bases secrètes, ateliers terrestres, cités parallèles et même certains complexes technologiques. Chaque site est bien évidemment camouflé et protégé par divers instruments de mesure, défenses automatiques et tourelles isolées. C'est dans cette région, à hauteur de la Mer Jaune, que serait implantée la mystérieuse cité d'Alikor, foyer de renégats, d'exilés et de mutants natifs de la surface.

SITES PARTICULIERS

- **Sites faiblement protégés :** Les installations terrestres du Royaume de l'Indus s'étendent sur toute la côte ouest de l'Inde. Ces sites sont faiblement protégés et subissent les attaques régulières des Foreurs et de mutants troglodytes qui visent toujours les infrastructures les plus sensibles. Les voies de communication



reliant la surface aux cités sous-marines sont également attaquées par ces créatures, qui parviennent régulièrement à pénétrer dans les cités. Les effectifs militaires ont été renforcés après l'attaque récente d'une vingtaine de Foreurs dans les souterrains de Kryss.

- **Refuges sibériens :** En plus de ses nombreux sites industriels, l'Alliance Polaire dispose d'un ensemble de refuges militaires et d'abris technologiques enfouis dans la roche de l'ancienne Sibérie. Ces sites servent non seulement aux androïdes affectés à la surveillance du territoire, mais également aux recherches que plusieurs équipes scientifiques effectuent sur le terrain depuis bientôt dix ans. Il est possible que ces laboratoires expérimentaux débouchent un jour ou l'autre sur la création d'un complexe habitable en Sibérie.
- **Repaires de pirates :** Les côtes abritant les refuges pirates et mercenaires sont truffées de pièges, de mines, de détecteurs de mouvement et de balises-relais entre la surface et les fonds marins. Les observatoires émergés sont rares, mais la région compte d'innombrables capteurs sous-marins qui transmettent leurs informations vers les bases terrestres. Explosions, combats et attaques surprises sont très fréquentes dans cette région.
- **Les steppes d'acier :** Toute la région centrale de l'ancienne Russie est le paradis des récupérateurs d'épaves qui ne craignent pas les balles perdues. C'est en effet dans ces vastes plaines que semble se concentrer la guerre qui oppose les machines folles. Il est donc fréquent d'y assister à l'affrontement entre des légions de machines et d'y trouver des épaves encore fumantes.
- **Les exilés :** Les exilés de l'Alliance Polaire se regroupent à l'ouest du continent mais on peut rencontrer des groupes errants tout le long de la côte nord.

LÉGENDES ET RUMEURS

- **Recherches :** Plusieurs rumeurs prétendent que le renégat responsable d'enlèvements de nouveau-nés (plus d'informations dans la campagne *Gaïa*) aurait réussi à installer un complexe technologique au nord de Malia. On parle également d'une alliance avec le Culte du Trident, qui contrôle cette station, ainsi qu'avec différentes corporations impliquées dans la recherche terrestre.
- **La ville des morts :** Sur la côte Est de ce qui reste de l'Inde, se trouverait la vaste étendue des ruines d'une ancienne cité. Ces ruines, envahies par la jungle, auraient la particularité d'accueillir une espèce parasite particulièrement repoussante, les nécro-symbiotes. Ces larves auraient la faculté de ranimer des cadavres relativement frais en se « connectant » à ce qui reste de leur système nerveux. Elles pourraient aussi prendre le contrôle d'un être vivant qui va lentement pourrir et expérimenter toute l'horreur de la non-mort. La plupart des individus contrôlés ou ranimés par ces créatures seraient des explorateurs ou des soldats de la surface.
- **Renégats coralliens :** Les montagnes de l'Himalaya abriteraient une communauté de renégats coralliens qui, malgré plusieurs avis de recherche officiels, auraient finalement réussi à s'installer au cœur du massif le plus élevé du monde.
- **Destruction massive :** Selon les relevés des satellites braqués sur les déserts asiatiques, une zone de plusieurs dizaines de kilomètres de diamètre aurait été rasée. Les rares photographies qui circulent montrent nettement un cratère noirci et les kilomètres de sable vitrifié qui l'entourent. Les spécialistes attribuent ce phénomène à une manifestation spectaculaire de l'effet Polaris, à moins qu'il ne s'agisse de l'utilisation d'une nouvelle arme.
- **Rassemblement de termites :** La plus importante communauté de termites du globe a été localisée dans la région bordant la face ouest de l'Himalaya. Selon de premières estimations, l'ensemble des termitières abriterait au moins vingt mille insectes. Aucune expédition n'est envisagée pour le moment...
- **Alikor :** On ne compte plus les rumeurs, témoignages, hypothèses et avis personnels concernant la mystérieuse cité d'Alikor, qu'on dit être coincée entre l'Himalaya et la jungle tropicale de l'ancienne Thaïlande. Selon certains, cette cité abriterait autant

de mutants terrestres que d'exilés sous-marins. Selon d'autres, elle aurait été fondée par de lointaines générations de colons, à moins qu'il ne s'agisse d'une forteresse conservée à l'heure de l'Exil. Ce qui est sûr, c'est que d'innombrables explorateurs se sont lancés à sa recherche, toujours en vain semble-t-il, même si la moitié d'entre eux ne sont jamais revenus de leur voyage. Le Conseil de Sécurité des fonds marins est à l'affût de toute information susceptible de le conduire à Alikor, si tant est que la cité existe réellement. On prétend que Sol Glenn, le célèbre explorateur, aurait récemment refusé de répondre aux questions du Culte concernant Alikor.

Océanie

Le continent australien est entouré de quelques îles de taille variable qui sont toutes sous la tutelle exclusive de la République du Corail. La nation est incontestablement la plus avancée dans l'aménagement et l'exploitation de la surface, même si elle refuse de laisser filtrer la moindre information à ses voisins. À ce jour, la République du Corail contrôle un peu plus de la moitié de l'Australie et dispose d'une cinquantaine de sites technologiques répartis sur ce continent et les îles environnantes.

RELIEF

Le continent austral est relativement plat, mis à part les nombreuses crevasses et les arêtes rocheuses qui en séparent désormais les deux parties. Seule la côte Est est véritablement montagneuse ainsi que la vaste formation des Monts Macdonnell au centre du continent, les Monts Hamersley au nord-ouest et le Plateau de Kimberley au nord. La moitié ouest est composée d'un vaste désert de sable, en partie vitrifié, et de quelques marécages bordant les côtes. La moitié est du continent est couverte par la savane et une steppe plus ou moins étendue. Le long des côtes, là où la nation n'a pas implanté d'observatoire ou d'usine énergétique, la végétation sauvage reste aussi dense que variée.

CLIMAT

L'ensemble du continent et des îles avoisinantes bénéficie d'un climat chaud et venteux, ponctué d'averses et de quelques tempêtes océaniques. L'humidité est très forte près des côtes, tandis que la plupart des régions centrales et ouest sont soumises à la sécheresse. À l'intérieur des terres, les rafales de vent peuvent atteindre des vitesses considérables.

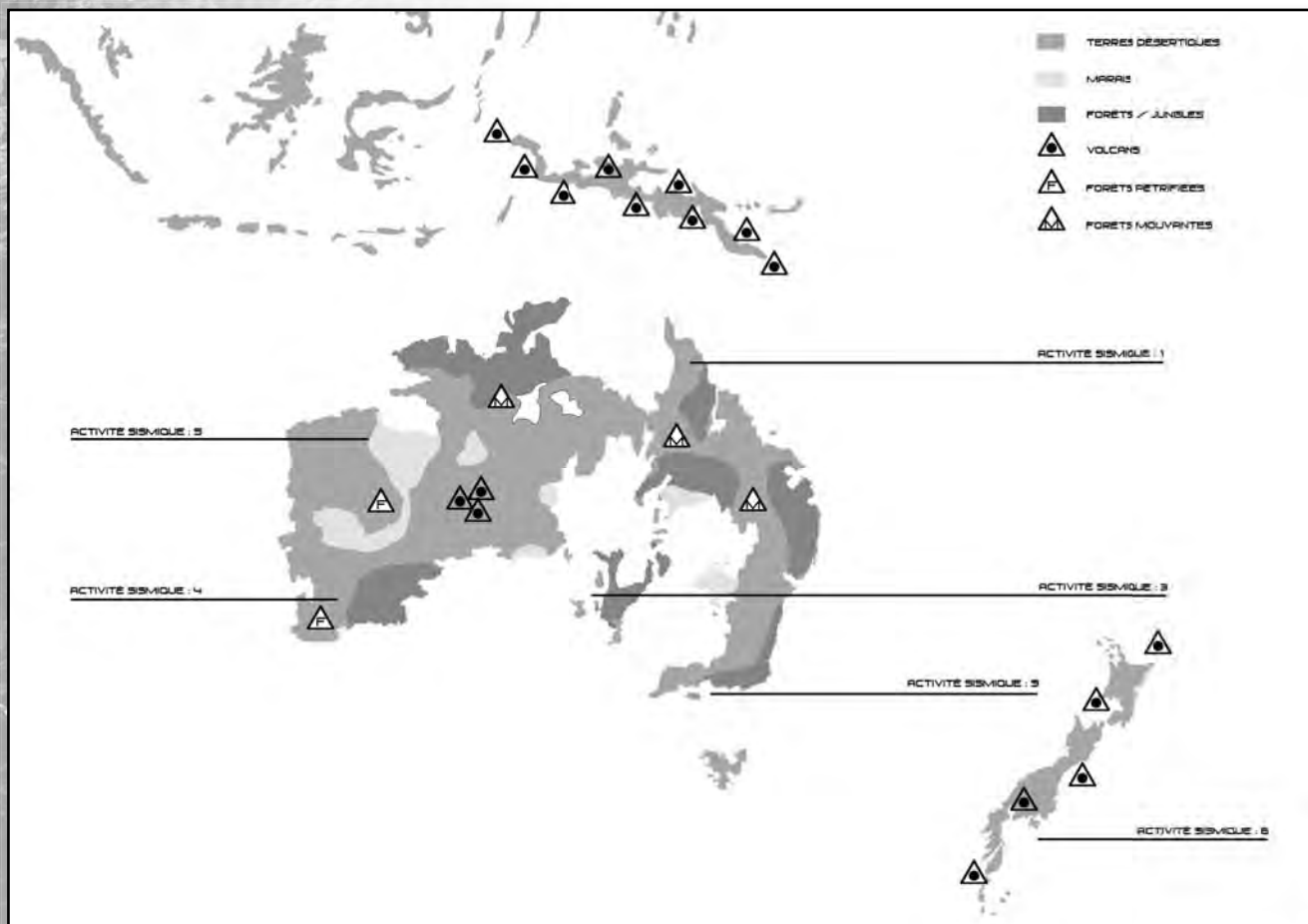
FAUNE ET FLORE

L'essentiel de la flore océanique naturelle est composé de plantes aquatiques et de souches minérales reliant les fonds marins à la surface. Depuis son installation en surface, la République du Corail a cependant réussi le tour de force de créer de nouvelles espèces et de raviver d'anciennes souches affaiblies par la chaleur et les radiations. La nature exacte de ces espèces reste jalousement conservée par les chercheurs coralliens, mais il est probable que le corail joue un grand rôle dans la régulation de l'atmosphère et du mélange gazeux.

Les créatures les plus présentes sont les monstres aquatiques, les espèces amphibiennes, les insectes fouisseurs et les prédateurs aériens. Sur la partie ouest, on trouve également de nombreux mammifères et reptiles (dont les crocodiles blindés), ainsi que des communautés de criquets, de fourmis et de scarabées. Il est important de noter que la République du Corail a mis au point un dispositif de défense particulièrement efficace autour de ses installations, ce qui tendrait à expliquer l'agressivité des créatures vivant sur le continent et les îles voisines.

ACTIVITÉ HUMAINE

Toutes les activités technologiques, scientifiques, militaires et industrielles en Océanie sont gérées par la République du Corail. La nation dispose d'un nombre incroyable de laboratoires, d'infrastructures et de centres d'exploitation situés sur l'ensemble du



pourtour océanique. Les principaux objectifs des scientifiques coralliens sont apparemment le développement de nouvelles espèces et la régulation des conditions de vie en surface. L'implantation militaire corallienne est totale sur la partie est du continent. Les nombreux échanges commerciaux entre la République du Corail et ses partenaires commencent à s'effectuer de plus en plus aux abords de la surface, dans des complexes technologiques qui servent de vitrine commerciale à la nation. La construction de ces dômes a considérablement réduit les risques de contamination, tout en augmentant les ventes et les commandes.

Il existe de nombreuses communautés mutantes en surface mais elles restent éloignées des installations républicaines. Plusieurs rumeurs inquiétantes font état du fait que la politique républicaine vis-à-vis de ces communautés serait particulièrement extrême. On parle même de campagnes d'extermination. L'O.E.S.M. a été saisi de l'affaire mais la République nie.

SITES PARTICULIERS

- **Usines coralliennes :** Tous les sites technologiques terrestres de cette région sont gérés par la République du Corail. On distingue quatre types d'infrastructures : les serres, les usines de production, les centrales énergétiques et les observatoires. Les serres expérimentales sont construites à l'est de l'Australie. Les usines sont placées le long des côtes et couplées avec des centres de recyclage des déchets, dans le but d'éviter toute pollution marine. Les centrales énergétiques sont solaires, hydroélectriques et marémotrices. Elles produisent à elles seules 90% des besoins de la nation en énergie. Enfin, les différents observatoires sont implantés sur les hauteurs et dominent l'ensemble du continent.
- **Laboratoires coralliens :** En plus de ses sites continentaux, la nation dispose de quelques laboratoires implantés sur des îlots voisins. Ces centres de recherche ont tous un objectif spécifique et étudient la faune, la flore, les radiations, les mutations, etc. Ils rassemblent un peu moins de huit cents scientifiques permanents.

LÉGENDES ET RUMEURS

- **Spéculations :** Étant donné le secret qui entoure les cultures et les recherches de la République du Corail, un nombre incalculable de rumeurs et de spéculations courent sur les véritables activités de la nation, toutes plus folles les unes que les autres. On parle d'expériences humaines, de développement d'armes chimiques, de création d'hybrides révolutionnaires, de végétaux comestibles élevés à l'air libre, d'armes empathiques, etc. Bien évidemment, la République du Corail fait tout pour rassurer les populations, sans pour autant révéler ses secrets de fabrication.
- **Sculptures minérales :** En plein cœur du grand désert australien, l'érosion a façonné d'incroyables sculptures minérales au sein desquelles, selon les rumeurs qui circulent chez les voyageurs, vivrait une communauté de mutants aux incroyables pouvoirs. Cette légende est difficilement vérifiable, mais toujours est-il qu'aucune mission corallienne ne s'est risquée à approcher de ces roches depuis bientôt vingt ans.
- **Véhicules aériens :** Si l'existence des chasseurs aériens dont dispose l'armée corallienne est désormais connue, il semble que la nation possède un type de véhicule aérien destiné à un tout autre usage qu'à la surveillance défensive de ses côtes. Plusieurs équipes terrestres prétendent avoir aperçu des engins furtifs traverser l'espace aérien séparant les côtes asiatiques du continent australien. Là encore, la République du Corail dément formellement.
- **Coraux terrestres :** Quelques mois avant de trouver la mort au large de Katal, la géologue indépendante Nora Craig avait mis en évidence les formidables facultés d'expansion de certaines souches de corail. Depuis, des recherches similaires ont abouti à la conclusion que plusieurs variétés minérales de surface possédaient des extensions, sinon des racines, sous-marines. Ainsi, les empathes coralliens seraient peut-être capables d'utiliser le corail pour communiquer, influencer ou tout simplement déplacer de la matière vers la surface, tout en restant à l'abri de leurs cités sous-marines.

<< LIVRE QUATRE_
ROYAUMES PIRATES

- Tu l'as ? demanda Lesvrick au brigand affecté aux sonscons.

- Pas encore, lui répondit Wilbur en secouant la tête. T'es sûr de ton tuyau ? Parce que je veux pas dire mais ça fait des plombs qu'on poireaute et y'a rien qui s'pointe.

Lesvrick envisagea d'écraser la tête de son comparse contre l'écran du sonscan mais abandonna vite cette idée. Tout d'abord parce que Wilbur, malgré son manque évident d'érudition, était le seul homme qualifié à bord du navire pour la lecture sonar. Deuxièmement, dans un espace aussi exigü que celui de la passerelle de commandement, où ils étaient six à se partager quelques mètres carrés, Lesvrick n'avait pas envie de salir sa combinaison et de déclencher une bagarre. Enfin, Wilbur avait peut-être raison et le tuyau qu'on lui avait refilé était peut-être faux.

L'ambiance sur la passerelle devenait étouffante. Les hommes avaient soif d'action. Gunar, l'artilleur, avec ses 2,10 m souffrait plus que les autres. Recroquevillé au poste de tir, on pouvait le voir serrer et desserrer ses poings pour tenter de ne pas exploser. Les commandos qui attendaient à bord des torpilles d'abordage devaient être dans le même état, sinon pire. L'escorte, amplement modifiée par les soins des techniciens pirates, était immobile depuis plus de deux heures. Il était interdit de parler et de bouger pour éviter le moindre bruit que pourrait capter le convoi marchand. L'Eléanor, le nom du bâtiment de Lesvrick, reposait sur les fonds marins comme une épave d'un autre temps, tel un prédateur attendant que sa proie sorte de sa tanière.

- M'est avis qu'on s'est fait avoir sur c'coup-là, reprit Wilbur.

Avant que Gunar ait eu le temps de déplier sa jambe pour pouvoir lui mettre son pied en pleine tête, il y eut un bip providentiel. Wilbur venait d'échapper de peu à une semaine d'hospitalisation. Les pirates sur la passerelle se précipitèrent instantanément sur leurs instruments.

- Convoi de quatre navires de transport, classe Narval, en approche dans le cadran V24, murmura Wilbur. Escorte minimale de quatre Lamproies.

- C'est du gâteau, commenta-t-il.

- Silence, ordonna Lesvrick avant d'actionner l'intercom et de transmettre ses directives au reste de l'équipage.

- Les gars, préparez-vous au combat. N'oubliez pas qu'il me faut le maximum de survivants. Vous avez carte blanche pour les soldats. Si un enfant ou une femme est tué, deux d'entre vous y passent.

Lesvrick ne disait pas ça par bonté d'âme mais parce qu'une femme et un enfant avaient une valeur commerciale importante dans le monde des océans. Bien que ce ne fut pas sa spécialité de faire du commerce humain, n'étant pas boucanier, Lesvrick traversait une mauvaise passe financière. Seules quelques marchandises organiques pouvaient encore renflouer ses caisses. Un de ses contacts sur Équinoxe lui avait donc parlé de ce convoi hégémonien et de sa précieuse cargaison. Le chef des pirates rabattit à hauteur de visage le petit écran tactique, pour avoir une meilleure représentation de la situation. L'engin fit un bruit bizarre, puis il y eut une gerbe d'étincelles qui n'augurait rien de bon. Lesvrick tapota l'appareil qui se détacha du bras articulé sur lequel il avait été fixé, avant de se fracasser sur le sol de la passerelle. Il semblait évident qu'il faudrait s'en passer.

- Bon, soupira le pirate avec, dans la voix, un soupçon de rage contenue. On va se les faire aux instruments, les gars. Wilbur tu me tiens informé.

- Cibles en approche le long de la faille, profondeur -2 600 mètres, interception dans 56 secondes.

Le temps s'écoula lentement. Dans la cabine de commandement, tout le monde se tenait prêt pour l'action. Wilbur effectuait le compte à rebours à voix haute. Quand il arriva à zéro, ce fut le branle-bas de combat.

- Solutions de tir, lancez les torpilles d'abordage, faisceaux sous tension, machine en avant toute, assiette à 45°, cria Lesvrick.

Le navire se mit à trembler en s'élevant lentement des fonds marins. Sur la passerelle, les appareils de verrouillage de cibles émettaient

un bruit strident tandis que sur les flancs du navire, les tubes lance-torpilles s'ouvraient pour permettre à leurs armes de destruction de filer vers leurs proies.

L'attaque prit le convoi totalement au dépourvu. Le premier flot de torpilles pulvérisa en un instant trois des quatre chasseurs Lamproie. Le quatrième appareil n'eut même pas le temps de réagir que sa carlingue était vaporisée par les faisceaux à neutron et le canon Hades de l'Eléanor. Déjà, les premières torpilles d'abordage venaient de se fixer sur les sas des vaisseaux de transport et le combat s'engageait dans les coursives. La frégate des pirates s'approchait de l'une de ses proies. De son flanc droit jaillirent des grappins magnétiques tandis que les armes de salve achevaient de neutraliser les dernières batteries adverses.

L'opération ne dura pas plus de quinze minutes. Lesvrick était heureux, sa victoire était totale et ses pertes minimes. Désormais, il ne restait plus qu'à transborder tous les prisonniers sans valeur à bord d'un des navires marchands pour qu'ils puissent gagner une quelconque base sous-marine de la région. Ils n'y arriveraient peut-être pas mais, au moins, ils avaient une chance de s'en sortir. Tous les pirates n'avaient pas autant de mansuétude que Lesvrick. Il en connaissait un grand nombre qui auraient conservé les quatre navires et évacué leurs équipages par les sas.

Puis, il lui faudrait conduire ses hommes et ses prises à l'abri des territoires pirates avant de revendre ses marchandises. Lesvrick observa pendant un moment le bâtiment des rescapés s'éloigner lentement. Soudain, le Narval fut balayé par plusieurs tirs de faisceaux Hades et se disloqua en quelques secondes. La gorge du chef pirate se noua quand il aperçut sur ses sonscons quatre bâtiments se dirigeant droit vers eux. Le plus gros d'entre eux était un cuirassé de classe Vulcain, un cuirassé dont la signature ne laissait aucun doute sur l'identité de son propriétaire : Voghn le Renégat, une des pires crapules à hanter les mers, un pirate sans foi ni loi, ne respectant aucune règle et aucun code. Lesvrick savait qu'il n'avait aucune chance de s'en sortir, ce qui se passa par la suite confirma ses craintes. Le combat fut bref.

Lesvrick et douze de ses hommes, les seuls survivants de l'affrontement, furent conduits sans ménagement sur la passerelle du Vulcain. Au centre, sur son fauteuil de commandement, Voghn le bâtard, Voghn l'ignoble était vautré, ses bourrelets de graisse débordant de tous les côtés. Plusieurs gardes armés surveillaient la colonne de femmes, d'hommes et d'enfants, nus et terrorisés, qu'il était en train de passer en revue.

L'ignoble pourceau les étudiait un par un et les tripotait de ses immondes mains boursouflées. Quand une marchandise avait une quelconque valeur, Voghn annonçait tout haut à qui elle serait vendue. Certains noms déclenchaient l'hilarité sur la passerelle et les commentaires imagés des pirates ne laissaient aucun doute sur ce que serait l'avenir des pauvres bougres. D'autres noms de clients, tels que les banques de corps hégémoniennes ou certains laboratoires d'expérimentation génétique et biologique, ne faisaient rire que Voghn.

Les prisonniers qui n'avaient aucune valeur étaient exécutés sur-le-champ, confiés aux bons soins de l'équipage avant de mourir dans d'atroces souffrances ou conduits à fond de cale pour nourrir les précieux animaux domestiques du Renégat.

Lesvrick et ses hommes assistèrent pendant plus d'une heure à cet odieux défilé. Puis ce fut leur tour. De sa main artificielle, Voghn fit éclater le crâne de tous les pirates prisonniers puis il se pencha sur Lesvrick.

- Lesvrick, mon pauvre Lesvrick ! Tu vois, tu aurais dû m'écouter et me rejoindre. T'attirer dans ce piège a été tellement facile. Je vais devoir te vendre maintenant. Mais, rassure-toi, j'ai négocié un bon prix avec nos amis hégémoniens. Tu seras au moins rentable pour quelqu'un. Je crois savoir que l'on te destine à servir de pièces détachées organiques pour un pont de Keryss. Je serais honoré, à ta place !

Lesvrick ne répondit pas, en fait, il n'écoutait pas. Ce gros porc avait commis l'erreur de ne pas le tuer sur-le-champ. Il saurait trouver un moyen de fuir et de revenir lui arracher le cœur, personnellement.

« LA PIRATERIE »



« Remplacer ma main droite par un de leurs jouets technologiques ? Jamais ! Rien ne vaut un bon vieux crochet pour mater un mousse qui se rebiffe. Et puis au moins, ça, c'est du solide, ça a de la classe et ça tombe pas en panne. Tout le monde peut voir qu'j'ai combattu, qu'j'suis pas un ventre mou. Quand j'perdrai un œil, on me le remplacera pas, c'est un honneur de perdre un œil au combat. Puis tous ces bastringues qu'y vous greffent à la place, c'est pas bon... ça porte malheur. »

-- Déclaration de GELLOR L'INHARME, après sa capture par les Veilleurs_

La piraterie renaît vers l'an 150, après la fin de l'Alliance Azure. De nombreuses communautés isolées, notamment celles du Pacifique, abandonnent leurs exploitations qu'elles sont incapables d'entretenir et se livrent au pillage. En trois cent cinquante années, certains en ont fait un mode de vie. Les termes : pirate, flibustier et forban sont les plus couramment employés. Bien qu'ils ne désignent pas tout à fait le même type d'individu, ils seront souvent utilisés pour définir un pirate classique.

HISTORIQUE_

La piraterie refait donc son apparition vers l'an 150. Elle est tout d'abord très localisée. Plusieurs communautés de la jungle du Pacifique sont attirées par la richesse des exploitations de la région australienne. Les premiers groupes de brigands vont alors se former pour rançonner les convois faisant la navette entre ces régions et ce qui deviendra la République du Corail. Dans le reste du monde, les forces de l'Alliance Azure font régner la sécurité dans les océans. Ainsi, pendant un siècle, seule la zone sud du Pacifique aura à subir la piraterie.

C'est vers l'an 250, après la fin de l'Alliance Azure, que les choses se gâtent. De nombreuses communautés isolées abandonnent leurs exploitations qu'elles sont incapables d'entretenir et se livrent au pillage. Les petites nations subsistant encore à l'époque sont incapables de lutter contre ce fléau qui prendra en quelques années des proportions alarmantes. Plusieurs grands chefs pirates sentent le vent tourner. Ils réalisent très rapidement que la situation ne fera qu'empirer et que, sans un minimum d'ordre, le monde sera rapidement plongé dans l'anarchie la plus complète. Sans commerce, un pirate meurt, de la même manière qu'un poisson ne peut vivre sans eau. Des forbans prestigieux, comme Guillaume Gallasteno, comprennent très vite où se situe leur intérêt. Gallasteno offre alors ses services à la toute jeune République du Corail et en devient très rapidement le haut-amiral. Pendant des années, il fera tout pour sauver ceux qu'il considère comme des pirates « honnêtes », leur offrant de se reconvertir dans le mercenariat ou de rejoindre son drapeau. Beaucoup accepteront, mais certains préféreront mourir, à l'instar de Jérôme Beaufroy, un des anciens compagnons de Gallasteno, qui sabordera son navire plutôt que de se soumettre. En ce qui concerne ceux que le haut-amiral corallien considère comme des pilleurs, des moins que rien responsables de la mort de ses amis, Gallasteno leur livre une guerre sans merci. En 282, le sud du Pacifique est presque totalement pacifié.

Malheureusement, les choses n'ont pas évolué de la même manière dans le reste du monde. Le chaos règne dans toutes les mers du globe. Les guerres entre communautés ne laissent rien à piller aux pirates du nord qui se retrouvent inexorablement poussés vers la République du Corail. Les derniers seigneurs pirates, réfugiés au cœur de la forêt de montagnes du Pacifique, décident alors de s'allier pour s'attaquer à la République. La guerre qui s'ensuivra durera douze années, avant que le corail conscient n'y mette un terme. Jusqu'au milieu du quatrième siècle, la piraterie, à l'image des autres nations, va se faire discrète. Les guerres et les destructions ont presque entièrement paralysé l'activité commerciale. N'ayant plus de ressources pour subsister, les quelques groupes de flibustiers qui se terrent au cœur du Pacifique tentent de survivre tant bien que mal. De temps en temps, ils arrivent à intercepter un convoi de la République du Corail. Beaucoup deviennent mercenaires et vont rejoindre une communauté ou une autre. Certains s'installent même dans des endroits « calmes » pour fonder des communautés respectables. En 328, de sa forteresse dans le Sillon des Mariannes, Ulakner Krillor décide de réunir sous son autorité les derniers groupes de pirates du Pacifique. Pendant vingt années, la piraterie va se reconstituer peu à peu. Ulakner fait déjà régner dans le Pacifique les bases de ce qui deviendra le Code des pirates. Il traque impitoyablement tous ceux qui ne le respectent pas. Vers l'an 340, au fur et à mesure que l'activité économique se stabilise, on assiste à la résurgence de plusieurs petits États pirates prospères. Les plus importants sont situés dans l'océan Pacifique et dans l'océan Indien.

Jusqu'en 370, de grands capitaines font parler d'eux en arraisonnant des navires marchands ou en effectuant des attaques audacieuses au cœur des plus grandes communautés. Ils se font appeler les Seigneurs de la Flibuste. En 348, Krillor établit son célèbre réseau d'espions-assassins, qui lui permettra d'échapper à de nombreuses tentatives d'agression des autres nations, qui ne pensent qu'à se débarrasser de lui.

Mais, encore une fois, la guerre va semer le chaos au fond des océans. Peu de temps après la création de l'Hégémonie, la politique d'expansion des Patriarches embrase l'humanité. Les pirates sont peu touchés par ces batailles mais nombreux sont ceux qui choisissent de se rallier à l'un des belligérants. Les corsaires font leur apparition. On soupçonne aujourd'hui Ulakner Krillor d'avoir pris parti secrètement pour l'Hégémonie.

Lors de l'assaut multinational contre la cité d'Équinoxe, en 375, de nombreux navires sont commandés par des pirates ou des corsaires célèbres, notamment Lam Lescker, Chorken, Klyss Dentrack, etc. La débâcle et l'anéantissement de toute la flotte assèneront un coup terrible aux royaumes pirates qui perdront ainsi la plupart de leurs chefs. La mort mystérieuse de Krillor et l'effondrement de son organisation plongeront encore une fois les groupes de flibustiers dans le chaos.

Sans chef suffisamment fort pour faire respecter les règles, la piraterie est de nouveau livrée à l'anarchie. Les réfugiés des guerres hégémoniques, les pilleurs de ruines, les mercenaires sans emploi et toute la racaille des océans se livrent au pillage. Jusqu'en l'an 450, la plus grande confusion règne au fond des mers. Les pirates sont inorganisés et individualistes. Plusieurs navires marchands échappent de peu à l'arraisonnement grâce aux querelles entre factions rivales. Les nations sous-marines traquent sans relâche les groupes de hors-la-loi, les exterminant sans pitié. C'est à cette époque que certains pirates, plus malins que les autres, décident de s'implanter directement dans les grands États et mettent en place les structures du marché noir et de la contrebande organisée. La piraterie finit presque par disparaître entièrement jusqu'en 476, quand les derniers capitaines décidèrent de se réunir et d'établir le Code.

La célèbre rencontre, le Conseil des Mariannes, se déroula dans l'ancienne forteresse de Krillor. On y recensa plus de 657 factions et huit mille navires de tous types et de toutes catégories. L'entrevue commença plutôt mal par quelques règlements de comptes qui firent chuter le nombre des clans à 620. Puis, au cours de l'entretien, les différends furent immédiatement réglés par des duels entre les capitaines. Au bout d'une semaine, sur les 520 groupes restants, 280 acceptaient le Code de la piraterie. Une centaine d'autres rejoignaient les forces d'un pirate plus puissant. Ceux qui refusèrent

le Code furent autorisés à quitter la région avant d'être traqués par l'armada nouvellement créée. Les grands vainqueurs de ce conseil furent certainement Org Khan et Ulric Brisebras, les Pilleurs du Corail, dont la confrérie demeure encore à l'heure actuelle une des plus puissantes.

À dater de ce jour, les pirates se regroupèrent en confréries respectant un code de conduite et un code d'honneur bien précis. Les conflits seraient réglés suivant des règles strictes, des attaques en commun organisées et, surtout, une guerre impitoyable serait menée à ceux qui ne respecteraient pas ces accords. Pendant près de cinquante ans, la piraterie devient presque une institution, les royaumes de forbans prospèrent et se mêlent de plus en plus à l'économie des communautés, en tissant des liens solides avec le marché noir et les réseaux de contrebande. Tout le secteur du Pacifique devient un gigantesque royaume pirate, dans lequel tout intrus est sommairement détruit. Les nations sous-marines sont alors incapables d'agir efficacement contre les flibustiers.

Mais la prospérité pousse de plus en plus certains forbans à ne plus respecter le Code. Au sixième siècle, les groupes rebelles les plus faibles sont exterminés mais les plus puissants, tel celui de Voghn le Renégat, se moquent des règles de la piraterie. De plus, certaines grandes nations s'immiscent de plus en plus dans les affaires des flibustiers. Ne pouvant en venir à bout par la force, les dirigeants de pays comme l'Hégémonie songent sérieusement à tenter de contrôler les factions du Pacifique. D'une part pour pouvoir utiliser leurs flottes contre une autre nation mais aussi pour tirer profit de l'important flux économique engendré par la piraterie. Aujourd'hui, un produit sur deux est acheté au marché noir, et dans le domaine alimentaire, c'est plus de 60 % des marchandises qui y sont achetées. La contrebande et le marché noir sont devenus de véritables économies parallèles. De nombreuses compagnies commerciales préfèrent même traiter directement avec les seigneurs de l'ombre, les contrebandiers les plus prospères, plutôt que d'emprunter un réseau commercial plus légal.

C'est au sixième siècle qu'apparaît une des plus grandes figures de légende du fond des mers : Telkran Raljik. Il fait sa première apparition en 546, en s'attaquant directement à un convoi de vivres, qui venait à peine de quitter Keryss, la capitale hégémonique. Commandant l'Argonaute, un navire disposant d'une technologie inconnue jusqu'alors, ses exploits et son audace sont aujourd'hui légendaires. Il revendique le titre de corsaire et pendant de nombreuses années, beaucoup penseront qu'il est au service de la Ligue Rouge. Mais cette nation fera aussi les frais de ses actions d'éclat. Pendant plus de quinze ans, il fera trembler les océans, sans que personne, pas même les grandes confréries pirates, ne sache qui il est et d'où il sort. Puis, en 561, il conduit son navire dans le labyrinthe du Pacifique, neutralisant tout bâtiment tentant de lui barrer la route. Il fait alors une apparition remarquée sur Calysto, le centre nerveux de toutes les confréries pirates, la cité secrète dans laquelle les capitaines de la flibuste se réunissent.

Acceptant sans réserve le Code de la piraterie, il réussit à convaincre les autres forbans d'attaquer en force l'une des communautés les plus riches du Pacifique, mais aussi l'une des mieux défendues, Kathai. Le sac de cette prestigieuse nation durera plus de quatre semaines. Quarante-trois confréries y participent. Telkran y combattra aux côtés d'un singulier chef pirate, Ashaana de Salomon, une des rares femmes à la tête d'une fraternité, que certains surnomment l'Impératrice Noire. Au soir de la victoire, Telkran disparaît avec l'Argonaute. Il est devenu une véritable légende vivante auprès des brigands parcourant les mers. Pour les compagnies commerciales et les communautés, il est l'homme à abattre.

En 567, les pirates du Pacifique et ceux de l'océan Indien sont les plus puissants et les mieux organisés de la planète. Le fait de devenir forban, boucanier ou flibustier est presque le rêve de chaque adolescent. C'est un des derniers fantasmes, synonyme de liberté et de grands espaces, qui reste encore à la jeunesse. Économiquement, la flibuste n'a jamais autant pesé sur l'équilibre économique entre les nations. Il est étonnant de constater qu'à notre époque la disparition soudaine de toute activité de piraterie pourrait provoquer un véritable désastre économique.

OÙ TROUVE-T-ON LES PIRATES ?

Les pirates sont présents dans le monde entier mais c'est certainement dans l'océan Indien et surtout dans le Pacifique qu'ils sont les plus nombreux. À l'ouest, leur domaine de prédilection s'étend jusqu'au Sillon des Chagos-Laquedives et au Fossé des Philippines. Au nord, leur territoire est délimité par le Fossé des Kouriles et le Fossé des Aléoutiennes ; à l'est, par la Chaîne de l'Empereur, celles des Hawaï, de la Ligne et des Tuamotu ; au sud, jusqu'au Fossé de Puységur. Toute cette zone constitue ce que l'on appelle les *royaumes pirates*. Naturellement, leur activité s'étend bien au-delà, mais c'est ici que l'on trouve la plus grande concentration de forbans. La région est truffée de chaînes sous-marines, de fosses et de volcans. C'est un relief varié, chaotique, qui rend presque impossible toute détection à distance. Un navire pirate, s'il n'a pas envie d'être repéré, peut semer n'importe quel adversaire dans son domaine. Aucune nation n'a jamais réussi à y mener une quelconque opération militaire efficace. Ce n'est donc pas un hasard si la piraterie a prospéré dans la région.

Ce havre est le refuge de la grande majorité des stations et des bases servant à entretenir et à approvisionner les navires des flibustiers. On y trouve également leurs techniciens, ainsi que leurs familles s'ils en ont une. Mais les pirates naviguent dans toutes les mers du monde, ils disposent donc de dépôts secrets un peu partout et bénéficient même de l'appui de communautés avec lesquelles ils ont passé un accord ou qu'ils ont eux-mêmes créées. Ces dernières sont les fameuses communautés-écrans, de modestes exploitations agréées par l'O.E.S.M. mais qui, en fait, servent de bases de réapprovisionnement aux escadres des flibustiers. De telles communautés existent partout dans le monde, même sur le territoire des grandes nations. Elles sont généralement discrètes, et il est très difficile pour les autorités de les identifier pour ce qu'elles sont. Elles sont fondamentales pour la survie d'une confrérie, fournissant aide et assistance aux navires de passage qui tentent de fuir les autorités ou qui ont été endommagés au cours d'un combat. Dans certains cas, elles peuvent même produire des ressources vitales, comme de la nourriture.

Un rapport des Veilleurs cite l'exemple d'une telle station, démantelée il y a des années, à quelques milles marins d'Équinoxe. La modeste communauté de fermiers abritait sur son terrain d'exploitation une énorme usine d'entretien, remontant à l'époque des Généticiens, dans laquelle les navires pirates venaient se réfugier en cas de problème. C'est dans l'océan Arctique que l'activité des pirates est la plus faible. Peu de ressources et des communautés pauvres rendent la région peu attrayante. Certains flibustiers y maintiennent tout de même des bases de ravitaillement. L'océan Atlantique et ses centaines de routes commerciales offre plus de proies potentielles aux forbans que toutes les autres mers, c'est donc là que leurs attaques sont les plus fréquentes.

Les brigands des mers affectionnent particulièrement les ports commerciaux, et Équinoxe est certainement leur port d'attache préféré. On pourra donc trouver des représentants des différentes confréries dans presque toutes les grandes stations de transit comme Olysia, Dem, Ourgor ou Manag. Ils s'y renseignent sur les convois, y concluent des accords, vendent et achètent des marchandises et, quelquefois, recrutent de nouveaux équipiers. La piraterie du sixième siècle est organisée, malgré les apparences. Tout capitaine de navire se doit de disposer d'informateurs dans les différentes grandes cités pour pouvoir être au courant de tout. Il est de notoriété publique que les grands ports commerciaux accueillent presque en permanence des navires de forbans. Ceci s'explique aisément. Tout d'abord, les pirates sont passés maîtres dans l'art de la dissimulation. Leurs navires peuvent très bien apparaître comme de modestes bâtiments marchands. Et, même si une inspection révèle la présence d'armes à bord, qui n'en a pas à notre époque ? Mais la principale raison de ce laxisme apparent est une raison économique. Les forbans alimentent le marché parallèle, ils graissent la patte des officiels, bénéficient de soutiens haut placés et servent les intérêts des grandes nations quand celles-ci ont besoin de quelqu'un pour effec-

Lorick NCH 53478 entra comme un fou dans le bar du Trident, un repaire de malandrins de la pire espèce, dont la façade sinistre ne dépareillait pas le reste des bas-fonds du port commercial d'Ourgor. Il fallait à tout prix qu'il rencontre un de ces flibustiers légendaires qui aimaient à traîner dans ce genre d'endroits sordides. Agé de 14 ans, Lorick avait profité d'une permission pour désertier. Il n'avait plus d'autre choix désormais que d'accomplir son plus cher désir : devenir pirate. C'était la vraie vie, parcourir les mers avec des compagnons fidèles, découvrir des trésors perdus, côtoyer les plus belles femmes du monde et accumuler plus de richesses en quelques années que ce qu'il pouvait espérer en toute une vie au service de l'Hégémonie. Certains de ses amis lui avaient raconté des choses fantastiques sur les pirates et le problème était que Lorick croyait tout ce qu'on lui disait. Nerveux, il balaya du regard la salle bondée. La plupart des clients étaient debout à cause du manque d'espace, cependant quatre individus à la mine patibulaire étaient attablés. Privilège ô combien rare qui indiquait que ces gens étaient puissants et respectés. Légèrement à droite de la table, un corps gisait dans une mare de sang. Certainement un pauvre malheureux qui avait dû faire une réflexion désobligeante ! Lorick sentit sa gorge se serrer. Il tenta de se remémorer la description que lui avait faite Davrox le Fouineur, du capitaine Morgan, un fameux flibustier qui fréquentait ce bar. Un des hommes assis ressemblait au portrait qu'on lui avait brossé. Le jeune homme l'avait imaginé plus grand, de meilleure allure et plus noble, mais ce détail ne le dissuada pas. Il envisagea un instant de s'approcher du groupe de pirates et de leur offrir à boire, mais il abandonna bien vite cette idée en se souvenant qu'il n'avait plus le moindre sol et rien à troquer. Davrox lui avait déjà tout pris pour lui indiquer où trouver Morgan. Il ravala sa salive et se dirigea vers la table.

Il se planta devant les quatre hommes qui l'ignoraient royalement. Il tenta d'attirer leur attention en toussotant légèrement, mais rien n'y fit.

- Monsieur Morgan, finit-il par dire.

Le pirate daigna lever la tête. Son visage était couvert de cicatrices, ses cheveux gras lui tombaient jusqu'aux épaules et son regard était aussi froid que celui d'un requin. Lorick eut envie de prendre ses jambes à son cou mais il se rappela ce que l'on faisait aux déserteurs dans l'armée hégémonienne.

- Monsieur Morgan, je souhaite rejoindre votre équipage, bredouilla Lorick.

Les quatre pirates et quelques clients alentour se mirent à dévisager le jeune Hégémonien qui sentit son estomac se retourner.

- T'es trop jeune p'tit ! marmonna Morgan avant de se désintéresser totalement de Lorick, imité en cela par ses trois compagnons. Lorick ne bougea pas d'un centimètre.

- Je vous défie, monsieur Morgan ! cria presque le jeune homme.

Dans le bar, le silence se fit instantanément, et toutes les têtes se tournèrent vers Lorick. Puis Morgan éclata de rire et la salle entière l'imita.

- Allez p'tit, laisse tomber, j'suis dans mes bons jours et j'ai rien entendu, répondit Morgan.

Dans le bar, chacun retourna à sa conversation et Lorick se sentit de nouveau ignoré. Il décida alors de tenter le tout pour le tout. Il tira son couteau et le jeta au milieu de la table.

- Je vous défie, répéta le jeune homme.

Cette fois, Morgan ne souriait plus du tout. Il ne semblait même pas en colère, bien au contraire, il étudiait sous toutes les coutures ce jeune freluquet qui avait suffisamment de cran pour venir dans un coupe-gorge défier quatre pirates réputés. Le chef des forbans fit signe de la tête à l'un de ses hommes, qui se leva et se planta face à Lorick. Il dominait le jeune hégémonien d'une bonne tête, plus chauve qu'une boule de billard. Lorick ne vit même pas venir le premier coup. Les clients du bar s'écartèrent aussitôt et le combat s'engagea. Pendant les quelques minutes qui suivirent, Morgan observa attentivement ce qui se passait. Cela n'avait aucune importance que ce jeune loup plein de hargne se fasse massacrer par son homme le plus robuste, ce qui était important c'était la manière dont il se comportait. Il avait besoin justement d'un nouveau mousse. Le dernier s'étant montré trop lâche, Morgan avait dû l'abattre pour l'exemple. La tête de Lorick percuta le bar. Il était couvert de sang et devait avoir plusieurs côtes brisées en plus des quelques dents qu'il sentait se balader dans sa bouche. L'imposant pirate le souleva comme s'il ne pesait rien et le jeta sur le comptoir. Puis il lui prit les cheveux pour se préparer à lui briser la nuque. Morgan siffla juste avant l'instant fatal.

- Conduis-le à bord et fais-le soigner, on le prend à l'essai.

-- Extrait de « Mémoire d'un pirate » par MÉLATCER FLENT, enregistrement classifié_

tuer quelques missions discrètes. Lorsque Voghn le Renégat approcha de Ourgor à bord de son gigantesque Cuirassé, non seulement il ne fut pas arraisonné mais, en plus, il bénéficia d'une escorte armée. Se présentant officiellement sous l'identité de Gunter Klyde, représentant d'une soi-disant communauté de l'ouest du Pacifique, il ne fut à aucun moment inquiété par les autorités.

Le fait qu'il vienne livrer d'importantes marchandises humaines au gouvernement hégémonien n'est certainement pas étranger à cette complaisance. Mais, attention, les pirates doivent néanmoins toujours se montrer prudents. Plus d'un s'est retrouvé exilé à la surface ou emprisonné, parce que ses protecteurs avaient décidé de changer leur fusil d'épaule.

QUEL PIRATE ?

Le terme pirate désigne indistinctement l'ensemble des individus refusant de se soumettre à l'autorité d'un État ou de l'O.E.S.M., se livrant à des actions illégales et au pillage. Il existe pourtant une grande variété de pirates dont les motivations, les modes d'opérations et les objectifs sont radicalement différents...

ASSASSIN/ESPION

Bien que les assassins et les espions soient généralement entraînés et employés directement par les États, certains sont autodidactes et sont considérés par les autorités comme des pirates. La raison en est relativement simple. En 348, un des plus grands brigands des mers, Ulakner Krillor, lassé d'attaquer des navires marchands, décida de s'intéresser de plus près à la politique des grandes nations. Il créa un gigantesque réseau d'informateurs et d'assassins qui réussirent à s'infiltrer dans presque tous les gouvernements. Grâce à cela, Ulakner devint un des hommes les plus puissants et les plus courtisés du monde. Son organisation s'effondra peu après sa mort et d'importantes purges eurent lieu. Cependant, plusieurs confréries pirates maintiennent depuis des réseaux d'espions-assassins servant les intérêts de leurs chefs ou ceux d'autres nations.

BOUCANIER

Le terme boucanier qui, à l'origine, s'appliquait à des aventuriers de l'ancien temps chassant le bœuf sauvage aux Antilles pour en boucaner la viande, a pris un tout autre sens de nos jours. Le boucanier se livre au commerce humain et utilise un produit appelé boucan, qui n'a plus rien à voir avec le nom de la viande fumée des Indiens d'Amérique. Le boucan est une sorte de gel dont sont recouvertes les « marchandises humaines », vivantes ou mortes, et qui permet de protéger la peau de toute dégradation et le prisonnier du froid. Cet immonde commerce, largement soutenu par l'Hégémonie, soumet effectivement ses victimes à des conditions particulièrement pénibles. Seules certaines confréries de pirates se livrent à cette activité mais, malheureusement, ce sont généralement les plus prospères et les plus puissantes. Presque tous les groupes refusant d'honorer le Code se livrent à la boucanerie. Voghn le Renégat est certainement un des plus célèbres boucaniers. Les atrocités dont il est coupable sont innombrables, et certains murmurent qu'il serait soutenu par le gouvernement hégémonien.

CONTREBANDIER

La contrebande est assimilée à la piraterie bien qu'ils ne se livrent que très rarement à l'attaque de navires et au pillage. Cependant, ils travaillent fréquemment avec les plus redoutables prédateurs des mers pour obtenir de la marchandise ou pour pouvoir en écouler. Les contrebandiers sont généralement des individus solitaires, parcourant les mers pour passer en fraude des marchandises prohibées ou volées. Il existe aussi de véritables organisations de contrebande qui ont souvent été créées par des pirates afin de pouvoir mieux écouler le produit de leurs rapines. On raconte aussi que certaines compagnies commerciales seraient en fait de véritables entreprises de contrebande, largement financées par les plus puissantes confréries de pirates.

CORSAIRE

Les corsaires sont extrêmement rares dans le milieu sous-marin. Ce sont des groupes d'individus luttant pour une cause bien précise et, généralement, au service d'une nation. Il n'existe aujourd'hui qu'un seul équipage revendiquant le titre de corsaire, celui de Telkran Raljik (bien qu'il soit assez difficile de déterminer au nom de quelle nation ou de quelle communauté il opère). C'est pour cette raison que l'O.E.S.M. et les plus grandes nations du monde considèrent que Raljik n'est ni plus ni moins qu'un pirate semblable aux autres. De récents rapports du service de renseignement du Culte du Trident utilisent cependant le terme corsaire pour définir cet étrange personnage. Au cours des trois derniers siècles, plusieurs corsaires ont fait parler d'eux. Ces individus agissaient pendant des périodes très brèves, et les communautés ou États payaient généreusement pour qu'ils mettent leurs navires à leur disposition. Les plus célèbres furent certainement Nical Narwhale et Jonathan Delby qui ont tous deux lutté aux côtés des forces navales de la Ligue Rouge.

ÉCUMEUR

Les écumeurs sont des pillards. Ils évitent généralement les combats directs, préférant de loin fondre sur des proies sans défense. Ils sont généralement assimilés aux redoutables Hyaennas de la surface et haïs par les autres confréries qui les considèrent comme lâches et sans honneur. Les écumeurs sont souvent formés de plusieurs groupes de pillleurs de ruines ou de membres de communautés ayant perdu toutes leurs ressources.

FLIBUSTIER

Les pirates respectant le Code et considérant que leur activité n'est pas dépourvue de noblesse aiment à se parer du terme flibustier. Les flibustiers sont à l'origine de la plupart des codes régissant la piraterie. En temps de guerre, il leur arrive même de travailler ouvertement pour une nation ou plus précisément contre un État. C'est la grande différence qui existe entre eux et les forbans. Le flibustier s'intéresse à la politique mondiale, et il est convaincu qu'il faut un minimum de règles pour pouvoir survivre. Ce sont généralement des individus convaincus du caractère mystique et religieux du Flux Polaris. Ils sont très superstitieux.

FORBAN

Le forban aime la piraterie, les abordages, les beaux combats et le butin. Bien qu'il puisse le plus souvent se plier aux règles régissant les luttes entre pirates et le code de l'honneur, il ne respecte pas les nations, se contrefiche de l'équilibre mondial et ne travaille que pour son compte. Le forban est celui qui se rapproche le plus de l'idée que les gens se font d'un pirate. Face à un adversaire courageux et digne, il se montrera clément (mais jamais inconscient). La grande majorité des capitaines de navires pirates qui sévissent dans le fond des océans revendique le titre de forban. Ce sont des individus extrêmement superstitieux, qui craignent le flux Polaris.

MARAUDEUR

Les maraudeurs sont des pirates sans ports d'attache. Ils ne respectent généralement pas le Code et attaquent tout ce qui se trouve sur leur passage. Ils constituent une des familles de pirates les moins nombreuses, puisque leur espérance de vie est des plus limitée.

MERCENAIRE

Il ne faut pas confondre les mercenaires et les pirates, bien que quelquefois la distinction ne soit pas évidente. Les mercenaires sont en quelque sorte des pirates « légaux ». Il arrive que des brigands s'établissent officiellement en tant que mercenaires. Mais l'inverse est beaucoup plus fréquent. Il ne faut pas non plus oublier que les soldats de fortune sont plus généralement employés pour des missions militaires et non pas pour le pillage ou l'arraisonnement de navires civils. Ils travaillent pour le compte de quelqu'un alors que les pirates préfèrent travailler pour leurs propres intérêts.



LE CODE

Le code est né de la nécessité de survivre. Il fallait à tout prix accepter un minimum de règles pour éviter que les équipages de flibustiers ne se massacrent entre eux et surtout que les dissensions au sein d'un équipage se règlent autrement que par la mort des protagonistes. Le Code définit aussi les droits et les devoirs d'un capitaine vis-à-vis de son équipage et vice-versa.

ABANDON D'UNE FORMATION FACE À L'ENNEMI

C'est certainement un des crimes les plus graves au sein de la piraterie. Si un capitaine décide d'abandonner ses alliés sans que l'ordre de dispersion (c'est-à-dire la retraite générale) ait été donné, il sera coupable de lâcheté et traqué par toutes les confréries pour être jugé et généralement exécuté. Toutes ses possessions seront bien entendu confisquées et partagées entre les pirates victimes de cet abandon.

ALLIANCE ENTRE CONFRÉRIES

Plusieurs confréries peuvent très bien s'allier pour attaquer un objectif commun. Les butins sont, dans ce cas, répartis entre les confréries avant d'être distribués à tous les équipages.

« Sans un minimum d'ordre c'est rapidement le chaos. Imaginez un équipage de 200 gaillards qui n'ont pas la langue dans leur poche et qui manient le couteau avec une virtuosité déconcertante ? Ajoutez à cela le fait qu'ils soient tous outrageusement susceptibles et vous comprendrez pourquoi, même chez les pirates, la discipline est une question de survie. Un groupe uni et respectant le Code peut faire n'importe quoi. »

-- JEAN LESAGE, un des fondateurs de la confrérie des Épaulards

CAPTURE D'UN NAVIRE EN COMMUN

Il arrive que des pirates de différents groupes ou de différentes confréries s'allient pour attaquer une proie commune. Pour éviter des disputes et des affrontements quand il s'agit de partager le butin, les différents capitaines doivent se mettre d'accord avant l'attaque et définir exactement quelles seront les parts. Celles-ci sont généralement déterminées en fonction du nombre d'hommes placés sous les ordres d'un capitaine et du tonnage des vaisseaux engagés. Malgré ces négociations, il est bien rare qu'il n'y ait pas quelques problèmes à la fin des combats, certains capitaines estimant en avoir fait plus que d'autres. Dans ce cas, les chefs pirates règlent leurs comptes entre eux lors d'un duel immédiat ou au cours d'un combat d'arène.

C'est généralement pour des partages de butin de ce type que les pirates font le plus d'entorses aux règles. Il arrive quelquefois que les disputes dégénèrent en conflits ouverts.

C'est pour cette raison que les flibustiers préfèrent s'allier pour attaquer des objectifs regorgeant de trésors. Dans ce cas, il y a rarement de disputes étant donné l'importance des prises.

COMPAGNONS

Dès l'enfance, les pirates sont élevés en groupe et on leur apprend que la chance de chacun dépend étroitement de tous. Ainsi deux pirates compagnons ne sont, pour le Code, qu'une seule et même entité. Les actions de l'un sont celles de l'autre. Les seuls pirates n'ayant pas besoin de se trouver de compagnons sont les « boiteux » (voir **Discipline à bord d'un navire**, page 184), mais dans les faits, ils s'arrangent toujours pour se lier avec un membre d'équipage ayant perdu le sien ou avec un autre « boiteux ».

LES CONFRÉRIES

Les confréries sont nées pour permettre aux flibustiers de survivre. Il était impératif que les pirates respectent certaines règles s'ils ne voulaient pas disparaître en raison de leurs divisions. Une confrérie peut être constituée d'un seul groupe ou d'une multitude de petites entités. Pour réclamer le droit de créer une confrérie il faut dispo-

ser au minimum de deux bâtiments légers ou d'un bâtiment lourd ainsi que d'un repaire. Si c'est le cas, le futur maître de la confrérie doit présenter sa requête au Conseil des Confréries qui décidera si la demande est raisonnable ou non. La création d'une nouvelle confrérie est l'occasion de grandes festivités organisées autour de combats d'arène, au cours desquels le maître de la fraternité devra se montrer digne de siéger au conseil en affrontant plusieurs adversaires appartenant à d'autres groupes. Ces combats sont rarement mortels. Si le chef des pirates est vaincu dans l'un de ces duels, il n'aura pas le droit de siéger au conseil. Pour devenir membre d'une confrérie, il faut subir un certain nombre d'épreuves qui varient selon les fraternités. De plus, chaque groupe est représenté par un symbole qui sera tatoué sur le nouveau venu.

DÉCOUVERTE D'UNE ÉPAVE, D'UN TRÉSOR OU DE TOUT AUTRE BUTIN

Toute découverte appartient au premier dont la main d'un des hommes d'équipage touchera l'objet ou l'épave découverte. Il ne suffit donc pas de le localiser par sonscons ou de posséder une carte indiquant sa position. La découverte d'une épave par plusieurs navires pirates donne lieu à des courses effrénées pour être le premier à l'atteindre. Les capitaines, dès qu'ils ont la moindre indication concernant un trésor caché, ont tendance à se faire discrets même vis-à-vis de leurs propres hommes. En effet, les espions d'autres confréries peuvent s'être infiltrés parmi leur équipage.

Citons à titre d'exemple Meslar le Vil qui, voyant qu'il allait perdre une course pour le pillage d'une épave, se trancha la main gauche et la fixa sur une torpille désarmée avant de la propulser sur la cible. Son droit fut parfaitement reconnu, et depuis il se fait appeler Meslar Main Rouge.

DETTE D'HONNEUR

La dette d'honneur est la dette qu'un pirate a envers un individu ou un groupe d'individus lui ayant rendu service sans contrepartie. Il est impératif pour un flibustier de s'en acquitter un jour ou l'autre, même si la personne qui l'a sauvé est son pire ennemi.

DEVOIR DE DÉFENSE DU TERRITOIRE

Toute organisation de forbans se doit de défendre le royaume pirate contre d'éventuels agresseurs. Tout ennemi pénétrant dans la zone des montagnes du Pacifique doit être arraisonné ou détruit. Si une attaque de grande envergure est lancée contre le territoire, tous les navires pirates doivent se placer sous les ordres du Conseil des Confréries qui coordonnera les opérations de défense et de contre-attaque. Si un capitaine se dérobe à son devoir, il sera poursuivi et jugé.

DEVOIR D'ENTRAIDE

Le devoir d'entraide est une notion importante dans la piraterie. Il s'applique aussi bien au sein d'un groupe qu'entre les différentes confréries. Quand un membre d'équipage ne se porte pas à l'aide d'un de ses compagnons alors qu'il aurait pu le faire, la sanction est la mort. Un navire se doit également d'aider un autre vaisseau pirate s'il en a la possibilité. S'il ne le fait pas et qu'il y a des témoins, le capitaine du navire concerné sera jugé par les autres chefs pirates qui décideront de son sort.

DEVOIR D'UN CAPITAINE

Un capitaine se doit d'arbitrer toutes les disputes entre ses hommes et de faire respecter le Code à bord de son navire ou de sa station. Il est lié par le contrat qu'il passe avec ses membres d'équipage. S'il ne le respectait pas, il se retrouverait très vite seul et banni de sa confrérie. Un capitaine est seul responsable de l'action de ses hommes pour tout ce qui concerne le Code.

DISCIPLINE À BORD D'UN NAVIRE

Avant qu'un homme d'équipage embarque à bord d'un navire quelconque, il doit être mis au courant des consignes concernant la discipline à bord. Il faudra, par exemple, préciser si les jeux sont autorisés, de combien d'espace vital dispose un forban, si le capitaine a certaines exigences, etc. Bien entendu cela concerne les hommes d'équipage nouvellement recrutés par un capitaine. Il arrive souvent que des pirates recrutent parmi d'autres groupes de leur confrérie ou parmi les membres d'autres confréries des hommes qui leur font défaut. Ce genre de négociations se déroule souvent sur les stations neutres ou au cours des duels d'arène. Les pirates n'appartenant pas à un groupe particulier mais embarquant pour servir à bord d'un navire pirate sont appelés des « boiteux », car ils n'ont pas de compagnon. Tant qu'ils servent sur un bâtiment quelconque, ils seront traités comme les autres hommes d'équipage. Mais ils peuvent très bien changer de navire après une campagne, s'ils le désirent ou si le capitaine ne veut plus d'eux.

Pouvoir d'un capitaine sur son navire : un capitaine a tout pouvoir sur ses hommes quand son navire est engagé dans un quelconque combat ou s'il tente de fuir un adversaire. Dans ce cas, il a droit de vie et de mort sur tous ses hommes sans que cela ne choque personne. Il est le seul juge de la conduite de ses forbans. Ainsi, le célèbre pirate Les-car exigeait que ses hommes fassent preuve d'une bravoure sans faille au cours d'un abordage. Si l'un d'entre eux montrait le moindre signe de faiblesse au cours d'un affrontement, il l'abattait immédiatement.

En dehors des conflits, le pouvoir d'un capitaine n'est pas aussi absolu. Il doit tenir compte de l'avis de la majorité de son équipage avant toute décision importante. Le risque majeur, si on n'applique pas cette règle, est de se retrouver avec une mutinerie sur les bras.

Pouvoir d'un capitaine hors de son navire : il est en tout point semblable à celui qu'il détient à bord de son bâtiment. En cas de combat, il est total. Pour le reste, c'est la majorité qui décide.



DROIT DE SAUVETAGE

Le droit de sauvetage s'applique si un navire pirate tire un autre navire d'une situation désespérée en dehors du cadre d'une alliance ou d'une association. Dans ce cas, le sauveur peut réclamer son droit de sauvetage. Il peut faire prisonnier tout l'équipage du navire en détresse et le remettre à sa confrérie en échange d'une dette. Il peut aussi le vendre à la confrérie mais, dans ce cas, cette dernière ne devra plus rien. L'épave du navire sauvé et tout le butin qu'elle contient appartiennent automatiquement au sauveur. Le droit de sauvetage vient en complément du devoir d'entraide et les pirates ne sont pas forcés de le faire valoir. Par contre, même si le sauveur n'en fait pas la demande, la dette d'honneur de l'équipage sauvé est généralement prise en compte.

DROIT DE VENGEANCE

Un pirate peut revendiquer un droit de vengeance contre toute confrérie, capitaine, repaire ou équipage ayant commis une faute grave à son égard. Le droit de vengeance ne peut être accordé que par le Conseil des Confréries. Si ce Conseil l'accorde, le pirate lésé, aidé de qui il veut, est autorisé à agir de manière offensive contre tous les intérêts appartenant à celui qui l'a offensé. Généralement, le Conseil des Confréries accorde un certain temps au pirate pour exercer sa vengeance. Passé ce délai, il ne pourra plus s'appuyer sur la décision du Conseil pour justifier ses actes.

ÉPIDÉMIES

C'est le devoir de toute communauté pirate de lutter contre les épidémies. Si elle est touchée par un de ces fléaux, elle doit s'isoler, conduire les malades sur l'île des lépreux et prendre toutes les mesures nécessaires pour enrayer le mal. Cela implique souvent la destruction d'une grande partie ou de toute la station. Les pirates répugnent à détruire un repaire et tous ses occupants. Ils croient que cela porte malheur et que les âmes des morts reviendront se venger d'eux.

LES EXCLUS

Tous ceux qui ne respectent pas le Code sont des exclus. Tout est permis contre eux et les confréries ont le devoir de les traquer et de les détruire. Dans les faits cela se passe rarement comme cela. En effet, ceux qui refusent le Code sont soit des pirates très puissants, soit des nomades qui n'ont pas de bases fixes. Pour les puissants, aucune confrérie pirate ne prendra le risque de s'attaquer à eux, et elle se contentera de les éviter.

EXÉCUTION DE PRISONNIERS PIRATES

Un pirate fait prisonnier, quel que soit son crime, ne peut être exécuté sommairement. Il doit obligatoirement mourir au combat, que celui-ci soit contre un adversaire de même valeur ou non. Un groupe, dont un des membres serait tué sommairement, a le droit d'exercer sa vengeance sur l'équipage qui a commis ce crime. Les exécutions sommaires de pirates, pour lâcheté au cours d'un affrontement, décidées par un capitaine n'entrent pas dans ce cas de figure, un capitaine ayant tous les droits au combat et en cas de retraite.

GUERRES ENTRE CONFRÉRIES

Elles sont rares et ne surviennent que lorsqu'un désaccord profond oppose les plus puissantes. Beaucoup hésitent à déclencher un conflit de cette ampleur qui menacerait la survie des royaumes pirates. Quand deux fraternités majeures s'opposent lors d'un conseil, il y a toujours un risque que cela dégénère en guerre, les protagonistes demandant aux autres confréries de choisir leur camp. Quand tout est dit, la guerre est totale. Les flottes s'affrontent, les agents dans les ports commerciaux s'entre-tuent pour le contrôle des marchés et, généralement, ceux qui en tirent le plus grand profit sont les pirates ou les organisations criminelles ne respectant pas le Code. Au cours d'une telle guerre, il n'y a plus de règles, à l'exception du respect

de la neutralité des ports-francs et de la défense de la banque génétique qui, jusqu'à aujourd'hui, ont toujours été respectés. Une fois le conflit terminé, un ordre nouveau s'installe, dominé par le vainqueur qui traditionnellement rétablit l'usage du Code. Depuis la création des confréries, il n'y a eu que deux guerres, et on sait aujourd'hui qu'elles avaient été organisées par des espions de la République du Corail. Les chefs pirates sont tout à fait conscients de l'œuvre de destruction qui est ourdie par les grandes nations. Elles cherchent à les diviser et c'est pour cette raison que peu de disputes dégénèrent en conflits armés, chacun se demandant s'il n'a pas été manipulé.

HONNEUR ET RÉPUTATION

L'honneur est une notion assez relative chez les pirates. Il ne faut pas se méprendre. Ce n'est pas parce qu'un pirate a la réputation d'être honorable qu'il va hésiter à vous planter son couteau dans le dos ou à couler un navire sans défense. Non ! La notion d'honneur s'applique aux dettes et au Code. Un pirate honorable est un pirate honorant ses dettes et respectant le Code. La réputation est aussi très importante pour un forban puisqu'elle détermine s'il sera choisi pour donner ses gènes ou pas. Cela peut aussi faciliter grandement la capture d'un navire marchand. De plus, les forbans de tous les horizons se bousculent pour faire partie de votre équipage. C'est pour cette raison qu'un pirate a besoin d'avoir une réputation épouvantable. Plus il inspirera la peur et la terreur à ses adversaires, plus son avantage au combat sera décisif. Citons le cas de Robert de Saul dont la réputation était telle qu'il eut un jour la surprise, au cours d'un abordage, de voir des civils courir vers lui et se jeter à ses genoux en criant « ne nous mangez pas ! ». Inutile de dire que sa réputation avait dépassé ses plus folles espérances. Le seul problème quand on a une réputation, c'est que les autorités ne vous font plus de cadeau et qu'il y aura toujours un forban pour venir vous défier afin de se forger sa propre réputation. Robert de Saul a dû ainsi affronter en combat singulier 56 adversaires et détruire 12 navires pirates qui l'avaient attaqué sans raison (en effet, même si cela est contraire au code, punir un pirate ayant vaincu une légende est assez délicat). Il fut traqué sans répit par les forces hégémoniques et son navire coulé quelque part dans l'océan Atlantique.

INDEMNITÉS POUR LES BLESSURES

Les indemnités pour les blessures sont une vieille tradition des pirates. Le code prévoit donc les dédommagements qui sont indiqués ci-dessous :

- **Contamination** : 10 000 sols, deux esclaves (stériles), et isolément sur l'île des lépreux en cas de maladie pouvant déclencher une épidémie
- **Irradiation** : 12 000 sols et un esclave (stérile)
- **Perte de l'avant-bras droit** : 6 000 sols
- **Perte de l'avant-bras gauche** : 3 000 sols
- **Perte des 2 avant-bras** : 3 000 sols et un esclave
- **Perte du bras droit** : 8 000 sols
- **Perte du bras gauche** : 4 000 sols
- **Perte des 2 bras** : 6 000 sols et un esclave
- **Perte d'un doigt** : 600 sols
- **Perte de la fertilité** : 18 000 sols et 4 esclaves
- **Perte d'une jambe** : 3 000 sols
- **Perte des 2 jambes** : 6 000 sols et quatre esclaves
- **Perte d'un œil** : 2 000 sols en objets de troc
- **Perte des 2 yeux** : 8 000 sols et deux esclaves
- **Perte d'une oreille** : 600 sols
- **Perte de la main droite** : 4 000 sols
- **Perte de la main gauche** : 1500 sols
- **Perte des 2 mains** : 2 000 sols et un esclave
- **Perte d'un pied** : 1000 sols
- **Perte des 2 pieds** : 4 000 sols

PARTAGE DU BUTIN

Avant d'embarquer pour partir en campagne, l'équipage tout entier doit être informé de la manière dont sera partagé le butin. Le partage est estimé en parts. Chaque homme vaut un certain nombre de parts. Le capitaine est bien entendu celui qui en reçoit le plus. Certaines parts sont mises de côté pour la confrérie, l'entretien du navire et pour récompenser les plus valeureux. Si un membre de l'équipage réclame la part d'un autre, pour l'avoir sauvé par exemple, ou s'il estime avoir mérité une part supplémentaire, il peut la réclamer. Si tout le monde est d'accord, il n'y a aucun problème. Si quelqu'un s'y oppose, il peut y avoir duel immédiatement ou ultérieurement, lors d'un combat d'arène. Dans les deux cas, le vaincu perdra sa part au profit du vainqueur. Il peut aussi y perdre la vie.

PRISONNIERS IMPORTANTS

Pour la survie des confréries et la prospérité de leurs affaires, il est interdit de nuire de quelque manière que ce soit à un personnage important. Les diplomates, hommes d'affaires, politiciens, prêtres, etc. doivent être traités avec respect et courtoisie. Si, par malheur, le contact d'un groupe de pirates, un ambassadeur hégémonien par exemple, venait à être molesté ou même tué par un autre groupe, l'ensemble des confréries accepterait que le pirate lésé se venge.

PRISONNIERS PIRATES

Si pour une raison ou une autre (en cas de sauvetage par exemple) un pirate appartenant à une confrérie est fait prisonnier, il doit être traité avec un minimum de dignité. La torture et les mutilations ne sont pas acceptables pour un forban respectant le Code. Le prisonnier devra être remis ou revendu à sa confrérie.

RÈGLEMENT DES CONFLITS ENTRE HOMMES D'ÉQUIPAGE

Le capitaine est l'arbitre de ce genre de disputes. Si cela est possible, il demandera aux protagonistes d'attendre un combat d'arène, sinon il peut organiser immédiatement un affrontement.

RÈGLEMENT DES DIFFÉRENDS ENTRE UN CAPITAINE ET SON ÉQUIPAGE

En cas de conflit ouvert entre un capitaine et son équipage, le Code encourage les différents protagonistes à attendre le jugement du conseil de la confrérie plutôt que de déclencher un affrontement. Si la situation est intolérable, un pirate peut tout à fait défier son capitaine sur-le-champ ou au cours d'un combat d'arène.

RÈGLEMENT DES LITIGES ENTRE CAPITAINES

Les disputes entre capitaines de navires pirates ont conduit à des règlements de comptes qui ont menacé la survie des royaumes pirates. Le Code est donc extrêmement ferme en ce qui concerne ce cas. Un chef pirate ne doit à aucun moment risquer son navire ou la vie d'un équipage pour un différend qui l'oppose à un autre capitaine. S'il le fait, il a intérêt à ne laisser aucun témoin derrière lui car la sanction prévue par le Code est la mort et la confiscation de tous ses biens. La faute retombe sur tout l'équipage et sur sa communauté. Dans les faits, il arrive fréquemment que des capitaines pirates se provoquent mais tous font attention à ne pas franchir la limite. Des capitaines

tenant à s'affronter sont libres de le faire dans les arènes ou par tout autre moyen qui ne met pas en danger le groupe entier. Le vainqueur de ce genre de combats hérite de toutes les possessions du vaincu, de son repaire, de ses hommes et de ses navires. Le perdant sera exilé s'il est encore vivant à la fin du combat. La seule exception est le cas où un capitaine de navire met en danger le succès d'une mission, et donc la sécurité des autres navires, en se comportant de manière irresponsable. Le capitaine dirigeant les opérations est alors autorisé à neutraliser le pirate récalcitrant.

RÈGLEMENT DES QUERELLES ENTRE CONFRÉRIES

Il arrive parfois que deux confréries s'opposent. Pour éviter une guerre qui entraînerait l'ensemble des confréries dans un bain de sang en raison du jeu des alliances, les protagonistes doivent, là encore, s'affronter en combat d'arène. Mais dans ce cas, ce sont des équipes qui s'affrontent. De plus, le perdant ne perd que son honneur et une juste compensation qu'il remettra au vainqueur. La compensation est déterminée par le Conseil des Confréries.

RELATIONS AVEC LES ÉTATS

Le Code permet tout à fait à un groupe de pirates de travailler avec une nation ou une entreprise tant que cette relation ne met pas en péril les intérêts du royaume pirate. Un capitaine est, encore une fois, responsable des actions qu'il entreprend et des contacts qu'il prend. Si, par sa faute, une confrérie est mise en danger par un de ses employeurs, il devra en payer le prix. Comme nous l'avons déjà vu, les nations louent fréquemment les services d'équipages pirates pour effectuer le sale travail. Elles paient généralement bien et respectent leurs contrats car, dans le cas contraire, les confréries pourraient décider d'interdire toute relation avec un État félon. Les groupes pirates passant outre cette interdiction seraient alors sévèrement châtiés.

SAUVEGARDE DES GÈNES

Pour les pirates, c'est un devoir sacré de mourir pour protéger les gènes de leurs ancêtres. Ainsi, lorsque le Conseil des Confréries appelle un forban pour qu'il devienne Garde d'Éternité (voir page 210), il ne peut s'y soustraire ou alors il doit quitter à jamais les royaumes pirates. Quiconque met en péril la banque génétique sera impitoyablement exterminé.

Le rêve de tout pirate est d'être appelé par le Conseil des Confréries pour que ses gènes soient conservés dans la banque. Cet honneur n'est fait qu'aux plus grands.

ZONES NEUTRES

Les zones neutres sont tous les ports commerciaux, les ports-francs et tout endroit susceptible d'accueillir un combat d'arène. Dans les zones neutres, les règlements de comptes sont prohibés, que cela soit avec des pirates faisant partie d'une confrérie ou avec des exclus. Les zones neutres sont des secteurs où tout pirate peut trouver refuge, quel que soit son crime. Sauf, naturellement, s'il met en danger ou est connu pour avoir mis en danger un port-franc. Le cas des stations accueillant des combats d'arène est un peu spécial.

En effet, on n'y a le droit de se battre que dans les arènes. De plus, tout pirate est libre d'en provoquer un autre en duel. Ce n'est donc pas le meilleur endroit pour un flibustier ayant trahi d'autres forbans.

« Je voyais les deux navires échangeant tir sur tir. Le bâtiment pirate, un croiseur impressionnant, s'approchait inexorablement de sa proie qui tentait vainement de lui échapper. Les projecteurs bleutés de l'Élénora donnaient à la mer un aspect spectral qui cadrait bien avec la situation. Les torpilles avaient maintenant cessé leur course folle et les artilleurs des deux majestueux bateaux ouvraient les panneaux dissimulant les redoutables batteries de combat. Les eaux parurent bouillonner sous l'effet des canons Hades et des faisceaux à ions. Le navire des pirates, le Fulgurant si je me souviens bien, vint se placer bord à bord. Sur toute sa longueur, les armes de salve crachaient leur énergie mortelle pour faire taire les défenses du paquebot. Je voyais, à partir de mon poste de tir, sa masse impressionnante s'approcher de plus en plus près. Soudain, toute la structure de l'Élénora se mit à vibrer. Les grappins magnétiques fusaient de dizaines d'ouvertures sur le flanc du croiseur pirate. Nous perdîmes de la vitesse, ce qui permit à l'agresseur de déployer ses tunnels d'abordage qui vinrent se coller contre notre flanc comme des sangsues avides de sang. Le bruit des découpes-carlingue était assourdissant, puis il y eut un moment de calme avant que le combat ne s'engage dans les coursives. Les malheureux agents de sécurité n'avaient pas une seule chance contre ces redoutables guerriers rompus de longue date à ce genre de combat. Enfin, quand notre beau paquebot n'eut plus assez de puissance pour se mouvoir, les pirates en armure de plongée vinrent s'abattre comme une nuée de poissons torpilles sur leur proie désormais sans défense. »

-- Témoignage de JASON LIEBERG, artilleur du paquebot ÉLÉNORA CALLENTE_

A quoi ressemble la vie d'un pirate ? Si l'on fait abstraction des légendes, des rêves d'adolescents et du côté romantique de la flibuste, l'existence d'un forban n'a rien d'enviable. Les propos ci-dessous ne sont que des généralités. Il est impossible de prendre en compte tous les cas de figure. De plus, le commentaire suivant concerne plus des pirates possédant des bases fixes à partir desquelles ils opèrent que des maraudeurs dont le mode de vie est l'un des plus durs qui soit.

ACTIVITÉS DES PIRATES

La piraterie est un vaste domaine qui ne se borne pas uniquement à quelques abordages et pillages. Les flibustiers se doivent de disposer de structures commerciales solides, ne serait-ce que pour écouler leurs marchandises. Dans la grande majorité des cas, les pirates écoulent leurs butins par l'intermédiaire des contrebandiers qui, à leur tour, revendent la marchandise à leurs receleurs. Les membres des confréries disposent en général de structures communes facilitant ce genre de transactions et garantissant une certaine « honnêteté » dans les échanges. Ce sont en quelque sorte des « grossistes ».

Certains équipages tentent eux-mêmes de vendre les produits de leurs larcins. Ils se font généralement rapidement avoir et disparaissent vite de la circulation. D'autres encore ont établi leurs propres réseaux. C'est certainement la méthode la plus rentable mais aussi la plus difficile. À ce jour, seuls deux pirates ont réussi un tel exploit sans passer par une confrérie. Personne ne sait comment ils sont parvenus à

convaincre les maîtres du marché noir de les laisser installer leurs propres réseaux. Mais, quand on sait qu'il s'agit de Telkran Raljik et d'As-haana de Salomon, plus personne ne s'étonne. En résumé, un bon flibustier se doit de posséder de solides notions économiques pour ne pas se faire gruger, ce qui serait un comble ! On murmure, dans certains milieux autorisés, que plusieurs confréries auraient carrément créé de fausses sociétés commerciales pour pouvoir gérer leurs affaires.

Une autre activité nécessaire à la survie d'un groupe de forbans est l'espionnage. Il faut être informé pour pouvoir prospérer. Être informé de la route suivie par un convoi, être informé de la politique d'une nation vis-à-vis des pirates, connaître les rumeurs concernant tel ou tel contrebandier ou receleur ou bien encore savoir à combien s'élève la prime pour la capture du capitaine, où se déploiera la huitième flotte hégémonienne, convaincre et corrompre les hauts dignitaires, etc. Encore une fois, cette activité peut être sous-traitée par des groupes spécialisés dans l'espionnage. Mais, de plus en plus souvent, les confréries envoient leurs propres espions. Non seulement leurs informations sont plus fiables, mais en plus ils peuvent les vendre et donc en tirer profit. De là à proposer ses services pour un ou deux assassinats, il n'y a qu'un pas, que beaucoup ont franchi.

Les pirates se doivent aussi, dans de nombreux cas, d'entretenir des exploitations agricoles ou des centres d'élevage. Ils sont généralement situés dans la région de leur base principale et servent principalement à produire les vivres nécessaires à la subsistance des familles et des équipes logistiques. En effet, quand un groupe de pirates part pour une durée minimale de douze mois en mer, il faut bien pouvoir se nourrir pendant ce temps. C'est pour cette raison qu'à l'approche de stations pirates, il est fréquent d'apercevoir quelques champs d'hydro-cultures. Encore une fois, certaines confréries disposent de communautés officielles, qui servent en fait à alimenter différents groupes de brigands. L'exploration est une autre activité qu'apprécient les pirates. L'espoir de découvrir des trésors dans des épaves ou dans des cavernes inexplorées mais surtout de découvrir un jour un dépôt généticien, pousse un grand nombre de flibustiers à délaisser les attaques de convois. On trouve souvent des capitaines discutant avec d'obscurs personnages ou avec de vieux loups de mer, dans les bars des grands centres de transit. Ils sont à la recherche de cartes légendaires qui leur permettront de mettre la main sur la fortune d'un corsaire ayant mystérieusement disparu ou sur les secrets d'un Eldorado généticien. Les légendes concernant ces trésors pullulent dans le monde de *Polaris*. Sur Équinoxe, il est impossible d'entrer dans un bar sans croiser un individu qui vous garantira qu'il possède les coordonnées d'un magot prodigieux. Un grand nombre de ces histoires sont bien naturellement fausses mais certaines peuvent ne pas l'être. S'il est une caractéristique commune à un grand nombre de pirates, c'est bien celle de rêver en permanence à ce genre de choses, d'évoquer des endroits fabuleux gardés par des monstres inimaginables.

Tout ceci étant dit, un pirate reste un pirate. Ses principales activités restent tout de même l'arraisonnement de navires commerciaux, l'attaque des communautés et le pillage. Ses proies favorites sont, bien entendu, les convois faiblement armés et les stations particulièrement isolées. Il est rare qu'il s'attaque à plus forte partie ou, dans ce cas, ils s'y mettent à plusieurs.

ARÈNES

Au cœur des royaumes pirates, plusieurs stations abritent des arènes de combat. Elles peuvent être aménagées absolument n'importe où : dans un hangar, dans une grotte engloutie, dans l'épave d'un vieux navire et même à l'air libre. Ces arènes servent le plus souvent à régler les différends entre les pirates. Ils s'y affrontent en armure de plongée, si l'arène est aquatique, ou sans aucune protection, si l'arène est au sec. Les règlements des litiges et les combats qui s'en suivent sont l'occasion de grandes fêtes chez les pirates. Pendant que les forbans en désaccord se livrent à leur féroce combat, les autres boivent, chantent, jouent et échangent des histoires. Si l'arène est au sec, les festivités se déroulent autour de la zone d'affrontement.

Chaque conflit est arbitré par les Médiateurs, des individus appartenant à différentes confréries qui se consacrent uniquement à l'arbitrage des disputes entre pirates. Le vainqueur n'est jamais obligé

de mettre à mort son ou ses adversaires, mais c'est généralement la foule des spectateurs qui décidera du sort de l'infortuné. Il est à noter que le combat d'arène est une activité répandue chez presque tous les pirates, qu'ils soient liés au Code ou pas.

Les arènes sont installées à peu près n'importe où et peuvent avoir différentes formes. Les plus connues sont situées dans les ports-francs, dans les forteresses des Seigneurs de la Flibuste et au cœur de la base secrète de Calysto. Chaque repaire réserve généralement un petit endroit pour accueillir un combat d'arène. Elles peuvent se résumer à un simple cercle de sable ou bien être constituées d'un véritable réseau souterrain ou sous-marin truffé de pièges. Une des arènes de Calysto, par exemple, est aménagée dans l'épave d'un vieux navire-cargo de l'Alliance Azure. Les organisateurs y ont installé des pièges mortels qui peuvent être activés ou non et, surtout, ils ont encouragé quelques sinistres créatures à venir s'y installer. Un réseau de petites caméras sous-marines permet au public d'observer les combats sans danger.

L'arène de l'île des lépreux est certainement la plus redoutée, puisqu'elle est située à la surface. Bien que les protagonistes soient libres de leur décision, ils portent toujours des armures de protection. C'est certainement les seuls duels où il n'y a aucun public, personne n'étant assez fou pour débarquer dans la station des pestiférés ou pour poser le pied à terre.

Il n'y a aucun règlement pour les combats d'arène. Celui qui organise le combat décide où il se déroulera. Son adversaire décide des armes autorisées ou non. Qu'un affrontement soit mortel ou pas dépend essentiellement de l'humeur des protagonistes. Un élément, cependant, doit être respecté. Aucun combattant ne doit recevoir d'aide extérieure et la station accueillant le duel est automatiquement considérée comme une zone neutre.

ARMES

Les forbans entretiennent une relation sentimentale avec leurs armes personnelles. Ils leur donnent des noms, en prennent soin et ne les prêtent jamais. Ils préfèrent, entre toutes, les armes ayant une belle forme, celles qui sont anciennes, qui ont une histoire ou qui ont appartenu à des gens célèbres. Ils méprisent les armes récentes qu'ils n'utilisent qu'en cas de nécessité. Lors des cérémonies et des fêtes, les flibustiers portent toujours les armes dont ils sont les plus fiers, mais aussi l'arme offerte par leur parrain.

ARMURES ET VÉHICULES DIVERS

Les armures portées par les pirates sont généralement légères. Il est rare qu'ils utilisent autre chose que des modèles Alpha ou Nymph et, le plus souvent, avec des exos d'assistance. De plus, ce type de tenue sera modifié pour être encore plus facile à porter. La raison en est bien simple : un pirate doit pouvoir se déplacer aussi bien sous l'eau qu'à sec, dans le cas d'un abordage par exemple. Ils se débarrassent de tout ce qui peut altérer la mobilité sur une armure. Elle sera donc moins résistante, protégeront moins bien leur propriétaire mais lui permettront d'être plus à l'aise et d'ajouter des équipements supplémentaires à son armature. Les pirates ayant accès à des modules de conversion allègent également leurs armures.

Les pirates utilisent très rarement des véhicules, qu'ils soient amphibies, terrestres ou souterrains. Les seuls qu'ils sont susceptibles de posséder sont laissés à la base pour pouvoir la défendre. Ce sont généralement des engins légers.

AVIS DE RECHERCHE

Quand la tête d'un pirate est mise à prix, c'est à la fois un avantage et un désavantage. Plus la prime est élevée, plus le forban sera fier et respecté par les membres des autres confréries. C'est en fait, pour eux, une véritable cotation, déterminant qui est le plus grand flibustier du moment. L'ennui, c'est que cet avis de recherche est une véritable épée de Damoclès suspendue au-dessus de leur tête. Plus la prime est élevée, plus les pirates ne respectant pas le Code, les mercenaires, les chasseurs de

primes et les autorités de toutes les nations chercheront à lui mettre la main dessus. Pareillement, un brigand particulièrement recherché devra se méfier de tout le monde. Des gens qu'il croise dans les ports commerciaux et même, quelquefois, de ses propres hommes. Bien qu'il soit évident que si un homme d'équipage trahit son capitaine, il devra passer le temps qui lui reste à vivre à guetter la vengeance des autres forbans, il est arrivé à plusieurs reprises qu'un équipage soit vendu par l'un des leurs. Otton le Juste fut ainsi capturé en rentrant dans son repaire qui avait été investi quelques jours plus tôt par les troupes hégémoniennes. Le traître n'était autre que l'une de ses nombreuses femmes, jalouse de la dernière concubine du prince pirate. Les avis de recherche sont de plusieurs ordres. Ils peuvent être nationaux, c'est-à-dire délivrés par les autorités d'une nation. Dans ce cas, le pirate ne peut être arraisonné dans les eaux internationales ou celles d'un autre pays. Ils peuvent être également émis par l'O.E.S.M. qui prend en considération les plaintes de plusieurs communautés et nations. L'avis est global dans ce cas et le pirate peut être arrêté n'importe où, par des chasseurs de primes ou par les autorités. Enfin, la prime peut être offerte par les Veilleurs. Ce dernier cas est de loin le plus sérieux. D'une part, parce que les Veilleurs ne mettent jamais une prime sur la tête d'un individu sans une volonté farouche de le capturer, mais aussi parce que les sommes offertes par les gardiens des mers sont généralement assez rondelles. De plus, si les Veilleurs recherchent un pirate particulier, ce dernier ne pourra plus se rendre sur Équinoxe ou alors en prenant d'énormes précautions, ce qui est mauvais pour les affaires. Heureusement, les Veilleurs délivrent rarement de tels mandats. Un individu peut aussi cumuler les avis de recherche. Ainsi, Lestani le Marchand a accumulé pas moins de 45 avis de recherches différents, ce qui fait de lui un des pirates les plus prestigieux du sixième siècle.

COMMUNICATIONS

Il est évident qu'un tel relief peut poser des problèmes de communication entre les différentes communautés pirates. En règle générale, les forbans communiquent très peu entre eux. Les stations principales sont reliées entre elles par des réseaux de câbles en fibre optique. Sinon, la plupart des navires se contentent de la communication TBF et uniquement quand ils sont proches les uns des autres. En cas d'urgence, les communautés pirates utilisent des balises de surface. Ce qui joue pour les uns joue pour les autres. Ainsi, une flotte de navires ennemis pénétrant dans le territoire pirate aura de grandes difficultés à communiquer. Les exemples des rares incursions hégémoniennes ou coralliennes de l'histoire nous montrent que, dans ce cas, la flotte adverse reste très près de la surface pour utiliser les bouées de communication. Seuls les petits groupes chargés d'opérations commandos s'enfoncent dans les abîmes, mais eux n'envoient pas de messages.

LES COMPAGNONS

Dès qu'il rejoint un équipage, un pirate doit se choisir un compagnon. Les deux individus seront alors liés jusqu'à la mort. C'est ce qu'on appelle le matelotage associé deux par deux. Chacun est responsable de l'autre dans les bons moments comme dans les situations critiques. Ils se protègent mutuellement au cours des combats, veillent sur les intérêts l'un de l'autre et partagent tout. Si l'un d'eux vient à mourir, l'autre hérite de toutes ses possessions. Si l'un d'eux a une femme et n'a pas fondé de famille, il l'offre de temps en temps à son partenaire. Les butins sont partagés et toute dispute entre eux est réglée par les dés ou par un duel.

On pourrait craindre qu'une telle pratique n'encourage un des partenaires à vouloir se débarrasser de l'autre pour obtenir ses biens. Dans les faits, il n'en est rien. Au cours d'un combat, il est très important de pouvoir compter sur un ange gardien qui assure vos arrières et donc, il est extrêmement rare qu'un compagnon complotte contre l'individu avec lequel il est lié.

Un compagnon est toujours lié au sort de son comparse. Si ce dernier est honoré, ses récompenses seront partagées avec l'autre. S'il trahit, les deux hommes en subiront les conséquences, s'il se montre lâche, ils seront tous les deux abattus. C'est pour cela que les liens qui les unissent sont très forts. Il est déjà arrivé qu'un pirate préfère supprimer un compagnon complotant contre son capitaine.

CONFLITS ENTRE PIRATES

Les conflits entre pirates sont fréquents et la lutte pour le pouvoir est un élément fondamental de leur vie. Bien que les luttes ouvertes soient beaucoup plus communes entre pirates ne respectant pas le Code, certaines confréries n'hésitent pas à agir dans l'ombre pour dominer une région particulière ou un groupe précis.

CULTURES ET ÉLEVAGES

Les pirates entretiennent souvent différents élevages et cultures dans leurs repaires. Bien que sans commune mesure avec les champs gigantesques des villes civilisées, cela leur permet au moins de disposer de ressources fondamentales. Les cultures sont presque toutes sous-marines, les forbans ne disposant pas du matériel nécessaire pour créer des jardins hydroponiques ou des cultures souterraines. Les pirates ayant des repaires profonds ont beaucoup de mal à subvenir à leurs besoins. Ils disposent de quelques champs à lumière artificielle et profitent généralement de la proximité de volcans sous-marins autour desquels la vie est florissante. Ce sont donc les repaires les plus proches de la surface qui arrivent à développer des cultures importantes, mais elles sont aussi les plus vulnérables aux prédateurs et aux autorités.

DISTRACTIONS ET JEUX

Les pirates ont peu l'occasion de se distraire. Mais quand cela arrive, ils ne font pas semblant. Les deux occasions les plus fréquentes qui se présentent à eux pour décompresser sont les escales dans les ports commerciaux et les combats d'arène. Dans les deux cas, le pirate aime boire jusqu'à plus soif et manger jusqu'à plus faim, ce qui est plutôt rare à bord du navire où il est interdit de s'enivrer et où il est fréquent qu'un homme ne mange pas pendant plusieurs jours. Les boissons favorites des pirates sont les breuvages alcoolisés comme la liqueur d'algue, la bière synthétique ou la fameuse Ravageuse. C'est une eau-de-vie obtenue à partir des riftias et dont seuls certains producteurs connaissent le secret. Les riftias, le plancton et quelques hôtes des fonds marins, comme les oursins, les étoiles de mer et les méduses permettent également d'obtenir des boissons alcoolisées et des vins particulièrement forts et appréciés. Les distractions préférées de ces hommes sont bien naturellement les femmes mais aussi les histoires. Ils aiment particulièrement raconter leurs aventures, entendre de nouvelles légendes ou écouter les exploits de pirates légendaires. Les pirates aiment le jeu. Ils parient beaucoup, notamment lors des combats d'arène, jouent aux dés absolument n'importe quoi. Les dés peuvent aussi servir à régler les disputes, à se partager un butin, des esclaves ou une femme capturée au cours d'un abordage. Certains vont même jusqu'à prendre une décision suivant le résultat qu'ils obtiennent aux dés. Ils organisent entre eux des tournois de maniement de couteaux, d'adresse au tir, de bras de fer, de lutte au sabre, etc. La bagarre est aussi une des distractions favorites des forbans, que cela soit entre eux ou avec des gens croisés dans les couloirs d'une station. De tels affrontements dégénèrent rarement en combat à mort.

EAU POTABLE

L'eau potable pose le même problème que l'oxygène. Les installations pirates ne disposent pas du matériel des autres stations. C'est donc un élément extrêmement précieux. Encore une fois les forbans en font des stocks impressionnants. Ils ne supportent pas le gaspillage dans ce domaine et tout individu qui a le malheur de gâcher de l'eau potable risque la peine de mort. L'élevage intensif de congrès des Sakhaline est une de leurs priorités (voir **Faune et flore**, page 191).

ENFANT

L'enfant chez les pirates représente tout et rien à la fois. Malgré la dureté apparente de leur éducation, il est évident qu'ils sont très importants aux yeux des forbans. Sans parler du côté sentimental, qui a tendance à être légèrement ignoré à notre époque,



l'enfant représente l'avenir, la survie. Un groupe pirate ne pouvant renouveler sa population est condamné. Ainsi, bien qu'il soit sans arrêt confronté au danger, un enfant est très protégé. Son apprentissage commence dès qu'il sait nager (vers l'âge de 6 mois), puis s'intensifie dès qu'il sait marcher (vers l'âge de 8 mois). Les enfants sont de plus en plus précoces et ceux qui ne le sont pas meurent très rapidement. Leurs premières paroles sont souvent bien éloignées de « papa » et « maman ». À l'âge de la puberté (entre 8 et 12 ans), un enfant devient un homme. Sa croissance s'achève vers l'âge de seize ans. Pendant toute cette période, il est constamment baladé de droite à gauche par ses parents, son parrain ou ses instructeurs. Il doit assimiler le plus de données possible en un temps record, il ne reçoit donc pas d'éducation inutile. Le langage se borne, dans les premières années, aux notions de base et au vocabulaire technique. Il n'apprend jamais à écrire et devra assumer cette tâche au cours de sa vie d'adulte, s'il le souhaite. Le pilotage d'une armure de combat et des chasseurs, le combat au corps à corps, à l'arme blanche et à l'arme à feu, les lectures sonscons, la faune du fond des mers, les dangers des océans font partie de cet apprentissage. Les enfants sont également habitués très jeunes à travailler en groupe et à prendre soin les uns des autres. Généralement, ils sont groupés par quatre, chacun étant responsable des actions et de la sécurité des autres. Pour les groupes pirates, un enfant est un investissement, ils ne lésinent donc pas sur le temps qu'ils lui accordent. Plus il sera bien instruit, plus il pourra être efficace en tant que membre d'équipage. Les flibustiers leur témoignent donc un énorme respect. C'est pour cette raison que nombre d'entre eux refusent le commerce des enfants exercé par beaucoup de boucaniers. Les enfants capturés sont souvent adoptés par les pirates s'ils semblent assez robustes, sinon ils rejoignent les rangs des esclaves servant les confréries.

ESCALES

C'est lors d'escales dans les grands ports commerciaux que le pirate se sent le plus à l'aise même si la menace d'une arrestation plane en permanence au-dessus de sa tête. Une escale, c'est l'occasion de se dégourdir un peu les jambes, de bénéficier d'un peu plus d'espace, de voir d'autres gens, d'échanger des histoires avec de vieux loups de mer ou avec les membres d'équipage d'un autre navire pirate. C'est aussi l'occasion de boire, de jouer et de s'offrir des femmes.

Quand un équipage approche d'un port commercial, il peut y accoster si son navire peut passer pour un bâtiment commercial normal mais, plus souvent, le vaisseau se dissimule dans les parages et envoie les hommes au repos dans le port, à bord d'engins de transport anodins.

Une escale dure environ trois semaines. Chaque semaine, un tiers de l'équipage a quartier libre. Les hommes en profitent pour dépenser quelques sols, troquer des marchandises et surtout fréquenter les bars et les nombreux coupe-gorge de la station. Tous les capitaines pirates ont été confrontés, à un moment ou à un autre, aux bêtises de leurs hommes au cours de ces escales. Des vols, des bagarres, des affrontements avec d'autres confréries et une multitude d'autres incidents écourtent les escales. Le capitaine doit fuir la région et quelquefois même doit s'arranger pour faire libérer ses hommes. Inutile de dire que lorsqu'un bateau de forbans doit quitter un port commercial alors que certains membres d'équipage n'ont pas bénéficié de leurs périodes de repos, cela engendre de terribles règlements de comptes à bord. De plus, le capitaine, au cours de ces haltes, négocie, achète et vend du matériel, prend des contacts. Ainsi, de telles interruptions dans ses négociations peuvent avoir de regrettables conséquences. C'est pour cette raison que de nombreux chefs pirates font tout pour éviter que leurs hommes attirent trop l'attention dans un port, allant même jusqu'à leur attribuer des « chaperons », généralement choisis dans l'entourage proche du capitaine.

ESCLAVES

Quand des pirates arraisonnent un navire adverse, ils peuvent s'emparer du butin et tuer tout le monde. Ils peuvent aussi laisser partir les passagers et l'équipage à bord de nacelles de sauvetage ou tout simplement emmener tout le monde avec eux. Dans ce cas, ils peuvent en tirer une rançon, les vendre sur les marchés humains ou à des banques organiques ou les incorporer dans leur communauté en tant qu'esclaves. Un esclave n'a aucun droit, il est la propriété exclusive de celui qui l'a fait prisonnier. Si deux pirates se disputent la capture d'un individu, il est joué aux dés. S'il est impossible de déterminer qui a capturé un esclave, ce dernier appartient au groupe et servira, par exemple, à dédommager un pirate blessé (voir **Le Code**, page 183). L'esclave est en général bien traité et bien nourri. On lui assigne un maître qui a droit de vie et de mort sur lui. Les hommes sont affectés à l'entretien de la base et aux activités d'exploitation éreintantes. Les plus robustes sont entraînés au combat pour se battre si la base est attaquée. Ceux qui sont appréciés par leurs maîtres peuvent éventuellement, après de longues années de servitude, être affranchis et rejoindre le groupe de pirates. Quelques grands noms de la piraterie, tels que Vroll de Némén et Yvon l'Égorgeur, sont eux-mêmes d'anciens esclaves dotés de capacités exceptionnelles. Une femme reste esclave toute sa vie et doit satisfaire les moindres caprices de son maître sauf si un pirate décide de fonder une famille avec elle. Dans ce cas elle devient une femme de pirate comme les autres. Si le pirate en question est son maître, il n'y a aucun problème. Si ce n'est pas le cas, le pirate désirant la femme doit demander au maître de l'affranchir. Ce dernier peut accepter, la jouer aux dés, l'échanger ou refuser. Dans le dernier cas, l'ultime recours du soupirant est de défier en combat d'arène celui qui lui refuse la femme. Il est fréquent que les forbans s'unissent à des esclaves. La grande majorité des femmes de flibustier sont d'anciennes esclaves. Il est à noter que lorsqu'un pirate n'ayant pas de famille meurt, c'est son compagnon (voir page 189) qui hérite de toutes ses possessions, les esclaves y compris. Le poids de l'esclavage n'est pas insupportable chez les pirates. Un esclave n'est pas enchaîné et bénéficie même d'une certaine liberté. Il est protégé par le groupe qui finit très rapidement par l'accepter s'il se montre valeureux. En fait, beaucoup de prisonniers oublient vite qu'ils sont esclaves. Mor-

gon, le chef d'une petite confrérie mineure, confiait récemment lors d'une rencontre entre confréries, qu'il était un enfant esclave que tout le monde avait oublié d'affranchir.

FAMILLE

La famille joue un rôle important dans la vie des pirates. Pour en constituer une, il faut obtenir l'autorisation du chef du groupe, c'est donc un honneur qui se mérite. Le capitaine pirate peut déclarer la création d'une famille dans deux cas bien précis. Si un homme et une femme, tous les deux féconds, mettent au monde un enfant, ils sont automatiquement liés par un lien de sang inaltérable. Ils devront jurer de se protéger mutuellement ainsi que leur enfant (qu'ils soient d'accord ou pas). À partir de cet instant, l'ensemble de la famille est responsable de toutes les actions de ses membres. En contrepartie, la femme et l'enfant sont à jamais protégés par la confrérie. Quiconque tente d'abuser ou de s'attaquer à l'un des deux sera puni par toutes les confréries pirates acceptant le Code. Le cas d'un couple fertile est extrêmement rare, la proportion d'individus immunisés contre le virus de stérilité étant très faible chez les pirates. Le cas le plus fréquent est l'union d'un mâle stérile avec une femme fertile qui est fécondée artificiellement dans l'un des nombreux laboratoires clandestins des ports commerciaux. L'ADN de l'enfant est alors modifié grâce à ceux de son futur père. De plus, si ce dernier est particulièrement méritant il peut avoir l'immense honneur de demander à ce que l'on injecte aussi à l'enfant les gènes d'un grand pirate. Si ce dernier n'est pas décédé, il devra donner son autorisation et, dans ce cas, deviendra automatiquement le parrain de l'enfant. Enfin, le dernier cas est celui de l'adoption d'un enfant. Encore une fois, seul un couple peut décider d'adopter s'il a l'autorisation de son chef. Un enfant adopté est considéré exactement comme un enfant naturel. L'autorisation de posséder une femme dans un premier temps, de constituer une famille avec elle dans un deuxième temps, est entièrement du ressort du chef du groupe de pirates. Une famille n'existe que s'il y a un enfant pour la souder. Un couple, aux yeux des pirates, ne constitue pas une famille. Si un couple vient à perdre son enfant, il peut avoir l'autorisation d'essayer d'en avoir un autre, d'être encore considéré comme une famille malgré tout (le cas le plus fréquent) ou d'être séparé sur l'ordre de la confrérie (cas extrêmement rare). Si, par chance, leur enfant a lui-même fondé une famille, rien ne peut briser le statut familial d'un couple.

Les parrains jouent un rôle fondamental dans la vie d'une famille. Ils sont choisis en général par le chef de groupe mais, quelquefois, ce dernier demande l'avis de la famille. Un parrain a tous les droits sur son filleul tant que celui-ci n'est pas devenu un homme (vers l'âge de 12 ans). Il peut décider de le mettre à mort et de le punir sans que ses parents ne puissent rien dire. Mais il se doit de compléter son éducation, de lui apprendre à se battre et à affronter la vie. C'est généralement lui qui l'accompagne au cours de ses premières expériences que cela soit au combat, dans l'arène ou pour des découvertes plus agréables. Il est à noter que le fait de constituer une famille ne dispense absolument pas un pirate de son devoir envers son matelot associé, sauf qu'il n'a plus à lui prêter sa femme.

FAUNE ET FLORE

La région du Pacifique est riche en vie végétale et animale. Les zones volcaniques regorgent de vie ainsi que toutes les formations rocheuses proches de la surface. La région est particulièrement fertile en coraux multicolores et en crustacés. Les flibustiers ont su y développer les élevages de plusieurs espèces particulières qui les aident à survivre.

Le poisson-bulle est un poisson d'une trentaine de centimètres qui se nourrit de gaz carbonique et rejette de l'oxygène. Les pirates ont donc construit de grands bassins dans lesquels ils élèvent des centaines de poissons-bulles.

Le congrog des Sakhalines possède lui la particularité de filtrer l'eau et de stocker dans son corps de grandes quantités d'eau douce.

La méduse-symbiote, qui abonde dans la région, peut, si on s'en recouvre la tête, permettre à un individu de survivre sous l'eau sans matériel de plongée. La créature sécrète un fluide dont elle inonde le corps de son hôte grâce à de petits tentacules qui envahis-

sent tout l'organisme. L'expérience est assez désagréable mais elle a permis à plus d'un pirate de survivre à un incident de plongée. Il est impératif de limiter cette expérience dans le temps. En effet, certains effets secondaires de dépendance apparaissent très rapidement. Dans certains cas, cela peut mener à une mort par empoisonnement et même jusqu'à une perte totale des facultés mentales, la méduse prenant alors entièrement le contrôle de son hôte.

La loutre-léopard est un redoutable prédateur qui vit près de la surface. Elle est élevée par les pirates pour son lait et pour ses talents de chien de garde.

L'anémone-pierre est une anémone capable de se camoufler sur les flancs des montagnes sous-marines. Elle peut avaler un homme et son armure en quelques minutes. Cependant, elle fournit un fluide nutritif délicieux, appelé Molai, qui est particulièrement apprécié des habitants du monde sous-marin.

L'anémone-tentaculaire géante est une horreur qui flotte en glissant le long des parois rocheuses ou qui se tapit dans les cavernes sous-marines. Son fluide est aussi apprécié que celui de l'anémone-pierre mais c'est aussi un redoutable prédateur.

La petite méduse-assassin a différentes tailles. Les plus petites sécrètent un poison d'une rare virulence qui est recueilli par les pirates. Les plus grandes développent des sortes de tentacules qui se terminent par des pointes de silicium. Ils sont capables d'écraser une victime ou de percer une combinaison légère. Ils sécrètent aussi un poison redoutable.

Le néo-mégalo est le prédateur dominant de la région. Il est un peu plus petit qu'un requin à plaques mais beaucoup plus féroce.

L'oursin-harpon possède une chair délicieuse mais c'est une créature dangereuse capable de projeter ses piques comme de véritables harpons.

Le requin-tigré est l'animal le plus commun de la région. Il vit près des oasis sous-marines. C'est un prédateur vicieux et rapide mais qui peut facilement être dressé.

FEMME

La vie des femmes de pirate dépend essentiellement du groupe auquel elles appartiennent. Certains ne les considèrent pas mieux qu'un animal domestique ou qu'un esclave, d'autres leur permettent d'avoir une place importante dans la communauté. Dans la majorité des cas, la femme n'a aucun pouvoir décisionnel. Elle se contente d'assurer l'entretien de la base et de s'occuper des champs de cultures ou d'élevage. Mais elles doivent aussi aider à défendre les installations en cas d'attaque. Elles sont donc formées au combat. Les femmes ont en général un caractère très dur, à l'image de la vie qu'elles mènent.

Beaucoup sont employées comme techniciennes ou comme espionnes-assassins. Elles sont, dans ce cas, beaucoup mieux éduquées que la plupart des pirates avec lesquels elles vivent. Une femme féconde se doit d'avoir le plus d'enfants possible, c'est son devoir, et elle ne considère jamais cela comme une obligation. Il est excessivement rare qu'une femme quitte le repère du groupe auquel elle appartient. Elle y passe généralement toute sa vie. Si elle a fondé une famille, elle n'obtient aucun droit supplémentaire sauf celui de ne donner son corps qu'à son homme. L'Impératrice Noire, Ashana de Salomon, est bien naturellement un cas unique dans les annales de la piraterie. Profitant d'un héritage génétique impressionnant (mais au sujet duquel courent beaucoup de légendes), elle s'est imposée non seulement comme l'égale des hommes mais aussi comme capitaine de vaisseau et, pour couronner le tout, maîtresse de la Fraternité du Tigre. Son nom est presque aussi célèbre que celui de Telkran Raljik et sa beauté n'a d'égal que sa cruauté et son ardeur au combat. Paradoxalement, elle traite les femmes de son groupe avec beaucoup plus de sévérité que dans une communauté d'hommes et l'on peut s'étonner qu'il y ait très peu de femmes dans son entourage proche (pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre **Confréries et puissants**, page 203). Depuis peu, grâce aux exploits de l'Impératrice Noire, une femme a la possibilité, dans de nombreuses confréries, de revendiquer les mêmes droits qu'un homme. Elle doit pour cela vaincre un mâle au cours d'un combat d'arène. Ainsi, de remarquables combattantes ont fait leur apparition au sein des équipages pirates. Elles y sont généralement acceptées après avoir donné une leçon à un ou deux forbans trop audacieux.

« Quand le navire s'immobilisa enfin, nous sortîmes de la cale dans laquelle les pirates nous avaient enfermés. Ils nous conduisirent à travers le vaisseau jusqu'au sas de débarquement. Ce n'était qu'un tube de verre moléculaire jeté entre leur croiseur et un amoncellement de carcasses informes que je pris tout d'abord pour des épaves de vaisseaux. Je mis du temps à me rendre compte que c'était leur base et qu'elle était constituée de modules antiques entièrement rafistolés. Tout le monde se demandait comment la chose pouvait encore tenir debout. Leur repaire était niché au pied de falaises sous-marines inquiétantes et il aurait été impossible de le découvrir sans en connaître la position exacte. Pendant que nous nous dirigeons vers le sas de ce que l'on peut difficilement appeler une station, nous aperçûmes, près des installations, quelques plantations sous-marines et des petits centres d'élevage. Des individus en armures de plongée rapiécées allaient et venaient. Ceux qui s'approchaient du tunnel de débarquement faisaient des grands signes aux pirates qui nous surveillaient. La plupart de ces travailleurs du fond des mers étaient des femmes. Nous entrâmes dans la base pirate et nous fûmes conduits dans une salle encore plus étroite que la cale du navire. Les installations étaient dans un état lamentable. Des fuites créaient des petites flaques d'eau un peu partout, l'éclairage était hésitant et, de temps en temps, nous étions plongés dans le noir. Souvent, il fallait se baisser pour pouvoir passer dans un couloir, tellement l'endroit était étroit. On nous dirigea vers nos « quartiers », une pièce toute petite juste à côté de la grande salle dans laquelle s'entassaient une cinquantaine de forbans. Certains avaient disposé leurs matelas directement dans les couloirs du repaire. Quand je pense au matériel que j'avais vu à bord du croiseur ! Un matériel ultramoderne et bien entretenu. Et ils laissaient leur station dans cet état ! C'était révoltant. Décidé à ne pas mourir à cause d'une installation défectueuse, je réclamai le droit de rencontrer le chef de ces flibustiers. Ils me rirent au nez dans un premier temps mais, quand je leur indiquai que je pouvais réparer beaucoup de leurs machines et agrandir de manière significative leur espace vital, ils me conduisirent immédiatement à leur chef qui accepta tout de suite ma proposition. Aujourd'hui, je fais partie des leurs. Certains prisonniers ont été vendus, d'autres ont été libérés et une minorité est restée sur la base en tant qu'esclaves ou membres de la confrérie. »

-- Récit d'un ancien ingénieur hégémonien_

GÉNÉTIQUE

La génétique est un point particulièrement important. Les hommes et les femmes du monde sous-marin sont très attachés au fait que leurs gènes soient transmis à des descendants. Comme une grande partie de la population est stérile, cela ne peut se faire que par transfert génétique. Ainsi, chez les pirates, le plus grand honneur que l'on puisse faire à un individu est de transmettre ses gènes de génération en génération. Concevoir un enfant à partir des gènes d'un grand nom de la flibuste est aussi un honneur pour le pirate qui sera le père de l'enfant, puisqu'il voit son propre code génétique mélangé à celui d'une légende.

Beaucoup de forbans sont donc motivés par cette récompense et prennent tous les risques pour pouvoir la gagner. Il est beaucoup plus important de marquer de son empreinte le code génétique de plusieurs générations de pirates que de vivre vieux. Cette manipulation de l'ADN est pratiquée par des laboratoires clandestins, les pirates ne disposant généralement pas du matériel nécessaire à la modification des codes et à l'incubation artificielle des enfants.

Certains bandits totalement mégalomanes ont perverti cette application de la génétique pour modifier le code de tous les enfants nés dans leur groupe. On évoquera notamment le cas de Liebur l'Innommable, un boucanier mutant, atrocement déformé, qui s'est ainsi créé une véritable cour des miracles. Cet ignoble bandit, recherché par

toutes les nations du monde, disposerait d'un laboratoire génétique dans lequel toutes les femmes capables de procréer seraient fécondées pour pouvoir mettre au monde son ignoble progéniture. L'expérience est généralement fatale aux malheureuses et si, pour leur malheur, elles survivent, ce n'est que pour être fécondées à nouveau. Liebur est un des plus grands criminels de l'histoire, son organisation tentaculaire s'étendrait dans de nombreux États et lui permettrait d'être approvisionné en femmes très régulièrement. Certains affirment que, chaque mois, dix monstres sont engendrés par ses soins. Mises à part de telles dérives, la survivance d'un individu par l'héritage génétique est au cœur de la vie de la plupart des pirates mais aussi du monde sous-marin. Les actions et le comportement des individus sont souvent dictés par l'espoir de survivre par ce biais. Les banques génétiques des pirates sont protégées par les Gardes d'Éternité, une élite sélectionnée au sein de toutes les confréries. Ils conservent les plaquettes d'ADN des plus grands forbans dans un endroit inconnu que l'on suppose être au cœur des montagnes du Pacifique. Cette banque est tout ce qui reste des plus grands marins de tous les temps, tels qu'Ulric Brise-bras, Orog Khan, Guillaume Gallasteno ou bien Ulakner Krillor. Il est certain que la plupart des grandes nations donneraient beaucoup pour pouvoir obtenir ces codes génétiques.

GÉOGRAPHIE

Comme nous l'avons déjà mentionné, la plupart des installations pirates sont construites dans la forêt de montagnes du Pacifique. C'est une région au relief chaotique, constituée de fosses abyssales pouvant atteindre des profondeurs supérieures à 16 000 mètres, et de petites montagnes qui, pour certaines, affleurent ou crèvent la surface. Il n'existe quasiment aucune « plaine » dans cette région tourmentée. De plus, l'activité volcanique y est intense. C'est donc le domaine de prédilection de tous les malandrins qui peuvent s'y cacher sans risque d'y être débusqués.

HOMME

La population pirate se compose en grande partie d'hommes. C'est une société très masculine qui accepte difficilement qu'une femme puisse combattre. L'homme est donc le combattant et le sexe dominant. Les androgynes sont considérés comme des femmes tant qu'ils n'ont pas fait la preuve de leur valeur lors d'un combat d'arène. Un mâle doit savoir se battre. Les pirates n'admettent pas la faiblesse. Dès qu'il a atteint l'âge adulte, il prend part à toutes les expéditions et est considéré comme un combattant normal. Dans les faits, les chefs pirates s'arrangent souvent pour confier aux plus jeunes les tâches les moins risquées, et leur permettre d'apprendre sans se faire tuer tout de suite.

Un homme se doit d'être vaillant et impitoyable, de respecter le code de l'honneur (sauf chez les brigands n'en ayant aucun), de se battre pour sa confrérie ou sa fraternité, de ne jamais avoir peur au combat et de toujours porter assistance à un compagnon en péril (pour plus de détails, voir *Le Code*, page 183). C'est lui qui se doit de tout faire pour nourrir les femmes, les esclaves, les enfants, les vieillards, les infirmes et les techniciens restés dans le repaire.

LÉGENDES ET SUPERSTITIONS

L'univers de la piraterie est plein de légendes et de superstitions associées au monde des océans et des profondeurs. Les flibustiers se racontent ces histoires de génération en génération à l'occasion de festivités ou dans les coins les plus sombres des bars. Bon nombre de ces superstitions affectent la manière de se comporter d'un forban. Vous trouverez ci-dessous quelques exemples significatifs.

PORTE-BONHEUR ET MALÉDICTION

Certaines choses sont réputées pour porter chance ou pour attirer le malheur. Ces croyances sont solidement ancrées chez les pirates qui en tiendront toujours compte avant d'agir.

Les aveugles : Les aveugles sont réputés porter bonheur à l'intérieur d'un navire. Ainsi un pirate perdant la vue à cause de la vieillesse ou d'une blessure ne sera jamais chassé d'un navire. Bien au contraire, il sera entouré de toutes les attentions. L'origine de ce comportement est tout à fait explicable. Les aveugles sont les meilleurs lecteurs de sonars passifs. Leur ouïe particulièrement fine a sauvé plus d'un capitaine qui allait tomber dans une embuscade ou qui n'avait pas réussi à percevoir l'écho d'un requin à carapace frôlant le fond des océans. L'Hégémonie a d'ailleurs fait d'importantes recherches dans ce domaine dans le passé. Certains volontaires acceptaient même de perdre la vue pour être placés dans des caissons isolés, à bord d'un navire relié aux sonars passifs. Ils devenaient alors de véritables détecteurs vivants dont la seule fonction était l'analyse des échos sous-marins.

La bannière sanglante : Une légende raconte qu'un jour un grand pirate vit sa bannière, déployée sur la passerelle de son navire, se teinter de rouge. Quelque temps après, son navire subit une série de pannes inexplicables avant de disparaître corps et biens. On raconta alors que la Bannière Sanglante, un navire fantôme, l'avait marqué et était venue le chercher. Depuis, toute tache écarlate sur un blason est signe de malheur. Par exemple, au cours d'un combat au corps à corps, un flibustier vérifiera toujours que l'insigne de sa confrérie n'a pas été souillé par le sang de son adversaire. Si c'est le cas, il s'empressera de le nettoyer tout en espérant qu'il n'a pas été marqué par la Bannière Sanglante.

Le chant des sirènes oniriques : Nombre de légendes parlent des sirènes et de leurs chants mélodieux qui attirent le navigateur imprudent. Bien qu'il ait été prouvé que de telles créatures existent bien, elles semblent entretenir une relation toute particulière avec les pirates. Les sirènes sont nombreuses dans l'océan Pacifique et, très tôt, les pirates apprennent à s'en méfier. Mais celles qui engendrent le plus de légendes sont les sirènes qui hantent les rêves des marins. Un capitaine rêvant d'une de ces créatures prendra souvent la décision de rejoindre le port le plus proche. Il est dit que celui qui rencontre les sirènes oniriques conduira ses hommes à la mort. On raconte que certains commandants ont préféré quitter leur navire et se perdre dans les abysses plutôt que de risquer de compromettre la sécurité de leur équipage. Plusieurs faits troublants entourent ces rêves. Certains affirment qu'ils sont véritablement engendrés par des créatures sous-marines, d'autres disent qu'à force d'y croire les marins sont persuadés de leur existence.

La dent de requin : Une dent de requin est un porte-bonheur qu'affectionnent de nombreux forbans. Des dents de petits requins sont souvent portées autour du cou ou à la ceinture. Celles des jeunes requins à carapace servent à tailler des cannes qui sont très appréciées par les capitaines de la flibuste. Quand un pirate est angoissé, a une décision difficile à prendre ou quand il est en pleine négociation, on le voit souvent tripoter sa dent de requin qui est censée lui porter chance. Se faire dérober sa dent ou la perdre est signe de malheur.

Interdits : Certains termes et certains noms de créatures sont bannis à bord d'un navire. Quand ils se rapportent à un animal, il est bien évident que cet animal est proscrit. C'est un élément commun à presque tous les baroudeurs des mers, qu'ils soient marchands, pirates ou contrebandiers. Ainsi les chiens, les chats et les rongeurs, en particulier les rats, ne sont jamais admis sur un vaisseau. Ils mangent tout ce qui traîne, prennent de la place et font du bruit. Les insectes et les larves (notamment le ver-foreur, pour des raisons évidentes) sont signes de malheur.

La patte de loutre-léopard : Une patte de loutre-léopard porte bonheur. Ce dangereux prédateur abonde dans la région du Pacifique. Il est fréquemment chassé par les pirates qui sont aussi connus pour les dresser et en faire leur mascotte. Ce petit porte-bonheur n'a absolument pas la même importance qu'une dent de requin. Il est souvent offert aux enfants, en gage de bonne santé.

Note : Le lapin étant une espèce disparue, il n'est plus signe de malheur comme dans l'ancien temps.

Les roches de crocs : C'est le nom donné aux formations rocheuses ressemblant à des crocs ou à une mâchoire. Le simple fait de les apercevoir remplit de terreur les équipages les plus aguerris qui sont alors persuadés d'être condamnés. Heureusement pour les pirates, de telles formations sont rares.

LÉGENDES ET FANTÔMES

Fantômes, spectres, lieux hantés, cités perdues et îles mystérieuses sont des sujets très fréquemment abordés par les pirates. La plupart d'entre eux sont convaincus de la véracité de certains de ces contes. Il est certain que la plupart de ces légendes reposent sur des faits exacts et vérifiables.

La Baleine Blanche : Le mythe de la baleine blanche tire son origine des chasseurs-pirates qui vivaient autrefois du commerce des baleines. Ils évoquent une créature colossale, plus intelligente qu'un homme, et aussi blanche que du corail pur. La chose serait l'incarnation de l'esprit vengeur des baleines massacrées par l'homme et chasserait impitoyablement les marins. Dans certaines légendes, la description de cette baleine évoque un épaulard alors que dans d'autres elle ressemblerait plus à une baleine lésithan.

La Cité Engloutie de Ténérès : C'est une des légendes les plus célèbres de la piraterie. Elle remonte bien avant la guerre entre les Généticiens et l'Alliance Azure. On y parle de la plus fabuleuse des cités, enfouie quelque part dans les profondeurs du Pacifique. Elle serait peuplée d'une race pure, plus vieille que l'humanité, et dont les richesses seraient illimitées.

La complainte de Vulrick le Fou : Vulrick est un ancien pirate assez étonnant et également un des derniers poètes du monde sous-marin. On le dit hanté de terribles visions et ses poèmes seraient le reflet de ses chimères. Il sillonne les mers, allant de navire en navire et contant ses songes à qui veut les entendre. On le dit fou mais certains sont persuadés que ce qu'il voit est la réalité et qu'il décrit ce qui va arriver. Pour vous en faire une idée, il vous faudra le rencontrer.

La Dame des Profondeurs : La Dame des Profondeurs n'apparaît qu'aux plongeurs, pour les avertir qu'ils sont menacés par un grand danger. Elle serait l'esprit d'une femme de capitaine, morte en attendant le retour de son mari. C'est une légende typique de la région du Pacifique.

Le dernier avertissement de l'Arcturus : L'Arcturus était un des plus beaux navires de plaisance de l'Alliance Azure. Il a disparu mystérieusement dans la région des Massifs de Shatsky. Depuis, certains affirment avoir capté son écho sonar et perçu un étrange avertissement. La légende dit qu'il faut suivre l'écho sonar du navire fantôme ou partager le sort de l'Arcturus.

L'île au Trésor : Légendes ou non, les récits évoquant l'île au trésor sont aussi nombreuses que les poissons dans la mer. Toutes relatent l'histoire d'un pirate célèbre (le nom est rarement le même) qui aurait dissimulé ses trésors sur un petit îlot de la surface pour être sûr que personne ne vienne le chercher. Le malheureux en serait bien évidemment mort. Le trésor, réputé immense, excite bien entendu la convoitise de nombreux pirates. Il ne se passe pas une semaine sans qu'une carte, indiquant soi-disant la localisation exacte de cette île, ne fasse son apparition au marché noir.

L'île du Dragon : Cette île mystérieuse serait la retraite d'une créature énorme gardant un trésor fantastique. Certains pirates la situent dans les environs de la Mer de Java.

L'île des Fées : Cette île, qui n'existe que dans l'esprit des pirates les plus imaginatifs, serait épargnée par les conditions de la surface et abriterait une colonie de femmes superbes vivant dans un véritable jardin d'Eden.

Les légendes des Navires Fantômes : Elles sont nombreuses et variées, allant des échos sonars mystérieux apparaissant et disparaissant des écrans, jusqu'aux sous-marins dont l'équipage est entièrement composé de damnés. Certains plongeurs parlent aussi d'un étrange phénomène ressemblant à une brume sous-marine, dans laquelle on pourrait apercevoir les silhouettes de pirates morts au combat.

Le Mousse Fantôme : Pour une fois, cette légende est parfaitement bien située géographiquement. Sur le seuil des Aiguilles, à quelques milles nautiques de Pitcap, repose l'épave d'un croiseur détruit par un violent tourbillon. On raconte que les jours où la mer est déchaînée et que des courants particulièrement violents menacent de se former, le spectre d'un mousse apparaît sur la passerelle des navires croisant dans le secteur. Le fantôme, silencieux, resterait à bord tant que le bâtiment court un danger.

Les nouvelles mers des « sargasses » : Tout pirate affirme avoir vu, au moins une fois dans sa vie, ces étranges cimetières de navires qui enflamment l'imagination des marins. Il n'existe aucune preuve officielle de l'existence de tels endroits. Dans les légendes pirates, on raconte comment des monstres marins attirent leurs victimes dans ces cimetières et les y retiennent prisonniers jusqu'à ce qu'ils soient tous dévorés. Le capitaine Blake, au troisième siècle, affirmait avoir échappé de peu à une de ces zones maudites. Il raconte que, sur plusieurs milles nautiques, des centaines d'épaves étaient la proie de créatures semblables à d'énormes gorgones marines* qui s'enroulaient autour des bâtiments pour les immobiliser. Plusieurs rapports de navires marchands parlent également de cimetières repérés par leurs sonars mais, à aucun moment, il n'est fait mention des choses décrites par le capitaine Blake. Certains affirment que ces gorgones sont constituées de filaments tellement fins qu'on ne peut les repérer au sonar. Il peut exister au fond des mers des gorgones géantes et des anémones tentaculaires.

** Note : les gorgones font partie de la famille des cnidaires abyssaux qui comprend les anémones tentaculaires, les coraux constructeurs de récifs, les méduses, etc. Une gorgone ressemble à une sorte de plante très fine, garnie d'une myriade de tiges bourgeonnantes.*

Le Phare Englouti : Au sixième siècle, les phares sont des balises signalant la présence de dangers divers et variés dans une région donnée. On raconte qu'il y aurait, au sud-est de la chaîne des Tuamotu, une mystérieuse balise fantôme décrite par certains pirates comme étant similaire aux phares de l'ancien temps, ce qui rend peu crédible cette histoire. Mais les environs de ce qui était les îles Tuamotu sont riches en légendes de tout genre, notamment dans la région de Pitcairn où l'on raconte que les fantômes d'anciens pirates attireraient les marins pour leur faire partager leur damnation.

Le Signal du Démon : Les marins les plus superstitieux évoquent souvent les légendes du signal du démon. On raconte que certains navires percevaient sur leur sonar un étrange écho sonore, une sorte de mélodie envoûtante qui les conduirait inévitablement à leur perte. Ce serait le signe d'un démon aquatique ayant choisi cet équipage pour qu'il soit damné. Une des légendes les plus célèbres sur ce sujet relate comment un capitaine de la flibuste perçut ce signal et fut confronté à un étrange naufragé découvert dans une nacelle de sauvetage. Après l'avoir accueilli à son bord, une succession d'incidents mystérieux se produisit. Le capitaine comprit aussitôt qu'il était en grand péril mais trop tard. Tous ses hommes disparurent un à un. On raconte que, lorsque l'on retrouva l'épave, il n'y avait plus personne à bord et que, malgré ce qui était noté dans le journal de bord du capitaine, les boîtes noires du navire ne gardaient aucune trace de la moindre émission provenant d'une nacelle, pas plus que d'un quelconque sauvetage.

Les Ternasets : La légende des Ternasets n'en est peut-être pas vraiment une. Plusieurs pirates décrivent en effet leur rencontre avec d'étranges créatures tentaculaires vivant dans les profondeurs les plus insondables de la mer. Une enquête récente des Veilleurs a permis de découvrir qu'il existait de nombreux rapports évoquant un contact avec de telles entités.

LOI

Entre les différentes confréries pirates, la loi est dictée par le Code. Au sein d'un groupe, elle est personnifiée par le chef de la communauté. Ce dernier a le pouvoir absolu en matière de combat ou de retraite. Pour le reste, c'est la majorité qui oriente ses choix. S'il n'en tient pas compte, il peut s'attendre à être défié très rapidement par ses hommes. Ce point sera abordé plus en détail dans la partie consacrée au Code, page 183.

MALADIES ET SOINS

Les forbans manquent terriblement de matériel médical et de médecins qualifiés. Généralement, ils s'en aperçoivent trop tard. Les blessures sont très rarement soignées en dehors des quelques premiers soins qu'un membre d'équipage ou un autre peut prodiguer. Un pirate se doit d'être robuste et de survivre à presque n'importe quoi. De toute manière, il n'a pas le choix.

Ce ne sont pas les blessures au combat qui posent le plus grave problème, au contraire, les flibustiers aiment exhiber leurs cicatrices et se vantent d'avoir survécu à des mauvais coups. Ce qui est nettement plus grave, ce sont les maladies. Ils ne disposent pas d'un encadrement médical aussi strict que celui des États et des communautés organisées. La propreté est donc de rigueur chez les pirates, contrairement à l'idée reçue. C'est une simple question de survie. Un homme négligé serait immédiatement banni ou exécuté. C'est d'autant plus vrai à bord d'un vaisseau où des dizaines d'individus se côtoient pendant des semaines, voire des mois.

Une quelconque maladie chez les pirates se transforme vite en épidémie et peut entraîner la disparition de tout un groupe. Un pirate se sentant malade a le devoir de s'éloigner de ses compagnons, de s'isoler pour ne pas mettre en péril l'ensemble de la confrérie. Il sera autorisé à revenir si son organisme réussit à vaincre la maladie.

Pour ceux qui seraient atteints d'une maladie fortement contagieuse et incurable, telle que la lèpre bleue, il ne reste qu'une solution : l'exil sur l'île des pestiférés (également appelée l'île des lépreux). Cet îlot, ou tout du moins ce qu'il en reste, faisait autrefois partie des îles Hawaï. Il abrite aujourd'hui une installation mi-sous-marine, mi-terrestre, qui accueille les pirates frappés de maladie. La plupart d'entre eux y attendent la fin dans les installations immergées, alors que d'autres ont tenté le tout pour le tout et se sont exposés aux conditions de la surface. Cette étrange communauté est devenue, au fil des années, une véritable confrérie et certains affirment que ses membres auraient affrété des navires et parcourraient les mers à la recherche de victimes à piller. L'équipage de la Mort Noire, comme il est surnommé, aurait amassé une véritable fortune sur l'île des pestiférés mais, bien entendu, personne n'a envie d'aller vérifier. Une autre légende voudrait qu'un sous-marin fantôme, dont l'équipage serait constitué des pirates morts sur l'île, parcourt le Pacifique pour s'en prendre aux forbans coupables d'avoir abandonné les leurs sur ce rocher infernal. Les pirates sont terrorisés par le moindre symptôme de maladie mais il est inutile de penser pouvoir leur échapper en simulant, car ils détruisent toujours les porteurs de germes qui ne font pas partie des leurs.

MUTANTS

Les mutants sont considérés comme des individus normaux à condition que leurs handicaps ne mettent pas en péril la vie d'un équipage ou celle de la station et, surtout, que cela ne les rendent pas inutiles. Dans le cas contraire, ils sont au mieux bannis, au pire éliminés. Mis à part ces deux réserves, ils seront considérés avec les mêmes égards que les autres membres du groupe. Là encore ce n'est vrai que pour la majorité des cas. Certaines confréries éliminent systématiquement leurs mutants, d'autres en sont constituées presque entièrement. Un individu pouvant manipuler l'effet Polaris vaut de l'or aussi bien commercialement que pour la puissance qu'il confère à un groupe. Le seul problème est qu'il est très difficile de repérer de tels individus, les pirates ne possédant pas les techniques de dépistage des laboratoires spécialisés. Aussi, les mutants pouvant influencer le Flux Polaris peuvent très bien ne jamais faire usage de leur puissance et donc ne jamais être localisés.

Quand ils le sont, la réaction du groupe est tout à fait imprévisible. Certains pirates, superstitieux ou craignant ces phénomènes, pourront vouloir se débarrasser de leur collègue le plus rapidement possible. D'autres y verront un gain commercial astronomique et s'empresseront de le neutraliser pour pouvoir le vendre. Enfin, certains comprendront l'utilité d'avoir avec soi un homme ayant ce don. Une telle découverte peut provoquer des dissensions importantes dans un groupe et même, quelquefois, conduire à des luttes internes. Dans tous les cas, les pirates se montreront extrêmement prudents avant de prendre leur décision et isoleront l'individu dans un secteur ne risquant pas de mettre en péril leur existence, au cas où le mutant détruirait tout autour de lui.

Les hybrides et les techno-hybrides sont particulièrement appréciés chez tous les pirates.

NAVIRES PIRATES

En règle générale, les pirates préfèrent les petits navires rapides et agiles. Escorteurs, patrouilleurs, frégates, ainsi que les anciennes corvettes et vedettes, sont les classes de navires les plus répandues parmi les confréries. Ce sont souvent de vieux modèles totalement modifiés et que certains peuvent s'étonner de voir encore flotter. Les pirates jouent de cette image de décrépitude, et il arrive souvent que des commandants de flottes régulières se laissent abuser par l'air démodé des engins pirates. Quand un groupe dispose de navires plus lourds, comme des croiseurs ou, exceptionnellement, des cuirassés, ils les engagent rarement en combat préférant s'en servir comme base arrière ou pour protéger leurs repaires. Tous les navires pirates, à de très rares exceptions, sont modifiés de manière intensive. Il ne faut donc pas se fier à l'apparence désuète d'un bâtiment.

Appareils les plus utilisés par les pirates et estimation en % pour chaque modèle :

ESCORTEURS/SCOUTS (40 % des appareils pirates)

Galéo (45 %) : Le vieux Galéo est un escorteur qui a été utilisé par toutes les nations du monde et qu'on ne trouve désormais que dans les flottes des petites communautés et celles des pirates.

Orca (15 %) : L'escorteur le plus lourd actuellement en service ; il reste l'engin le plus apprécié des flibustiers. Rapide et bien armé, il est parfait pour des attaques rapides. Il est le résultat d'une collaboration entre l'Union Méditerranéenne et l'Hégémonie.

Ouragan (15 %) : Cet antique appareil remonte à l'Alliance Azure. C'est un escorteur civil qui servait d'escorte aux bâtiments marchands. On ne le trouve plus guère qu'au sein des communautés pirates.

Pétrov (10 %) : Cet escorteur a aujourd'hui plus de cinquante ans. Mis au point par la République du Corail, il fut au début du siècle un des engins les plus appréciés par les pirates.

Congre (10 %) : Un des appareils les plus légers de cette classe. Ses performances sont très appréciées par les forbans. Bien que cet escorteur hégémonien ait tendance à être surclassé par des appareils plus modernes, comme le nouvel Hypérion, il reste tout à fait efficace pour toutes les missions de repérage et de chasse sonar.

Léminsky (1 %) : On connaît peu de choses au sujet de cet engin très récent créé par l'Alliance. On le dit presque entièrement automatisé et redoutable au combat.

Lightning (1 %) : Escorteur de l'Union Méditerranéenne, cet appareil n'est utilisé que pour des missions de reconnaissance.

Hypérion (0 %) : Escorteur de dernière génération, cet engin va être déployé dans l'armée hégémonienne. C'est un appareil bénéficiant des toutes dernières technologies.

Divers (3 %) : Les pirates et les petites communautés utilisent encore des dizaines d'autres modèles totalement dépassés.

FRÉGATES (25 % des appareils pirates)

Polyphème (35 %) : Le Polyphème est certainement un des plus vieux bâtiments à croiser sous les mers. Ce modèle à succès existe depuis plus de cinq siècles et a reçu des améliorations tout au long de sa vie. On ne le rencontre plus guère que chez les pirates et dans les flottes de quelques communautés.

Sirène (22 %) : Cette frégate est le bâtiment le plus déployé dans les forces navales hégémoniennes. C'est certainement un des meilleurs navires de cette classe.

Méduse (17 %) : Navire démodé de la Ligue Rouge, le Méduse sert encore dans les flottes de la Ligue. C'est une frégate lourde.

Orphée (8 %) : La frégate Orphée est un vieux modèle conçu par les ingénieurs de la Ligue Rouge. C'est un appareil très performant.

Python (6 %) : Ce modèle de frégate commence à se faire vieux et on le retrouve de plus en plus dans les groupes pirates. La République du Corail, qui est à l'origine de ce bâtiment, a commencé à le remplacer par la frégate Praëtor.



Saturne (2 %) : Vieux modèle hégémonien, le Saturne a presque entièrement disparu. C'est la frégate la plus légère qui ait été conçue.

Pluton (1 %) : Cet appareil est le résultat de la collaboration entre l'Hégémonie et la Ligue Rouge.

Praëtör (1 %) : Le Praëtör est une nouvelle frégate de la République du Corail.

Pulsar (1 %) : La frégate méditerranéenne Pulsar est un appareil largement répandu dans la flotte de l'Union.

Saphyr (1 %) : Ce superbe bâtiment de l'Union Méditerranéenne est une grande réussite technologique. Il est appelé à devenir le modèle standard de la flotte méditerranéenne.

Janus (0 %) : Le Janus est une frégate hégémonienne complément de la frégate Jason.

Jason (0 %) : Cette frégate hégémonienne toute récente est appelée à être déployée avec sa sœur jumelle, la frégate Janus. Ces engins sont en effet conçus pour être complémentaires.

Ulysse (0 %) : Premier bâtiment de cette classe créé par les entreprises méditerranéennes, l'Ulysse s'est avéré être un appareil mal conçu et inefficace. Ce monstre sera très vite remplacé par les frégates Pulsar et Saphyr.

Wraith (0 %) : Redoutable appareil de combat de l'Alliance Polaire, cette frégate est une des plus puissantes à ce jour.

Divers (6 %) : Les pirates et les petites communautés utilisent encore des dizaines d'autres modèles totalement dépassés.

CROISEURS (2 % des appareils pirates)

Aegis (30 %) : L'Aegis est le résultat d'une collaboration récente entre l'Union Méditerranéenne et l'Hégémonie.

Minotaure (20 %) : C'est un vieux croiseur utilisé par la République du Corail.

Gorgone (8 %) : Le Gorgone est un engin qui a été mis en service dans les forces navales de la République du Corail il y a dix ans et reste extrêmement efficace.

Kraken (8 %) : C'est le croiseur standard de l'Hégémonie.

Poséidon (5 %) : Le Poséidon est un croiseur de l'Union Méditerranéenne.

Cyclope (2 %) : Le Cyclope est un modèle qui a à peine vingt ans d'existence. L'Hégémonie l'a produit en très faible quantité.

Cerbère (1 %) : Les Cerbères ont été conçus par l'Hégémonie pour servir de navires pénitenciers. Il ne reste pas beaucoup de ces croiseurs légers. Ceux que l'on peut trouver chez les pirates sont de redoutables engins de combat.

Neptune (1 %) : Ce croiseur est le premier appareil de combat lourd sorti des usines des Veilleurs.

Océanus (1 %) : L'Océanus est un croiseur produit par les usines des Veilleurs il y a à peine cinq ans.

Némésis (0 %) : Le croiseur Némésis est l'appareil le plus récent sorti des ateliers de la Ligue Rouge. Cet engin est conçu pour atteindre des profondeurs de 12 000 mètres.

Starlight (0 %) : Le Starlight est un croiseur léger conçu par l'Alliance Polaire et dont les performances en combat font frissonner les amiraux des flottes étrangères.

Divers (24 %) : Les pirates et les petites communautés utilisent quelques autres modèles totalement dépassés.

CUIRASSÉS (1 % des appareils pirates)

Achille (40 %) : Cette véritable antiquité de l'Union Méditerranéenne a eu tellement de succès qu'il est présent dans de très nombreuses flottes du monde sous-marin.

Vulcain (30 %) : Un des cuirassés les plus célèbres des océans, le Vulcain est le fruit de la collaboration Hégémonie/Alliance Polaire. C'est un appareil extrêmement performant.

Titan (20 %) : Résultat de l'alliance entre la Ligue Rouge et la République du Corail, le Titan est un vieux modèle déployé dans les flottes des deux pays.

Minos (5 %) : Le Minos est un appareil récent conçu par les ingénieurs de l'Union Méditerranéenne. C'est un croiseur léger.

Goliath (1 %) : Ce vieux modèle hégémonien se fait de plus en plus rare.

Prométhée (1 %) : Croiseur de combat récemment sorti des usines hégémoniennes, cet appareil est un croiseur puissamment armé.

Navire-monastère (0 %) : Exclusivité des prêtres du Trident, les navires-monastères sont très rares.

Pandore (0 %) : Ce croiseur de l'Alliance Polaire est tout récent et on ne sait rien de ses possibilités.

Divers (3 %) : Les pirates et les petites communautés utilisent quelques autres modèles totalement dépassés.

Divers (32 % des appareils pirates) : Dans les flottes pirates, on peut rencontrer des bombardiers, des navires généticiens, des corvettes et des vedettes.

CHASSEURS

Les pirates utilisent absolument toutes les classes de chasseurs. Souvent ces appareils sont tellement modifiés qu'il est impossible de les reconnaître pour ce qu'ils sont. Ils suppriment tous les « gadgets » qui leur semblent inutiles et les remplacent par de l'armement ou des systèmes défensifs. Il est fréquent que les pirates suppriment carrément tous les systèmes de survie d'un chasseur pour le piloter en armure de plongée et gagner ainsi beaucoup de place.

OXYGÈNE

La grande majorité des installations pirates sont équipées d'un matériel dépassé. On trouve donc fréquemment, dans une base, des vieux recycleurs d'air de surface. Cela implique qu'un grand nombre de ces repaires sont proches de la surface ou reliés à elle par d'importants conduits naturels dans les montagnes sous-marines. Malgré les systèmes de filtrage, l'air y est moins pur que dans des stations plus modernes. Il est souvent arrivé que de tels recycleurs tombent en panne, asphyxiant ou empoisonnant tous les membres d'une communauté. Autre problème majeur, les installations pirates sont vulnérables aux attaques venant de la surface. En effet, si un commando connaît l'emplacement d'un de ces puits d'aération, il peut s'en servir pour frapper au cœur de la base. Généralement, les puits sont protégés et le secret de leur emplacement bien gardé. Pour toutes ces raisons, l'oxygène est une denrée encore plus convoitée par les pirates que par les autres habitants du fond des mers. Ils aiment à en faire d'importants stocks, au cas où leur recycleur tomberait en panne ou s'ils devaient fermer un puits contre un éventuel agresseur. Les pirates font aussi un élevage intensif de poissons-bulles.

PASSAGE À L'ÂGE ADULTE

Quand un enfant devient adulte, il reçoit des mains de son parrain sa première arme, au cours d'une quelconque cérémonie, généralement un combat d'arène. Cette arme est un véritable symbole pour les pirates qui font en sorte de la conserver toute leur vie. Elle est une sorte de carte d'identité sur laquelle sont portées les marques du pirate ainsi que celles de son parrain. Plus l'arme est ancienne et chargée d'histoire, plus l'honneur qui est fait à l'enfant est important. Lors de la cérémonie du passage à l'âge adulte, l'enfant est initié à tous les divertissements préférés des pirates, puis, généralement ivre, le jeune homme se devra d'affronter dans l'arène, à mains nues, des adultes qui testeront ses capacités. C'est au cours de ces combats « amicaux » que les capitaines pirates recruteront les jeunes compagnons si on ne leur a pas déjà attribué un équipage. Si un jeune n'est choisi par personne, il est banni de la confrérie et ne pourra y revenir

que lorsqu'il aura fait ses preuves. Certaines confréries exigent que leurs jeunes subissent des épreuves pour pouvoir être admis parmi les hommes. Ces épreuves sont variées et peuvent consister à aller tuer une certaine créature ou à aller voler un appareil dans une autre communauté de pirates, etc. Des pirates particulièrement cruels exigeaient que les jeunes adultes affrontent un requin-tigré dans un petit bassin aménagé dans la station.

Jusqu'à ce qu'il ait terminé sa croissance, un jeune homme ne disposera pas d'une armure de plongée personnelle. On lui prêterait des tenues légères prévues à cet effet puis quand il sera pleinement développé on lui confectionnera sa propre armure. Ce sera également l'occasion de grandes célébrations. Les pirates gardent généralement cette armure toute leur vie, la modifiant et la personnalisant d'année en année.

PAVILLON NOIR ET TÊTE DE MORT

Le symbole de la tête de mort est souvent repris par la plupart des pirates et intégré au blason de leur confrérie. Le crâne ricanant a pour origine un symbole utilisé par un des premiers corsaires de l'histoire sous-marine en l'an 156, Yan Malgoge. Ce dernier, souffrant d'un cancer des os incurable, avait juré de triompher de la mort et avait donc choisi cet emblème pour se moquer de la grande faucheuse. Le pavillon noir est la marque distinctive des vaisseaux pirates. C'est un signal particulier intégré au sonar actif d'un bâtiment. Ainsi, tout navire pris en chasse par un croiseur pirate reçoit une émission parfaitement identifiable. Cela a pour but de semer la terreur au cœur des équipages attaqués par les flibustiers. Il est bien entendu tout à fait possible de neutraliser cette émission pour surprendre un adversaire, comme il est possible qu'un navire militaire l'imité.

PÉRIODES EN MER

À l'exception des maraudeurs et des grandes organisations, quand un équipage de pirates quitte sa station, c'est pour longtemps. Les jours précédant le départ d'une campagne en mer sont généralement l'occasion de grandes fêtes. En effet, il se passera plusieurs semaines avant qu'un équipage ait l'occasion de se détendre et plusieurs mois avant qu'il puisse regagner la base.

La préparation du voyage est une affaire sérieuse. Le capitaine doit établir sa route, prévoir eau et vivres pour tous ses hommes et penser à tous les petits détails qui pourraient mettre en péril son expédition. Une fois en mer, les hommes vont vivre les uns sur les autres dans un climat de tension extrême. Ils ne pourront respirer un peu que lors des brèves escales et des combats qui sont pour eux une véritable libération. Les incidents graves, à bord d'un croiseur pirate, sont rares, mais il est arrivé à des pirates particulièrement malchanceux, ne trouvant pas de proies assez rapidement, d'être confrontés à des mutineries.

Le principal danger menaçant tout équipage de forbans est l'attente. Les hommes ne doivent à aucun moment s'ennuyer. Si cela arrive, les disputes se font de plus en plus fréquentes et l'autorité du chef est remise en question. On lui reprochera de ne pas savoir où il va, de mal s'occuper de ses hommes, etc. Il faut alors que le capitaine impose sa volonté en matant les fortes têtes, généralement au cours de duels mortels. Pour éviter cela, un bon capitaine essaie toujours de tenir ses hommes occupés en permanence. Nettoyage du navire, exercices, jeux, tout est bon pour éviter l'ennui. Il arrive même que des pirates s'attaquent à des communautés ou des navires n'ayant aucune valeur uniquement pour se distraire. La chasse sous-marine est également beaucoup pratiquée, de préférence contre des monstres puissants qui peuvent être aussi difficiles à vaincre qu'un navire de combat hégémonien. La durée moyenne d'une campagne en mer est de douze mois. Une année pendant laquelle le repaire des pirates est laissé sans beaucoup de protection. Il peut donc arriver une quantité de choses pendant ce temps. Un équipage est toujours anxieux de retourner chez lui. La base peut avoir été anéantie ou capturée par un groupe rival, une épidémie peut avoir balayé les familles des flibustiers, etc.

PRISONNIERS ET OTAGES

Les pirates s'encombrent rarement de prisonniers. Si un individu n'a aucune valeur marchande, et s'il n'est d'aucune utilité à l'équipage, il est éliminé. Si un groupe retient prisonnier un individu, c'est pour le vendre à des esclavagistes ou pour en tirer une rançon. Dans le premier cas, l'infortuné est traité comme une marchandise et se souviendra longtemps de son séjour parmi les flibustiers. Dans le second cas, il sera traité en fonction de son rang. Un haut dirigeant, un noble, un ambassadeur ou un quelconque personnage influent sera toujours retenu dans de bonnes conditions. Cela permet au pirate de pouvoir réclamer une rançon raisonnable et être sûr de la toucher, mais surtout de prendre des contacts avec ce personnage pour de futures affaires communes. Car dans un monde où la survie est une priorité, on ne s'embarrasse pas de ronds de jambes inutiles, et on se sert toujours de toutes les opportunités. Les personnages influents tombant entre les mains de forbans n'ont pas du tout l'intention de finir sur un marché d'esclaves ou d'être mis à mort. Ils savent pertinemment que tant que les choses resteront telles quelles, leur détention sera brève et leur perte financière réduite. De plus, pour ne pas perdre de temps, pourquoi ne pas discuter avec ses ravisseurs pour qu'ils s'occupent de un ou deux concurrents gênants ?

« Elle se tenait devant moi, majestueuse, belle comme le corail. Ses cheveux ondulaient dans l'eau comme s'ils étaient doués d'une vie propre. Elle m'appelait. Au plus profond de mon rêve, je l'entendais me susurrer des mots qui enflammaient mon esprit. Je savais où la rejoindre, où trouver le repos. Elle m'avait choisi, pour m'apporter la paix, pour que je la rejoigne au fond des abîmes et que j'y sois le témoin privilégié de merveilles dépassant l'imagination. Quand je me réveillai, son image était encore gravée dans mon esprit. Je savais ce qui allait arriver si je n'allais pas la rejoindre. Elle ouvrirait les portes de l'enfer pour que mon navire s'y engouffre. Si je refusais l'honneur qui m'était fait et que je repoussais ses avances, sa jalousie coûterait la vie à mon équipage. Mon père et le père de mon père m'avaient parlé des sirènes du rêve. Ils m'avaient raconté qu'elles remontaient du fond des océans pour venir chercher les plus braves d'entre nous afin qu'ils sombrent dans l'oubli blottis dans leurs bras. J'acceptai alors mon destin et quittai mon bâtiment, comme un voleur, par l'un des tubes lance-torpilles. Je me dirigeai vers le fond de l'océan. C'est alors que je la vis. Elle m'attendait et semblait heureuse que je sois venu. Elle n'avait rien à voir avec ces monstres repoussants que les hommes appellent des sirènes. J'en ai rencontré plus d'une pour voir la différence. Non, tout ce que l'on m'avait raconté était vrai. Cette créature était belle et elle était venue pour moi. Je me souvins avoir tenté de la serrer dans mes bras mais ma combinaison de haute profondeur m'empêchait de le faire. Elle prit alors ma main et me mena vers une faille éclatante de lumière qui venait de s'ouvrir. C'était bien la preuve qu'elle ne me voulait aucun mal, tout le monde sait que les prédateurs connus sous le nom de sirènes noient leurs proies en leur retirant leur casque. Je passai un long moment à contempler ses yeux d'un bleu si pur et puis, soudain, son visage se déforma sous l'effet de la douleur, elle me lâcha la main et je vis l'océan se teinter de rouge. La lumière de la faille disparut et je perdis connaissance. Quand je revins à moi, j'étais à bord d'un navire de pêcheurs qui m'expliquèrent qu'ils m'avaient trouvé gisant sur les fonds marins, un de leurs hommes avait tiré sur quelque chose qu'il n'avait pas pu identifier et qui l'avait ébloui avant de disparaître. Depuis, j'attends dans ma cabine qu'elle vienne me rechercher, mais je ne rêve plus. »

-- Le témoignage du CAPITAINE CARTER --

Les pirates savent que tout arraisonnement conduisant à la capture d'un individu haut placé est une bonne affaire qui leur permettra de toucher pas mal d'argent facilement gagné. Ils s'abstiennent donc de demander des rançons trop importantes et de maltraiter leurs hôtes. Il est possible de se demander si, quelquefois, des personnages puissants ne s'arrangent pas pour communiquer à des groupes pirates le nom d'un navire marchand ainsi que son itinéraire pour pouvoir se faire capturer. Il arrive aussi que des flibustiers s'attaquent aux proches d'une personnalité importante. Ils les retiennent alors en otage pendant de longues périodes pour s'assurer de la coopération de la personnalité. Il n'est pas rare que des nations paient des pirates pour enlever et retenir en otage un proche d'une personne qu'ils veulent pousser à trahir.

PROMISCUITÉ

C'est une vie entière passée à l'étroit. Que cela soit dans son repaire (s'il en a un) ou sur un navire de combat, le pirate évolue toujours dans peu d'espace. Sur les vaisseaux, tout espace superflu est occupé par du matériel, des armes ou des marchandises. Une passerelle de frégate est généralement un endroit assez spacieux permettant au moins la station debout. Ce n'est pas le cas à bord d'une frégate de la flibuste. En règle générale, tous les appareils modifiés par des forbans disposent de deux fois moins d'espace vital que les autres. En contrepartie, on peut y installer plus d'équipements. Cela implique aussi qu'il est très difficile d'aborder de tels bâtiments. En effet, les pirates sont entraînés aux combats dans des coursives étroites, ce qui n'est pas le cas des forces de sécurité des nations. Dans leur repaire, les conditions de vie ne sont pas meilleures. Les groupes de forbans se terrent souvent dans des installations de fortune construites dans des parois rocheuses ou assemblées à partir de modules préfabriqués qui sont fréquemment mal entretenus. Pour ceux qui ont la chance de disposer de matériel d'entretien, le plus clair de l'espace vital est réservé aux lourdes machines de réparation nécessaires aux vaisseaux de combat. Ainsi 75 % de la surface d'une station pirate sera le plus souvent consacrée aux hangars. La promiscuité est partagée par l'ensemble du groupe. Seul le chef peut quelquefois bénéficier d'une cabine personnelle. Vivre les uns sur les autres peut poser pas mal de problèmes. Les disputes sont fréquentes et se règlent souvent à l'arme blanche. Pour ceux qui ont des familles, une notion à laquelle sont très attachés les forbans, la situation est bien pire.

PUNITIONS ET TORTURES

Les pirates sont réputés pour l'extrême sévérité des punitions qu'ils infligent aux membres d'équipage ayant commis des fautes majeures. En dehors de l'exécution pure et simple, un forban peut avoir à subir des épreuves particulièrement pénibles. S'il survit, sa faute sera pardonnée.

Une de ces punitions consiste à isoler un individu dans un des tubes lance-torpilles qui sera rempli d'eau puis vidé un certain nombre de fois. Si le capitaine décide finalement d'exécuter la victime, elle sera purement et simplement éjectée par le tube (on dit dans ce cas qu'elle est passée à la planche). Un condamné peut aussi être largué en armure par un des sas arrière d'un bâtiment et traîné à l'aide d'un câble. Dans ce cas, le navire pirate se rapproche le plus possible du relief marin. Le malheureux devra non seulement survivre aux collisions avec une quelconque structure sous-marine mais aussi prier pour ne pas être la proie d'un prédateur marin. Quant aux tortures que certains font subir à leurs victimes, il suffit de dire qu'elles participent amplement à la terrible réputation des flibustiers.

REJOINDRE LA PIRATERIE

Nombreux sont ceux qui rêvent de rejoindre un jour un équipage pirate mais ce n'est pas aussi simple que ça. Les pirates recrutent dans les grands ports commerciaux, c'est donc dans ce genre

d'endroits qu'un individu peut avoir une chance d'être remarqué par un capitaine. La plupart de ceux qui sont engagés à bord d'un navire de la flibuste sont d'anciens aventuriers désœuvrés, des marins sans emploi, des cultivateurs et des éleveurs las de leur profession, des fugitifs, etc. Ce sont, en règle générale, des personnes assez mûres et possédant une solide expérience dans un domaine quelconque. Le jeune idéaliste recherchant l'aventure n'est pas le bienvenu. Un capitaine à la recherche d'éléments pour compléter son équipage passera beaucoup de temps à traîner dans les bars et les bas-fonds d'un port, discutant avec le plus possible de candidats potentiels. Une fois qu'il aura fait son choix, il proposera un contrat qui ne fait pas de la nouvelle recrue un pirate, mais un employé. Ce dernier est libre d'accepter ou de refuser, sans craindre aucune représailles s'il décline l'offre (du moins dans la plupart des cas). S'il accepte, il participera aux opérations du groupe de flibustiers jusqu'à la fin de son « contrat ». C'est à ce moment que les deux parties décideront de poursuivre leur coopération ou pas. Si le capitaine ne veut plus de sa recrue ou si cette dernière veut reprendre sa liberté, elle sera déposée à la première escale. Si le capitaine et la recrue s'entendent bien, il est possible de prolonger le contrat ou de rejoindre la confrérie du groupe. Toute la négociation se passe directement entre le capitaine et la recrue. Il n'est pas rare que des éléments exceptionnellement appréciés par un chef pirate au moment de prolonger leur contrat exigent des privilèges particuliers pour rester dans un groupe donné. Mais à partir du moment où un individu rejoint la confrérie, il sera traité exactement comme tous ses autres membres. Être accepté au sein d'une fraternité nécessite un engagement complet de la nouvelle recrue. Deux hommes d'équipage, en plus du capitaine, doivent accepter d'être ses témoins. C'est à ces derniers qu'incombe la lourde responsabilité de convaincre le conseil de la confrérie d'accepter le postulant en son sein. Ce n'est pas une tâche à prendre à la légère. Si une recrue s'avère être un traître ou un lâche ou une menace pour la fraternité, les témoins seront responsables de ses actes. Dès l'instant qu'une personne est acceptée dans une confrérie, elle devra choisir au plus vite un compagnon (voir **Mode de vie**, page 189), puis prouver sa valeur au cours d'un combat d'arène.

Il existe deux autres moyens de se faire accepter par un groupe de pirates. La première consiste à sauver la mise d'un ou plusieurs membres d'équipage. En règle générale, par reconnaissance, les forbans offriront à leur sauveur de rejoindre la flibuste. En effet, la plupart des forbans estiment qu'ils ont une dette envers l'individu qui leur a sauvé la vie. Cette dette doit être payée un jour ou l'autre. Le pirate se sent alors investi d'une mission qui est de sauver à son tour la vie de l'individu. Cela même s'ils sont rivaux ou ne s'apprécient guère. Mourir sans s'être acquitté de cette tâche est une tache indélébile sur la réputation du pirate. Si un personnage permet à un pirate d'échapper à la mort, il risque d'être harcelé par ce dernier pour qu'il rejoigne la flibuste. Quoi qu'il fasse et où qu'il aille, le forban n'oubliera jamais sa dette et relancera son sauveur à la moindre occasion. On a même vu certains brigands des mers forcer ceux qui les avaient sauvés à rejoindre leur équipage.

Enfin, la dernière méthode consiste à défier un capitaine. Ce dernier est souvent contraint, pour une question d'honneur, à accepter le défi. Il choisit alors lequel de ses hommes affrontera le postulant et dans quelles conditions. Le capitaine a tout à fait le droit d'affronter lui-même l'audacieux. C'est au combat que ce dernier sera jugé. S'il n'est pas à la hauteur, il sera tué sans aucune pitié. S'il se montre valeureux et plein de ressources, il pourra être épargné et accepté temporairement au sein du groupe. Enfin, s'il est victorieux, il deviendra automatiquement membre de la confrérie. Rejoindre la piraterie dépend aussi du groupe auquel on est confronté. Chaque confrérie, chaque pirate indépendant, dispose de ses propres méthodes de recrutement. Par exemple, les Prédateurs choisissent leurs hommes chez leurs adversaires. Si un individu s'est bien battu et n'a pas péri dans l'affrontement, il sera accueilli à bras ouverts.

RELIGION

De nombreux pirates sont croyants. Cependant, ce sentiment religieux est très proche de la superstition. Le Flux Polaris et de puissantes divinités sous-marines sont au cœur du culte des forbans. Ils sont ainsi très respectueux des prêtres de toute religion mais surtout du Culte du Trident. Il est très rare qu'un bâtiment pirate s'attaque à un vaisseau ou à une station monastère. Au contraire, il est fréquent que les forbans offrent une partie de leurs trésors aux cultes qu'ils croisent au cours de leurs voyages. On trouve fréquemment, dans un équipage de flibustiers, un Illuminé. C'est un matelot versé dans la religion qui organise les prières à la veille des combats. Pour les forbans, la religion est une chose des plus sérieuse. On raconte que le capitaine Mollen, au cours d'une messe qu'il avait organisée, abattit l'un de ses hommes parce qu'il s'était mal tenu. C'est aussi une terrible insulte d'être traité d'athée.

Certains pirates mégalomanes ont utilisé cette tendance religieuse pour créer de véritables cultes autour de leur personne. Les Pourfendeurs de Tubai sont assez représentatifs de ce fait. Le célèbre chef pirate Kali est ainsi entouré de soldats fanatiques qui considèrent que le reste du monde est peuplé d'hérétiques. Les pirates sont avant tout attachés à la religion parce que cela porte chance. Tuer un religieux, même par accident, est signe d'un malheur imminent. Le cas extrême de Frelick de Saint est assez éloquent. Ce corsaire du passé menait ses hommes à coup de sermons et exigeaient d'eux qu'ils se plient à une religion consacrée à un dieu unique dont le fils, le sauveur de l'humanité, devait naître quelque part au milieu des océans. Le corsaire assurait avoir eu une révélation après avoir découvert des ruines de l'ancien temps dans la mer Adriatique. Frelick passa sa vie à rechercher ce messie, tout en pillant joyeusement tous les navires qu'il rencontrait. Mais jamais il ne s'attaquait à un représentant d'un quelconque ordre religieux. Un jour, au cours d'un abordage sur un navire de croisière, il tua par accident un novice appartenant au culte du Trident. Frelick, persuadé d'être damné, offrit tous ses biens au Culte et passa le reste de sa vie dans son repaire, à prier pour son pardon. Tous les pirates ne sont pas aussi fanatiques et certains ne perdront pas le sommeil s'ils provoquent la mort de quelques religieux au cours d'un abordage. D'autres n'hésiteront pas un seul instant à s'emparer des trésors que renferment les croiseurs du Culte du Trident. Les pires sont certainement les fanatiques qui ne se vouent qu'à une religion unique et considère les membres des autres comme de dangereux hérétiques.

REPAIRES

REPAIRES-ÉPAVES

Les tanières des pirates sont variées. Les repaires-épaves remontent à l'origine de la piraterie, à l'époque où les premiers forbans ne disposaient d'aucune installation. Aujourd'hui encore de nombreux groupes de flibustiers y ont installé leurs bases. Un repaire-épave est, comme son nom l'indique, une base qui a été assemblée à l'intérieur d'une gigantesque épave. Navire généticien, croiseur commercial géant, cuirassé échoué, les pirates ont su tirer profit des nefs abandonnées.

Ces carcasses sont généralement situées dans des endroits assez inaccessibles. Certains chanceux ont même bénéficié d'installations presque intactes et d'armements très puissants encore en état de marche. Les quelques pirates installés dans une épave de navire généticien ou ayant appartenu à l'Alliance Azure ne le regrettent pas, même si certains dangers peuvent être dissimulés dans les entrailles de ces bâtiments. Oléron de Kar et ses hommes découvrirent un jour un gigantesque croiseur généticien échoué par 12 000 m de fond. L'engin, presque intact, offrait une parfaite opportunité pour y installer une station. Malheureusement, quelques semaines après que toute la communauté ait rendu le navire vivable, les systèmes de défense interne de celui-ci s'activèrent et balayèrent plus des deux tiers des partisans d'Oléron. Cette épave, située près du Fossé des Mariannes, reste encore aujourd'hui inviolée. D'autres ont eu la chance non seulement de pouvoir maîtriser les défenses de leurs engins mais aussi d'y faire des découvertes prodigieuses.

REPAIRES SOUTERRAINS

Les repaires souterrains sont assez nombreux dans le Pacifique. Ils sont généralement aménagés très près de la surface, dans les montagnes sous-marines les plus hautes. Ils ont l'énorme avantage d'être discrets et robustes, mais ils sont difficiles à aménager et surtout peuvent subir les assauts des prédateurs souterrains. Ceux que l'on peut découvrir chez les pirates sont petits et mal agencés. Ils disposent rarement d'un hangar aménagé dans la montagne. Les navires doivent généralement accoster à l'extérieur, l'équipage regagnant la station par des tunnels aménagés. Il arrive qu'un complexe sous-marin soit lié à une installation souterraine.

REPAIRES SOUS-MARINS

Constitués de modules, ces repaires sont les plus fréquents dans le monde sous-marin et surtout chez les pirates. De telles bases sont peu robustes, demandent beaucoup d'entretien et sont vulnérables aux attaques ennemies et à celles des prédateurs marins. Cependant, elles ont l'avantage, pour des forbans, d'être démontables et donc transportables. Les installations modulaires des pirates sont petites et généralement assez vieilles. Il est rare d'y trouver des installations modernes comme des champs défensifs ou des filtres d'air de dernière génération. Elles sont constituées presque exclusivement de métaux moléculaires haute pression et n'offrent, en superficie et en confort, que le strict nécessaire. Les repaires sous-marins peuvent se trouver à n'importe quelle profondeur. Cela dépend bien entendu de la pression à laquelle ils peuvent résister. Ils sont assemblés à l'abri d'un relief quelconque, souvent sur des corniches, pour être discrets et bénéficier éventuellement d'une protection. Les champs et les élevages sous-marins sont situés à proximité mais toujours avec le souci de la plus grande discrétion.

REPAIRES EN SURFACE

Quelques communautés pirates ont établi des repaires sur l'un des multiples petits îlots de la surface. Ils sont tous construits dans le flanc d'une petite montagne ou partiellement immergés. Les criques et les cavernes partiellement immergées sont souvent utilisées pour ce genre d'installations. Un repaire de surface peut aussi être relié à un repaire souterrain.

De telles bases sont de véritables bunkers nécessitant beaucoup d'entretien et une bonne dose de courage pour s'y rendre.

STATIONS FIXES, FLUCTUANTES ET PORTS-FRANCS

Ce sont certainement les bases pirates les plus rares. Elles sont soit d'anciennes stations militaires ayant appartenu à une puissance du passé, soit la propriété de puissants malfrats et pirates qui disposent de suffisamment de ressources pour les entretenir. Plus généralement, elles appartiennent à des organisations criminelles. On connaît peu de stations de ce type, leur existence étant gardée secrète. La plus connue est la base fluctuante de Llend qui est fortement soupçonnée d'appartenir à l'infâme Kali. Calysto, le centre nerveux des confréries pirates, serait aussi une importante station fixe, bien que certains rapports laissent entendre qu'elle peut se déplacer. Il ne doit pas en exister plus d'une dizaine dans tout le Pacifique. Mais toutes sont de véritables paradis pour malandrins où les commerces illégaux sont à l'honneur. On les appelle les ports-francs.

Des stations de cette importance sont lourdement armées et protégées. Elles sont situées dans les territoires les plus inaccessibles des royaumes pirates. Ce sont en général des zones neutres pour tous les forbans, qu'ils respectent ou non le Code. On y traite des affaires, règle des comptes dans les arènes, échange des produits, etc. Les stations fixes sont souvent des forteresses militaires remontant à l'époque de l'Alliance Azure. Elles sont généralement construites dans la structure même des montagnes et peuvent aisément repousser une flotte de combat moyenne.

Les stations fluctuantes sont souvent construites au-dessus de profonds abîmes dans lesquels elles se réfugient en cas d'agression. Ce sont des petites Équinoxes, beaucoup moins spacieuses mais puissamment armées.



CITADELLES DES SEIGNEURS DE LA FLIBUSTE

Dans le Sillon des Mariannes, se dressent les dernières citadelles des Seigneurs de la Flibuste. Construits autour de l'ancienne forteresse d'Ulakner Krillor, ces édifices à la gloire de la piraterie abritent aujourd'hui les communautés de pirates les plus puissantes. C'est une œuvre grandiose témoin d'une époque révolue. Ces grandes citadelles sont bâties à même les parois des montagnes sous-marines. Certaines ont été implantées à plus de 16 000 mètres de profondeur, d'autres sont proches de la surface, creusées dans les pics des montagnes. Les citadelles sont dispersées sur plusieurs milles nautiques. Plus de la moitié sont aujourd'hui inhabitables et laissées à l'abandon, personne n'ayant les moyens de les reconstruire ou de les entretenir.

La première fois que l'on aperçoit les citadelles des Seigneurs de la Flibuste, on a l'impression d'entrer dans un autre monde. Au détour des plus hautes formations rocheuses du Pacifique, on tombe sur une vallée de gouffres et de montagnes dont les hauteurs sont illuminées par les rayons du soleil qui percent la surface toute proche. On distingue les lumières bleutées des structures les plus profondes en passant au-dessus des gouffres insondables de la région.

Inutile de dire que tout visiteur se retrouve très vite pris à partie par les tourelles de défense anti-torpilles qui sont légion dans ce secteur. Il est impossible de savoir où se situent les dispositifs de protection qui sont camouflés dans les roches. On raconte que, dans certaines citadelles abandonnées, sont encore enfouis de grands trésors et des secrets terrifiants.

STATIONS PIRATES

Les bases de pirates présentent sous des aspects divers. Elles peuvent être en tous points semblables à des communautés quand il s'agit de stations-écrans dissimulant aux yeux de tous leur activité illégale. Cette catégorie de bases pirates se rencontre dans toutes les mers du globe, et elles sont très difficilement identifiables pour ce qu'elles sont. Les lourds croiseurs de combat peuvent aussi servir à abriter une communauté de flibustiers. C'est un cas de figure assez peu fréquent. Pour découvrir un véritable repaire de forbans, il faut se rendre dans l'océan Pacifique, dans la forêt de montagnes sous-marines. Dans ce havre de la piraterie, il est possible d'en rencontrer des centaines de tous types. Mais toutes ces installations dépendent bien entendu de l'environnement dans lequel vivent les flibustiers et du matériel dont ils disposent. En règle générale, toute installation pirate est vieille et mal entretenue. Les zones vitales sont réduites au minimum.

TECHNIQUES DE COMBAT

Les pirates ont développé des techniques de combat tout à fait particulières qui, pour certaines, ont inspiré un grand nombre de chefs d'état-major des grandes nations. Ces techniques concernent aussi bien les affrontements entre navires que les combats de fantassins.

Pour un forban, le plus important est de capturer un navire et non pas de le détruire. C'est pour cela qu'au fil des années, les pirates ont su utiliser ce qu'ils avaient sous la main pour arriver à leurs fins. Puisque personne ne maîtrise plus la science généticienne de l'abordage par avatars soniques, la plupart des combattants ont recours soit aux torpilles d'abordage, soit aux Sas d'abordage. Les premiers pirates, manquant de moyens, attaquaient les navires en armures de plongée pendant que ceux-ci s'arrimaient à des stations de communications ou à des centres de ravitaillement. Ils pouvaient aussi, et ils le font encore fréquemment, avoir recours à la ruse en se faisant passer pour un navire en détresse ou pour un bâtiment marchand. Ils utilisaient également des petits véhicules à hélices pour percuter l'arrière des navires commerciaux afin d'en détruire les moyens de propulsion. Cette méthode présentait plusieurs désavantages importants : le pilote était souvent tué avant d'avoir pu s'éjecter et les volontaires pour ce genre de missions se faisaient de plus en plus rares. Il arrivait souvent que le navire bélier soit détruit avant d'atteindre son objectif ou qu'il rate sa cible et vienne se fracasser sur la coque. De plus, la généralisation des propulseurs à turbine rendit totalement impossible ce genre d'opérations. En effet, l'avant des turbines est protégé par des armes de salves spéciales, réduisant en miettes tout obstacle pouvant obstruer l'hydraulique et les turbulences générées à l'arrière empêchant toute approche.

Il restait alors la technique classique consistant à viser les propulseurs des bâtiments avec les armes de bord. Bien que toujours utilisée à l'heure actuelle, cette méthode a le net désavantage de provoquer souvent la destruction du navire ciblé, les pirates ne disposant que rarement d'armes suffisamment précises. Les torpilles EMP ne furent pas plus efficaces, leurs cibles perdant le contrôle finissaient fracassées au fond de l'océan ou contre une quelconque paroi rocheuse.

C'est un pirate du nom de Pelven le Grand qui fut à l'origine d'une révolution dans l'art de l'abordage. Ce flibustier sans fortune commandait un petit navire d'escorte. Sa technique consistait à s'embarquer sur la route d'un bâtiment et, au dernier moment, à foncer sur sa proie le plus rapidement possible en essayant d'éviter les tirs adverses. Une fois qu'il l'avait atteinte, la manœuvre visait à s'arrimer, grâce à un sas magnétique, à la coque de l'engin et à en découper une des écoutes. Ses hommes pouvaient alors envahir le navire adverse et en prendre le contrôle. Il suffisait par la suite de colmater la brèche. C'est ainsi que Pelven réussit à se constituer une flotte de vingt trois navires marchands. Chacun d'eux fut capturé avec la même technique. On raconte que Pelven, pour motiver ses hommes, détruisait toutes les commandes de son escorte avant de

monter à l'assaut. Il n'y avait donc aucune possibilité de fuite. Cette méthode est appelée « Sabordage par Anticipation ». Certains mercenaires et pirates, motivés essentiellement par les combats, l'utilisent encore de nos jours. Ce Pelven inspira un autre pirate, Grélor Kaar, qui, lui, n'avait pas du tout l'intention de risquer ses frégates en les lançant bord à bord avec un autre navire. Il eut alors l'idée de piller un stock de torpilles drones, que l'armée utilisait pour perforer les coques des bâtiments adverses. Ces torpilles, une fois modifiées, pouvaient abriter quatre hommes en armure de combat. Ce furent les premières torpilles d'abordage utilisées. Lancées en quantité à partir de plusieurs croiseurs, elles s'arriment sur les sas d'un bâtiment. Dans le petit habitacle, un découpe-carlingue automatique perce les écoutilles permettant ainsi aux commandos d'envahir les coursives. L'arrimage flanc à flanc est aussi couramment employé entre bâtiments de tailles similaires. Les abordages sont alors spectaculaires (voir texte ci-dessous). Notons qu'aujourd'hui, presque tous les bâtiments disposent de systèmes de défense protégeant leurs écoutilles, systèmes qu'il faudra neutraliser avant de se frayer un chemin dans le navire ennemi.

Si un vaisseau pirate dispose d'une puissance de feu écrasante, il menacera souvent les navires civils plutôt que de les aborder. Plus d'un commandant de convoi marchand s'est ainsi rendu plutôt que de voir tout son équipage exterminé.

Enfin, nous évoquerons une dernière technique, utilisée à l'origine par les commandos hégémoniens et reprise par certains pirates. Elle consiste à larguer, par n'importe quel moyen, des plongeurs sur la carlingue d'un bâtiment adverse. C'est une procédure particulièrement périlleuse, les plongeurs risquant au mieux de rater leur cible, au pire d'être déchiquetés en percutant leur objectif. Ceux qui sont suffisamment entraînés pour réussir un tel exploit doivent se débrouiller pour s'abriter derrière une saillie quelconque sur le navire, pour éviter d'être arrachés de la coque par le déplacement d'eau. Ils s'arriment fermement avec de puissants grappins magnétiques et commencent alors lentement leur œuvre de destruction.

Cette technique, dite du « Parasite », était utilisée pour placer des charges explosives sur des endroits précis d'un bâtiment. Mais de plus en plus souvent, elle sert à obliger un vaisseau à ralentir pour pouvoir larguer des commandos chargés de nettoyer la coque de ces parasites encombrants. Une fois la victime contrainte à se déplacer au ralenti, les pirates n'ont plus qu'à fondre sur leur proie. On a déjà vu des commandos frôler des montagnes sous-marines avec les flancs de leur navire, à la manière des grands épaulards, pour tenter de se débarrasser de plongeurs indésirables.

L'éperonnement est l'un des modes de combat favoris des pirates. Pour beaucoup, un engin dépourvu d'éperon ne vaut même pas la peine que l'on s'intéresse à lui. Les pirates aiment éperonner mais quand ils utilisent ce mode d'attaque, c'est bien naturellement pour détruire l'adversaire. Cependant, quelques récits font mention de pirates intrépides utilisant un éperon particulier qui s'ouvre après avoir percuté sa cible, permettant ainsi à des commandos en armure d'envahir le bâtiment adverse, de le piller avant de réintégrer leur navire par l'éperon qui se referme alors pour permettre au croiseur pirate de se dégager. Une telle technique est extrêmement périlleuse. Les deux bâtiments risquent à tout moment de se disloquer, l'attaque doit être menée par un expert qui saura à quel endroit précis il doit percuter sa cible pour éviter la décompression. De plus il faut disposer d'un éperon spécial extrêmement rare. Un éperonnement se fait généralement par-dessous ou sur un des côtés du navire cible. Il faut aussi qu'il y ait du fond sinon l'attaquant risque d'être entraîné avec sa victime et de s'échouer avant d'avoir pu se dégager. Car le plus grand danger de l'éperonnement est de rester coincé. Généralement, un éperon peut équiper des bâtiments ayant au moins la taille d'une frégate. Cependant, les pirates sont réputés pour en installer sur des escorteurs et même des chasseurs lourds. Les flibustiers de toutes les mers décorent leurs éperons de dessins évocateurs.

L'éperon classique se déploie à l'avant des navires. Il est constitué d'une partie effilée servant à pénétrer le blindage adverse, le bélier, et d'une base assez large recouvrant l'avant de l'appareil pour le protéger de la collision, la jupe. Le déploiement d'un éperon se

déroule en plusieurs phases : tout d'abord le nez du bâtiment se rétracte pour libérer le système, puis le bélier se déploie au fur et à mesure que la jupe recouvre les parties vulnérables du navire attaquant. Les bâtiments ayant un château (généralement le poste de commandement) proche du nez s'équipent souvent d'une jupe plus grande sur la partie supérieure qui remonte à la manière d'un toboggan. Certains éperons sont équipés à leur extrémité de puissants faisceaux antimoléculaires qui permettent de pulvériser la coque de l'adversaire.

L'autre science, dans laquelle sont passés maîtres les pirates, est celle de la fuite. Lorsqu'un navire se montre trop coriace, un forban préférera généralement trouver une autre proie plutôt que de risquer de perdre son navire inutilement. C'est pour cette raison que les flibustiers attaquent le plus souvent dans une région riche en reliefs. Une fois à l'abri de montagnes sous-marines, les pirates sont presque imbattables dans l'art de la fuite. Ils maîtrisent totalement l'art du pilotage tactique rapproché (le Pil-Tac), c'est-à-dire frôler les reliefs.

Pour les combats entre fantassins, les forbans préfèrent nettement l'utilisation d'armes de contact à celle des armes à feu. Encore une fois cela s'explique par la nécessité de capturer un navire plutôt que de le détruire. Dans les coursives d'un navire à -3 000 mètres, les balles perdues peuvent infliger des dommages irréparables à un vaisseau. Les pirates ont dû trop souvent évacuer des bâtiments avant d'avoir pu en piller les richesses, à cause d'une décompression imminente provoquée par des tirs trop nourris. C'est pour cette raison que les armures utilisées lors d'abordages sont équipées d'une panoplie d'armes blanches, de harpons et, généralement, d'un système de tir de secours. Les pirates sont de redoutables adversaires avec ces armes qu'ils manient bien mieux que les soldats des autres nations. En général, à chaque groupe d'abordage sont adjoints deux ou trois tireurs d'élite qui, eux, sont équipés de puissantes armes à feu. Les armes étourdissantes sont aussi employées fréquemment lors d'assaut et, généralement, ce sont ces armes qui équipent le personnel de sécurité des navires civils. Sont également fréquemment utilisées, toutes les armes à projectiles ayant un impact réduit. Les lance-flammes sont dangereux en raison des dégâts qu'ils peuvent occasionner aux conduites vitales d'un vaisseau. Les armes soniques ou de disruption sont totalement prohibées à bord des navires, leurs effets pouvant affaiblir de manière critique les installations vitales. Les forbans sont particulièrement à l'aise dans les combats de course et leurs capacités n'y sont absolument pas réduites. Bien au contraire, c'est même pour eux un avantage décisif dans bien des cas. Ils sont aussi particulièrement efficaces au cours des affrontements en armure de plongée se déroulant dans des épaves ou dans des endroits exigus.

De cette nécessité d'utiliser des armes blanches est née une véritable institution. Les pirates sont fiers de leurs armes et leur donnent des noms. Ils les exhibent en public et y tiennent souvent plus qu'à leur vie.

MÉTHODE D'ATTAQUE

La méthode d'attaque des pirates varie bien évidemment selon les groupes. Cependant, on peut relever certaines techniques plus fréquemment employées.

L'appât : Certains pirates utilisent des petits navires qu'ils lancent à l'attaque d'une formation défendue par une escorte. Ces appâts sont généralement des navires faiblement armés mais très rapides, bien que leurs équipages ne poussent leurs machines qu'au moment de fuir. Ces vaisseaux sont utilisés pour éloigner le gros de la flotte de protection et permettre ainsi au vrai navire pirate, tapi dans les environs, d'attaquer sa cible. Les appâts peuvent aussi servir à attirer une flotte ennemie dans un piège.

L'embuscade : Cette méthode d'attaque est la plus fréquemment employée dans une région riche en reliefs. Les pirates connaissent généralement à l'avance la route que suivra un bâtiment et attendent leur proie tapis sur les fonds marins ou contre une paroi rocheuse. Très difficilement détectables dans ce cas, les flibustiers attendent que l'engin ennemi soit à portée pour l'attaquer.

L'épave : Une autre méthode classique est de faire passer un navire pirate pour une épave ou de larguer des capsules de survie pleines de commandos d'abordage. Dans les deux cas, ce sont les victimes qui font tout le travail, en récupérant les nacelles ou en accostant le navire.

Le loup dans la bergerie : Cette méthode consiste à se faire passer pour un navire marchand et ainsi rejoindre un convoi pour l'attaquer de l'intérieur. Encore une fois, l'O.E.S.M. a instauré un système de balise émettant un signal codé qui est changé chaque mois. Ainsi un navire marchand désirant rejoindre un convoi devra émettre. Si le code n'est pas le bon, il sera considéré comme un navire pirate.

Les loups solitaires : Une grande majorité de flibustiers hantent les mers à la recherche de proies, soit seuls, soit en groupe de deux ou trois navires. Ceux qui ont des navires de combat puissants ne cherchent pas la subtilité et se contentent de foncer à pleine vitesse sur l'ennemi et de l'arraisonner.

Les meutes : C'est une méthode radicale, privilégiée par les pirates naviguant en groupe. Le capitaine ne cherche pas la subtilité et lance tous ses navires contre la cible repérée par les sonars. Généralement, les différents équipages de forbans entretiennent une certaine compétition dans ce genre d'attaque. Celui qui immobilise le plus de cibles est le vainqueur. Cette méthode marche très bien contre des navires civils mais si, par malheur, des nefs militaires sont dans le secteur, la désorganisation du groupe d'attaque des forbans risque de coûter très cher. Bien souvent, quand cela arrive, les pirates se dispersent, chacun tentant avant tout de sauver sa peau, avant de se regrouper à un point de rendez-vous.

Le signal de détresse : Pour attirer ses proies dans ses filets, un équipage pirate envoie souvent un signal de détresse à un convoi qui passe dans le secteur. Ce dernier, obligé de répondre à l'appel, se jette naturellement dans la gueule du loup. Pour éviter ce problème, l'O.E.S.M. avait demandé à ce que soient modifiées toutes les balises de détresse des navires marchands et militaires afin qu'elles émettent un message codé particulier. Cette solution porta ses fruits pendant quelques mois avant que plusieurs groupes pirates n'arrivent à mettre la main sur les codes et envoient des signaux parfaitement légaux. L'O.E.S.M., depuis quelques années, fait changer le message des balises une fois par mois. Pour les pirates, il est donc extrêmement difficile, à l'heure actuelle, d'y avoir accès avant qu'ils soient changés.

LA TECHNOLOGIE

Les pirates essayent toujours d'avoir accès au meilleur matériel mais cela n'est pas toujours évident. Un pirate riche et puissant équiperait son navire du dernier cri en matière de technologie militaire mais le plus souvent les forbans sont contraints d'avoir recours au bricolage. Et, dans ce domaine, les techniciens de la flibuste font partie des meilleurs. Les armures de plongée, les véhicules de combat et les armes individuelles sont tous bricolés et transformés. Pour un pirate, la technologie n'a d'intérêt que

pour une application militaire, tout le reste est secondaire. Il est fréquent qu'un groupe préfère équiper ses navires de combat de matériel ultra-performant au lieu de remplacer un générateur défectueux dans leur repaire.

Au cours d'un affrontement, il est presque impossible de savoir précisément de quelle technologie dispose tel ou tel navire pirate. Un vieil escorteur tout rapiécé peut être équipé de torpilles ultra-modernes alors qu'un cuirassé flambant neuf peut n'être équipé que d'armes totalement dépassées. Tout dépend du matériel capturé par les pirates et de leur puissance financière.

Les pirates répugnent à utiliser des implants cybernétiques ou toute technologie qui altère artificiellement la nature humaine. Un forban préfère vaincre un adversaire grâce à ses capacités personnelles plutôt que d'avoir recours à un quelconque artifice. Pour ne pas perdre la face, au cours d'un combat qu'il sait délicat, un flibustier aura plus facilement recours à des drogues plutôt qu'à du matériel technologique. La seule exception à cette règle concerne les hybrides et les techno-hybrides qui sont fortement appréciés. Naturellement, certains se servent tout de même de ces techniques, mais ils choisissent dans ce cas des implants discrets et se gardent bien de le dire à leurs compagnons. Les contrebandiers, les chasseurs de primes et les boucaniers utilisent fréquemment la cybernétique et ne s'en cachent pas.

LA VIEILLESSE

La vieillesse est un problème au sein de la population masculine, même si peu de combattants atteignent un âge vénérable. Et, s'ils l'atteignent, il n'est pas du tout dit qu'ils acceptent de renoncer à la piraterie. On a vu des capitaines de vaisseau âgés de plus de soixante-dix ans. On raconte souvent, à ce propos, l'histoire de Sock l'Ancien qui refusait de quitter son poste. Lassé de se faire traiter de vieillard sénile, il défia deux solides gaillards lors d'un combat d'arène et leur brisa la nuque de ses propres mains devant un public médusé. Il avait 75 ans, mais l'histoire ne dit pas s'il n'avait pas absorbé quelques drogues avant le combat. Pour ceux que l'âge contraindrait à abandonner la flibuste, tout n'est pas fini. Ils assistent les techniciens, constituent la majorité des membres du Conseil des Confréries et transmettent leur savoir aux plus jeunes. Leur avis est également très important et de nombreux chefs pirates les consultent avant de partir en mission.

Pour les femmes, la vieillesse n'existe pas. Quel que soit leur âge, elles occuperont toujours la même place dans la société. Les pires communautés pirates se débarrassent même de celles qu'ils considèrent improductives. Cela n'a en général rien à voir avec le fait qu'elles soient des femmes, mais plutôt avec le refus de nourrir ce qu'ils considèrent comme une bouche inutile. Ce genre de groupe est généralement constitué de pilleurs ou de maraudeurs. Ils se débarrassent de la même manière de tout homme ou enfant jugé inutile.

« CONFRÉRIES & PUISSANTS »



« Des familles, j'en ai fondé plein, mon gars. Not' capitaine, il a toujours su reconnaître les bons éléments, alors il m'a permis de fonder plein d'familles. J'ai eu des beaux gaillards avec des esclaves, des filles de capitaine et des bourgeoises des grandes nations, mais celle que j'ai préférée entre toutes, c'est celle qu'j'avais mis la main d'sus dans la cité engloutie... Ouais, p'tit gars, j'y ai été moi, à Ténérès. J'y ai vu des trésors qu't'as même pas idée. Des chambres gigantesques d'au moins 20 mètres de côté et des plantations à perte de vue... »

-- Affirmations pour le moins douteuses d'un pirate rencontré sur Équinoxe_

« Je vois, des tréfonds des abîmes, jaillir des formes noires qui crachent la mort et la destruction par leurs gueules grandes ouvertes. Les cités plient sous le joug de silhouettes sombres se dressant dans l'ombre des puissants. L'océan se met à bouillonner et devient rouge comme du sang. Une femme, au loin, hurle. Son corps est entraîné dans la mâchoire d'une machine démoniaque. Tout autour de moi, les villes s'effondrent, les gens meurent et je sens l'haléine fétide de terrifiants soldats tenus en laisse par leurs maîtres odieux. Je perçois la plainte lugubre des damnés que l'on conduit en longues colonnes misérables vers des bâtiments qui n'abritent que pleurs et désolation. »

-- Bref extrait d'un des récits les plus gais de VULRICK LE FOU_

« Des centaines de confréries existent sous les mers. Elles sont toutes plus ou moins puissantes mais rares sont celles qui marqueront de leur empreinte l'histoire de l'humanité. Pourtant, tous ces groupes se livrent une lutte acharnée pour avoir la meilleure des réputations, pour être enviés des autres. C'est à la fois la grande force et la grande faiblesse des pirates. »

-- Constat d'un marin dans un bar d'Équinoxe_

La plupart des renseignements concernant les personnages ainsi que les groupes les plus importants du monde des pirates ne sont que des estimations et des suppositions. Ces informations sont donc dévoilées avec beaucoup de prudence. Vous trouverez ici une sélection de certaines confréries ou groupes importants. Ce ne sont que quelques exemples. Il existe environ 150 groupes de pirates dans le monde et moins de la moitié respectent le Code.

PIRATES & NATIONS DU MONDE SOUS- MARIN_

Les relations qu'entretiennent les pirates avec les différents États sont de deux ordres. La position officielle des grandes communautés vis-à-vis des forbans est unanime : ce sont des criminels contre lesquels il faut lutter sans la moindre pitié. Leur position officieuse est bien plus complexe.

ALLIANCE POLAIRE

Cette nation lutte activement contre la piraterie. Toutes les méthodes sont bonnes pour en venir à bout. L'Alliance Polaire ne négocie jamais de contrats secrets avec les forbans. Pour elle, ces dangereux individus sont incontrôlables et doivent être purement et simplement éliminés.

ÉQUINOXE

La cité neutre d'Équinoxe est certainement le port le plus fréquenté par les pirates, contrebandiers et malandrins du monde entier. Plaque tournante de tous les trafics, du marché noir et de la contrebande, on peut y rencontrer des représentants de n'importe quel groupe majeur. Receleurs, informateurs, recruteurs, etc., ils ont tous une activité quelconque dans cette cité. Les autorités y tolèrent à peu près n'importe qui, tant que cette personne ne menace pas la sécurité de la station. Il est cependant extrêmement rare qu'un navire de combat pirate se rende sur Équinoxe, les Veilleurs l'arraisonnant immédiatement lors de son transit près d'Ariane. Les individus dont la tête est mise à prix ne courent pas grand risque dans la cité, sauf si l'avis de recherche a été délivré directement par les Veilleurs ou par le Culte du Trident. Cependant, les chasseurs de primes ont tout à fait le droit d'appréhender un brigand sur Équinoxe s'ils reçoivent l'autorisation des Veilleurs. Malgré tout, de nombreux « criminels » s'y rendent fréquemment, car c'est le seul moyen de pouvoir conclure des affaires juteuses et d'obtenir des informations de premier ordre. Un flibustier particulièrement recherché préférera dépêcher l'un de ses lieutenants plutôt que de courir le risque d'être capturé.

La position du Culte n'est pas très claire vis-à-vis des pirates. Réprouvant officiellement toute activité de piraterie, les Veilleurs sont loin d'être les plus virulents dans la lutte contre la flibuste. À ce jour, aucun espion du Trident n'a été signalé dans un quelconque groupe de forbans, mais il serait bien étonnant qu'il n'y en ait aucun.

HÉGÉMONIE

Cette grande nation s'est toujours désintéressée des pirates. Depuis quelques années, pourtant, elle mène une véritable offensive diplomatique pour rallier à sa cause les grands noms de la flibuste. La division Ishtar est chargée de tous les contacts avec le monde des forbans ainsi que de l'infiltration des différentes communautés. L'Hégémonie, de plus en plus souvent, emploie les confréries de manière indirecte. Utilisant toujours les services d'un intermédiaire, les Patriarches font faire leur sale travail par des pirates. L'objectif, à terme, du service Ishtar est de contrôler le plus de confréries possibles et d'être en position d'éliminer toutes celles qui n'auront pas fait le bon choix.

LIGUE ROUGE

C'est certainement la nation qui entretient le plus de relations avec les royaumes pirates. On murmure même qu'un ambassadeur de la Ligue Rouge siègerait au Conseil des Confréries. La Ligue Rouge a toujours utilisé des groupes de forbans et ne s'en est jamais cachée. Beaucoup de flibustiers, en cas de guerre généralisée, se rangeront aux côtés de la Ligue. Cela n'empêche pas les autorités de lutter activement contre les groupes frappant au cœur de la nation. Cependant, les troupes de la Ligue préfèrent nettement capturer un pirate plutôt que de le tuer. La Ligue Rouge entretient aussi un vaste réseau d'espions dans les royaumes pirates, dont la principale mission est de contrer les activités des agents des autres nations.

RÉPUBLIQUE DU CORAIL

Cette nation a beaucoup souffert de l'activité des forbans mais il est de notoriété publique que de nombreux hauts dignitaires des forces coralliennes sont des pirates ou des descendants de pirates. Officieusement, la République du Corail tente de contenir et d'affaiblir les forces de la flibuste mais sans jamais leur porter un coup décisif. En cas de guerre contre une autre grande nation, les royaumes pirates sont un véritable vivier de troupes et de capitaines de qualité. Ainsi, la République fera tout pour semer le désordre parmi les confréries tout en prenant des contacts discrets avec divers capitaines pour s'assurer de leur coopération en cas de coup dur. On promet aux grands flibustiers un pardon total pour leurs actions passées ainsi que le titre de corsaire s'ils acceptent de se battre pour les Coralliens.

UNION MÉDITERRANÉENNE

L'Union souffre peu de la piraterie. Mais ses dirigeants ont compris depuis des années le potentiel que représentaient ces confréries de marginaux. Comme tous les grands États, elle entretient un réseau de renseignement chargé de surveiller et de rallier les différentes confréries. Cependant, ce réseau est beaucoup plus restreint que ceux des grandes nations, et l'Union est obligée de concentrer ses efforts sur un nombre très réduit de groupes.

GROUPE ET CONFRÉRIES

Pour plus de simplicité, tous les groupes et toutes les confréries suivantes sont décrites selon le schéma indiqué ci-dessous :

Nom : Nom du groupe, de la confrérie ou de la fraternité.

Chef : Nom du dirigeant de cette confrérie.

Type : Forbans, contrebandiers, corsaires, etc.

Code : Respect ou non du Code par le groupe concerné.

Territoire de chasse : Zone dans laquelle le groupe opère le plus souvent.

Navires : Classe de navires, nombre et, s'ils sont connus, leurs noms ainsi que celui de leurs capitaines.

Hommes/groupes : Nombre de groupes dans la confrérie, estimation de la population totale et du nombre de pirates combattants.

Repairs : Estimation du nombre de repaires appartenant au groupe.

Localisation : Région supposée où se situent les repaires des pirates.

Mise à prix des hommes d'équipage (des navires et des repaires) : Montant des récompenses offertes pour la capture d'un homme d'équipage et pour toute information permettant l'arraisonnement d'un de leurs navires (le prix est indiqué pour le plus gros bâtiment de la flotte pirate) ou la découverte d'une de leurs bases.

Niveau technologique/richesse : Moyens dont dispose ce groupe.

Conflits : État de belligérance éventuel avec une confrérie, une nation, etc.

Alliances : Pacte avec une communauté, une nation, une entreprise, etc.

Tensions : Relations conflictuelles avec une nation, une autre confrérie, etc.

Réputation : Réputation du groupe.

CONFRÉRIE DES ARAIGNÉES



Chef : Malgo Huit-pattes

Type : Forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : Océan Indien

Navires : 3 frégates Méduse, 8 escorteurs Congre, 28 chasseurs Tarentule, 10 appareils Mygale

Hommes/groupes : 1 groupe de 500 individus dont 200 combattants

Repaires : Trois principaux.

Localisation : Deux sont situés quelque part au plus profond de l'océan Indien (Mygale, Tarentule) et un repaire est situé dans le Fossé des Tonga à -11 802 m (Dard)

Mise à prix des hommes d'équipage : Union Méditerranéenne, Royaume de l'Indus, États du Rift, communauté de l'océan Indien : 1000/tête et 80 000 pour une base ou un navire

Niveau technologique/richesse : On sait très peu de chose sur cette confrérie. Elle semble utiliser un matériel commun. Ses navires sont, pour la plupart, bricolés. Quant à ses richesses, il est impossible de les estimer.

Conflits : Royaume de l'Indus.

Alliances : Plusieurs petites sociétés de mécanique et d'électronique dans divers ports maritimes.

Tensions : Fraternité des Abîmes, Confrérie de la Licorne.

Réputation : Cette étrange confrérie n'est pas encore connue de tout le monde. On la dit constituée de gens très discrets, préférant les opérations furtives aux attaques frontales. Seules les communautés de l'océan Indien ont appris à s'en méfier.

La Confrérie des Araignées doit son nom à l'étrange chasseur qu'elle est la seule à utiliser : le Tarentule. Inventé par Malgo Huit-Pattes (surnommé ainsi à cause du travail mécanique qu'il peut abattre en très peu de temps), le Tarentule est un petit chasseur de 20 tonnes ayant la forme d'une araignée. C'est un appareil redoutable en cas de combat dans un relief dense. Personne ne s'est jamais rendu dans une station de cette confrérie. On sait qu'elles sont installées très profondément et dans des endroits à peine accessibles. Les pirates de ce groupe attaquent toujours par surprise, en s'infiltrant à bord des navires ou des communautés cibles. Ils ne risquent jamais une de leurs frégates. Leurs relations avec les autres communautés de forbans sont rares. On ne les rencontre qu'à l'occasion des réunions du Conseil des Confréries et dans un chantier naval situé dans les royaumes pirates dans lequel ils offrirait leurs services pour l'entretien de navires pirates. Certains affirment que ce sont des mécaniciens hors pair et qu'ils disposent d'un vaste réseau de contacts dans le monde de la mécanique. La principale source de revenus de cette confrérie est le commerce de petits animaux marins ou d'insectes provenant de la surface, notamment des araignées. Elle disposerait de plusieurs sociétés légales, dans tous les ports du monde, qui proposeraient ce type de marchandises.

CONFRÉRIE DE BELTELGEUSE



Chef : Madrack le Gaucher

Type : Forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : Est du Pacifique

Navires : 1 frégate Méduse (l'Orgueilleuse), 4 frégates Sirène (la frégate Écume est commandée par Andrack Six-dents), 4 escorteurs Pétrov, 2 escorteurs Galéo

Hommes/groupes : 3 groupes réunissant 1300 individus dont 500 combattants

Repaires : Une quinzaine

Localisation : La base principale est située dans les Citadelles des Seigneurs de la Flibuste. Trois repaires sont situés dans les royaumes pirates (Antarès, Capella, Mirach), les autres disséminés dans le Pacifique (Véga, Sirrah, Sirius, Rigel, Procyon, Megrez, Izar, Gemma, Arned, Alkaid, Adhara)

Mise à prix des hommes d'équipage : République du Corail et Ligue Rouge : 5 000/tête, 700 000 pour un navire ou une base

Niveau technologique/richesse : La technologie à laquelle ont accès les membres de cette confrérie est des plus conventionnelles. Leurs navires et leurs bases sont mieux entretenus que ceux de la plupart des pirates. C'est un groupe relativement prospère

Conflits : Aucun

Alliances : Aucune

Tensions : Aucune

Réputation : Ces pirates sont extrêmement efficaces, et ils ont la réputation de ne rien laisser au hasard au cours de leurs expéditions. Madrack le Gaucher est un fin tacticien

La Confrérie de Beltelgeuse est une des plus anciennes. Elle a toujours fait partie des groupes importants mais sans jamais prendre de risques inconsidérés dans le seul but d'être le plus réputé ou le plus glorieux. Son terrain de chasse favori s'étend dans tout le no man's land du Pacifique est. Les pirates s'y attaquent aux convois marchands qui sillonnent ce secteur dangereux. Les navires de Madrack sont également utilisés pour capturer des monstres marins qui sont vendus au marché noir. Madrack le Gaucher est réputé pour ses terribles colères quand on aborde le sujet des primes accordées à ceux qui perdent leur main gauche. Il trouve aberrant qu'une main droite coûte plus cher qu'une main gauche. Il a déjà provoqué et vaincu plus d'un chef pirate pour lui prouver qu'un gaucher valait autant qu'un droitier.

CONFRÉRIE DU CRATÈRE



Chef : Oléron de Kar

Type : Forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : Océan Indien

Navires : 1 frégate (la Virulente), 2 escorteurs

Hommes/groupes : 3 groupes réunissant 360 individus dont 100 combattants

Repaires : 1 seul repaire encore en état

Localisation : Royaumes pirates (Caldeira)

Mise à prix des hommes d'équipage : République du Corail, Royaume de l'Indus : 3 000/tête, 400 000 pour un navire ou une base

Niveau technologique/richesse : Les richesses accumulées par cette confrérie pourront certainement lui permettre de se reconstituer. La base du cratère est en parfait état et leurs trois derniers navires sont flambant neufs

Conflits : Aucun (haine prononcée pour tout ce qui touche aux généticiens)

Alliances : Aucune

Tensions : Aucunes

Réputation : Avant la destruction de leur flotte, ces pirates avaient une réputation de solides guerriers et de combattants très efficaces

Cette confrérie a été presque entièrement décimée par une épave de navire généticien. En effet, ce groupe, autrefois un des plus puissants, avait décidé d'établir son nouveau repaire dans la carcasse d'un énorme cuirassé généticien découvert tout à fait par hasard. Pour une raison inconnue, après que les premiers travaux d'aménagement furent terminés, l'engin ouvrit le feu sur les navires pirates et de terrifiants pièges se refermèrent sur la population civile qui s'y était installée. Il ne reste aujourd'hui plus grand-chose de la Confrérie du Cratère. Les survivants ont réintégré leur base située dans les

royaumes pirates dans un grand cirque naturel appelé le « Cratère ». Oléron est un homme abattu et il est fort probable qu'un de ses hommes prendra sa succession dans un proche avenir.

CONFRÉRIE DES ÉPAULARDS



Chef : Nomkar le Beau

Type : Flibustiers

Code : Oui

Territoire de chasse : Océan Atlantique

Navires : 1 frégate Praëtor (la Princesse), 2 frégates Sirène, 5 escorteurs Congre, 6 chasseurs bricolés

Hommes/groupes : 3 groupes réunissant 700 individus dont 300 combattants

Repairs : 2 bases

Localisation : Les deux sont situées dans les royaumes pirates (Dorka, Carkat)

Mise à prix des hommes d'équipage : Hégémonie : 1000/tête et 100 000 par navire ou base. Diverses petites communautés de l'Atlantique : 2 000/tête et 200 000 par navire ou base

Niveau technologique/richesse : Cette confrérie se débrouille en bricolant ses appareils et ses stations. Elle a accès à la technologie de base. Ses richesses sont assez limitées et vite dépensées lors d'escapes

Conflits : Aucun

Alliances : Confrérie de la Licorne, Fraternité des Cétacés.

Tensions : Aucune

Réputation : Les Épaulards jouissent d'une réputation un peu particulière à cause de leur chef, Nomkar le Beau, qui se considère comme le défenseur des opprimés. En conséquence, ils s'attaquent souvent à des convois bien protégés et se font régulièrement repousser. Quand ils sont dépourvus de ressources, ces pirates réclament une « contribution » aux petites communautés. Ce racket est toujours dirigé par Nomkar en personne qui sait se montrer ferme mais toujours poli

Cette confrérie tire son nom d'un récit de Nomkar qui affirme partager une certaine complicité avec les orques. Il a persuadé ses hommes qu'il possédait une sorte de lien empathique avec les épaulards qui viendraient toujours à son aide en cas de danger. Jusqu'à aujourd'hui, après de nombreuses défaites, personne n'a jamais vu la queue d'une de ces créatures censées se porter au secours de Nomkar. La confrérie des Épaulards est unique dans les annales de la piraterie par le nombre d'attaques ratées qu'elle a accumulées. Cela souligne un autre fait important : ce sont des gens extrêmement chanceux et certains se demandent si Nomkar n'aurait pas certains pouvoirs cachés. En effet, comment expliquer que trois malheureuses frégates et quelques escorteurs s'attaquant à un convoi de tri-terranium hégémonien (certainement les plus protégés après les convois de marchandises humaines ; seul un fou comme Nomkar a pu avoir une telle idée) n'aient pas été purement et simplement anéantis. La confrérie est célèbre pour les attaques totalement inconséquentes qu'elle mène contre des objectifs surprotégés.

CONFRÉRIE DE LA LICORNE



Chef : Killrave

Type : Forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : océan Pacifique, océan Indien

Navires : 1 frégate Praëtor (navire de Killrave, la Glorieuse), 3 frégates Polyphème (l'Anaconda, la Vicieuse et la Destinée), 1 frégate Pluton (navire de Varagraum, la Vipère), 28 escorteurs (principalement des Congre, Ouragan et Galéo), 30 chasseurs de tous types

Hommes/groupes : 4 groupes réunissant 1200 individus dont 700 combattants

Repairs : Au moins trois

Localisation : Deux dans les royaumes pirates (Oriana et Telion), un dans l'océan Atlantique, près d'Équinoxe (Mirian)

Mise à prix des hommes d'équipage : Hégémonie et République du Corail : 1000 par tête, 400 000 pour un navire ou un repaire

Niveau technologique/richesse : La Confrérie de la Licorne dispose d'un matériel de moyenne technologie. Les navires sont bricolés et modifiés. Les stations sont étroites et mal entretenues.

Conflits : aucun

Alliances : Confrérie des Épaulards, Pilleurs du Corail

Tensions : Confrérie des Araignées

Réputation : Ces pirates ont une bonne réputation au sein des milieux autorisés. Mais cette réputation est plus celle de mercenaires efficaces que celle de pirates sanguinaires. Ils sont d'ailleurs peu connus du grand public et des navires marchands. On les dit professionnels et fiables

Cette confrérie, assez récente, a été créée par Killrave, un pirate pouvant se vanter de posséder les gènes d'Ulric Brisebras et d'Orog Khan. Trois de ses hommes ont également reçu ces gènes. Les Licornes se sont fait connaître au cours du sac de Kathäi en 561. Combattant aux côtés d'Eric Main-gauche et d'Andrack Six-dents, ils ont vite su prouver leurs compétences et se sont installés depuis en tête des petites confréries en pleine expansion. Dotés, à l'origine, uniquement d'une frégate et de quatre escorteurs, les hommes de Killrave ont, en quelques années, largement renforcé leur flotte. L'énorme difficulté rencontrée par cette confrérie vient de l'état de vétusté de ses stations. Des incidents sérieux ont déjà coûté la vie à plusieurs hommes et femmes en raison des défaillances de systèmes importants. Récemment, les Licornes auraient réussi à négocier un contrat juteux avec un receleur d'Équinoxe.

CONFRÉRIE DU MAELSTRÖM



Chef : Vulrick le Borgne

Type : Forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : Pacifique est et nord

Navires : 1 frégate Orphée (l'Irrésistible), 4 frégates Polyphème, 12 escorteurs Galéo, 30 chasseurs de tous types

Hommes/groupes : 2 groupes réunissant 800 individus dont 400 combattants

Repairs : Au moins 3

Localisation : Le principal est situé dans la région du Guyot Horizon (Ouréos). Il est construit à -12 000 mètres dans une fosse très étroite protégée par des courants extrêmement violents. Seuls les hommes de cette confrérie savent comment y accéder. Les deux autres sont situés dans le Pacifique est (Typhon, Haram)

Mise à prix des hommes d'équipage : Ligue Rouge et diverses petites communautés : 2 000/tête et 400 000 pour un navire ou un repaire

Niveau technologique/richesse : Ces pirates utilisent une technologie des plus conventionnelles. Seule leur base principale est véritablement à la pointe de la technique. Leurs navires sont bien entretenus et leurs richesses, confortables

Conflits : Légion

Alliances : Communauté du Léviathan

Tensions : Ligue Rouge

Réputation : Ces pirates attaquent toujours en force. Ils ne jouissent pas d'une réputation exceptionnelle auprès des autres pirates qui considèrent qu'ils ne prennent pas grand risque. Par contre, les marchands les craignent, pour la même raison

Fondée il y a plus de quarante ans, cette confrérie très discrète est gérée de main de maître par Vulrick le Borgne. Elle mène peu d'assauts contre des convois marchands mais, généralement, les plans d'attaque sont parfaitement bien étudiés et ne laissent aucune chance à la victime. Ils opèrent le plus souvent sur le territoire de la Ligue Rouge. Vulrick aurait réussi à entrer en contact avec la communauté du Léviathan, avec laquelle il entretiendrait d'excellentes relations. La confrérie s'est récemment fait un ennemi de taille en attaquant un convoi de Légion, le célèbre groupe mercenaire. On ne sait pas encore si l'agression a été volontaire ou non. Quoi qu'il en soit, les mercenaires recherchent activement les navires de Vulrick pour les détruire.

CONFRÉRIE NOIRE

Chef : Gellor l'Infirm

Type : Forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : Mers du nord

Navires : 1 frégate (la Boiteuse), 26 escorteurs de tout type, 10 chasseurs bricolés

Hommes/groupes : 2 groupes réunissant 900 individus dont 600 combattants

Repairs : Au moins 4

Localisation : Le repaire principal est situé dans les royaumes pirates (Temple), les autres dans les mers du nord

Mise à prix des hommes d'équipage : Alliance Polaire, Veilleurs : 2 000/tête et 200 000 pour un navire ou une base

Niveau technologique/richeesse : Les hommes de la Confrérie Noire sont des bricoleurs ne disposant que de très peu de ressources. Leur matériel est rafistolé et leurs bases sont dans le même état

Conflits : Veilleurs

Alliances : Quelques mécaniciens sur Équinoxe

Tensions : Alliance Polaire

Réputation : La Confrérie Noire est réputée pour ses opérations en eaux peu profondes, dans les mers du nord. Ce sont d'excellents combattants mais de lamentables gestionnaires. On dit qu'ils passent leur temps dans les bars des ports marchands à dépenser leur argent

Ce groupe de forbans n'a plus de chef depuis quelques mois. En effet, Gellor l'Infirm a été capturé par les Veilleurs alors qu'il s'enivrait dans un bar d'Équinoxe. Il est, pour l'instant, remplacé par son second, Yves les Beaux-yeux. Mais rarement un chef pirate aura inspiré autant de fidélité à ses hommes et on raconte que sa bande ferait tout pour le libérer. La Confrérie Noire n'opère que dans les mers du nord. Ils savent pertinemment que c'est un des endroits les plus pauvres du monde mais c'est là qu'ils se sentent le mieux. Leurs actions ont tendance à énerver les responsables de l'Alliance Polaire qui n'apprécient pas du tout qu'ils se moquent ainsi de leurs prestigieuses flottes. Car il faut dire que Gellor préfère attaquer des cibles militaires pour ridiculiser les « capitaines d'opérette » de l'Alliance, plutôt que de s'en prendre à des navires marchands. C'est d'ailleurs ce qui lui a valu d'être recherché par les Veilleurs. En effet, après avoir coulé un de leurs croiseurs et deux de leurs frégates avec ses quelques escorteurs, il a raconté à qui voulait l'entendre que les commandants des navires Veilleurs n'étaient que des jeunes freluquets tout juste bons à chasser les méduses et totalement incapables d'affronter un adversaire sérieux.

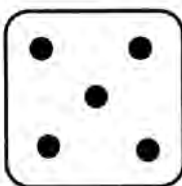
CONFRÉRIE DES PESTIFÉRÉS

Chef : Leifbur le Lépreux

Type : Spécial

Code : N.A.

Territoire de chasse : Royaumes pirates, no man's land du Pacifique Est



Navires : 1 croiseur Neptune (le Fléau)

Hommes/groupes : 1 groupe

Repairs : Probablement l'île des Pestiférés

Localisation : Îles Hawaï (Pariah)

Mise à prix des hommes d'équipage : N.A.

Niveau technologique/richeesse : Si un tel groupe existe bien, il ne peut venir que de l'île des pestiférés, une station pauvre, peu entretenue et ne disposant de presque aucune ressource connue. Certains affirment que les pirates de l'île auraient amassé une véritable fortune

Conflits : Aucun

Alliances : Aucune

Tensions : Aucune

Réputation : Ce navire et son équipage ont une terrible réputation. Ils ne laissent aucun survivant derrière eux et on raconte qu'ils font subir à leurs victimes des supplices inimaginables

Personne ne sait exactement si un tel groupe existe réellement. On raconte que les pirates exilés sur l'île des pestiférés auraient armé un navire de combat et parcourraient les mers en attaquant tout ce qui bouge sur leur passage, de préférence d'autres navires pirates. Malgré de nombreuses enquêtes, personne n'a jamais pu prouver l'existence d'un tel navire. Leifbur le Lépreux est le chef de l'île maudite, on le soupçonne donc d'être le capitaine de ce vaisseau, si ce dernier existe bien. La station dans laquelle sont exilés les pirates malades est mal entretenue et manque d'appareils modernes. La grande majorité de ses habitants accusent les groupes pirates de les laisser mourir dans des conditions ignobles. Cela pourrait certainement expliquer pourquoi les navires pirates semblent être la proie privilégiée de cette mystérieuse menace.

CONFRÉRIE DE LA SIRÈNE



Chef : Leseind Crimort

Navires : 6 frégates sirènes (la frégate Litanie est commandée par le fameux pirate Eric Main-gauche), 20 chasseurs

Hommes/groupes : 4 groupes réunissant 1000 individus dont 800 combattants

Repairs : Au moins quatre

Localisation : Ils sont tous situés dans les royaumes pirates (Onéa, Locat, Silfia). Le repaire principal est une toute petite station fluctuante située près du Pic Nintoku

Mise à prix des hommes d'équipage : Alliance Polaire : 6 000/tête et 800 000 par navire ou base

Niveau technologique/richeesse : Autrefois riche et prospère, la confrérie ne s'est pas remise de la perte de plusieurs de ses navires. Le coût engendré par la réparation des derniers bâtiments de sa flotte l'a presque ruinée. Seuls la station fluctuante et le navire amiral sont encore à peu près bien entretenus

Conflits : Ça ne saurait tarder !

Alliances : Aucune

Tensions : Avec tout le monde

Réputation : Cette confrérie, autrefois prestigieuse, subit revers sur revers. Sa réputation en a beaucoup souffert mais ces pirates restent craints par la plupart des marchands naviguant dans les eaux de l'Alliance Polaire

Cette confrérie manque désespérément de navires après avoir perdu la moitié de sa flotte au cours d'un combat contre les troupes de l'Alliance Polaire. Convaincu d'avoir été trahi par une autre confrérie, Leseind Crimort serait en train de devenir totalement paranoïaque et serait prêt à quitter le Conseil des Confréries. En fait, beaucoup espèrent qu'il prendra cette décision plutôt que de provoquer un conflit

d'envergure au sein des communautés pirates. En effet, beaucoup de confréries ont une dette envers lui pour l'aide qu'il a pu leur apporter dans le passé. Les hommes de Leseind sont de robustes guerriers et des individus très fiers de leurs exploits d'antan. Cette situation crée d'intenses tensions au sein du groupe, notamment parmi les pirates qui sont obligés de rester à terre. Beaucoup de « boíteux » auraient déjà résilié leurs contrats, avec la bénédiction du Conseil des Confréries, et certains pensent que les Sirènes risquent de ne plus exister dans quelques mois.

FRATERNITÉ DES ABÎMES

Chef : Mogol Sith

Type : Forbans/boucaniers

Code : Oui

Territoire de chasse : Océan Indien, océan Atlantique

Navires : 1 croiseur Cerbère (le Tourmenteur), 2 frégates Polyphème, 5 escorteurs Congre, 10 chasseurs Trident

Hommes/groupes : 2 groupes réunissant 800 individus dont 300 combattants

Repairs : Au moins 8 petites bases et 1 repaire principal

Localisation : Le repaire principal est situé quelque part dans une fosse extrêmement profonde du royaume pirate (Abîme). Les huit autres sont disséminés dans tous les océans du globe (Ombre, Ténèbre, Shade, Obscure, Lycan, Xenus, Myrion, Zenifia)

Mise à prix des hommes d'équipage : Par toutes les nations du monde : 4 000/tête, 400 000 pour un navire ou un repaire. Par les Veilleurs : 6 000/tête, 600 000 pour un repaire ou un navire

Niveau technologique/richeesse : Ce groupe dispose d'un matériel assez bien entretenu et moderne. Leurs bases sont peu spacieuses mais très bien protégées. On ne connaît pas les ressources dont ils disposent

Conflits : Marchands de Chair, Veilleurs

Alliances : Soleil Noir ?

Tensions : Confrérie des Araignées

Réputation : Ce sont des pirates redoutables et sans la moindre parcelle d'humanité. On raconte que Mogol est cannibale et qu'il dévore certains de ses prisonniers ou les offre en sacrifice à de mystérieuses créatures

Dirigé par Mogol Sith, un prêtre du Trident renégat, on murmure que ce mystérieux groupe est lié à la Fraternité du Soleil Noir. C'est une des rares confréries se livrant à la boucanerie qui accepte les règles du Code. Mogol Sith est l'ennemi juré de Voghn le Renégat. Non seulement ils se disputent une part du marché de la boucanerie, mais un différend beaucoup plus sérieux les opposerait. La principale station de cette confrérie serait un énorme bâtiment de guerre d'un autre âge, échoué au plus profond d'une fosse sous-marine. L'épave serait encore puissamment armée et capable de repousser n'importe quel agresseur. Certains affirment que Mogol serait le pontife d'une religion cruelle dont on ne sait pas grand-chose.

FRATERNITÉ DES ALIZÉS

Chef : Morgan

Type : Forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : Océan Atlantique, Manche, mer de Norvège, mer Baltique, mer du Nord

Navires : 1 frégate Pluton (Tsunami), 1 frégate Polyphème (Zéphyr commandée par Yvon le Sabreur), 12 escorteurs Ouragan, 24 chasseurs divers

Hommes/groupes : 2 groupes réunissant 800 individus dont 300 combattants



Repairs : Au moins huit

Localisation : Quatre bases dans les royaumes pirates (Hegoa, Chinook, Foehn, Harmattan), une en Hégémonie (Khamsin), une dans l'océan Atlantique (Ouragan), une autre sur le territoire de la Ligue Rouge (Notos), la dernière aux alentours d'Équinoxe (Typhon).

Mise à prix des hommes d'équipage : Avis global : 3 000/tête et 600 000 pour un navire ou repaire

Niveau technologique/richeesse : La petite Confrérie des Alizés dispose d'un matériel moderne et bien entretenu. Ses nombreuses victoires laissent supposer qu'elle a amassé un trésor assez consistant. Les bases de ce groupe sont bien entretenues

Conflits : Marchands de Chair

Alliances : Aucune

Tensions : Fraternité du Tigre

Réputation : Le capitaine Morgan et son bras droit, Yvon le Sabreur, ont une solide réputation au sein des communautés de marchands. Leurs attaques sont redoutables et aucun des deux hommes ne fait de quartier

La jeune Confrérie des Alizés est devenue, en quelques années, un des groupes les plus prospères des royaumes pirates. Le capitaine Morgan est un meneur d'hommes particulièrement efficace, et il sait s'entourer de gens compétents. Ses quelques navires chassent le plus souvent par groupe de trois et font des ravages dans les convois marchands. De temps en temps, ils s'attaquent à des communautés mais uniquement pour se ravitailler ou pour capturer quelques esclaves. Les marchands de chair sont les ennemis jurés des hommes de cette fraternité, et ils ne manquent pas une occasion d'en découdre. Récemment, un incident avec la Fraternité du Tigre au cours d'un abordage commun a bien failli dégénérer en conflit ouvert. Depuis, la tension est à son paroxysme. Pour désamorcer cette situation explosive, le capitaine Morgan aurait prévu une rencontre avec l'Impératrice Noire dans les semaines à venir.

FRATERNITÉ DES CÉTACÉS

Chef : Kristina Archfellow/Cap'tain Kriss/La Walkyrie Rouge

Type : Flibustiers

Code : Oui

Territoire de chasse : En 567, l'océan Atlantique, cependant ils ont l'intention d'intervenir très bientôt un peu partout.

Navires : 1 frégate Sirène modifiée (Le Souffleur), et de nombreux scooters modifiés.

Hommes/groupes : 1 seul groupe d'environ 100 personnes (nombre en constante augmentation), ainsi qu'une vingtaine de dauphins sauvages

Repaire : Aucun connu

Localisation : N.A.

Mise à prix des hommes d'équipage : Hégémonie (20 000 / tête, 1 000 000 pour le Souffleur, 100 000 par navire ou base)

Niveau technologique/richeesse : Bien que jeune, cette confrérie dispose d'un potentiel assez incroyable, malgré leur seule possession actuelle : le Souffleur, une frégate Sirène très largement modifiée. En effet, le navire serait capable d'atteindre de très grandes profondeurs. Certains pensent que le Cap'tain Kriss, cette mystérieuse flibustière, aurait découvert un dépôt ou une épave généticienne, et posséderait ainsi, une technologie ultramoderne et une richesse très importante

Conflit : Hégémonie

Alliance : Confrérie des Épaulards

Tension : Aucune

Réputation : Les Cétacés disposent d'une réputation grandissante, ceci étant dû, à leur capitaine, « Cap'tain Kriss », surnommée ainsi par son équipage ainsi que les autres confréries, et la « Walk-





rie Rouge », par ses victimes. Ce dernier surnom vient de l'une des trois anciennes déesses guerrières qui décidaient du sort des combats et désignaient ceux qui devaient mourir. Les Cétacés ont à leur actif d'audacieuses attaques contre l'Hégémonie et ses navires de transports. Ils épargnent toujours ceux qui demandent grâce. Ces pirates sont extrêmement efficaces et, étant donné leur faible nombre, ils ont l'habitude de ne rien laisser au hasard lors de leurs expéditions.

La très jeune fraternité des Cétacés est devenue, en une année, un groupe prospère. Pourtant, lors de sa création en 566, étant donné ses faibles moyens (une frégate Sirène en piteux état), on ne lui donnait pas un mois malgré le soutien de la confrérie des Épaulards. Un mois plus tard, la confrérie attaquait un transport hégémonien à l'aide d'une frégate modifiée et quasi neuve. Ce groupe, essentiellement composé d'anciens hommes de Nomkar le Beau, grandit à vue d'œil.

FRATERNITÉ SANGLANTE

Chef : Meslar Main-rouge

Type : Forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : Pacifique, grande préférence pour la République du Corail

Navires : 2 frégates Polyphème, 4 frégates Sirène, 8 escorteurs Congre, 20 chasseurs divers

Hommes/groupes : 5 groupes réunissant 1400 individus dont 700 combattants

Repaires : Au moins 4

Localisation : Deux repaires sont situés dans les royaumes pirates (Dague, Sabre), un troisième dans l'océan Indien (Yataguaia) et le dernier sur les terres de la République du Corail (Darique)

Mise à prix des hommes d'équipage : République du Corail : 4 000/tête et 500 000 pour un navire ou un repaire



Niveau technologique/ricesse : Ils utilisent un matériel peu moderne. Leurs appareils sont souvent bricolés et leurs bases mal entretenues

Conflits : Aucun

Alliances : Aucune

Tensions : Aucune

Réputation : La Fraternité Sanglante porte bien son nom. Ces pirates n'ont pas de pitié pour leurs ennemis. Ils sont redoutés par les convois marchands

Cette fraternité existe depuis des dizaines d'années et a toujours été dirigée par un capitaine ayant un goût prononcé pour la discipline. Meslar est un pirate impitoyable et ses hommes ont été forgés à son image. Ils ne connaissent pas la signification du mot « défaite » et pour eux la retraite ne s'envisage qu'en toute dernière extrémité. Leurs abordages sont particulièrement sanglants. Ils laissent rarement assez de survivants pour remplir une nacelle de sauvetage. Leur principale motivation est l'argent, et ils feront tout pour en obtenir, même de la boucanerie s'il le faut.

FRATERNITÉ DU TIGRE

Chef : Ashaana de Salomon

Type : Forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : Toutes les mers du monde avec une préférence pour l'Atlantique

Navires : 1 croiseur Aegis (la Tigresse), 3 frégates Sirène, 1 frégate Méduse, 1 frégate Orphée, 2 frégates Polyphème, 1 frégate Pluton, 1 frégate Saturne, 15 escorteurs (Ouragan, Congre et Galéo), 20 chasseurs

Hommes/groupes : 9 groupes réunissant 1400 individus dont 800 combattants

Repaires : Au moins 5



Localisation : Le principal est situé dans les Citadelles des Seigneurs de la Flibuste. Deux autres dans les royaumes pirates (Féolia, Ouckon) et les deux derniers dans l'océan Atlantique (Loder, Meliach)

Mise à prix des hommes d'équipage : République du Corail, Hégémonie, Alliance Polaire : 3 000/tête, 600 000 pour un navire ou un repaire. Veilleurs : 4 000/tête, 600 000 pour un navire ou un repaire

Niveau technologique/richesse : Cette fraternité est équipée d'appareils bien entretenus mais le niveau technologique des armes utilisées est moyen. Ses stations sont généralement typiques des bases pirates. La fraternité accumulerait de grandes richesses dans un but inconnu

Conflits : Hégémonie, Veilleurs

Alliances : Telkran Raljik ?

Tensions : Pilleurs du Corail, Médiateurs, Fraternité des Alizés

Réputation : La réputation de cette fraternité, et surtout celle d'Ashaana, l'Impératrice Noire, ne cesse de grandir. Ses membres sont de féroces combattants qui ne montrent aucune pitié. La Fraternité du Tigre fait trembler tous les capitaines de navires marchands

C'est une des premières confréries à s'être directement attaquée aux Veilleurs. Elle apparaît pour la première fois au cours du sac de Kathai. Depuis, sa puissance ne cesse de croître. Elle est aujourd'hui l'un des groupes les plus puissants et les plus influents. Respectant officiellement le Code, la Fraternité du Tigre est soupçonnée d'en enfreindre plusieurs articles. Certains affirment que l'Impératrice veut imposer sa loi aux pirates et les unir en une nouvelle puissance dont elle sera le chef. Bien qu'Ashaana soit une femme, il y a peu de membres d'équipage féminins à bord de ses navires. Cependant, on la soupçonne d'entretenir des réseaux d'espionnage et de prostitution entièrement composés de femmes. Les navires de la Fraternité sont réputés pour leurs actions audacieuses, notamment sur le territoire hégémonien. Certains évoquent même la possibilité que la Fraternité du Tigre soit liée au célèbre corsaire, Telkran Raljik.

GARDES D'ÉTERNITÉ ET CONSEIL DES CONFRÉRIES



Chef : Conseil des Confréries

Type : NA

Code : Oui

Territoire de chasse : Royaumes pirates

Navires : 1 croiseur Neptune (Protecteur), 1 croiseur Océanus (Gardian), 1 frégate Pluton (l'Invincible), 2 frégates Praëtor, 2 frégates Pulsar, 1 frégate Saphyr, 1 frégate Saturne, 2 escorteurs Leminsky, 2 escorteurs Lightning, 80 chasseurs de tous types

Hommes/groupes : 1 groupe de 900 individus dont 700 combattants

Repairs : 3 repaires principaux, plusieurs stations secondaires

Localisation : L'emplacement du repaire principal des Gardes d'Éternité est inconnue, deux bases seraient situées dans les royaumes pirates (Bastion, Herald), les bases secondaires (Polynie, Urania, Calliope, Piéta, Esthia, Pelvion, Syllepse, Pyridia) sont dispersées à la périphérie des royaumes. Calysto, le centre nerveux des confréries, est certainement situé au cœur des royaumes. Les citadelles des Seigneurs de la Flibuste abritent une base secondaire du Conseil

Mise à prix des hommes d'équipage : N.A.

Niveau technologique/richesse : Ils bénéficient de la meilleure technologie et des dons des autres confréries

Conflits : Aucun

Alliances : Aucune

Tensions : Aucune

Réputation : Les Gardes d'Éternité sont réputés pour être les meilleurs combattants parmi les communautés pirates

Le Conseil des Confréries est composé des capitaines des différentes fraternités et des représentants de ces capitaines. Sa fonction se limite à veiller à ce que le Code soit respecté et à prendre les décisions importantes concernant les différentes organisations de pirates. C'est le Conseil qui décide qui pourra transmettre ses gènes aux futures générations et qui peut recevoir les gènes de héros prestigieux. Il arbitre fréquemment des duels d'arène. Les Gardes d'Éternité sont choisis par le Conseil et triés sur le volet. Ce sont les meilleurs combattants et des hommes fidèles. Leur tâche est d'assurer la protection de la banque des gènes et de protéger les royaumes pirates contre d'éventuelles incursions ennemies. Certains affirment que leur station principale est une station de combat mobile. Leurs familles y vivraient dans d'excellentes conditions.

LIONS ROUGES DES CAROLINES



Chef : Aragon Pimoud

Type : Maraudeurs

Code : Non

Territoire de chasse : Tous les océans du globe

Navires (supposés) : 1 cuirassé généticien (le Golem, classe inconnue), 6 croiseurs généticiens (classes inconnues), 30 chasseurs généticiens (classe inconnue)

Hommes/groupes : 1 seul groupe constitué de 4 000 individus dont 3 000 hommes d'équipage

Repairs : Aucun

Localisation : N.A.

Mise à prix des hommes d'équipage : Prime offerte par toutes les nations du monde (1000/tête et 1 000 000 pour un navire)

Niveau technologique/richesse : Bien qu'ils utilisent du matériel généticien, on les dit incapables d'entretenir leur flotte, ce qui pourrait les mener droit à leur perte. Malgré les ravages dont ils sont les artisans, on les dit pauvres

Conflits : Avec l'ensemble de la planète

Alliances : Aucune

Tensions : N.A.

Réputation : Leur réputation est terrible. Ils commettent des actes de destruction atroces et se livrent aux pires sévices sur leurs victimes. Ils préfèrent détruire leurs cibles plutôt que de les capturer

Ces maraudeurs parcourent les mers et attaquent tout ce qu'ils trouvent sur leur chemin. Ce sont de redoutables combattants qui n'ont aucune pitié. Ils disposeraient de la puissance de feu de plusieurs navires généticiens inconnus, qui leur permet de vaincre presque n'importe quel adversaire. Absolument toutes les nations du monde et toutes les entreprises navales rêvent de capturer cette mystérieuse flotte pour mettre la main sur ces navires, et accessoirement, arrêter les destructions commises par les Lions Rouges.

MARCHANDS DE CHAIR



Chef : Voghn le Renégat

Type : Boucaniers

Code : Non

Territoire de chasse : Toutes les mers du monde

Navires : 1 cuirassé Vulcain (le Mandrill), 2 croiseurs Kraken, 4 frégates Pluton, 6 escorteurs Congre, 40 chasseurs divers

Hommes/groupes : 6 groupes rassemblant 2 600 individus dont 1 700 combattants (ceci n'est qu'une estimation, l'organisation de Voghn étant immense)

Repaires : Au moins 20

Localisation : Dans toutes les mers du globe (Cocyt, Achéria, Léthion, Yama, Géhénia, Horria, Algia, Pandémia, Mescal, Métopée, Mutuléa, Naos, Cariat, Jéjun, Pharéa, Sémira, Sierra, Datché, Créophia). Il en existe un seul dans les Royaumes Pirates, Le comptoir, mais personne ne sait où il peut se trouver

Mise à prix des hommes d'équipage : Bizarrement, aucune

Niveau technologique/richesse : Les Marchands de Chair font partie des groupes les plus puissants et les plus riches de la piraterie. Ils disposent d'une technologie hégémonique de pointe et d'une puissance économique semblable à celle d'un petit État

Conflits : Toutes les confréries pirates et plus particulièrement la Fraternité des Abîmes

Alliances : Multiples sociétés-écrans, Hégémonie

Tensions : Ligue Rouge et la plupart des petites communautés

Réputation : S'il y a un groupe inspirant la terreur dans le monde des océans, c'est bien celui-là. Les Marchands de Chair sont les pirates les plus impitoyables et les plus immondes que l'on puisse rencontrer. Ils ne respectent rien et ne se préoccupent que d'une chose : le commerce humain. Beaucoup préfèrent se suicider plutôt que de tomber entre leurs mains

Les Marchands de Chair sont spécialisés dans le commerce de la marchandise humaine, morte ou vivante. C'est un groupe dont les ramifications s'étendent partout et jusqu'au cœur de la nation hégémonique. On raconte aussi qu'ils s'entendraient particulièrement bien avec les sociétés médicales et génétiques de la République du Corail. Les Marchands sont certainement derrière un grand nombre de laboratoires clandestins et de sociétés pharmaceutiques et médicales. Ils sont en guerre perpétuelle avec les autres confréries pirates et aucun des deux camps ne se fait de cadeau. Les agents de Voghn seraient infiltrés partout, et même au sein de plusieurs groupes pirates. Si cela est vrai, les Marchands disposent d'une puissance considérable qui pourrait bien affecter l'avenir de l'humanité.

MÉDIATEURS

Chef : Crovis l'Impartial

Type : Flibustiers

Code : Oui

Territoire de chasse : Royaumes pirates et leurs alentours proches.

Navires : 1 croiseur Cyclope (le Cheyenne), 2 frégates Python (l'Adamante et la Pacifique), 4 escorteurs Congre, 10 chasseurs Trident

Hommes/groupes : 1 groupe réunissant 800 individus dont 500 combattants

Repaires : 1 repaire

Localisation : Au cœur du royaume pirate (Syaned)

Mise à prix des hommes d'équipage : N.A.

Niveau technologique/richesse : Les Médiateurs disposent d'un équipement très moderne car ils peuvent bénéficier de l'aide de toutes les confréries pour armer et réparer leurs navires. Ils disposent aussi d'une usine d'entretien ultramoderne, qui se situe quelque part près de leur base. Leur station est bien entretenue et spacieuse

Conflits : Tous les pirates ne respectant pas le Code

Alliances : Toutes les confréries

Tensions : Fraternité du Tigre

Réputation : Totalement inconnu du grand public et très peu des autorités, le groupe des Médiateurs est, par contre, très célèbre chez les pirates

Les Médiateurs sont chargés d'arbitrer les conflits entre les différentes confréries et de protéger le chantier naval secret appartenant au Conseil. Ils s'attaquent aussi, de temps en temps, à tous les navires pénétrant dans les royaumes pirates et, quelquefois, à ceux qui croi-

sent aux alentours. Ils sont respectés par toutes les confréries pirates et se heurtent souvent aux groupes ne respectant pas le Code. Bien que leur flotte ne soit composée que de quelques navires, ces derniers sont particulièrement bien entretenus et leur armement est à la pointe de la technologie. Les membres de cette confrérie sont triés sur le volet et forment une sorte d'élite parmi les pirates. Récemment, Crovis s'en est pris à la Fraternité du Tigre, accusant l'Impératrice Noire de mettre en danger la survie des autres confréries. Leur station serait enfouie au plus profond de la Chaîne Centre-Pacifique.

NATION-MUTANTE

Chef : Liebur l'Innommable

Type : Boucaniers

Code : Non

Territoire de chasse : Toutes les mers du monde

Navires : 1 croiseur Minotaure (le Tarsit), 2 frégates Polyphème, 4 escorteurs Ouragan, 4 escorteurs Galéo

Hommes/groupes : 1 groupe réunissant 1700 individus dont 1200 combattants (estimation, les agents de Liebur sont nombreux et discrets)

Repaires : Au moins quatre

Localisation : Totalement inconnue. On murmure que Liebur aurait installé deux complexes à la surface

Mise à prix des hommes d'équipage : Avis global : 10 000/tête et 800 000 pour un navire ou une base ; 2 000 000 pour le centre principal

Niveau technologique/richesse : Bien que ce groupe ait accumulé de grandes richesses, les navires de Liebur sont plutôt mal entretenus et totalement démodés. Le pirate préfère nettement investir dans du matériel de recherche génétique et dans des réseaux de commerce et d'espionnage. Les stations de Nation-Mutante sont bien équipées

Conflits : Avec le reste de l'humanité

Alliances : Buveurs d'atomes, plusieurs sociétés-écrans et communautés écrans

Tensions : N.A.

Réputation : Nation-Mutante a une réputation aussi terrible que celle des Marchands de Chair. Mais, là où les hommes de Voghn le Renégat se contentent de faire le commerce des humains, ceux de Liebur sont d'ignobles criminels qui assouissent avant tout leurs désirs pervers

Analogue aux Marchands de Chair, Nation-mutante ne bénéficie pas des appuis politiques et économiques de l'organisation de Voghn. Cependant, elle pallie cette faiblesse par une utilisation massive d'espions et d'assassins ainsi que par de nombreuses organisations parallèles touchant à tous les domaines et entièrement financées par Liebur. On dit même que certains laboratoires génétiques, des sociétés spécialisées dans la construction de matériel de surface et une compagnie de recherche spatiale appartiendraient au pirate mutant. Plus inquiétant encore, certains laboratoires privés ou nationaux achèteraient à prix d'or les résultats des recherches infâmes conduites par les fous au service de Liebur. L'ignoble pirate serait aussi acquiné avec des habitants de la surface, mais la preuve de l'existence de ces derniers n'étant toujours pas faite, rien ne vient étayer cette hypothèse.

PILLEURS DU CORAIL

Chef : Opard le Hurlleur

Type : Flibustiers

Code : Oui

Territoire de chasse : République du Corail et secteurs alentour

Navires : 1 croiseur Aégis (l'Indomptable, commandé par Opard), 2 frégates Pulsar (la Redoutable et l'Invincible), 3 frégates Sirène





(la Gorgone, la Maîtresse Noire et la Reine de l'Océan), 1 frégate Saphyr (acquisition récente, nom inconnu), 20 escorteurs (principalement des Congre et des Orca), 50 chasseurs (tous types)

Hommes/groupes : 3 groupes réunissant 1 800 individus dont 900 combattants

Repaires : Au moins quatre

Localisation : Le principal est situé dans les Citadelles des Seigneurs de la Flibuste. Deux autres dans les royaumes pirates (Ocatéa/Sélinole) et le dernier dans la République du Corail (Ombra)

Mise à prix des hommes d'équipage : République du Corail : 4 000/tête, 800 000 pour un navire ou un repaire

Niveau technologique/richesse : Les Pilleurs du Corail disposent d'un excellent matériel. Leurs navires et leurs stations sont très bien entretenus. C'est une confrérie riche et prospère

Conflits : République du Corail

Alliances : Confrérie de la Licorne

Tensions : Fraternité du Tigre

Réputation : Excellente, grâce, notamment, aux exploits passés d'Ulric Brisebras et d'Orog Khan. C'est, aujourd'hui encore, un des groupes les plus respectés. Opard le Hurlleur est très attaché au Code, et on le dit flibustier au grand cœur. Les marchands le craignent mais certaines femmes ne seraient pas contre le fait d'être à bord d'un des navires qu'il arraisonne. De nombreux jeunes rêvent de rejoindre sa confrérie

Les Pilleurs du Corail ont un lourd passé à assumer. S'imposer et être digne de l'héritage génétique d'Ulric Brisebras et d'Orog Khan n'a pas été aisé. Il semble cependant que la confrérie s'en soit bien tirée puisque Opard sera certainement appelé dans un proche avenir à entrer dans la banque des gènes. La position de son groupe a récemment été mise en cause par la Fraternité du Tigre. La tension entre eux ne cesse de croître. L'Impératrice Noire aurait même défié Opard plusieurs fois. Des espions des deux bords seraient à l'œuvre

dans presque toutes les confréries pirates, pour tenter de déterminer qui se ralliera à qui en cas d'affrontement déclaré. C'est à une véritable lutte pour le pouvoir et pour le contrôle des fraternités à laquelle nous assistons aujourd'hui. Personne, à l'heure actuelle, ne peut dire avec certitude quelle en sera l'issue.

LES PIRATES DES ABYSSES



Chef : Telkran Raljik

Type : Corsaire

Code : Oui

Territoire de chasse : Les mers du monde entier, grande préférence pour l'Hégémonie

Navires : 1 navire de type inconnu (l'Argonaute), 2 croiseurs Kraken, 12 frégates Polyphème, 20 escorteurs Galéo, une centaine de chasseurs (estimation uniquement)

Hommes/groupes : 1 groupe réunissant au moins 1000 individus. Il est impossible d'estimer réellement la population de ce groupe

Repaires : Au moins une trentaine

Localisation : Les repaires sont disséminés dans toutes les mers du globe. Les rumeurs évoquent deux stations, Narval et Sanctuaire, qui seraient situées à très grande profondeur dans une région peu fréquentée. On parle aussi d'une station sur la Côte ouest d'Afrique (Matadi), d'une station dans la Plaine abyssale d'Argentine au plus profond de la faille de Cortez à -14 000 m (Cortia), d'une station dans la Plaine abyssale de Bellingshausen au sud du Cap Horn à -5 445 m (Bellingshausen). Argos, Tiphys, Castor, Orphée, Médée, Pélias, Cyzique, Léda sont d'autres noms de stations dont la localisation est inconnue

Mise à prix des hommes d'équipage : Avis global : 20 000/tête, 1000 000 pour un repaire ou un navire. 10 000 000 pour l'Argonaute

Niveau technologique/richesse : Ces corsaires disposent d'un navire de technologie inconnue. Leurs installations sont, paraît-il, modernes et bien entretenues. Le reste de la flotte est plus classique. Il est impossible d'estimer les richesses de Telkran Raljik

Conflits : Hégémonie, Veilleurs

Alliances : Fraternité du Tigre ? Voleurs de Gènes ? Un grand nombre d'entreprises, de communautés, de gens haut placés, de recailleurs, de contrebandiers et de trafiquants

Tensions : Toutes les autres nations du monde sous-marin

Réputation : ce groupe de pirates est certainement le plus célèbre de l'Histoire. Il est redouté par tous, non pas en raison d'actes de barbarie, mais plutôt à cause des exploits de l'Argonaute et de son équipage

Beaucoup aimeraient savoir quels sont les secrets de ce groupe de corsaires connus dans tous les océans du globe, mais, surtout, pour qui travaille Telkran Raljik ? Car le titre de corsaire, les Pirates des Abysses le revendiquent. Les quelques individus qui ont approché Telkran ou l'un de ses hommes sont persuadés qu'il est exact que cette confrérie travaille officiellement pour un État, mais lequel ? Telkran attaquant indistinctement toutes les nations du monde, on est en droit de se poser des questions. De nombreux services spéciaux du monde entier pensent que les attaques de l'Argonaute sont toujours dirigées contre des objectifs précis, et que le butin n'est pas la motivation principale de ce groupe. Les moyens dont dispose Telkran sont véritablement énormes, ce qui laisse supposer qu'il bénéficie de ressources importantes. Il est possible que les Pirates des Abysses aient découvert un important dépôt généticien. Les hommes de Telkran portent le fameux mousquet Déchireur. Bien qu'il n'apparaisse presque jamais au Conseil des Confréries, on sait que Telkran soutient ouvertement le Code et qu'il s'est toujours porté au secours des pirates ayant besoin de son aide. Il a également refusé de confier ses gènes aux Gardes d'Éternité. Quant à ses relations avec l'Impératrice Noire, personne ne sait exactement ce dont il retourne.

PIRATES DES CANARIES



Chef : Dagda l'Égorgeuse

Type : Pirates

Code : Non

Territoire de chasse : Région des Canaries.

Navires : 1 frégate Orphée, 2 escorteurs Galéo, 3 chasseurs bricolés

Hommes/groupes : 1 groupe réunissant 400 individus dont 200 combattants

Repaire : Un seul

Localisation : Quelque part dans la région des Canaries

Mise à prix des hommes d'équipage : Veilleurs, Union Méditerranéenne, Hégémonie : 3 000/tête et 400 000 pour un navire ou le repaire

Niveau technologique/richesse : Ces pirates utilisent une technologie des plus conventionnelles. Leur repaire est particulièrement confortable. Dagda aurait accumulé de grandes richesses

Conflit : Aucun

Alliance : Aucune

Tension : Aucune

Réputation : Dagda et ses hommes sont particulièrement sanguinaires. Ils ne vivent que pour le butin. Ce sont des pirates redoutés par les navires marchands

Autre groupe typique de pirates ne respectant pas le Code, ceux des Canaries sont particulièrement célèbres puisque c'est une femme qui est à leur tête. Cette dernière a su s'imposer et mène ses hommes à la baguette.

PIRATES DU CAP



Chef : Locoss l'Éventreur

Type : Pirates

Code : Non

Territoire de chasse : Sud et sud-ouest de l'Afrique

Navires : 1 frégate Polyphème, 2 escorteurs Congre

Hommes/groupes : 1 groupe réunissant 300 individus dont 200 combattants

Repairs : Un seul (Rockia)

Localisation : Au sud de l'Afrique

Mise à prix des hommes d'équipage : Hégémonie, Ligue Rouge et diverses petites communautés : 1 000/tête et 300 000 pour un navire ou un repaire

Niveau technologique/richesse : Ces pirates utilisent une technologie des plus conventionnelles. Leur repaire est bien entretenu

Conflits : Aucun

Alliances : Aucune

Tensions : Autres pirates

Réputation : Ce sont des pirates sanguinaires et d'excellents combattants

Les Pirates du Cap sont assez représentatifs des nombreux petits groupes qui opèrent un peu partout sans accepter le Code. Ils ne sont motivés que par le pillage et les tueries. Leurs proies principales sont les navires marchands.

POURFENDEURS DE TUBAI



Chef : Kali

Type : Difficile à déterminer. Ils se livrent à tout ce qui peut leur rapporter de l'argent. Ils entrent donc dans la catégorie assez large des pirates, tout simplement

Code : Variable

Territoire de chasse : Principalement le Golfe du Bengale, la mer de Java et la mer d'Arabie

Navires : 4 frégates Méduse et Orphée (le vaisseau amiral de Kali Shiva, l'Intouchable, Kalima et Chryss), 6 escorteurs Ouragan, 20 chasseurs de tous types

Hommes/groupes : 1 seul groupe composé de 1200 individus dont 800 combattants

Repairs : 1 station fluctuante, 1 repaire habité, 6 autres en cas de besoin

Localisation : Llend pour la station fluctuante, mer des Philippines pour le repaire habité (Murakan), les autres sont dispersés dans tous les océans (Ophia, Ukat, Elmion, Neodor, Azaad, Kayat)

Mise à prix des hommes d'équipage : Cinq avis nationaux lancés par le Royaume de l'Indus, les États du Rift, la République du Corail, l'Union Méditerranéenne et la Nouvelle Lémurie. La mise à prix est uniformément de 800/tête et 100 000 pour un navire ou un repaire

Niveau technologique/richesse : Les appareils des Pourfendeurs sont mal entretenus et généralement démodés. Leurs stations ne valent guère mieux. Ce sont des pirates aux revenus moyens

Conflits : Régulièrement, les confréries bannissent les Pourfendeurs mais, tout aussi régulièrement, Kali se débrouille pour arranger les choses. On ne sait pas trop comment, mais il paraît que ce mutant fait des ravages dans les arènes

Alliances : Aucune qui soit connue

Tensions : Avec tous les pirates

Réputation : Les Pourfendeurs sont craints par les marchands. Ce sont de redoutables soldats fanatisés qui sont prêts à tout pour parvenir à leur but. En ce qui concerne leurs exactions, on dit que Kali est particulièrement cruel et adore massacrer deux ou trois captifs pour se maintenir en forme

Les Pourfendeurs affirment respecter le Code mais ce n'est pas l'avis de tout le monde. En fait, ils ne le respectent que quand cela les arrange. Kali est réputé pour savoir comment amadouer les différents chefs pirates afin qu'ils oublient certains de ses agissements. Sa station de loisirs de Llend n'est peut-être pas étrangère à cela. Un des cas les plus révélateurs est lorsque Kali a abattu un des contacts hégémoniens d'une des confréries pirates. Après avoir juré ses grands dieux qu'il ignorait qui était sa victime (ce qui était bien évidemment faux), il fut absous par le Conseil. On murmure aussi que, sous son apparente fragilité, ce groupe aurait des contacts un peu partout et serait notamment à la tête de nombreux réseaux de contrebande et de boucanerie.

PRÉDATEURS



Chef : Shaïtan

Type : Maraudeurs/forbans

Code : Oui

Territoire de chasse : Toutes les mers du globe

Navires : Peut-être plusieurs dizaines de navires. Le navire amiral est un croiseur de classe Cyclope (le Maelström) et il est commandé par Shaïtan en personne

Hommes/groupes : 6 000 individus dont 4 000 combattants.

Repairs : Une trentaine de repaires

Localisation : 17 dans les royaumes pirates (Brigantia, Humia, Palan, Misainion, Beaupré, Clinfoc, Drissia, Carguon, Artimia,

Fougue, Thalli, Ytter, Lanthane, Béryl, Actinia, Argonia, Holmia), 13 dans tous les océans (Mendélion, Néodya, Mysticète, Eschri, Physé, Hyphe, Licol, Nantua, Morovic, Médulia, Dhyna, Chroméa, Sanglon)

Mise à prix des hommes d'équipage : Prime globale (toutes les nations et toutes les organisations) de 1200/tête et de 600 000 pour un navire ou un repaire

Niveau technologique/richesse : Les bâtiments utilisés par les Prédateurs sont anciens mais parfaitement entretenus. Sans avoir accès à de la très haute technologie, ils disposent d'équipements assez efficaces. Leurs repaires, par contre, sont vieux et démodés. Tous leurs gains servent à entretenir leurs navires : les prédateurs ne roulent donc pas sur l'or

Conflits : Aucun déclaré

Alliances : Plusieurs groupes mercenaires, de nombreux ingénieurs et mécaniciens ainsi que quelques réseaux de contrebande et de recel.

Tensions : confréries pirates

Réputation : Ils ont la réputation d'être de redoutables adversaires mais ils sont animés d'un immense respect pour les combattants valeureux. Ils se sont rarement livrés à des actes d'atrocité gratuite. Cependant, ils pillent et tuent quand cela est nécessaire et qu'ils en ont envie

C'est certainement le groupe indépendant le plus puissant qui existe, ainsi qu'un des rares à respecter en grande partie le Code, même si les autres confréries ne l'ont pas admis en leur sein. Seul compte le combat, tout le reste est accessoire. Par exemple, leurs repaires sont totalement laissés à l'abandon. Ce sont généralement des endroits étroits, où on ne trouve que le strict nécessaire. Ceci explique pourquoi de nombreux hommes d'équipage préfèrent amener leurs familles à bord plutôt que de les abandonner dans une station déglinguée. Si quelqu'un découvre un de leurs repaires, il sera certainement vide. Les Prédateurs ne font pas de prisonniers. Soit ils les relâchent, soit ils les tuent, soit ils les enrôlent de force à bord de l'un de leurs croiseurs. Shaïtan est le nom porté par le chef de meute. Il ne peut y en avoir qu'un et son pouvoir peut, à tout moment, être remis en question par n'importe lequel de ses hommes, même au milieu d'un combat. Les rumeurs les plus folles courent à propos du Shaïtan. Certains racontent que ce serait le même individu que celui qui a créé les Prédateurs, il y a plus de cent ans, et que ce serait un généticien. En fait, on ne sait rien de ce mystérieux personnage.

SABRES D'ALLAH



Chef : Émir Allahmed

Type : Boucaniers

Code : Non

Territoire de chasse : Tous, à l'exception des terres hégémoniques et de la République du Corail. Les principales attaques sont dirigées contre des communautés et non contre des navires

Navires : 2 cuirassés Vulcain (le Fachoda et le Kemnésir), 4 croiseurs Gorgone (l'Azalred, le Fasaï, l'Exelor et le Kitan), 6 frégates Python et Sirène, 8 escorteurs Congre, 40 chasseurs

Hommes/groupes : 1 seul groupe réunissant une population de 8 000 individus dont 5 000 combattants

Repairs : Les Sabres disposeraient de 6 repaires (dont une station fluctuante), tous en parfait état et très bien protégés

Localisation : 6 repaires dans le Seuil de Salomon (Barrah, Cimia, Serrion, Lagni, Othan, Calumpur)

Mise à prix des hommes d'équipage : Deux avis nationaux lancés l'un par la Ligue Rouge (1 000/tête et 500 000 sols pour un navire ou une base), l'autre par l'Union Méditerranéenne (600/tête et 300 000 pour un navire ou une base)

Niveau technologique/richesse : Les Sabres bénéficient d'un bon matériel bien entretenu. Leurs richesses sont immenses

Conflits : Avec toutes les confréries, la Ligue Rouge et l'Union Méditerranéenne

Alliances : Avec les autres groupes de boucaniers et certainement avec l'Hégémonie ainsi que la République du Corail. Allahmed semble disposer d'un service de relations extérieures et de renseignement extrêmement efficace

Tensions : Veilleurs et Alliance Polaire

Réputation : Les soldats de ce groupe sont réputés pour leur fanatisme mais pas pour leur cruauté. Certains considèrent même, surtout en Hégémonie, qu'ils ne sont pas des pirates mais les représentants d'un commerce légal

Les Sabres d'Allah sont les soldats de l'Émirat de Salomon. Ils se consacrent exclusivement à la boucanerie, activité qui les a rendus très riches. Bénéficiant de l'appui de nombreux puissants personnalités hégémoniques et de la République du Corail, ils disposent d'un matériel étonnant. Leurs stations sont défendues par la moitié de la flotte, des champs de mines et des écrans défensifs. Ce sont principalement des repaires souterrains assez spacieux. L'Émir Allahmed serait, dit-on, très proche du gouvernement hégémonique avec lequel il entretient des relations toutes particulières. Son réseau d'espions et d'assassins fanatiques fait de lui un personnage dangereux et puissant. Les autres confréries pirates ne pénètrent jamais dans son territoire par crainte d'une contre-attaque massive qui rassemblerait les flottes des autres boucaniers ainsi que des éléments hégémoniques.

LES VOLEURS DE GÈNES



Chef : Lestani le marchand

Type : Contrebandiers

Code : Oui

Territoire de chasse : Territoires des grandes nations

Navires : 2 frégates Sirène, 2 escorteurs Congre

Hommes/groupes : 1 groupe comprenant 300 individus dont 180 combattants

Repairs : 1 repaire, plusieurs caches, plusieurs communautés soutenant le groupe

Localisation : Le repaire principal est situé dans les royaumes pirates (Nautilia). Les caches et communautés de soutien sont disséminées dans les territoires des grandes nations

Mise à prix des hommes d'équipage : Grandes nations et Veilleurs : 8 000/tête. Hégémonie : 10 000/tête

Niveau technologique/richesse : Cette confrérie a accès à une technologie récente et à du matériel de premier ordre. La contrebande et le commerce des gènes étant des activités juteuses, ses richesses sont assez importantes

Conflits : Aucun

Alliances : Plusieurs entreprises, receleurs, trafiquants et communautés. Telkran Raljik serait en contact étroit avec cette confrérie

Tensions : Aucune

Réputation : Les membres de cette confrérie sont réputés pour être des voleurs particulièrement audacieux et très compétents. Ils cumulent un nombre incroyable d'avis de recherche émis par les nations du monde entier et par des compagnies privées

Contrairement aux autres pirates, ils n'abordent presque jamais des navires marchands, préférant frapper au cœur des grandes stations sous-marines. Quand ils sont contraints de s'attaquer à un vaisseau, ils préfèrent s'y infiltrer et s'en rendre maîtres de l'intérieur. Leurs navires ne servent qu'à passer des marchandises. Ces pirates sont spécialisés dans le vol des gènes et dans la contrebande de n'importe quel produit. Ils sont soutenus par un important réseau d'informateurs et par des organisations de contrebande. Leurs services sont souvent loués par des entreprises privées et même, quelquefois, par des États ayant mis leurs têtes à prix ! Lestani serait un proche du célèbre corsaire Telkran Raljik. Leur plus grand exploit a été, il y a quelques mois, de s'infiltrer dans une des banques

génétiques de Keryss, la capitale hégémonienne. On ne sait pas ce qu'ils y ont trouvé mais, depuis, les services des Patriarches recherchent activement ce groupe.

PERSONNAGES IMPORTANTS

ALLAHMED

Groupe : Sabres d'Allah (Émirat de Salomon)

Âge : 69 ans

Taille : 1,56 m

Poids : 98 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attributs particuliers : Présence 18, Volonté 08, Intelligence 17

Héritage génétique : Aucun particulier

Réputation : Totalelement mégalomane et vicieux

Mise à prix : Étrangement, sa tête n'est pas mise à prix

Allahmed, de son vrai nom Igor K-Delta 65483, est un ancien archéologue hégémonien. Après avoir passé plusieurs années sur un site de recherche sous-marin du Moyen-Orient, il a disparu. Quelques années plus tard, il réapparaissait à la tête d'une communauté pirate. Cet individu est totalement fou. On le dit hanté par des visions du passé qui lui auraient fait perdre la raison. Sa folie n'a d'égal que sa mégalomanie et son insatiable soif de rabaisser tous ceux qui l'entourent. D'après certaines rumeurs, il entretiendrait d'excellentes relations avec plusieurs hauts dignitaires hégémoniens qui seraient à l'origine de la création de son petit paradis. C'est aussi un individu totalement paranoïaque, et il s'entoure en permanence de sa garde d'élite. Malgré cela, c'est un personnage extrêmement cultivé et intelligent. Il dispose sans aucun doute d'informations précieuses sur différents personnages importants du monde sous-marin et sur l'histoire de la planète avant l'holocauste. Une de ses dernières lubies serait de se faire construire une station orbitale ou d'en acheter une.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Allahmed est loin d'être fou. Il est entièrement à la solde des Patriarches et se doute de leur véritable nature. Ses principaux clients ne sont autres que les banques des corps hégémoniennes et les services de repeuplement. C'est un personnage important, gardé en permanence par des agents du Prisme. Son réseau d'espions est beaucoup moins important que ce que l'on croit. La plupart de ses assassins sont en fait des espions à la solde des Patriarches, des individus étranges que l'on ne connaît que sous le nom de « Silencieux ». Allahmed sait qu'il n'est qu'un pantin entre les mains de puissances contre lesquelles il ne peut rien. Ses fouilles au Moyen-Orient lui ont permis de découvrir certains éléments du passé qui peuvent avoir de sérieuses répercussions sur l'avenir. Le fait que tous ceux qui ont eu accès à ces informations aient été éliminés renforce sa conviction. Il se sent donc pris dans un piège dont il ne peut sortir.

L'AMBASSADEUR DE L'OMBRE

Groupe : Inconnu

Ce personnage tout à fait particulier est un individu que l'on ne peut rencontrer que sur Équinoxe. C'est un personnage très haut placé qui apparaît de temps en temps pour mettre en garde certains groupes de pirates, leur indiquer la cachette d'un trésor quelconque ou leur confier une mission ou une autre. On ne sait ni qui il est, ni quel est son but. Ce qui est certain c'est qu'il sait beaucoup de choses sur tout le monde. Il a accès aux secrets des nations et manipule ceux qui l'entourent pour arriver à ses fins. Toujours vêtu d'un long manteau noir qui le dissimule entièrement, c'est un personnage insaisissable.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : L'Ambassadeur de l'Ombre est le mystérieux personnage qui a enlevé Ashaana et sauvé Meslar. Ses motivations sont une énigme, son identité aussi. La seule certitude est qu'il s'intéresse de près aux pirates et qu'en règle générale il fait tout pour les aider.

ARAGON PIMOUD

Groupe : Lions Rouges des Carolines

Âge : 48 ans

Taille : 1,89 m

Poids : 98 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attribut particulier : Aucun

Réputation : Grossier, mégalomane, violent et sanguinaire

Héritage génétique : Inconnu

Mise à prix : 300 000 mort ou vif

Personne ne sait exactement qui est cet étrange individu qui se fait appeler Empereur Guillaume. Il est apparu soudainement, il y a quelques années, et s'est retrouvé à la tête d'une flotte de croiseurs généticiens. Les rumeurs les plus folles courent à son sujet. Certains ont même affirmé qu'il était invincible et virtuellement immortel. D'autres prétendent qu'il serait un amiral généticien arrivé à notre époque on ne sait comment. Des centaines d'histoires, toutes aussi farfelues, renforcent la réputation de cet individu. Pour expliquer son comportement certains pensent qu'il est totalement fou, d'autres qu'il tente d'atteindre un objectif bien précis. En effet, comment expliquer que ce mégalomane, à la tête de croiseurs aussi puissants, agisse à la manière d'un requin à plaques, c'est-à-dire sans aucune stratégie et sans but visible. Aragon est un chef brutal et particulièrement despotique. Il attend de ses hommes une obéissance aveugle et sans faille. Tout récalcitrant est immédiatement éliminé.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Aragon Pimoud n'existe pas. Ses hommes d'équipage sont persuadés du contraire ainsi que le reste de l'humanité. Mais, en vérité, cet Empereur Guillaume n'est qu'une pure invention du cerveau électronique contrôlant la flotte généticienne. Ce centre de contrôle, situé à bord du croiseur amiral, poursuit le but pour lequel il a été programmé : détruire. Il se sert des hommes d'équipage, des individus tout à fait normaux, pour l'entretien des navires et les abordages. Le cerveau électronique est parfaitement conscient que cet équipage est totalement incapable d'entretenir des armements généticiens et que des machines tombent en panne de plus en plus souvent. Mais il n'est qu'une machine et cherche désespérément à entrer en contact avec ses anciens maîtres.

ASHAANA DE SALOMON, L'IMPÉRATRICE NOIRE

Groupe : Fraternité du Tigre

Âge : 32 ans

Taille : 1,82 m

Poids : 69 kg

Mutations : Non, fertile

Attributs particuliers : Coordination 18, Présence 19

Réputation : Impitoyable, rusée, ambitieuse et redoutable combattante

Héritage génétique : Voir texte

Mise à prix : 600 000 vivante, 100 000 morte

Cette pirate très célèbre possède, dit-on, un héritage génétique des plus impressionnants. Seul le Conseil des Confréries le connaît mais les suppositions vont bon train. Certains ont cité les noms d'Ulakner Krillor ou de Guillaume Gallasteno. D'autres affirment qu'elle serait la sœur ou même la fille de Telkran Raljik en personne. Enfin, certains n'hésitent pas à dire qu'elle aurait hérité des gènes des Patriarches hégémoniens. Quoi qu'il en soit, cette superbe femme est une véritable tigresse aux dents très longues. Elle est aussi ferme qu'un homme avec son équipage et ses capacités de combat tactique

ou stratégique ont fait leurs preuves. Elle possède un sang-froid à toute épreuve et n'a jamais hésité, dit-on, à recourir à l'assassinat. Des pirates ont d'ailleurs émis l'hypothèse qu'elle serait une ancienne prostituée-assassin du Culte du Trident ou des services secrets hégémoniens. Elle porte de longs cheveux noirs, un tatouage de scorpion sur le ventre et deux boucles d'oreilles en forme de poignard.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : C'est effectivement une ancienne prostituée-assassin du Culte du Trident. Elle n'a aucun lien de parenté avec Telkran Raljik, mais les deux individus se respectent. Son héritage génétique est, en effet, impressionnant puisqu'elle n'est autre que la fille du Haut-Amiral Viramis et du Grand-Amiral Vira Our. Le Haut-Amiral la croit morte tandis que Vira Our ne sait même plus qu'elle a eu un enfant puisque le maître de l'Hégémonie, pour la protéger, lui a fait ôter ce souvenir potentiellement dangereux. Après sa naissance, gardée secrète, l'enfant fut kidnappé par un mystérieux personnage qui la remplacera par un autre bébé mort. La jeune Ashaana sera élevée sur Équinoxe par une mendiante du nom de Palia (toujours en vie et âgée de 79 ans) avant d'être employée par les services secrets du Culte du Trident. Après avoir connu plusieurs pirates, elle a décidé de créer sa propre confrérie. Ashaana sait parfaitement qui sont ses parents, grâce aux informations d'un mystérieux contact qui l'aide de temps en temps. Elle pense que c'est lui qui l'a sauvée (c'est effectivement la personne qui l'a enlevée). Elle est persuadée qu'elle est une création génétique et non un enfant naturel. Elle croit que ses créateurs l'ont abandonnée. Son seul désir est d'unir les confréries pirates en une seule entité puissante, capable de rivaliser avec l'Hégémonie. Pour cela, elle est prête à tout, même à provoquer une guerre entre les nations pirates pour régner sur les survivants. Les deux dagues qu'elle porte en boucles d'oreilles lui ont été offertes par son mystérieux informateur. La première est pourvue d'une petite aiguille et d'un poison très violent (agit en 1 tour, 2D6+1D6 par tour pendant 10 tours). La seconde est un puissant explosif équivalent à une charge explosive de niveau 8. Ashaana est restée en relation étroite avec de nombreuses prostituées-assassins de tous les pays, qui lui fournissent de précieux renseignements.

CROVIS L'IMPARTIAL

Groupe : Médiateurs

Âge : 43 ans

Taille : 1,68 m

Poids : 75 kg

Mutations : Squelette renforcé, empathie, stérile

Attributs particuliers : Modifié génétiquement par une technologie encore secrète. Force 22, Constitution 20, Volonté 18. Son squelette renforcé (Niv 10) a été obtenu non pas par mutation mais par manipulation génétique. L'Empathie (12) est, elle, naturelle

Réputation : Juste, impartial, brave et honnête (pour un pirate)

Héritage génétique : Orog Khan

Mise à prix : 100 000 mort ou vif

Crovis appartenait autrefois aux Pilleurs du Corail. Il fut choisi pour commander le groupe des Médiateurs en raison de ses nombreuses qualités. C'est un individu digne de confiance qui place les intérêts des confréries au-dessus de toute autre considération. C'est un chef apprécié de ses hommes qui sont prêts à le suivre jusqu'en enfer. Crovis et l'Impératrice Noire ne s'apprécient pas beaucoup. Les deux individus se sont même, à plusieurs reprises, disputés au cours de réunions du Conseil. Bien que Crovis affirme que la Fraternité du Tigre est un danger pour la sécurité des royaumes pirates, beaucoup en sont venus à se demander s'il n'y avait pas un autre motif à l'animosité du chef des Médiateurs, un motif plus personnel. Si c'était le cas, cela remettrait bien évidemment en question son impartialité. Crovis porte ses longs cheveux blonds en queue de cheval. Son visage est taillé à la serpe. Il porte une longue moustache et une barbe très courte. C'est un individu bien bâti et sa petite taille est loin d'être un désavantage

à bord des navires où
il y a peu de
place.



GELLOR L'INFIRME

ASHAANA DE SALOMON

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Crovis est un agent du Prisme hégémonien. Son but est d'obtenir le plus d'informations possible sur les pirates et de dresser les forbans contre tous ceux qui pourraient les unir ou menacer la politique hégémonienne dans la région. Il pense qu'Ashaana peut représenter un danger et fait tout pour la discréditer aux yeux des autres. Il est aussi responsable du sabotage ayant entraîné la mort des hommes d'Oléron de Kar. Le secret du contrôle d'un navire généticien lui aurait été transmis par des agents hégémoniens. Il a également provoqué l'incident entre la Fraternité du Tigre et la Fraternité des Alizés. Crovis est un tueur froid et implacable. C'est un comédien hors pair. Il est très intelligent et agit totalement en solo. Il ignore tout de l'activité des autres espions hégémoniens dans les royaumes pirates. Bien évidemment, c'est réciproque.

DAGDA L'ÉGORGEUSE

Groupe : Pirates des Carolines

Âge : 34 ans

Taille : 1,79 m

Poids : 64 kg

Mutations : Aucune, fertile

Attributs particuliers : Force 16, Adaptation 18

Réputation : Courageuse, redoutable combattante, meneuse d'hommes et assez cruelle

Héritage génétique : Aucun

Mise à prix : 600 000 morte

Dagda est une jeune femme dont le caractère est aussi dur que du diamant. Elle est sévère et ne laisse rien passer à ses hommes sachant très bien qu'au moindre signe de faiblesse, elle sera éliminée. Elle s'est imposée à leur tête en tuant l'ancien capitaine pirate et deux de ses lieutenants. Dagda était une ravissante jeune femme mais son visage est aujourd'hui partiellement recouvert d'un masque de fer dissimulant une balafre profonde sur le côté droit. Elle ne porte jamais d'armure mais quelquefois un champ de protection. Elle préfère les armes blanches et le poison mais porte toujours sur elle une arme à feu.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Cette jeune femme redoutable est telle qu'on la décrit. C'est une pirate typique aimant tuer et piller. Son humanité est réduite au strict minimum. Avant de devenir chef de sa bande de pirates, elle a eu quelques enfants après avoir été violée par d'anciens capitaines forbans qu'elle a tous exécutés. Elle rêve de se venger du seul qui lui a échappé et qui l'a en plus marquée au visage, il y a dix ans. Elle est persuadée qu'il s'agit de Killrave mais, en fait, c'est l'œuvre d'un de ses lieutenants, Crius Ran. Les enfants de Dagda font partie de son équipage mais elle ne leur accorde aucun privilège particulier. On raconte même qu'au cours d'un abordage, il y a quelques années, elle portait sur son dos un bébé âgé d'à peine deux ans.

GELLOR L'INFIRME

Groupe : Confrérie Noire

Âge : 71 ans

Taille : 1,73 m

Poids : 74 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attributs particuliers : Présence 19, Intelligence 16, Volonté 19

Réputation : Téméraire, provocateur, « grande gueule », tacticien hors pair et certainement le pirate le plus apprécié

Héritage génétique : Ulakner Krillor

Mise à prix : 800 000 mort ou vif

Une jambe de bois, un crochet en guise de main gauche, un œil en moins, une oreille arrachée, totalement chauve et plus de cicatrices qu'il n'est possible d'en imaginer, voici le portrait de Gellor l'Infirmes, un vieillard de 71 ans et le chef pirate le plus respecté du fond des mers. Digne héritier des gènes d'Ulakner Krillor, Gellor aura accompli des actes d'une audace incroyable. Plus motivé par le combat que par le butin, il a accumulé certainement le plus grand nombre de victoires qu'un pirate ait jamais obtenu. Les gènes de Gellor sont conservés par les Gardiens

d'Éternité. Il ne supporte pas les implants technologiques qu'il considère comme une sorte de peste rongant peu à peu l'humanité de ceux qui en portent. Pour lui, un homme, un vrai, se doit de survivre grâce à ses capacités naturelles et non pas à des artifices. Gellor est doté d'un charisme impressionnant. Malgré son grand âge, peu de pirates chevronnés peuvent lui tenir tête. Ses hommes ont une véritable vénération pour lui et sont tous prêts à mourir en son nom. Le vieil homme a récemment été arrêté par les Veilleurs qui le retiennent prisonnier sur Équinoxe. On raconte qu'il aurait en sa possession plusieurs cartes électroniques révélant l'emplacement de trésors et de dépôts généticiens.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Gellor, malgré sa bonne humeur permanente, est un homme sombre. Il pense que l'humanité est au bord de l'extinction et que rien ne pourra changer ce fait. Il possède effectivement plusieurs cartes indiquant la position de dépôts généticiens. Mais il est persuadé que ces tombes d'un autre âge ne peuvent qu'apporter la mort et la destruction sur ce qui reste de l'humanité. Il a un comportement suicidaire et se fiche éperdument d'avoir été fait prisonnier. Au contraire, cela va lui permettre de réfléchir un peu. Il ne fait aucune confiance aux prêtres du Trident et ne leur révélera donc rien. Il est persuadé que l'Ennemi se cache partout : en Hégémonie, dans la République du Corail et au cœur de l'Alliance Polaire. Il n'espère plus qu'une chose, que les sirènes des rêves viennent le chercher et mettent fin à ses tourments.

KALI

Groupe : Pourfendeurs de Tubai

Âge : 47 ans

Taille : 1,87 m

Poids : 78 kg

Mutations : Androgyne, difformité (quatre bras), peau renforcée, stérile

Attributs particuliers : Androgyne, peau renforcée, hermaphrodisme alterné (possibilité d'être soit de sexe mâle, soit de sexe femelle). Force 21, Constitution 20, Intelligence 19

Réputation : Malin, pernicieux, cruel, mégalomane et diplomate

Héritage génétique : Aucun

Mise à prix : 200 000 mort ou vif

Ce mutant androgyne est un ancien pilleur de ruines qui s'est reconverti dans la piraterie. Terriblement intelligent et redoutable diplomate, Kali ne montre aux autres que ce qu'il veut bien leur montrer. Il est comme un iceberg et ce que l'on connaît de lui n'est que sa surface émergée. Il passe volontiers pour un chef fanatique et illuminé. Ses buts sont de survivre coûte que coûte et d'être toujours plus puissant. Mais ce pouvoir, il ne le révèle pas aux yeux de tous, il l'exerce dans l'ombre, par l'intermédiaire d'agents, d'informateurs, de receleurs. Ses hommes sont des fanatiques sur lesquels il s'appuie mais dont il pourrait facilement se débarrasser si cela servait ses intérêts. Kali peut faire ressortir aussi facilement son côté féminin que masculin. La transformation est étonnante et certains affirment même qu'il est capable de se transformer physiquement. Ce qui laisserait supposer qu'il est plus qu'un androgyne (peut-être une forme particulièrement maîtrisée d'instabilité moléculaire). Il use de son côté féminin pour amadouer, convaincre un partenaire ou pour apparaître à ses hommes sous la forme de la déesse Kali. Son aspect masculin, il le réserve pour les affrontements ou ses terribles colères.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Cet étonnant mutant est caractérisé par son hermaphrodisme alterné. Cette capacité lui permet de changer de sexe à volonté. La transformation est saisissante. Sous son aspect mâle, c'est une brute laide et déformée ; sous son aspect femelle, c'est une belle femme au regard d'acier. Il conserve ses quatre bras dans les deux cas. C'est un être supérieurement intelligent et qui sait s'entourer des plus vicieuses crapules. Il complotte en permanence pour devenir de plus en plus puissant. Ses réseaux d'espions ne sont pas une légende, ils existent réellement et sont très efficaces. Pour lui, toutes les nations du monde et tous les groupes de pirates ne sont que des instruments qu'il espère pouvoir un jour contrôler indirectement. Sous sa forme féminine, Kali aime avoir des amants. Mais cela reste toujours un secret absolu. Kali tue tous ceux qui la touche pour éviter que cela se sache parmi les hommes de son groupe qui sont persuadés qu'elle est une déesse.



KILLRAVE

Groupe : Confrérie de la Licorne

Âge : 46 ans

Taille : 1,79 m

Poids : 86 kg

Mutations : Non, fertile

Attributs particuliers : Intelligence 16, Perception 18, Présence 17

Réputation : Dur, professionnel, impitoyable et fameux stratège

Héritage génétique : Orog Khan, Ulric Brisebras

Mise à prix : 600 000 mort ou vif

Killrave est un pirate ambitieux dont le nom restera certainement dans les annales de la piraterie. Capable d'engendrer des enfants, il a aujourd'hui douze femmes, dont huit sont d'anciennes esclaves, et au moins 17 enfants. Sa confrérie se porte à merveille et son principal souci est de réaliser plusieurs actions assez juteuses pour pouvoir améliorer les conditions de vie de ses hommes dans les repaires du groupe. Récemment, il a rencontré un certain Brodvtik, sur Équinoxe, qui lui a parlé d'une opération particulièrement bien payée. Il a confié à l'un de ses meilleurs hommes, Varagraum, le soin de s'en charger. Killrave est un individu féroce. Il se montre dur avec ses hommes mais il a gagné leur respect en étant juste avec eux et en les menant à maintes reprises à la victoire. Son parrain n'est autre que Gellor l'Infirmes, avec lequel il entretient d'excellentes relations. La nouvelle de sa capture l'a profondément affecté, et il ne serait pas étonnant qu'il s'allie à la Confrérie Noire pour le faire libérer.

Killrave est un fils d'esclave, il se montre donc particulièrement compréhensif vis-à-vis de ceux qui vivent dans sa communauté et les traite de la même manière que ses hommes. Il a un visage farouche, sillonné par une profonde balafre. Ses cheveux sont coupés très court et il porte une boucle en forme de crâne à l'oreille gauche.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Killrave est certainement l'homme le plus surveillé par les services d'espionnage des grandes nations. Il est en effet un excellent meneur d'hommes, capable de rallier à sa cause plusieurs confréries et de les unifier. Il doit donc être éliminé s'il sert les intérêts d'une puissance adverse et protégé s'il est au service de la bonne nation. Les agents infiltrés dans sa confrérie se livrent une guerre impitoyable pour être en position soit de le neutraliser soit de le protéger. Bien entendu, les services de renseignements tablent sur sa faiblesse : les femmes. La plupart de ses compagnes seraient des agents de différents pays. Le problème est que Killrave est parfaitement au courant de ce qui se passe, une de ses femmes lui ayant tout avoué. Il sait que trois d'entre elles travaillent soit pour une communauté, soit pour un groupe de pirates. Il a également recensé, au sein de son groupe, huit espions venant de divers horizons. La situation l'amuse pour l'instant, mais comme il n'y a aucune chance qu'il prenne parti pour un pays quelconque, il se tient prêt à éliminer toutes les taupes, à l'exception des femmes auxquelles il laissera une chance de lui prouver leur loyauté.

KRISTINA ARCHFELLOW (CAP'TAIN KRISS, LA WALKYRIE ROUGE)

Groupe : Confrérie des Cétacés

Âge : 32 ans

Taille : 1,75 m

Poids : 63 kg

Mutations : Empathie, sixième sens.

Réputation : Redoutable combattante, excellente meneuse d'hommes, excellente capitaine de frégate

Héritage génétique : Aucun chez les pirates, mais féconde

Mise à prix : 500 000 vivante (Hégémonie)

Kristina a été recueillie à l'âge de 8 ans par la Confrérie des Épaulards dans un laboratoire secret de fécondation hégémonien. Elle a vite été promue mascotte des pirates. Elle est rapidement devenue mousse, a gravi tous les échelons de la confrérie, avant de prendre le commandement d'une des frégates Sirènes à l'âge de 26 ans. Durant les cinq années qui ont suivi aucun homme d'équipage ne l'a défiée ou n'a remis son autorité en question. Finalement, à l'âge de 31 ans, elle s'est rendue auprès de Nomkar le Beau, pour lui demander de l'aider à fonder sa confrérie et, par on ne sait quel miracle, Nomkar a accepté, allant même jusqu'à lui fournir une frégate Sirène et en laissant certains de ses hommes l'accompagner. C'est ainsi que Kristina Archfellow a fondé en 566 la Fraternité des Cétacés, en hommage à ses amis dauphins, avec le Code comme ligne de conduite.

LEIFBUR, LE LÉPREUX

Groupe : Confrérie des Pestiférés

Âge : 63 ans

Taille : 1,78 m

Poids : 62 kg

Mutations : Multiples, stérile

Attributs particuliers : Contagion, Peau renforcée 8, Adaptation extérieure 20, Régénération 4, Force 20, Intelligence 16

Réputation : Dénué de toute pitié, excellent capitaine, obsédé par la vengeance

Héritage génétique : Jérôme Beauffroy

Mise à prix : N.A.

Leifbur est le chef de la communauté des pestiférés. Remarquable capitaine promis à un brillant avenir, il fut contaminé par la lèpre bleue à l'âge de vingt ans. Rejeté par les siens et exilé sur l'île des lépreux, il y a imposé rapidement sa volonté pour en devenir le maître incontesté. Risquant le tout pour le tout, il s'est même exposé aux conditions de la surface qui l'ont profondément altéré. Son corps déjà rongé par la peste, est couvert de petites piques, sa force est étonnante malgré son air chétif et sa peau est incroyablement résistante. Leifbur est un homme malin consumé par un désir dévorant de vengeance contre les communautés pirates. Officiellement il accepte sa situation et se montre courtois, mais beaucoup le soupçonnent d'avoir affrété un navire de guerre qu'il commanderait et qui serait l'instrument de sa vengeance. Certains racontent même qu'il ferait enlever des gens pour les abandonner à la surface ou les emprisonner dans ses donjons secrets afin qu'ils meurent de maladies effroyables. Il est en permanence vêtu d'un long manteau de cuir et son visage est dissimulé par une capuche. Sa main droite n'a plus que quatre doigts et sa main gauche est remplacée par un crochet. On le dit dénué de toute humanité.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Leifbur est le capitaine du Fléau et le chef de l'équipage de la Mort Noire. Sa soif de vengeance est absolue. Il ne survit que pour torturer et tuer les hommes valides. C'est un être débordant de haine mais, malheureusement, c'est aussi un brillant commandant de navire. De l'autre côté de l'île des Lépreux se cache, à une profondeur de 40 mètres, la base souterraine de la Confrérie des Pestiférés. Le grand croiseur Neptune est en parfait état et abrite un équipage véritablement épouvantable. Leifbur a amassé une fortune colossale, aussi bien en butin qu'en informations qu'il revend à ceux que cela intéresse le plus. Le manque d'entretien apparent de la station, qui est connue de tous, est bien naturellement voulu. Leur repaire secret est à la pointe de la technologie. On y trouve même des cuves de soins dans lesquelles se plongent les malades pour soulager leurs souffrances et prolonger leur espérance de vie. Sans elles, Leifbur serait mort depuis deux ans. Aujourd'hui, son espérance de vie est au minimum d'une dizaine d'années supplémentaires. Ce pirate est obsédé par le désir de prolonger coûte que coûte son existence et, pourquoi pas, de devenir immortel.*

LESCAR

Groupe : aucun

Âge : 41 ans

Taille : 1,87 m

Poids : 88 kg

Mutations : aucune, fertile

Attributs particuliers : Présence 18, Constitution 17, Intelligence 17

Réputation : un des meilleurs pirates ayant existé, impitoyable avec ses hommes mais terriblement efficace

Héritage génétique : aucun

Mise à prix : N.A.

Célèbre pirate particulièrement sévère avec ses hommes, Lescar a été banni au sommet de sa gloire. On venait de lui proposer de déposer ses gènes chez les Gardiens d'Éternité. Il fut banni pour avoir assassiné un autre capitaine en plein Conseil des Confréries. Sans même vouloir se justifier, il a accepté la sentence sans mot dire. Aujourd'hui encore, personne ne sait exactement ce qui l'a poussé à abattre Urlon Le Hussard mais, ce qui est sûr, c'est que ceux qui l'ont connu savent que ce n'était pas un homme à agir à la légère. Pour qui travaille-t-il aujourd'hui ? Quelles sont ses motivations ? Les rumeurs les plus folles courent à ce sujet. Certains disent qu'il serait au service d'une grande nation comme l'Hégémonie et qu'il voudrait par-dessus tout se venger des pirates. D'autres ont cru l'apercevoir au détour d'une allée, sur Équinoxe, vêtu de haillons et mendiant un peu de nourriture. Quoi qu'il en soit, Lescar était certainement l'un des meilleurs capitaines pirates que l'on ait vu depuis des siècles. Les informations dont il dispose sur les pirates pourraient s'avérer être une arme redoutable entre les mains d'un groupe voulant en finir avec les forbans. Sa Confrérie des Congres a été dissoute et ses membres récupérés par les autres fraternités.

Plusieurs de ses anciens lieutenants, tels Andrack Six-dents ou Morgan, ainsi que son parrain, Meslar Main Rouge, sont très intéressés par toutes informations le concernant.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Lescar entretenait une relation avec une esclave du nom d'Alysia. Il refusait que ses hommes soient au courant pour que son autorité et sa réputation de capitaine impitoyable n'en souffrent pas. Pourtant, il en était profondément épris. À son retour d'une de ses expéditions, il découvrit qu'Alysia avait disparu. Les autres pirates lui dirent qu'Urlon Le Hussard était venu chercher quelques esclaves pour l'aider dans sa station. La pratique n'était pas, en soi, quelque chose de choquant ou de rare. Mais Urlon était réputé pour sa brutalité et ses appétits bestiaux. Lescar se rendit sur la base d'Urlon. Ce dernier étant absent, il eut affaire à un de ses lieutenants qui lui raconta en riant que la jeune effarouchée s'était refusée au grand Urlon. Il avait donc été contraint de la violer après lui avoir cassé un bras. Comme elle se montrait encore insolente, il avait décidé de la vendre à un boucanier de passage, qui lui apprit d'ailleurs qu'elle attendait un enfant. Le lieutenant lui répéta qu'Urlon avait gagné beaucoup d'argent grâce à cette femme et qu'il comptait partager avec Lescar. Mais, aussi, il insistait pour le dédommager de la perte d'une esclave et lui en offrait deux autres. Lescar, rendu fou par la nouvelle, se précipita au Conseil des Confréries et abattit Urlon. Ce dernier est mort sans savoir pourquoi. Son corps a aujourd'hui disparu. Quant à Lescar, il erre de station en station, s'accrochant à l'espoir dérisoire de retrouver sa compagne et travaillant pour un peu tout le monde. Il hait les boucaniers et fera tout pour les détruire.*

LESEIND CRIMORT

Groupe : Confrérie de la Sirène

Âge : 32 ans

Taille : 1,79 m

Poids : 75 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attribut particulier : Aucun

Réputation : Fidèle, excellent escrimeur, téméraire et sociable. Depuis peu paranoïaque

Héritage génétique : Lam Lescker, Chorken

Mise à prix : 500 000 vivant, 300 000 mort

Leseind est, depuis quelque temps, un homme en proie à la paranoïa. Il est persuadé que des traîtres se cachent au cœur même des confréries et qu'ils agissent pour les détruire de l'intérieur. Il pense avoir été la victime d'un de leurs pièges. Autrefois ami fidèle et joyeux, il est aujourd'hui aigri et violent. Il se méfie de ses propres hommes et de ses anciens compagnons. Le seul à encore pouvoir le raisonner est son parrain, Madrack le Gaucher. Son attitude suicidaire l'aurait conduit depuis longtemps à être tué par d'autres capitaines, en combat d'arène, si Madrack n'était pas intervenu personnellement. Le seul inconvénient de la prise de position de son parrain est que si Leseind est reconnu dangereux pour la sécurité des pirates, c'est Madrack qui devra le tuer. Ce qui inquiète le plus les confréries c'est qu'il pourrait être capable de contacter certains services des grandes nations pour vouloir assouvir sa vengeance. Plusieurs visites récentes de sa part sur Équinoxe ne font que renforcer ces doutes. Leseind est un bel homme aux cheveux mi-longs et au visage très fin. Sa main droite a été remplacée par un implant cybernétique.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Leseind est effectivement victime d'une conspiration ourdie par Mogol Sith. Ce dernier a implanté six espions au sein de la Confrérie de la Sirène. Il souhaite détruire Crimort pour s'emparer de sa station fluctuante et du territoire qu'elle contrôle ; ce dernier pouvant renfermer, d'après les informations de Mogol, un trésor fabuleux (mais qui n'a rien à voir avec de l'argent). Leseind ne devient pas du tout paranoïaque. C'est un air qu'il se donne pour tromper celui qui veut sa perte. Les hommes qui quittent son groupe le font avec la bénédiction de Crimort et sont, en fait, chargés de recueillir des informations pour débusquer le traître. Leseind est persuadé que cet ennemi mystérieux est en cheville avec Voghn le Renégat. Il a donc réussi à prendre contact avec Lesvrick sur Équinoxe. C'est la seule raison de ses multiples voyages sur la station. Il entend bien découvrir qui lui veut du mal et pourquoi, avant de le tuer.*

LESTANI LE MARCHAND

Groupe : Voleurs de Gènes

Âge : 28 ans

Taille : 1,56 m

Poids : 59 kg

Mutations : Hybride naturel, fertile

Attributs particuliers : Perception 19, Coordination 20

Réputation : Voleur émérite, particulièrement malin, téméraire et sans peur

Héritage génétique : Aucun

Mise à prix : 1000 000 vivant, 500 000 mort

Ce jeune homme de 28 ans est un véritable phénomène. Il cumule les talents mais aussi les avis de recherche. En quelques années, plus de quarante primes ont été offertes pour sa tête. Il faut dire que non seulement c'est un hybride naturel capable de se reproduire (chose rare), mais en plus il s'attaque à ce que les nations ont de plus cher : leurs secrets et leurs banques génétiques. Il adore se glisser dans les réceptions de notables ou des élites des différents États pour y voler des bijoux ou y surprendre quelques secrets pouvant se monnayer un bon prix. Sa confrérie est petite mais bien organisée. Lestani a commencé sa carrière en tant que contrebandier. Négociateur de talent, on l'a très vite surnommé « le Marchand » car il est capable de vendre absolument n'importe quoi. C'est certainement, à l'heure actuelle, un des bandits les plus recherchés de la planète. Ses relations avec Telkran Raljik sont assez floues. On sait que les deux hommes se sont déjà rencontrés et que Lestani aurait vendu au célèbre corsaire les coordonnées d'un trésor sous-marin. Le Marchand est un jeune homme au visage innocent mais dont les yeux reflètent une intelligence hors normes. Il est petit mais sait se faire respecter de ses hommes quand il le faut. Il porte toujours des gants et un étrange collier noir qui semble animé d'une vie propre.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Lestani est un aventurier qui

n'est motivé que par la découverte. Il travaille souvent pour Telkran Raljik à qui il fournit de précieuses informations. Récemment, il lui a indiqué que les Hégémoniens s'intéressaient de près à un dépôt généticien situé sur le territoire de Fuego Libertad (voir le roman La Directive Exeter). C'est un génie de l'électronique, et il est passé maître dans l'art de s'infiltrer absolument n'importe où. Une de ses récentes opérations l'a conduit dans le sanctuaire génétique hégémonien. Il y a mis la main sur un micro-disque informatique dont il n'arrive pas à percer les secrets. Les secrets contenus dans ce disque doivent être particulièrement intéressants car les Patriarches ont lancé leurs meilleurs agents aux trousses de Lestani. Le Marchand porte toujours des gants pour protéger ses mains qui sont, à ses yeux, la chose la plus précieuse au monde. Le collier est une arme généticienne qu'il a découverte au cours de l'une de ses expéditions. Il n'a aucune idée de la manière dont elle fonctionne mais, en cas de danger, il peut la lancer sur un adversaire. La chose s'enroule autour de sa victime et la broie impitoyablement avant de revenir vers son maître, où que ce dernier puisse se trouver.

LESVRICK

Groupe : aucun

Âge : 31 ans

Taille : 1,79 m

Poids : 86 kg

Mutations : aucune, fertile

Attributs particuliers : Adaptation 21

Réputation : tenace, ambitieux, vif et calculateur. Il fait preuve d'un sang froid absolu

Héritage génétique : Klyss Dentricks

Mise à prix : 200 000 mort

Lesvricks était, il y a quelques années, à la tête de la Fraternité du Léopard mais à la suite d'un piège tendu par Voghn le Renégat, il fut capturé et tous ses hommes tués. Voghn le vendit à l'Hégémonie pour qu'il alimente leur terrible banque des corps. Malheureusement pour le boucanier, Lesvricks a réussi à s'évader et mijote sa vengeance. On ne sait pas quel lien existe entre les deux hommes mais ils semblent se connaître depuis des années et se haïssent. Lesvricks se dissimule dans le monde des ombres. Il prépare son offensive en prenant des contacts avec différents groupes et en s'informant sur Voghn.

Il serait déjà soupçonné d'avoir éliminé plusieurs agents du terrible boucanier. Quoi qu'il arrive, seule la mort pourra arrêter Lesvricks. Il aurait reçu le soutien officieux de plusieurs capitaines de navires pirates.

Lesvricks est un homme plutôt séduisant aux cheveux noirs et aux yeux bleu turquoise. Il est solidement bâti. Sur son visage, on peut lire toutes les souffrances qu'il a subies et toute la haine qu'il tente de réprimer.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Lesvricks doit une partie de ses gènes à Voghn le Renégat et c'est une chose qu'il ne peut pas supporter. Persuadé que la nature profonde de ce monstre est en lui, il lutte en permanence pour réprimer ses instincts les plus bas, convaincu de devenir aussi odieux que le célèbre boucanier s'il cède.

Sa seule motivation, à l'heure actuelle, est de débarrasser la terre de Voghn et de son organisation. Tout le reste lui est complètement égal. Pour arriver à ses fins, il est prêt à s'allier avec n'importe qui. Lesvricks est ainsi entré en contact avec de nombreux groupes de criminels mais aussi avec la République du Corail. Il a également ouvert des négociations avec des chefs pirates. Lesvricks est actuellement caché sur Équinox.



LESVRICK

LESTANI LE MARCHAND

MADRACK LE GAUCHER

LIEBUR L'INNOMMABLE

Groupe : Nation Mutante

Âge : 43 ans

Taille : 2,23 m

Poids : 135 kg

Mutations : Multiples, fertile

Attributs particuliers : Force 23, Constitution 19, peau renforcée 10, Adaptation extérieure 12, Peau craquelée et pointes osseuses

Réputation : Un des êtres les plus vils de l'Histoire. Tortionnaire, cruel et dépourvu de la moindre parcelle d'humanité. C'est aussi un joueur

Héritage génétique : Aucun

Mise à prix : 900 000 mort

Épouvantablement déformé, cette masse de 2,23 m est véritablement impressionnante. Liebur est doté d'une peau dure comme de la pierre, ses dents ressemblent plus à des crocs qu'à autre chose et sa peau sécrète en permanence un fluide verdâtre. Son visage est boursoufflé et couvert d'excroissances osseuses. Son bras droit se termine en tentacule. C'est un mutant, et il est fier de ne pas être un de ces humains chétifs qui ne résistent à rien. Son rêve est de créer un empire de mutants sur lequel il régnerait sans partage. Il considère les gens « normaux » comme du bétail tout juste bon à servir de sujets d'expérimentation. Sa cruauté ne connaît aucune limite. C'est aussi un joueur invétéré même s'il est très mauvais perdant. Liebur aime s'entourer de mutants et se délecter de la souffrance des autres. On dit que son repaire est une véritable antichambre des enfers et que les « chercheurs » qu'il emploie sont les pires sadiques que le monde ait jamais engendrés. Liebur serait lié aux mystérieux mutants de la surface. Les seuls non-mutants qu'il tolère sont les techno-hybrides qu'il trouve fascinants.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Liebur est véritablement une des pires abominations que la terre ait engendrée. Ses liens avec les mutants ne sont pas une légende, il est même particulièrement apprécié et écouté par les mystérieux habitants de la surface. Liebur n'a qu'un seul but : exterminer la race humaine et livrer le monde à ses hordes de mutants. Son réseau d'espions est beaucoup moins important qu'on ne le dit. Ce sont souvent des mendiants mutants, vivant dans les pires quartiers des ports. Par contre, il est vrai que ses hommes sont particulièrement bien implantés dans la République du Corail et peuvent même occuper des postes importants. Son organisation ne possède aucune entreprise indépendante. Cependant, il vend le résultat de certaines expérimentations aux laboratoires génétiques du monde entier.

LOCROSS L'ÉVENTREUR

Groupe : Pirates du Cap

Âge : 48 ans

Taille : 1,83 m

Poids : 95 kg

Mutations : Aucune, stérile.

Attribut particulier : Aucun

Réputation : Sanguinaire, sadique, violent et véritablement assoiffé d'or et de richesses

Héritage génétique : aucun

Mise à prix : 500 000 mort

Locoss est un des pirates les plus sanguinaires à parcourir les mers. Il serait prêt à tuer n'importe qui pour un peu d'argent ou de matériel. C'est un individu véritablement obsédé par les richesses. Il arrondit les revenus de ses pillages par du trafic d'armes en tout genre. Locoss est entouré de coupeurs de gorge et de brigands de tous les horizons. Il règne sur eux en s'imposant par la force. Il doit régulièrement abattre un lieutenant un peu trop ambitieux pour conserver son pouvoir. Mais Locoss sait pertinemment que cela ne durera pas et qu'un jour ou l'autre il sera vaincu. Pour l'instant il prend les devants en faisant assassiner ceux qui pourraient le remettre

en question. Mais il prévoit de fuir avec tout son trésor après s'être assuré que ses hommes ne puissent pas se lancer à sa poursuite. Locoss est un grand gaillard au visage ferme. Il porte de longs cheveux noirs, une moustache et une barbe.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Locoss est un pirate sans histoire particulière et sans secret à cacher. Sa seule particularité est de songer de plus en plus sérieusement à se débarrasser de tous ses hommes pour pouvoir prendre une retraite tranquille et profiter de ses richesses. C'est un homme vil, particulièrement égocentrique et qui se contrefiche de l'avenir de l'humanité.

MADRACK LE GAUCHER

Groupe : Confrérie de Beltelgeuse

Âge : 58 ans

Taille : 1,83 m

Poids : 98 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attribut particulier : Aucun

Réputation : Fort en gueule, redoutable lutteur, grand buveur et fin tacticien

Héritage génétique : Yan Malgoge

Mise à prix : 900 000 mort ou vif

Madrack le Gaucher est un bon vivant. C'est un des pirates les plus chaleureux au cours d'une fête. Il a perdu son œil gauche au combat et porte un bandeau car il a toujours refusé de se le faire remplacer. Il a de longs cheveux noirs toujours en bataille, une barbe et une moustache fournies. Son visage est rebondi et débonnaire. Madrack peut apparaître rustre et sans éducation mais ce serait bien mal le connaître. Il parle six langues différentes et connaît l'histoire de la plupart des grandes nations. Il sait aussi de nombreuses choses sur le monde d'avant. Il est fasciné par les histoires de Vulrick le Fou et l'aide à chaque fois qu'il en a l'occasion. Madrack est un excellent tacticien et un capitaine de navire redoutable. Ses gènes sont gardés par les Gardiens d'Eternité et c'est pour lui une grande fierté que son nom soit ajouté à la liste des légendes de la mer. Il a une tendresse particulière pour tous les gauchers du monde entier et a même épargné le capitaine d'un navire de la Ligue Rouge après s'être rendu compte qu'il était gaucher. Une des grandes faiblesses de ce forban est qu'il adore les femmes et la bonne chère. Il traite avec énormément de respect toutes ses esclaves et tous ceux qui savent faire de la bonne cuisine.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Madrack est un personnage sans histoire particulière. Sa principale caractéristique est d'être un des pirates les mieux éduqués du fond des mers. Son érudition est bien supérieure à celle de la grande majorité de la population. Le seul secret qu'il pourrait avoir concerne le monde d'avant. En effet, Madrack s'intéresse de très près à l'Histoire. Cela l'a amené à faire quelques découvertes sur les événements précédant l'an 0, dont il refuse de parler. Il considère que l'Hégémonie est la pire menace pour l'avenir de l'humanité et, sans vouloir s'expliquer davantage, il met toujours en garde ses confrères contre les manipulations de cette nation. Récemment, la rumeur selon laquelle il en saurait un peu trop est parvenue aux oreilles des Patriarches qui s'intéressent de plus en plus à son cas. Les maîtres hégémoniens ont dépêché plusieurs agents (surtout des femmes) pour voir de quoi il retourne et pour agir en conséquence.

MALGO HUIT PATTES

Groupe : Confrérie des Araignées

Âge : 48 ans

Taille : 1,75 m

Poids : 72 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attributs particuliers : Coordination 21, Intelligence 19

Réputation : Excellent mécanicien, personnage discret et mystérieux

Héritage génétique : Aucun

Mise à prix : 200 000 vivant

Malgo Huit Pattes est un ancien mécanicien d'Équinoxe et un véritable virtuose dans le domaine technique. Son passé est entouré de mystères mais on sait qu'il a dû fuir la station des prêtres du Trident pour échapper à un mystérieux poursuivant. C'est peut-être pour cette raison qu'après être devenu pirate, il a continué à faire profil bas et peu parler de lui. Ses hommes et lui-même offrent souvent leurs services aux autres pirates pour réparer ou améliorer leurs appareils. Malgo est un brillant inventeur. Il teste souvent des prototypes de petits chasseurs qu'il a lui-même conçus. C'est un homme particulièrement taciturne qui ne parle pas beaucoup et qui refuse d'évoquer son passé. Il est très connu des mécaniciens de tous les ports du monde, avec lesquels il entretient encore quelques relations. Il est fasciné par les insectes et surtout les araignées. Il trouve leurs facultés d'adaptation incroyables et leur forme tout bonnement stupéfiante. Sa confrérie est aussi spécialisée dans la vente des créatures insectoïdes de la surface. On ne sait absolument pas comment il se les procure, mais en tout cas, il alimente pas mal de services secrets et d'assassins du monde entier.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Malgo n'est autre que Brian KER 45 678, un brillant inventeur hégémonien qui a conçu de nombreux appareils de combat pour l'empire des Patriarches. Il a fui son pays et, depuis, se cache en espérant se faire oublier de ses anciens maîtres. Mais ces derniers ne l'entendent pas ainsi, surtout après qu'il soit parti avec les schémas techniques de nombreux appareils et armes expérimentaux. Le chasseur Trident, qu'il a conçu pour la Fraternité du Soleil Noir, était censé devenir un chasseur hégémonien. Malgo n'a pas 48 ans mais 78 ans. Les banques des corps hégémoniennes font parfois des miracles. Depuis qu'il a rejoint le monde des pirates, l'Hégémonie semble avoir perdu sa trace, mais ce n'est que temporaire. Les agents des Patriarches ne tarderont pas à savoir qui est réellement Malgo et prendront alors les mesures qui s'imposent*

MESLAR MAIN ROUGE

Groupe : Fraternité Sanglante

Âge : 62 ans

Taille : 1,82 m

Poids : 95 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attribut particulier : Aucun

Réputation : Impitoyable, brutal, déterminé, coléreux, sanglant et autoritaire

Héritage génétique : Capitaine Blake

Mise à prix : 950 000 mort ou vif

Avoir pour parrain Sock l'Ancien n'est pas donné à tout le monde. Son enseignement, Meslar l'a parfaitement assimilé. C'est un pirate particulièrement dur et qui ne s'embarrasse jamais de considérations humanitaires et de détails futiles. Quand il attaque un navire, c'est pour en piller le butin, pas pour jouer aux dés. Tant pis si tout l'équipage adverse y passe. Meslar est particulièrement têtu et déterminé. Il ne lâche jamais prise et fait tout pour gagner. Il ne supporte pas de perdre sauf si son adversaire s'est montré particulièrement brave et ingénieux. Il est aussi brutal. Mais, plus il boit, plus il s'adoucit. En fait, l'alcool fait ressortir sa véritable nature, celle qu'il a dû inhiber pour survivre et résister aux enseignements de Sock qui n'était pas un tendre. Meslar voulait être éleveur. Son rêve fut anéanti en même temps que sa communauté, ses amis et ses parents au cours d'un bombardement hégémonien. Il fut recueilli par un mystérieux pirate dont il ne sait rien et qui le confia à Sock l'Ancien pour qu'il soit son parrain. Ce dernier brisa ses derniers rêves et lui apprit à survivre dans ce monde de cauchemar. Meslar vénère la mémoire de son mentor. Il considère l'exil de Lescar comme un échec personnel et en souffre terriblement. Officieusement, il est prêt à tout pour l'aider et le réhabiliter. Meslar porte de nombreuses cicatrices. Sa main gauche est remplacée par un crochet, il a perdu la moitié de ses dents et sa jambe droite le fait souffrir en permanence. C'est un homme puissamment bâti et au visage sombre.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Le mystérieux personnage qui a sauvé Meslar, quand il était enfant, est le même qui a enlevé Ashaana à ses parents. Tout ce que l'on peut dire c'est que ce n'était pas un pirate et qu'il pourrait même être un Hégémonien. Meslar ne sait rien à propos de cet homme et*

ne cherche pas vraiment à se renseigner. Il considère qu'il doit sa vie à Sock l'Ancien. Meslar est seul à connaître un secret particulièrement troublant. Au cours d'un récent abordage sur un navire de la République du Corail, il a découvert quelque chose de très étrange. Des tubes de verre alignés dans la soute contenaient des individus exactement identiques. Il n'eut pas le temps d'essayer de trouver une réponse à cette énigme. Les Coralliens firent s'auto-détruire leur bâtiment. Depuis, Meslar se sent menacé par une force mystérieuse. Il est mal à l'aise et pense que quelqu'un veut se débarrasser de lui.

MOGOL SITH

Groupe : Fraternité des Abîmes

Âge : 54 ans

Taille : 1,78 m

Poids : 69 kg

Mutations : Polaris, stérile

Attributs particuliers : Présence 18, Intelligence 19, Polaris

Réputation : Cruel, calculateur et dénué de tous sentiments. Piètre capitaine

Héritage génétique : inconnu

Mise à prix : 900 000 vivant

Mogol Sith est un ancien prêtre du Trident qui ne partageait pas tout à fait la vision du monde de ses collègues. Totalitaire, persuadé que le pouvoir donne tous les droits et que les faibles doivent servir les puissants, il a rejoint la clandestinité et a réuni autour de lui des criminels de toutes les mers pour créer sa confrérie. Ses objectifs sont simples : pouvoir et richesse. Curieusement, il accepte le Code de la piraterie et se plie aux décisions du Conseil. Même si certains sont persuadés que cela cache quelque chose, tout le monde est convaincu que Mogol serait un allié précieux si la situation devait s'envenimer avec les Marchands de Chair. Mogol hait véritablement Voghn, et cela doit remonter bien avant l'apparition du prêtre au sein des communautés pirates. Il n'est pas agréable d'être fait prisonnier par Mogol Sith, que l'on dit particulièrement cruel et sadique. Mogol est un piètre capitaine de vaisseau. Il le sait pertinemment et préfère éviter d'en commander un. C'est un homme sec, au visage maigre. Il est chauve et ses petits yeux noirs sont réellement terrifiants. Ses relations avec le Soleil Noir ne sont pas prouvées.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Mogol Sith est un agent du Soleil Noir. Mais il est particulièrement mégalomane et s'éloigne de plus en plus de la Fraternité. Ancien prêtre du Trident, il fut banni de l'ordre à cause de Voghn le Renégat qui révéla les véritables motivations de Sith à ses supérieurs ; contre une coquette somme d'argent bien entendu. Mogol Sith est un personnage dangereux, particulièrement intelligent et qui convoite le pouvoir sous toutes ses formes. Il a créé sa propre religion dont il est le grand prêtre et qui lui sert à imposer sa volonté à ses hommes. Il tente de convertir le plus d'individus possibles, appartenant aux autres confréries, pour pouvoir dominer les groupes de l'intérieur. Son pouvoir de persuasion est particulièrement redoutable. Mogol est à l'origine du désastre qui a frappé Leseind Crimort. Il a appris que le repaire de ce dernier se trouvait dans une région où est caché un trésor fabuleux, les Sphères d'Opale. D'après ses sources, ces reliques pourraient permettre de contrôler complètement la puissance de l'effet Polaris. Mogol compte bien faire assassiner Leseind si celui-ci lui cause trop d'ennuis.*

MOLLEN LE PRÊCHEUR

Groupe : aucun

Âge : 59 ans

Taille : 1,98 m

Poids : 63 kg

Mutations : Empathie, parasite, stérile.

Attributs particuliers : Empathie (16), voir le texte

Réputation : Totalelement fou, violent et extrêmement dangereux

Héritage génétique : Frelick de Saint (les gènes de ce pirate ne sont plus utilisés)

Mise à prix : 100 000 mort

Ancien maître de la Confrérie des Illuminés, Mollen le Prêcheur a sombré dans la folie après une mystérieuse expédition qu'il a menée avec ses hommes en Méditerranée. Personne ne sait exactement ce qui s'est passé, mais, après, il s'est comporté comme un véritable fanatique. Mollen est persuadé d'être l'instrument de dangereux maîtres, c'est un tueur capable de vous poignarder en plein milieu d'une conversation. Il est particulièrement habile dans l'art du déguisement et sait se montrer cordial pour mieux piéger ses victimes. C'est un homme à l'allure décharnée et aux yeux fous. Il apparaît toujours couvert des pieds à la tête et certains pensent qu'il cherche à dissimuler des marques sur son corps.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Mollen est l'hôte d'un parasite monstrueux qui couvre une grande partie de son corps. Cette chose a libéré les pires instincts du pirate et a réveillé la bête ignoble qui dormait en lui. Elle n'a aucun but précis, se contentant de se nourrir de la folie de son hôte et de la souffrance qu'il fait endurer aux autres êtres vivants. Mollen est parfaitement conscient de sa situation et la trouve plutôt agréable. C'est un tueur psychopathe totalement fou. De temps en temps il emmène ses plus fidèles Rédempteurs à l'endroit où il a été « révélé », selon ses propres termes, par la créature. Si le Rédempteur se montre digne, il sert d'hôte à une autre de ces créatures, sinon il est tué. C'est au sud de Tamez, dans des ruines d'un autre âge, que se terrent ces choses. Mollen conserverait dans ses affaires plusieurs de ces parasites qu'il utilise pour contaminer des gens importants à chacune de ses escales. Les parasites lui confèrent des pouvoirs de régénération, de résistance aux poisons, aux maladies et aux radiations.

MORGAN

Groupe : Fraternité des Alizés

Âge : 39 ans

Taille : 1,81 m

Poids : 78 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attribut particulier : Présence 19

Réputation : meneur d'hommes, brillant tacticien, excellent pilote et très bon psychologue

Héritage génétique : aucun

Mise à prix : 700 000 mort ou vif

Morgan est un pirate particulièrement rusé et a le don de bien s'entourer. Un de ses lieutenants, Yvon le Sabreur, est presque aussi connu que lui. C'est un bon diplomate mais il est terriblement vindicatif quand on s'en prend à lui ou à ses intérêts. Il entretient une relation des plus ambiguës avec Ashaana de Salomon et, malgré l'incident qui a dressé les deux confréries l'une contre l'autre, il fera tout pour éviter que la situation dégénère. Morgan est un ancien capitaine hégémonien qui a dû fuir sa nation à la suite d'une altercation avec un amiral. Il a trouvé refuge dans les royaumes pirates où il a dû faire la preuve de ses qualités pour être admis en leur sein. Petit à petit, il a créé sa confrérie et a remporté de nombreuses victoires. C'est un assez bel homme en parfaite condition physique. Il porte ses longs cheveux noirs noués en queue de cheval. Il porte toujours sur lui deux couteaux auxquels il tient énormément et dont il sait parfaitement bien se servir.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Il est l'amant secret d'Ashaana de Salomon et cette relation lui apporte plus d'ennuis qu'autre chose. Il se doute des véritables motivations de la jeune femme mais cela ne le trouble pas vraiment. Il est persuadé que l'incident qui a dressé sa confrérie et celle de l'Impératrice l'une contre l'autre a été provoqué par quelqu'un d'autre. Mais ses hommes ne l'entendent pas de cette oreille. Il se trouve dans une posi-

MESLAR MAIN ROUGE

MORGAN

MOLLEN
LE PRÊCHEUR

NOMKAR
LE BEAU

MALGO HUIT PATTES

MOGOL SITH

tion fort délicate et s'il n'agit pas très vite, un vent de révolte risque de souffler au sein de son équipage. Il est depuis quelque temps en relation avec Lesvrick, qu'il soutient entièrement dans sa croisade contre Voghn.

NOMKAR LE BEAU

Groupe : Confrérie des Épaulards

Âge : 41 ans

Taille : 1,79 m

Poids : 76 kg

Mutations : Possible (voir texte), stérile

Attributs particuliers : Chance 18, Présence 18, Empathie

Réputation : Idéaliste, chanceux, inconscient, très courtois et un peu lunatique

Héritage génétique : Aucun

Mise à prix : 100 000 mort ou vif

Cet étrange personnage revendique le titre de flibustier dans son sens le plus noble. Il est le successeur de Jean Lesage, un des fondateurs de la confrérie. Il se déclare volontiers protecteur des faibles et des opprimés. C'est un doux rêveur mais son comportement lunatique laisse parfois percer une personnalité violente. Toujours vêtu correctement, des cheveux blonds bouclés, un visage d'ange avec une petite moustache parfaitement entretenue, Nomkar prend soin de son apparence. C'est un idéaliste persuadé que les pirates se doivent d'être des protecteurs pour les plus faibles. Cela ne l'empêche pas de rançonner ses soi-disant protégés pour financer sa « croisade ». Beaucoup pensent qu'il est doté de certains pouvoirs. On parle d'empathie animale, de l'effet Polaris et surtout d'une chance incroyable qui l'a souvent aidé à se sortir des pires guépriers. Car Nomkar a le chic pour se retrouver dans les situations les plus dangereuses. On ne sait pas vraiment s'il est véritablement inconscient ou s'il attire les ennuis. Le plus étonnant c'est que ses hommes lui restent fidèles malgré tout. Cela peut s'expliquer par le fait qu'ils sont persuadés que leur chef est une sorte de porte-bonheur qui les conduira un jour ou l'autre à la richesse.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Nomkar est un personnage médiocre qui tente de se faire passer pour ce qu'il n'est pas. Il est totalement inconscient. C'est un élément fou et incontrôlable que rien n'arrête, surtout pas la difficulté. Sa chance est tout bonnement extraordinaire. Il ne supporte pas que quelqu'un puisse mettre sa parole en doute ou discute ses ordres. Derrière l'apparence qu'il se donne se cache un individu froid. Il peut assassiner quelqu'un sans que cela ne le trouble. Ses hommes ont peur de lui. Nomkar aime beaucoup se vanter de ses échecs pour entretenir son image d'incompétent. Il se garde bien de parler de ses réussites et de ses lâches attaques contre des communautés sans défense.*

OLÉRON DE KAR

Groupe : Confrérie du Cratère

Âge : 41 ans

Taille : 1,78 m

Poids : 82 kg

Mutations : Aucune, stérile

Réputation : Brillant capitaine, terrible combattant, homme d'honneur et meneur d'hommes

Héritage génétique : Orog Khan

Mise à prix : 500 000 mort ou vif

Oléron est aujourd'hui un homme abattu et aigri. Après s'être imposé comme un des meilleurs pirates de ce siècle, il a sombré dans le désespoir. Sa confrérie a en effet été presque entièrement décimée par l'épave d'un navire généticien. Ses enfants adoptifs et ses femmes, ainsi que ses meilleurs lieutenants, sont tous morts. Il reste reclus dans sa tanière du Cratère, attendant passivement qu'un de ses hommes ait le courage de le défier afin de mourir au combat. Et pourtant, il avait mené sa confrérie à maintes reprises vers la victoire, en faisant un des groupes les plus puissants et les plus respectés des pirates. Récemment, certaines rumeurs laisseraient entendre que « l'incident » ayant entraîné la destruction partielle de cette confrérie, ne serait pas tout à fait fortuit. Ce rebondissement pourrait tirer Oléron de sa léthargie et le pousser à se venger. Si ce que l'on dit est vrai, les eaux des royaumes pirates risquent de bouillonner sous la fureur des combats, à moins que l'instigateur de ce drame, s'il existe, ne prenne les devants en achevant les derniers survivants de la Confrérie du Cratère. Le parrain d'Oléron n'est autre qu'Opard le Hurlleur.



De gauche à droite : Voghn le Renégat, Vulrick le Fou, Vulrick le Borgne, Robert De Saul, Opard le Hurlleur et Oléron de kar

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *C'est après avoir sombré dans le plus profond des désespoirs qu'Oléron a appris que quelqu'un avait provoqué la mort de ses hommes. Il n'a pas la moindre idée de qui il s'agit mais il compte bien le découvrir. Il est obnubilé par la vengeance et, pour lui, tout est bon pour avoir la tête du saboteur même si cela doit déclencher un conflit entre les différentes nations pirates.*

OPARD LE HURLEUR

Groupe : Pilleurs du Corail

Âge : 49 ans

Taille : 1,92 m

Poids : 98 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attributs particuliers : Force 19, Présence 16, Sonar

Réputation : Brave, noble, juste, brillant, amical et ferme

Héritage génétique : Ulric Brisebras et Orog Khan

Mise à prix : 1000 000 mort ou vif

Opard est un solide gaillard à la mine patibulaire mais on le dit doté d'un grand cœur. Impitoyable au combat, c'est un ami fidèle et un excellent meneur d'hommes. Il a de longs cheveux roux, une barbe et une moustache impressionnantes. C'est le meilleur ami de Killrave. Il tient son nom des cris bestiaux qu'il pousse au combat. Opard n'a jamais été vaincu en combat d'arène et il en est particulièrement fier. Certains voient en lui la réincarnation d'Ulric Brisebras. En effet, il lui ressemble physiquement et il est doté du même tempérament fougueux. Récemment, Opard s'est violemment disputé avec Ashaana de Salomon. Les deux individus ne s'apprécient pas du tout et cela a engendré des tensions entre les deux communautés. Il semble qu'une véritable lutte pour le pouvoir se soit déclarée entre les deux protagonistes. L'issue de cet affrontement pourrait bien avoir de sérieuses répercussions sur l'avenir des royaumes pirates. Mais on raconte qu'Opard, malgré tout, n'est pas prêt à mettre en danger le Code et l'équilibre entre les différentes confréries. Ce n'est peut-être pas le cas d'Ashaana. Le parrain d'Opard est Robert de Saul, aujourd'hui disparu.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Opard est un mutant mais il ne le sait pas. Il possède le pouvoir de sonar mais ne l'a jamais exploité. C'est un personnage qui ne cache aucun secret. Il est convaincu qu'Ashaana de Salomon veut provoquer la perte des royaumes pirates et s'oppose donc violemment à elle.*

ROBERT DE SAUL

Groupe : aucun

Âge : 69 ans

Taille : 1,79 m

Poids : 86 kg

Mutations : Non, fertile

Attributs particuliers : Présence 18, Intelligence 16, Volonté 18

Réputation : Sanguinaire, grand capitaine, excellent duelliste et fin stratège

Héritage génétique : Ulakner Krillor

Mise à prix : N.A.

Robert de Saul était un pirate indépendant qui, bien que respectant le Code, n'avait pas de confrérie. Il dirigeait un seul navire, le *Gladiateur*, et un équipage d'une centaine d'hommes. Robert ne vivait que pour le combat et les butins. L'évocation de son nom suffisait à emplir de terreur le cœur de ses adversaires. En fait, il n'a jamais été le monstre que l'on a décrit, bien au contraire, mais il maîtrisait parfaitement l'art de la « publicité mensongère » et faisait courir sur lui les rumeurs les plus folles. On le disait cannibale, vicieux, sadique, etc. Mais sa plus grande réputation, il la doit à son incroyable palmarès. Avec un seul navire, il a amassé plus de butin et coulé plus de navires qu'aucune autre communauté. Défié à maintes reprises par de jeunes pirates, il devenait de plus en plus amer. Ne trouvant plus la paix, harcelé par les autorités et dégoûté de devoir abattre autant de jeunes hommes rêvant de se faire un

nom en le tuant, il décida de voguer vers le territoire hégémonien pour un ultime coup d'éclat. Son navire fut coulé. Tout le monde le pensait mort, mais depuis quelques mois, certaines rumeurs laissent supposer qu'il serait toujours vivant et qu'il serait encore à la tête de son équipage. On raconte aussi qu'il s'apprêterait à revenir dans les royaumes pirates pour en chasser les traîtres à la solde d'obscures puissances.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Robert de Saul est bel et bien vivant. Il vit sur Équinoxe. Il dirige plusieurs réseaux de contrebande ainsi que des ateliers mécaniques et électroniques. Il a toujours gardé un œil sur les royaumes pirates et ce qu'il y voit actuellement ne lui plaît pas du tout. Son équipage travaille toujours pour lui. Son navire, le *Gladiateur*, est dissimulé dans un de ses repaires secrets. Il a appris que les forces hégémoniennes préparaient quelque chose d'important et que de nombreux agents avaient été envoyés pour contacter les forbans. Il sait aussi qu'un de leurs espions est implanté depuis des années au sein des confréries. Il ne soupçonne personne en particulier mais compte bien le découvrir. Il n'a pas l'intention de retourner pour l'instant dans le domaine des flibustiers mais il agit dans l'ombre pour les aider.*

SHAÏTAN

Groupe : Prédateurs

Âge : Inconnu

Taille : Inconnue

Poids : Inconnu

Mutations : Inconnues

Réputation : Terrible combattant

Héritage génétique : Inconnu

Mise à prix : 1000 000 vivant, 100 000 mort

Personne ne sait qui se cache derrière le titre de Shaïtan. En fait, on se demande même s'il existe réellement. Certains affirment que c'est un généticien âgé de plus de mille ans, d'autres qu'il n'est pas humain. Les Prédateurs existent-ils vraiment ? Il est difficile d'imaginer un groupe de plusieurs dizaines de croiseurs de combat et, encore plus, de concevoir qu'un seul individu puisse commander une telle flotte dispersée dans tous les coins du globe. De plus en plus, le Shaïtan est un nom empreint de légendes. Mais s'il s'avère qu'un tel individu existe bien, ce ne peut être qu'un personnage exceptionnel, aux capacités tout à fait hors du commun. Dans le doute, tous les services d'espionnage du monde entier guettent sa moindre apparition, car il peut être fort utile de connaître ses intentions, surtout en cas de guerre. Plusieurs dizaines de croiseurs peuvent être un élément déterminant au cours d'un affrontement. On raconte que les services hégémoniens auraient mis en place une division spéciale uniquement chargée de recueillir des informations sur les Prédateurs.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Shaïtan existe bel et bien. C'est le titre donné au chef des Prédateurs. Depuis la création de ce groupe il y en a eu douze. Le dernier occupe son poste depuis dix-huit ans. C'est un solide gaillard d'une quarantaine d'années et qui fait tout pour entretenir la légende des Prédateurs. Sa flotte de croiseurs est, en fait, composée de douze navires équipés d'un appareil généticien qui permet à un navire de voyager extrêmement rapidement d'un bout à l'autre de la planète. Cela a permis aux Prédateurs de faire croire qu'ils étaient aussi nombreux. Le Shaïtan actuel ne nourrit aucune ambition particulière. Il souhaite seulement survivre et offrir à ses hommes un minimum de richesses.*

TARANIS

Personne ne sait exactement qui est cet individu. On ne sait d'ailleurs pas si Taranis est son vrai nom. Ce qui est certain, c'est que c'est un capitaine redoutable qui traque sans répit les pirates pour les anéantir. Son navire, le *Lame de Fond*, est un croiseur de classe Océanus entièrement modifié. Il apparaît au moment où on s'y attend le moins et, sans poser de questions, envoie le plus possible de navires pirates par le fond avant de faire retraite. Il a, à ce jour, plus de 39 appareils de forbans à son actif. Certains soupçonnent Taranis d'être un ancien chef pirate. Il connaît toutes les techniques des flibustiers et se bat avec la même hargne. On le dit extrêmement intelligent et rusé.

TELKRAN RALJIK

Groupe : les Pirates des Abysses

Âge : Inconnu

Taille : 1,83 m

Poids : 79 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attributs particuliers : Présence 19, Intelligence 19, Volonté 21

Réputation : Le plus célèbre corsaire de l'Histoire

Héritage génétique : Inconnu

Mise à prix : 2 000 000 vivant, 500 000 mort

Telkran Raljik est une véritable énigme vivante. On ne sait pas d'où il vient, quels sont ses objectifs, au nom de qui il travaille et de quels moyens il dispose exactement. On le surnomme aussi « l'homme aux mille visages » puisque tous ceux qui l'ont vu le décrivent de manière différente. On sait que ses hommes lui sont d'une fidélité à toute épreuve et qu'il dispose d'un réseau d'espions et d'informateurs extrêmement performant. Son nom est associé à des hauts faits de la piraterie. On le prétend invincible et doué d'une intelligence supérieure. Il ne porte jamais d'armure de protection mais se munit généralement d'un champ de force personnel. Il entretiendrait avec Ashaana de Salomon une relation des plus étranges. La plupart des représentants des grandes nations aimeraient beaucoup avoir un entretien avec lui. Telkran est un loup solitaire, il se tient le plus souvent à l'écart des autres groupes de pirates. On sait qu'il recrute de temps en temps des hommes au sein des confréries.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Telkran Raljik a un passé mystérieux... et qui le restera encore quelque temps !*

VOGHN LE RENÉGAT

Groupe : Marchands de Chair

Âge : 59 ans

Taille : 1,69 m

Poids : 148 kg

Mutations : Aucune, stérile

Attributs particuliers : Adaptation 19, Intelligence 18

Réputation : Un individu immonde et dénué de toute humanité. Une des pires crapules des océans

Héritage génétique : Aucun

Mise à prix : Sa tête n'est pas mise à prix

Cet immonde individu dégouline de graisse. C'est un être ignoble, chauve, avec des petits yeux noirs dépourvus de la moindre lueur de compassion. Mais c'est aussi un individu remarquablement intelligent et un homme d'affaires redoutable. Pour lui, les humains ne sont que des marchandises dont il peut tirer profit. Il semble qu'il soit originaire des bas-fonds d'Équinoxe où il aurait appris tout ce qui est important pour faire du commerce humain. C'est d'ailleurs sur la station des Veilleurs que l'on peut trouver ses contacts les plus importants. Voghn est un individu retors. Particulièrement malin, il a su créer un réseau de relations qui lui permettent d'exercer son ignoble commerce sans être inquiété par les autorités. Il hait les pirates et rêve un jour d'écraser cette vermine. On le dit proche du gouvernement hégémonien qui serait un excellent client. L'Hégémonie lui achèterait aussi à prix d'or toute information sur les territoires pirates et lui aurait « commandé » la tête de plusieurs forbans.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Voghn travaille main dans la main avec le gouvernement hégémonien et celui de la République du Corail. Il est protégé par plusieurs hauts dignitaires des deux nations. Sa puissance n'est pas une rumeur, il contrôle effectivement de nombreuses entreprises et ses espions sont infiltrés dans toutes les communautés auxquelles il s'intéresse, plus particulièrement les confréries pirates.*

VULRICK LE BORGNE

Groupe : Confrérie du Maelström

Âge : 41 ans

Taille : 1,69 m

Poids : 72 kg

Mutations : Différences diverses, stérile

Attributs particuliers : Intelligence 17

Réputation : Prudent, fin stratège, prévoyant et discret

Héritage génétique : Aucun

Mise à prix : 400 000 mort ou vif, Légion en offre 600 000 vivant

Vulrick est un mutant né avec un seul œil. C'est un individu de stature moyenne. Il porte ses cheveux courts et taillés en brosse. Il ne ressemble pas du tout à l'image que l'on se fait d'un pirate, et il a plutôt l'allure d'un fonctionnaire hégémonien. Il est prudent et ne se jette jamais tête baissée dans une entreprise. Il aime planifier, prévoir tous les détails d'une opération. En fait, il aurait préféré être mercenaire mais le destin en a décidé autrement. L'incident avec Légion est une terrible méprise et Vulrick veut tout faire pour arranger les choses mais il ne sait pas comment. C'est un grand admirateur du célèbre groupe de mercenaires. Il ne se considère pas vraiment comme un pirate. Certains pensent que c'est un lâche et qu'il a peur de devoir un jour relever un autre défi en combat d'arène. C'est peu probable mais il est certain qu'il a horreur des confrontations directes. Pour lui, la clef de la victoire tient à une excellente connaissance du terrain et de sa cible. Il ne croit pas à la force brute. Il dirige ses hommes avec doigté et fait tout pour éviter d'être défié par l'un d'eux.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Vulrick n'est pas un combattant, c'est un tacticien. Une confrontation directe avec un autre individu lui fait terriblement peur. Il fait assassiner régulièrement tous ceux qu'il soupçonne de vouloir le défier.*

VULRICK LE FOU

Groupe : Aucun

Âge : 61 ans

Taille : 1,78 m

Poids : 56 kg

Mutations : Possibles, stérile

Attribut particulier : Volonté 24

Réputation : Poète fou

Héritage génétique : Aucun

Mise à prix : N.A.

Vulrick le Fou faisait partie de la Confrérie de la Sirène jusqu'au jour où, après une expédition dans une vieille épave, il fut hanté par des rêves qui lui firent perdre la raison. Il quitta les pirates pour aller raconter ses histoires à tous ceux qui veulent bien les entendre. Il est persuadé d'avoir été baigné par la Force Polaris et d'avoir entrevu l'avenir. Il se sent investi de la mission d'avertir les gens de ce qui va arriver. Il erre de station en station, mendiant sa pitance. On l'accepte à bord de nombreux navires car ses histoires fascinent. Il a aussi une connaissance impressionnante des fonds marins et a sauvé la vie de plus d'un capitaine en l'avertissant d'un danger. Certains le considèrent comme un prophète.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : *Vulrick a été soumis aux effets du Flux de l'effet Polaris. C'est un phénomène particulièrement rare qui, généralement, plonge un individu dans un coma profond. Vulrick a survécu mais son esprit a perçu en quelques instants le passé et le futur de l'humanité. Il n'est pas étonnant qu'il ait sombré dans la folie. Ses visions sont réelles mais concernent-elles le passé ou le futur ? Certainement les deux.*

« LIVRE CINQ_

VOLCANIA III

« Tu vois gamin, la vie c'est ça. »

Lorien haussa les épaules, dubitative. Autant que ce soûlard la prenne pour un garçon. Au moins il n'essayerait pas de la violer dans un coin sombre. Depuis deux heures, elle attendait, accoudée au zinc de l'Auberge de la méduse, à écouter les élucubrations de ce marin d'eau douce. Elle ne s'était pas payée le luxe d'une place assise, mais elle n'en avait cure. Trois ans à Équinoxe lui avaient appris à vivre dans la promiscuité. Elle balaya du regard la foule entassée. Il n'était pas là.

« Ici, on se connaît tous plus ou moins. Regarde, moi, tout le monde me connaît. »

Lorien, fit mine de s'étonner.

« Ah bon ? Comme c'est intéressant ! Et mis à part des sacs à alcool de synthèse, on trouve quoi dans ce terrier ? » L'ivrogne se raidit d'un coup, soudainement dégrisé. Il regarda autour de lui, affolé et Lorien remarqua que plusieurs de ses voisins avaient interrompu leur conversation. Le marin baragouina quelques mots et paya avant de déguerpir. Le serveur ramassa les quelques piécettes de monnaie locale et s'approcha de la voyageuse.

« Vous devriez pas parler comme ça, Mam'zelle, souffla-t-il au passage.

— Pourquoi ? , murmura Lorien en glissant doucement sa main sur la crosse de son arme.

— Parce que les gens n'aiment pas trop qu'on parle des terriers ou de ceux qui les creusent... »

Un soudain malaise s'installa dans l'auberge.

-- Arrivée de LORIENT à Volcania_

Peu nombreux sont les pilotes qui s'aventurent dans la Fosse de Vulcain sans un tracé précis, sans une route bien définie. Et même si certains s'avèrent en être munis, ils ne sont pas légion à accepter de descendre dans ce chaos de roches branlantes, de pics acérés, de cheminées à soufre. Les quelques indications qui suivent sont nécessaires à tout téméraire qui voudrait tenter sa chance au cœur de la zone d'influence de Volcania III.

LA FOSSE DE VULCAIN_

À équidistance entre Sao, Rogue et Meya, la Fosse de Vulcain est coincée entre la Zone de Fracture de la Romanche et la Zone de Fracture Chain. Pour 40° Ouest et 8° Sud, ce gouffre d'une profondeur de 5 200 mètres s'étend sur une zone de 70 kilomètres de diamètre. Ses parois s'enfoncent à pic, morcelées en crêtes formant des petites vallées et des dentelures étroites permettant à des navires de tonnage moyen de se dissimuler. Il n'existe pas de carte véritablement à jour de la Fosse de Vulcain. On en connaît les aspérités majeures ainsi que les passages les plus empruntés. Cette ignorance s'explique par la forte activité sismique qui modifie la morphologie et la géographie sous-marine de la zone. Il ne se passe pas un mois sans qu'un tremblement ne soit ressenti, sans qu'un éboulement n'emporte un malheureux bâtiment.

Mais ces caprices de la nature sont en grande partie responsables de la présence de colons dans la fosse (et de la construction d'une cité). En effet, outre l'énergie thermique à profusion et les gisements pétroliers importants, les minéraux précieux sont à la portée de pioche de n'importe quel navire mineur. Or, argent, titane et roches ferrugineuses ont attiré l'homme dans cet enfer en mouvement. On compare souvent cette fosse à une mâchoire monstrueuse qui cherche à se refermer.

D'abord, voyager dans la fosse est donc très périlleux, d'autant que tous les minerais provoquent des perturbations sonar importantes. Certaines zones nécessitent un pilotage à vue et souvent une vitesse réduite. D'autre part, des coulées volcaniques peuvent à tout moment happer un véhicule au sol ou trop au fond. De nombreuses courses poursuivies se sont ainsi terminées dans un torrent de lave emprisonnant à jamais les navires malchanceux.

Enfin, la fosse est l'une des rares concentrations de cheminées à soufre (lesquelles sont relativement nombreuses). Ces gueules rocheuses crachent sans discontinuer des tonnes de poussière terrestre qui opacifient l'eau. Non seulement cela rend la navigation suicidaire (même si cela offre un camouflage presque parfait) mais en plus les rejets sont légèrement radioactifs (donc susceptibles d'endommager un bâtiment et ses passagers).

La Fosse de Vulcain est un gouffre obscur, dont l'eau est parfois opaque et dont la roche, toujours mouvante, est noircie par la cendre. S'y aventurer sans lumière et sans carte relève du suicide.

COMMENT SE RENDRE DANS LA FOSSE VULCAIN ?

Il y a trois moyens de se rendre à Volcania III : les transports en commun, les escortes payantes et le voyage en solitaire.

LES LIGNES RÉGULIÈRES

Plusieurs cités et bases reconnaissent officiellement l'existence de Volcania III (voir **Relations avec l'extérieur**, page 235). Elles ont donc des lignes régulières permettant, à prix fixe et prohibitif, de se rendre dans la fosse. Le relief particulièrement dangereux de la région empêche toute estimation précise d'un temps de trajet. Personne n'ose utiliser une route rectiligne puis descendre à pic sur la base, les pirates étant à l'affût du moindre navire un peu isolé sortant des couloirs rocheux. Voici les quelques villes offrant des transports plus ou moins réguliers vers Volcania III. Ils sont très rarement attaqués quand ils entrent dans la fosse et plus recherchés au retour (quand ils ramènent des métaux ou des marchandises précieuses).

En ville, c'est la Méridienne Azur qui gère les transports réguliers vers l'extérieur.

LES DIFFÉRENTS NOMS DE LA FOSSE DE VULCAIN

Ce sont les Hégémoniens qui ont, les premiers, baptisé la région. Mais suivant les villes et les empires, cette zone minière porte plusieurs surnoms. À Rogue on l'appelle « la Gueule du Diable ». À Sao, c'est « la Trouée ». À Meya, la population désigne le gouffre comme « l'Eldorado maudit ». Les membres de la Ligue Rouge en parlent comme de « la Forge des Abîmes » et les Pirates l'évoquent sous le doux nom de « Trou du cul du diable ». Plus simplement, les autochtones s'appellent entre eux les Volcaniens ou encore, selon la tradition minière, les Forgiens.

LES TRANSPORTS PRIVÉS

Un peu plus chers que les transports réguliers mais plus discrets, ils sont aussi moins sûrs. De nombreux pilotes louent ainsi leurs services dans les bars louches. Ils acceptent de fermer les yeux sur leurs passagers et sur la marchandise qu'ils pourraient transporter. Bien entendu, il faut se méfier et se renseigner à propos du bâtiment que l'on va louer. Des pirates se font souvent passer pour des pilotes et, dans le meilleur des cas, ils passent leurs clients par le sas, une fois en haute mer.

Pour fixer le prix des transports privés, augmentez les prix des lignes régulières selon les trois critères suivants : la discrétion, l'importance de la marchandise et la rapidité. On peut toujours négocier les tarifs du voyage à la baisse en fournissant, par exemple, une carte récente ou le fuel nécessaire.

LES VOYAGES SOLITAIRES

Reste la possibilité de voyager seul. C'est la plus périlleuse et pas forcément la plus économique. Il faut se procurer une carte, le combustible et l'armement en cas de problème. Si les personnages choisissent cette option, ils devront opter pour une navigation en aveugle (sans sonar et uniquement avec une route à respecter) ou pas à pas (projecteurs, sonar actif et utilisation de la radio). Cette seconde solution est un appel ouvert à tous les pirates rôdant dans la région (ce qui est peut-être l'objectif des voyageurs).

Trois chemins sont répertoriés. Ils sont relativement sans danger. De ce fait, ils sont assez plébiscités par les transports bien qu'ils s'y engagent rarement sans une bonne escorte.

SYNOPSIS

Les personnages embarquent à bord du *Vaillant*, le navire d'un certain Nertox. Il s'agit en fait d'un tueur qui s'amuse à prendre en chasse ses passagers dans les coursives de son bâtiment. Il va de soi que nos héros n'en feront qu'une bouchée car il est seul. Mais avant de lancer son petit jeu, il les prévient que le *Vaillant* est doté d'un système d'autodestruction directement branché sur les pulsations de son cœur. S'il meurt, les sas s'ouvrent automatiquement...

INFERNO'S

Quand on vient du nord-est, c'est le chemin le plus simple. Outre les accidents de relief et les colonnes à soufre qui opacifient l'eau, Inferno's présente le désavantage certain de déboucher au-dessus de la fosse, face à la Colonne de Neve et à l'opposé de Volcania III. Par contre, le passage qu'il offre est si étroit, qu'il interdit à un croiseur de grande taille d'y pénétrer pour y poursuivre une proie. Il a été baptisé ainsi à cause de deux colonnes à soufre géantes qui se rejoignent presque, comme les cornes d'un diable. Les pirates sont nombreux dans cette zone car aucune intervention des Hammer, les forces armées de Volcania III, n'y est possible.

LE TRAFIC DE ROUTE

Comme voyager autour de Volcania III est un peu compliqué, un commerce illégal s'est développé malgré les avertissements des Princes Marchands. De nombreux marins des cités voisines (même à Équinoxe) proposent, pour des sommes élevées, des itinéraires possibles pour atteindre le cœur du gouffre. Ces routes sont plus ou moins justes et à jour (utiliser la compétence Cartographie pour juger de la justesse des indications). Le prix est fonction de deux critères : la sécurité et la discrétion. Certains voyageurs cherchent, avant tout, les voies les plus empruntées (La Passe des Canfres par exemple). D'autres préféreront les chemins détournés, loin des rencontres possibles, loin des regards indiscrets. Dans un cas comme dans l'autre, il faudra payer.

PRIX & DURÉE DU TRAJET POUR REJOINDRE VOLCANIA III						
VILLE DE DÉPART	Distance	10 noeuds*	20 noeuds*	30 noeuds*	Fréquence	Prix moyen
Arlis	28 320 km	66 jours	33 jours	22 jours	1/semaine	de 14 000 à 28 000 sols/personne
Azuria	18 240 km	42 jours	21 jours	14 jours	1/semaine	de 9 000 à 18 000 sols/personne
Chiloe	12 000 km	28 jours	14 jours	9 jours	2/semaine	de 6 000 à 12 000 sols/personne
Équinoxe	10 080 km	23 jours	12 jours	8 jours	1/jour	de 5 000 à 10 000 sols/personne
Guamea	5 760 km	13 jours	7 jours	4 jours	2/jour	de 3 000 à 6 000 sols/personne
Hélène	2 400 km	6 jours	3 jours	2 jours	2/jour	de 1 000 à 2 500 sols/personne
Keryss	7 200 km	17 jours	8 jours	6 jours	1/semaine	de 3 000 à 7 000 sols/personne
Meya	1 440 km	3 jours	2 jours	1 jours	2/jour	de 500 à 2 000 sols/personne
Néo-Troie	11 520 km	27 jours	13 jours	9 jours	2/semaine	de 5 000 à 12 000 sols/personne
Rogue	1 440 km	3 jours	2 jours	1 jours	3/jour	de 500 à 2 000 sols/personne
Sao	1 440 km	3 jours	2 jours	1 jours	3/jour	de 500 à 2 000 sols/personne

* Le temps de trajet est donné en jours en considérant que le navire se déplace 24h/24.

LA PASSE DES CANFRES

On l'appelle aussi les deux coulées jumelles puisque c'est un chenal où confluent deux pentes douces d'origine volcanique. Ce qui étonne le plus en glissant le long de ces deux toboggans aussi lisses que dépourvus de végétation, c'est que rien n'explique l'origine du magma solidifié. On devrait trouver en leur sommet (700 mètres des profondeurs) des cratères, des accidents de relief, mais il n'y a rien.

La coulée est, la plus large, reste la plus utilisée. Les gros croiseurs peuvent rejoindre la fosse sans craindre d'être attaqués ou repérés de trop loin. C'est par-là que passaient aussi les cargos miniers dont le tonnage interdisait toute manœuvre trop délicate.

La coulée ouest est plutôt destinée à ceux qui voudraient arriver discrètement ou sans courir le risque de se faire percuter par un bâtiment trop important pour pouvoir les éviter en les croisant.

La Passe des Canfres se trouve à l'extrémité nord des deux pentes et forme une porte naturelle de deux cent mètres de large. Elle se trouve à une profondeur de 1 300 mètres. Deux sentinelles muettes (voir **Les sentinelles muettes**, page 251) contrôlent les entrées et les sorties de la fosse. « Canfres » était le nom que l'on donnait à certains pirates spécialisés dans l'échouage des bâtiments miniers. Ils plaçaient de faux repères pour que les navires se glissent dans la coulée ouest et aillent percuter les parois des passages les plus étroits.

NESHAÏ DOLITTLE, GUIDE DE LA FOSSE

Âge : 31 ans

Taille : 1,65 m

Poids : 66 kg

Mutation : Aucune

Description : Petit, chafouin et éminemment corruptible, Neshai n'est pas le meilleur pilote de la fosse, mais c'est probablement le plus discret (sur l'identité de ses passagers). Son seul et énorme défaut, mis à part une calvitie naissante, c'est qu'il a tendance à saouler ses passagers. Déblatérant trois anecdotes à la minute, il peut faire craquer le plus patient des diplomates.

Phrase typique : « Allez dans la fosse ? Plutôt perdre un bras ! Bien entendu je suis prêt à perdre un bras, si on y met le prix. »

LE CHENAL DES NADIRS

Les portes nord-ouest sont sans doute les moins dangereuses. Même si elles obligent les vaisseaux à contourner la Crête des Nadirs pour descendre jusqu'à Volcania III (voir la carte), elles restent praticables par n'importe quel engin. On ne sait pas d'où vient le nom de cet accès, peut-être d'une grande bataille antique pour la possession de la Fosse de Vulcain. Les Hammer patrouillent souvent dans cette région à la recherche de pirates. Ce sera sans doute le premier contact qu'auront les voyageurs avec des Volcaniens, s'ils passent par le nord.

LA VILLE PIRATE

On a repéré des mouvements de vaisseaux pirates dans la zone sud-est de la Fosse de Vulcain. Comme le soupçonnent déjà certains, les pirates en question préparent la construction d'une nouvelle cité. Elle servira de base lors de grandes offensives contre les vaisseaux marchands. Plusieurs confrères ont passé des accords pour financer le projet. Si tout se passe bien, cette nouvelle cité devrait voir le jour dans deux ans. Les Hammer mènent leur enquête et plusieurs sentinelles muettes font état de regroupements étranges. Si les pirates arrivent à bout de leur projet, c'est toute la fosse qui sera à leur merci.

LES PARTICULARITÉS

Tout comme les coulées jumelles, on ignore quel phénomène est à l'origine de la présence d'un gouffre d'une telle profondeur dans la région. Les études anciennes arrivent à la curieuse conclusion que seule une explosion titanesque aurait pu provoquer un tel accident du relief. Bien entendu, il ne reste plus trace de telles recherches et la théorie de l'explosion n'est plus qu'une légende pour faire peur aux enfants de mineurs. Cette question reste toujours sans réponse. Pour pimenter le tout, la Fosse de Vulcain renferme de nombreux sites tous plus étranges les uns que les autres.

LA COLONNE DE NEVE

Cas unique sur Terre, ce pic qui ne s'évase vraiment qu'à sa base, monte si haut qu'il dépasse le sommet du gouffre de plus de cent mètres. C'est une véritable colonne d'un diamètre de quatre vingt mètres couverte d'algues et droite comme un i. Nul ne sait si elle est naturelle ou artificielle, et on ignore comment elle a pu résister à l'activité sismique de la région.

RUMEURS ET LÉGENDES

Les vieux loups de mer chuchotent que les deux coulées jumelles qui descendent jusqu'à la Passe des Canfres ne sont pas naturelles. Le relief volcanique lissé aurait été aplani, il y a fort longtemps. Par qui ? Pourquoi ? Mystère. Certains n'hésitent pas à dire qu'il y aurait un rapport avec les Généticiens, d'autres indiquent plutôt du menton la Colonne de Neve.

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Tous les voyageurs de la fosse savent bien que cette colonne est artificielle. Qui l'a construite et pourquoi ? L'Alliance Azure, pour avoir un point de chute en cas de repli stratégique. L'édifice est une base sous-marine construite dans une matière inconnue de l'homme (un secret que l'on pourrait qualifier de généticien). Elle est utilisée de temps à autres par l'Alliance pour quelques opérations dont on ne peut rien dire pour le moment. La seule chose que pourraient apprendre des personnages au terme d'une terriblement longue enquête, c'est qu'il existe une autre colonne de cette taille... sur la lune !

LES RUINES DE VOLCANIA II

À deux kilomètres au sud de Volcania III se trouve les restes de Volcania II, la cité minière (voir **Chronologie** et **Historique**, page 232). Plus en profondeur que sa grande sœur (-3 800 m), elle était dédiée essentiellement au forage, à l'extraction et à l'exploitation. Un glissement de terrain suivi d'une explosion dont on ignore encore l'origine a détruit le plus gros des infrastructures. L'eau a fait le reste, noyant plus de mille personnes en quelques minutes. On peut encore visiter cet amas de poutrelles, de murs éventrés et de coupoles écrasées. De même, les mines abandonnées ont la réputation de regorger de trésors laissés là. C'est le domaine des pillleurs de ruines les plus téméraires de la région. Il est officiellement interdit de récupérer quoi que ce soit car Volcania II est considérée comme la sépulture des ancêtres des Volcaniens. Les Hammer ont pour ordre de couler quiconque oserait s'arrêter là.

L'ANÉMONE D'ACIER

Toute l'infrastructure extérieure (dôme et charpente) a basculé pour s'écraser cinquante mètres plus bas. Non seulement il est très dangereux d'approcher, mais en plus il ne reste plus grand-chose à piller ici, à moins de chercher du métal en grande quantité. Petite originalité : les deux navires imprudents qui se sont empalés sur les poutres hérissees. On appelle cet endroit l'Anémone d'acier car le conglomérat est, comme une anémone, un piège pour les imprudents et ressemble vaguement à une plante géante.

LES RUINES PRINCIPALES

La cité précédente s'enfonçait dans la paroi sur trois cent mètres et deux étages. La plate-forme des habitations couvrait celle de l'exploitation minière. Lors de la destruction de Volcania II, elle s'est affaissée et a glissé sur vingt mètres, écrasant les puits, emprisonnant les mineurs et percutant le dôme de protection. On suppose que tout le matériel est intact sous des tonnes de pierre et la légende veut qu'il existe encore des passages qui conduisent aux mines. Ce qui n'est pas une légende, c'est que de nombreux pillleurs s'avançant trop profondément dans les ruines ne sont jamais revenus. La plupart se contentent donc de rester le plus proche possible de l'extérieur (ne serait-ce que pour évacuer au plus vite lors de l'arrivée des forces de l'ordre). Que cachent les décombres ? Nul ne semble le savoir.

UN GROUPE DE PILLEURS DE RUINES

La compagnie de Yarek est composée de cinq hommes et de deux femmes. Leur dirigeant se nomme Fériens (un géant de deux mètres vingt), un ancien Hammer ayant démissionné pour des raisons que tout le monde ignore. Les pillleurs possèdent deux petits vaisseaux de type Vestal (la Cells et la Goyave) dont les propulseurs ont été améliorés pour éviter la cavitation. Les Yarek n'ont que très peu de concurrence car Fériens n'hésite pas à dénoncer quiconque oserait chasser sur son terrain. Ils restent les meilleurs guides en ce qui concerne Volcania II mais ils n'en connaissent vraiment que le dixième.

RUMEURS ET LÉGENDES

Plusieurs bâtiments ont disparu alors qu'ils croisaient non loin de la Colonne de Neve. Des pilotes affirment aussi avoir aperçu des lumières se déplaçant très rapidement dans la zone alors que les sonars restaient muets. D'autres auraient entendu le chant d'une femme dans leur radio, sans pouvoir en comprendre les paroles ou l'origine exacte. De là à affirmer que la colonne est un lieu hanté, il n'y a qu'un pas que les Volcaniens n'ont pas hésité à franchir. Même les pirates se méfient de ce « monolithe » cyclopéen...

LE Puits N°23

Tous les puits de Volcania II n'étaient pas dans la ville. La plus grande partie a été pillée et n'est plus qu'un ensemble de trous béants abritant on ne sait quelle horreur. Il reste tout de même une question qui turlupine les pillleurs. Tous les puits étaient numérotés de 14 à 35 (les treize premiers étant dans la ville même). Tous ont été retrouvés sauf le numéro 23. Où est-il ? Mystère. Il reste donc un trésor de matériel et de minerais à récupérer, encore intact dans la région.

RUMEURS ET LÉGENDES

Voici quelques informations que l'on peut collecter sur le Dédale dans les bars de Volcania III. Certaines sont fausses, d'autres ne sont que trop vraies :

- L'Arios, un navire marchand, aurait disparu, il y a peu, sous les yeux de son escorte. Il aurait été happé par une sorte de pseudopode noir qui l'aurait attiré vers le fond comme un vulgaire jouet. On a perdu sa trace au sud-est du Dédale.
- Il y aurait des mouvements sismiques cycliques dans le Dédale. Il faut y être au bon moment pour piller d'anciennes épaves encastées depuis des années.
- Parfois il arrive que les mêmes mouvements lumineux observés à la Colonne de Neve se produisent dans le Dédale.
- Un groupement de pirates installe une base au sud-est du Dédale.
- Un groupe de chercheurs polariens a été vu non loin des portes d'Inferno's. Que faisaient-ils là-bas ? Y a-t-il un quelconque rapport avec le cadavre de Félorem retrouvé, il y a peu, par des pillleurs qui ont disparu depuis ?
- Pourquoi les Hammer envoient-ils leurs troupes à heure fixe dans la zone de dénivellation entre le Dédale et Volcania II ? On parle de la présence incongrue d'un Terna-set dans la zone.
- Des naufragés auraient signalé dans un dernier message la présence d'une ruine d'origine inconnue dans le Dédale.
- Des chasseurs Hammer ont récemment croisé la course d'une horde de Pieuvres Kraken dont les plus gros spécimens dépassaient soixante mètres ! Les monstres remontaient rapidement et ne se sont pas souciés de la présence des humains. On aurait dit qu'ils fuyaient quelque chose, mais quoi ?
- Il existerait un canyon dont les parois seraient d'or pur. Mais il serait protégé par des congres-tueurs.
- Il arrive parfois que des vaisseaux venus d'Équinoxe plongent vers le Dédale pour en ressortir quelques jours plus tard. Qu'y font-ils ?

LE TUNNEL

C'est plus une légende qu'un site précis. Le tunnel est une cavité se trouvant au nord-est de la Fosse de Vulcain, approximativement à -5 000 mètres. Il ferait cinquante mètres de haut et plongerait dans les entrailles de la terre aussi loin qu'un projecteur puisse éclairer. On ne sait pas où il mène mais ce qui est certain c'est qu'il n'est pas naturel. Les Volcaniens attendent toujours qu'un groupe d'explorateurs tente sa chance pour en savoir plus...

LE DÉDALE (-5 200 M)

C'est sans doute la partie la moins praticable, la plus dangereuse et la moins connue de toute la fosse. Le fond du gouffre est une sorte de labyrinthe de canyons, d'arches et de tunnels aussi exigus qu'instables. On y trouve quasiment rien si ce n'est les carcasses éventrées de navires malchanceux. Parfois on tombe sur un autre style de carcasse. Il s'agit de cadavres plus ou moins fossilisés de créatures titanesques dont l'origine est inconnue. Il est possible de se frayer un chemin entre ces monstres avec de petits transports. Certains explorateurs affirment que ces restes sont quelques fois récents et qu'il n'est pas invraisemblable que de tels êtres soient encore en vie. Autre découverte inquiétante, quoi que plus classique, les restes de calmars géants de tailles respectables.

QUELQUES DONNÉES BIOLOGIQUES

Toutes ces petites particularités ne doivent pas occulter les caractéristiques naturelles du gouffre. Comme partout, cette zone (pour tant profonde) connaît une vie aquatique importante tant au niveau de la faune que de la flore. Si des voyageurs venaient à tenter le diable et descendaient dans les profondeurs de la fosse elle-même, ils auraient alors à être très prudents.

LA FLORE

La végétation est relativement classique sitôt qu'on s'éloigne de la zone habitée. Lichens, algues et anémones géantes survivent loin des colonnes de soufre. Toutes les régions dont l'eau est polluée par les déjections terrestres voient le développement de plantes parasites que les autochtones ont baptisé les Soufreuses.

LA FAUNE

On trouve très peu de créatures inoffensives comme les dauphins ou les baleines léviathan dans la Fosse de Vulcain. Par contre les congres-tueurs, les pieuvres kraken, les mantas et les requins à plaques ne manquent pas (bien au contraire). Plus ou moins discrets selon leur nature (on voit rarement les krakens), ils participent activement au maintien de la chaîne alimentaire de la région. La radioactivité des gueules à soufre a plus touché la famille des méduses. Les méduses géantes ou méduses malström sont les plus dangereuses car elles sont douées d'une conscience et attaquent à vue.

LE JARDIN DES OUBLIÉS

Un dirigeant de la dynastie Planxty portait un amour immodéré pour les anémones. Il fit donc construire hors de la ville un petit arboretum dont il tint l'emplacement secret. On dit qu'il y cultivait toute sorte d'anémones (de la carnivore à la géante en passant par la polychromique). Quand il sentit que la maladie l'emporterait, il légua son titre à son petit-fils (il avait déjà fait assassiner son fils) et partit mourir dans son jardin. On ignore toujours où se trouve ce petit paradis multicolore et s'il existe encore. Il y a gros à parier qu'il ne doit pas être très loin de la ville mais qu'il doit aussi être très bien protégé.

ET LES AUTRES

On parle de la présence de Ternasets dans la région et c'est à juste titre. Le Dédale dissimule non seulement une colonie de ces créatures mais aussi de leurs rejetons et des Félorms. Ces derniers sont d'ailleurs peut-être à l'origine de toutes les aberrations du relief comme la Colonne de Neve ou le Tunnel, mais rien n'est moins certain. On ignore leur nombre exact et ce qu'ils font ici; mais il semble que leur activité augmente depuis quelques années. Les Félorms n'ont aucun contact avec les humains qu'ils évitent comme la peste.

DONNÉES GÉNÉRALES

« Tu sais, l'histoire n'a pas une grande importance ici. On se souvient surtout que Marlouk le Gueux a vendu un stock d'algues moisées à Globeur en 563 pour la somme de 1 000 sols. Et toi tu viens me parler d'histoire ? Bien sûr, si tu y mets le prix, je peux te raconter deux trois trucs marrants. Par exemple... »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

L'histoire de Volcania III remonte à l'époque de l'Alliance Azure et peut-être même avant. Avec le temps, elle s'est teintée de légendes et certaines des informations qui vont suivre sont sans doute le fruit de l'imagination fertile des autochtones. Il existe peu de traces écrites du passé, tout simplement parce que les mineurs n'ont jamais eu besoin de ce genre de choses pour creuser. On dit aussi qu'il n'est jamais bon de trop chercher à fouiller le passé dans la région.

SYNOPSIS

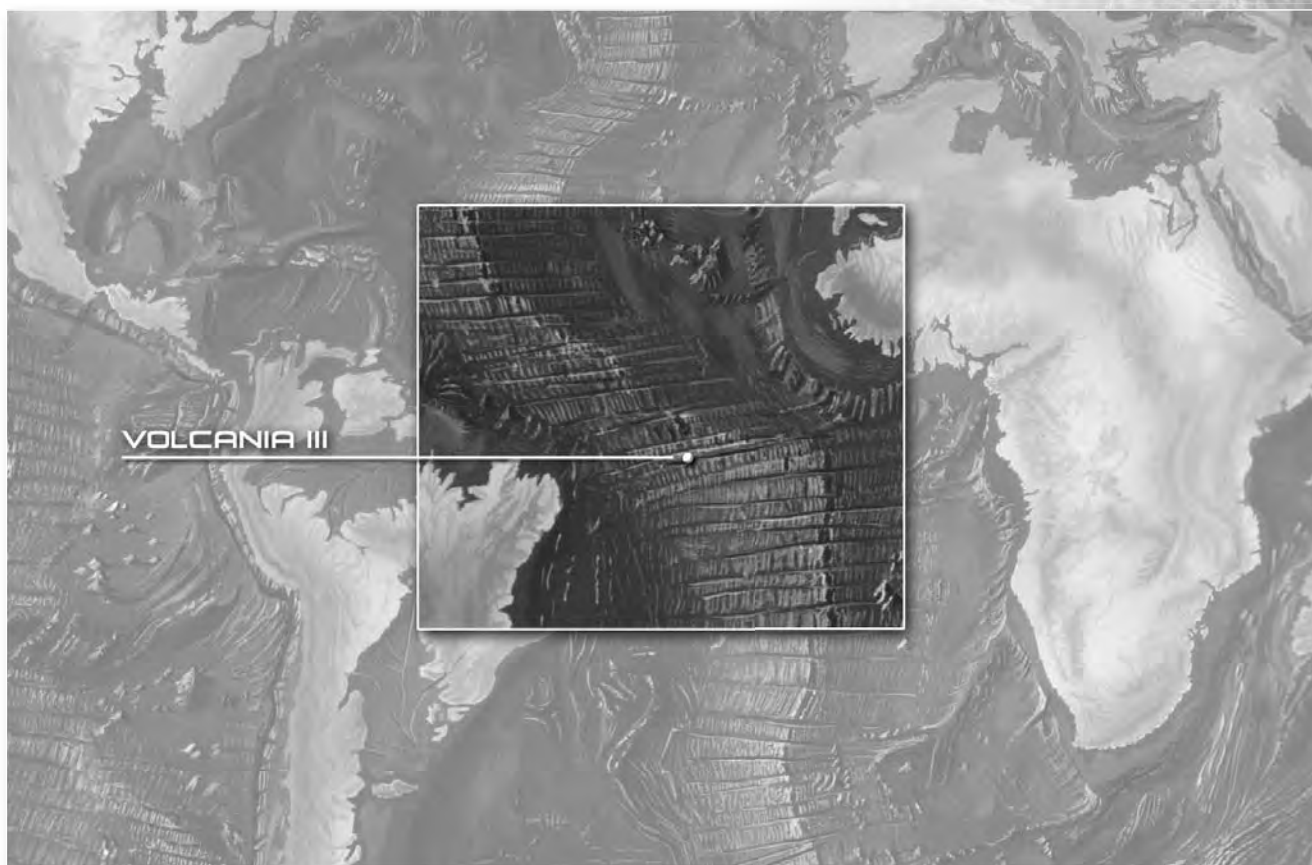
Les personnages sont recrutés pour se lancer dans une mission pour le moins inhabituelle. Ils sont chargés d'aller dans toutes les capitales du monde sous-marin pour retrouver un maximum de renseignements sur Volcania et son histoire. Bien vite, ils vont s'apercevoir que quelqu'un ne souhaite pas qu'ils réussissent. Pourquoi ? Que cache le passé de la Fosse de Vulcain.

CHRONOLOGIE

-52 : VOLCANIA I

On ne sait rien de cette première cité. Il n'en reste qu'une statue récupérée des ruines de Volcania II. Il s'agit de l'effigie d'un puissant jeune homme au visage carré portant un tablier d'ouvrier. Il brandit un marteau comme une arme et fait face à l'éternité avec détermination. On suppose qu'une seconde statue devait se trouver devant lui puisque sur son tablier, les angles sont moins précis (probablement les points de jonction entre les deux). À défaut, on suppose que la première cité était minière comme la seconde mais personne n'en a de preuve. De même, on ignore l'origine de ces premiers colons. L'effigie se trouve dans le musée du Presbytère (voir **Le presbytère**, page 294).

Dossier confidentiel (réservé au MJ) : Volcania I fut l'une des premières bases à se rebeller contre les invasions de l'Hégémonie. Ses habitants se considéraient comme des descendants directs des membres de l'Alliance Azure. Station minière, elle se trouvait à l'opposé de Volcania II et III dans la fosse. Il était impossible aux Hégémoniens (qui ne portaient pas



encore ce nom) de bombarder une base si profondément enfoncée. Ils l'infiltrèrent donc et utilisèrent un gaz innervant qui transforma en morts vivants tous les habitants. Certains purent prendre la fuite et organisèrent des expéditions meurtrières pour aller récupérer le gros matériel (et une partie de la statue qui traîne dans le musée des Hammer à présent). À présent que la base est oubliée de tous, il est probable que les zombies n'errent plus dans les rues de la première cité. Mais il est possible que le gaz empoisonné soit toujours efficace. Pour ceux qui relèveraient le défi, il y a beaucoup à gagner en prenant le contrôle de Volcania I (presque intacte et en état de fonctionnement).

185 : CONSTRUCTION DE VOLCANIA II

Pourquoi les mineurs ont-ils migré d'une cité à l'autre ? Mystère. À partir de l'installation des premiers travailleurs dans cette caverne naturelle aménagée, il devient un peu plus simple d'étudier l'histoire.

190 : FIN DE LA CONSTRUCTION DE VOLCANIA II

La ville compte trois milles habitants. À sa tête, Swan Weird, premier nom de la dynastie des Fils de la Forge. Despote, exploiteur mais efficace et rusé, il permet de consolider la position de sa ville dans la région. À l'époque, seul le Chenal des Nadirs était connu et sa surveillance était quasi permanente. Les richesses minières de la fosse sont telles que la ville ne connaît pas encore la récession qui touche l'ensemble de la planète.

201-206 : LE PREMIER SIÈGE

La construction du douzième puits intérieur se termine lorsqu'une série d'explosions menace l'intégrité du dôme central. Les unes après les autres, les colonnes maintenant la plate-forme des habitations tremblent et manquent de s'effondrer. Des créatures sortent alors des parois des mines et massacrent les travailleurs bloqués là. C'est le premier assaut des Foreurs que subit Volcania II. La riposte est immédiate mais Swan Weird perd la vie dans la bataille. Pendant cinq années les attaques vont se succéder et provoquer la mort de plus des deux tiers de la population. La cité entre dans une période de chaos malgré les efforts de Swan le second, nouveau monarque en place.

206-290 : LES TEMPS SOMBRES

La dynastie des Fils de la Forge domine la cité minière pendant un siècle complet. Le Culte du Magma, basé sur la vénération des forces chthoniennes se développe dans la ville. D'abord secret, il devient officiel avec la conversion des Weird à son dogme (voir **Le monastère du Magma**, page 285). En 290, pour fêter le centenaire, Améno Weird, dit le Fol, décide de déclarer la zone de la Fosse de Vulcain, royaume souverain et libre. Il envoie des ambassadeurs partout où bon lui semble (chez les pirates, dans les cités adverses et à la surface) pour faire passer l'information. La réaction est immédiate puisque plusieurs cités qui ignoraient jusqu'à l'existence de Volcania II, envoient leur flotte pour la mettre à sac.

291-301 : LE SECOND SIÈGE

Améno Weird est assassiné et remplacé par sa sœur, Niliana la Sanglante, une furie qui organise la défense de sa cité et met en fuite les différents belligérants qui se présentent. Comme Swan Weird en son temps, elle sauve Volcania II mais est faite prisonnière par son neveu et meurt de faim et de soif, suspendue dans une cage en place publique. Il ne lui aura pas pardonné le meurtre de son père dix ans plus tôt. Queldran Weird est un caractère manipulé par sa mère avec qui il a une terrible relation incestueuse. Il se met rapidement à dos tous les mineurs.

302 : LA CHUTE DES WEIRD

Queldran Weird est renversé par l'alliance conclue entre un syndicat hors-la-loi de mineurs (les Hammer) et le très austère Culte du Magma. Le souverain est noyé en place publique à l'endroit même où sa tante, Niliana la Sanglante, devenue une martyre, est morte un an plus tôt. La mère de Queldran fuit non sans avoir promis au préalable de restaurer sa famille au pouvoir un jour ou l'autre. Les prêtres du Culte du Magma enferment tous les dirigeants du syndicat et leur famille dans une mine et la font sauter. Ils instaurent la loi martiale et créent une force armée : Les Dévots. Volcania II devient une théocratie minière.

350 : L'HÉRITIÈRE

Une femme se présente en arme au Chenal des Nadirs. Elle prétend être la bâtarde née des amours de Queldran et de sa mère. Elle se nomme Neph Weird. Elle estime donc être souveraine de la cité. Les Dévots la prennent en chasse mais tombent face à une armada qui les oblige à se replier. Ils attendent, certains de ne pouvoir être pris en défaut derrière leur protection. La flotte de Neph contourne alors la fosse sans passer au-dessus pour éviter les sonars et plonge le long des coulées jumelles, prenant à revers les forces adverses. Il n'y a pas de combat et le Culte du Magma se rend en échange de la vie sauve pour ses dirigeants. Neph accepte et aussitôt les fait tous décapiter. Mais pour ne pas s'aliéner la population, elle n'interdit ni le Culte du Magma, ni le syndicat des Hammer à l'origine de la chute son père. Au contraire. Elle propose aux Dévots et aux Hammer de devenir sa force de frappe. Ceux qui refusent sont immédiatement fusillés (pour motiver les autres). Les nouveaux dirigeants des Hammer et du Culte du Magma sont donc des hommes entièrement dévoués à Neph. En échange, et pour montrer la rupture avec les erreurs du passé, elle change de nom et commence la dynastie des Néo-Weird.

360 : MORT NATURELLE DE NEPH NÉO-WEIRD

C'est un cas suffisamment rare dans cette lignée pour être signalé. Sa fille Lana Néo-Weird reprend la direction de la ville.

370 : NAISSANCE DE L'HÉGÉMONIE

371 : LA DÉFAITE HÉGÉMONIENNE

Des croiseurs hégémoniens se présentent aux portes de la fosse demandant l'assujettissement de Volcania. La réponse étant négative, ils déclenchent un assaut massif en passant au-dessus du gouffre et en lâchant des grenades. Les mineurs sont tous évacués par une troisième sortie récemment découverte : Inferno's. Les pertes sont donc minimes et l'Hégémonie ne trouve que des infrastructures vides lorsqu'elle aborde la ville. Les soldats ont pour mission de tout brûler avant de repartir. La destruction doit être systématique et être totale avant l'arrivée d'un contingent de savants. Nul ne connaît la raison d'un tel acharnement. Une petite garnison est laissée sur place. Lana Néo-Weird n'a aucun mal à reprendre la station et ne fait pas de prisonnier. C'est une défaite pour l'Hégémonie qui refusera toujours par la suite de reconnaître l'existence de Volcania. Officiellement, l'empire n'a jamais perdu un homme là-bas. Après cette victoire, les Hammer et les Dévots se soudent complètement et deviennent un groupe solidaire.

389 : DESTRUCTION ET ÉVACUATION DE VOLCANIA II

Nul ne sait comment cela s'est produit. On parle d'explosions au niveau des colonnes qui soutenaient la plate-forme des habitations. D'autres évoquent un retour des Foreurs ou une vengeance de l'Hégémonie. Tout se passe en quelques secondes alors que la ville est endormie. La plate-forme glisse et va percuter la paroi en verre qui fermait la grotte. L'eau envahit tout, causant des milliers de morts. Certains arrivent à évacuer, dont la plupart des Hammer qui, « par chance », se trouvaient être en exercice à l'extérieur de la ville au moment du drame. Lana Néo-Weird échappe à la mort de justesse et rassemble tous les rescapés dans le plus grand transporteur de la flotte. Ils migrent tous vers la sortie de la fosse mais croisent le chemin d'une partie de l'armada hégémonienne. Cette dernière oblige le vaisseau principal à faire demi-tour et coule sa escorte pour l'exemple. Lana Néo-Weird décide donc de bâtir Volcania III. Quand les travaux débutent, la population est de 1 500 habitants, dont 130 Hammer.

408 : FIN DES TRAVAUX DE VOLCANIA III

C'est la cité telle que nous la connaissons aujourd'hui mais en modèle réduit (avec moins de mines). Les Néo-Weird s'installent à l'étage supérieur et contrôlent ainsi la population qui compte 2 000 habitants. La station pourrait contenir quinze mille personnes. Lana Néo-Weird est tuée dans un accident de chasse. Son chasseur disparaît dans le Dédale sans que personne n'explique ni comment ni pourquoi. Son fils, Thibault, dit le Rat (surnom dû à son physique ingrat), prend la suite.

442 : LE TROISIÈME SIÈGE

Une flotte pirate passe par Inferno's et balaye les défenses de la ville. Les Hammer réussissent néanmoins à empêcher l'abordage de Volcania III. Ils savent qu'avec une population de 2 500 habitants, ils ne pourront pas résister longtemps. À la surprise générale, Janus Néo-Weird ouvre lui-même ses portes à Planxty le sanglant et lui fait une offre. Janus a effectué quelques recherches avec l'aide des sages du Culte du Magma. À la moindre crise d'envergure, la population de Volcania III disparaîtra. Il propose donc au pirate non seulement de lui laisser libre accès à la ville mais en plus de devenir son adjoint. En échange, lui et ses hommes devront ramener un tribut important en femmes et en hommes féconds. Planxty est vieux, il cherche la sécurité, il accepte donc le pacte et se convertit à la religion du Magma en signe de bonne volonté. Volcania III devient une cité pirate.

460 : LA CHUTE DES NÉO-WEIRD

À la mort de Janus, sa fille Chloé Néo-Weird épouse le petit-fils de Planxty qui devient le nouveau souverain contre l'avis du Culte du Magma. Le pouvoir aurait dû revenir à Eldon Néo-Weird, le frère cadet de Chloé. Ce dernier est chassé de la ville avec le reste de sa famille. La rumeur veut qu'ils soient tous partis vers Guaméa (voir page 61). La dynastie des Néo-Weird s'arrête officiellement à cette date. La population de l'époque est de 6 000 personnes. Les pirates ont certes ramené des femmes et des hommes féconds, mais aussi toute la racaille des mers. Les membres de la Ligue Rouge surnommée Volcania III, Tortola la ville pirate. La Grande Pègre (voir **La Grande Pègre**, page 260) est créée en 461 pour maintenir un semblant d'ordre chez les pirates.

491 : LES MÈRES

Jénovah Kimmer, une Polarienne féconde, est ramenée par des pirates à Volcania III. Violée à plusieurs reprises et maltraitée, elle tombe enceinte. Son bébé né, elle se précipite, le jour du marché, sur la place du Nexus (de l'époque). Devant la foule médusée, elle menace d'égorger son propre enfant si on ne lui redonne pas ses droits. Elle est abattue mais a le temps de tuer son rejeton. Toutes les femmes fécondes de Volcania III sont rapidement mises au courant de l'histoire et se rebellent, mettant en péril l'avenir de la cité. Elles se rassemblent en un syndicat clandestin et revendiquent à leur tour des droits. La dirigeante de l'époque, Enomi Planxty (probablement parce qu'elle était elle-même féconde), accède à leur demande et fonde la Guilde des Mères en 492. Les hommes féconds n'ont jamais tenté de se constituer en guilde. Il leur est plus facile de se (re)produire que les femmes.

503-513 : L'AGRANDISSEMENT DE VOLCANIA III

Chloé Planxty se rend compte que la station est trop petite à présent. Elle compte 17 000 personnes dont 10 000 résidents. Elle décide donc de faire agrandir la ville. La plus grande innovation est la construction du port extérieur (voir **Le port extérieur**, page 252). Les travaux dureront dix ans et s'achèveront à la mort de Chloé, dit la Bâtisseuse. La dynastie pirate n'a pas la poigne de ses prédécesseurs (les Weird et les Néo-Weird). Ce sont donc les Hammer, indissociables du Culte du Magma, qui font régner l'ordre. On murmure qu'ils n'obéissent qu'en partie à la souveraine et à sa descendance. Il n'est pas rare de voir certains dignitaires se rendre à Guaméa. De même, on soupçonne que les travaux d'agrandissement aient été en partie financés par les Néo-Weird exilés.

535 : L'AVÈNEMENT DES PRINCES MARCHANDS

Alors que Galino Planxty règne comme il peut, une flotte marchande se présente aux portes de la ville. Les Hammer et la Guilde des Mères la laisse passer sans rien dire, lassés de voir la ville en proie à la violence. Pire, c'est la propre police de Volcania III qui escorte les nouveaux arrivants. Ils viennent tous de Guaméa, certains sont des Néo-Weird mais pas tous. La Petite Équinoxe a renforcé ses liens avec l'Hégémonie, ce qui est mauvais pour le commerce. Les cinq familles les plus riches se sont donc exilées et s'installent à Volcania III sous l'œil médusé des pirates. Avant que les forbans ne réalisent la richesse

des nouveaux bourgeois, les Hammer les déciment, les obligeant à se réfugier dans les mines où ils les massacrent au lance-flammes. Il y a plus de 10 000 morts. Depuis, les pirates du monde entier gardent une dent contre les habitants de la Fosse de Vulcain. Les portes de la ville leur sont toujours ouvertes mais peu d'entre eux daignent s'y rendre. De même, l'Hégémonie ne décolère pas d'avoir perdu cinq familles marchandes.

536 : L'ORGANISATION DE LA VILLE

Les cinq familles choisissent un pôle économique différent et un dirigeant qui portera le titre de Roi Marchand jusqu'à sa mort. Le nouveau dirigeant sera coopté par les doyens de chaque famille. Les Hammer se chargeront du culte, de la police et de la justice sous son égide. La Guilde des Mères impose une loi interdisant aux Hammer de devenir Prince Marchand. Cette décision fait l'unanimité.

541 : REPRÉSAILLES

Treize Mères sont retrouvées égorgées et maintenues dans des positions humiliantes par des fils de fer. C'est la Grande Pègre qui signe le crime en représailles à l'arrestation de ses membres par le service de sécurité de la Guilde des Mères.

555 : LES VEILLEURS ET LE CULTE DU TRIDENT

Équinoxe, comme d'autres villes, suit l'exemple hégémonien et refuse de reconnaître l'existence politique de Volcania III. Par contre les prêtres du Trident reconnaissent l'influence économique de la cité dans la région. Elle est devenue le pendant de Guaméa, même si elle est plus petite. De plus, ils voient d'un mauvais oeil l'existence de la « secte hérétique et païenne » du Magma. Ils dépêchent donc une délégation pour qu'une chapelle du Trident soit érigée en ville et que les Veilleurs aient un droit de regard sur la justice. Les Princes Marchands acceptent la chapelle mais refusent la venue des Veilleurs autrement qu'au titre de consultant. Les Hammer garderont le contrôle de la cité.

565-569 : L'AVÈNEMENT DE LA FAMILLE NÉO-WEIRD

Cassandra Néo-Weird vient d'être cooptée au poste de Reine Marchande à l'âge de vingt-cinq ans. Elle rétablit ainsi le pouvoir de sa famille, et cela jusqu'à sa mort. Volcania III est une cité prospère, pleine de vie, qui doit sa richesse plus au commerce qu'à l'exploitation minière. Les Hammer sont plus puissants que jamais (trop diraient certains) et une petite guerre de religion se prépare entre le Trident et le Magma. En 569 la population totale est de 370 000 habitants.

RELATIONS AVEC L'EXTÉRIEUR

« D'où venez-vous ? De Volcania ? Je ne connais pas. »

Beaucoup d'empires ne reconnaissent pas l'existence officielle de Volcania III. Son passé de ville pirate l'a bannie des relations respectables que tout bon diplomate doit avoir dans son carnet d'adresses. C'est pour cette raison qu'on la trouve rarement sur les cartes. Politiquement, elle n'existe pas. Mais qu'importe, mis à part l'Hégémonie, tous les autres puissants savent bien que Volcania III est un passage obligé pour qui veut trouver tout et n'importe quoi. La plupart des activités illégales des dirigeants se traitent dans la cité des Princes Marchands.

Azuria : La République du Corail a peu de rapports avec Volcania III et ne reconnaît pas son existence pour des raisons purement diplomatiques. Ces derniers temps, par le biais du Culte du Trident, des contacts ont été pris avec les différents Princes Marchands. Autant dire que les Coralliens sont encore en terre non conquise dans la région.

SYNOPSIS

Guamea et Rogue s'entendent pour briser Volcania III. Une réunion va avoir lieu à Rogue pour conclure une alliance visant à ruiner la cité minière. On ne compte plus les espions, assassins et les diplomates qui viennent mettre leur grain de sel dans cette histoire. Et les personnages ?

Chiloe : La Ligue Rouge entretient des relations cordiales avec « ces pourris d'escrocs dans leur fosse à m... ». Depuis que Volcania s'oppose aux Hégémoniens, elle n'a rien à craindre de la Ligue. Les échanges commerciaux sont nombreux, et il arrive parfois aux Hammer d'aider les adversaires de l'Hégémonie dans quelques actions d'éclat. Les Princes Marchands ont dû tout de même bien clarifier leur position politique : aucune. Les villes qui constituent Chiloe considèrent Volcania avant tout comme un supermarché et un endroit où se détendre un peu. Le Culte du Magma a quelques adeptes là-bas.

Équinoxe : Le Culte du Trident voit un peu cette ville franche comme un exemple que pourraient suivre d'autres cités. Les Hammer, religieux et guerriers, fascinent pourtant les prêtres. Ils aimeraient savoir combien parmi eux possèdent et maîtrisent l'Effet Polaris. Officiellement aucun. Le Trident aimerait aussi en savoir plus sur des liens éventuels entre le Soleil Noir et le Culte du Magma.

Guaméa : C'est la concurrente directe de Volcania III. Les rumeurs annonçant l'arrivée d'un militaire au pouvoir n'étonnent personne. Il se pourrait qu'une offensive de l'Hégémonie se prépare en secret. Guaméa et ses richesses pourraient alors servir de base de ravitaillement. Sur un plan plus pratique, on trouve à Volcania III tout ce qu'il est interdit de vendre à Guaméa. Il arrive même que des marchands aient une boutique dans chaque ville.

Hélène : L'Impératrice Ténéa considère que Volcania III lui appartient de droit. Bien entendu, les Princes Marchands ne l'entendent pas ainsi même s'ils observent une prudence compréhensible lorsqu'un émissaire aborde le sujet. Le Libérius, navire de classe Apocalypse, peut, d'un moment à l'autre, passer les coulées jumelles et attaquer la ville. Les espions volcaniens sont nombreux à Hélène.

Keryss : Il n'y a aucune relation entre Keryss et Volcania III et cela semble convenir aux deux camps. Il suffirait d'un incident mineur pour que l'Hégémonie envoie ses croiseurs au-dessus de la fosse. Les échanges commerciaux sont interdits et passibles de la peine de mort pour tout citoyen de l'empire. Les Patriarches semblent savoir quelque chose qui les pousse à la fermeté.

Meya : C'est à Meya que les bâtisseurs de Volcania III ont acheté tout le matériel. Après plus d'un siècle, la dette reste partiellement impayée. Les relations entre les deux citées sont donc un peu tendues mais les Princes Marchands continuent de rembourser, maintenant une paix bien fragile.

Néo-Troie : L'Union Méditerranéenne n'a que peu de relations avec la cité mais serait probablement prête à lui venir en aide, juste pour voir l'Hégémonie ou Équinoxe rager un peu plus.

Rogue : En parlant de Rogue, tous les Volcaniens deviennent sérieux. Cette cité, aux vues expansionnistes, exploite toute la région autour de la Fosse de Vulcain. Un jour viendra où les Roguïens devront prendre la décision d'attaquer ou non. Plusieurs petits conflits ont déjà eu lieu entre les forces de Rogue et les Hammer, mais jamais rien d'officiel. Si un jour Volcania III décide de sortir de son trou pour construire à l'extérieur, il faudra compter avec Rogue. Pour le moment, l'économie pousse les deux villes à commercer en paix. Cela ne durera qu'un instant.

Sao : Le Prince Daverick sait qu'il doit être en bons termes avec Volcania III. Avec Guaméa, c'est l'une de ses sources d'approvisionnement principales. Il serait prêt à engager ses troupes pour aider les Princes Marchands même s'il a la réputation d'être un pirate.



<< ALDEBAR MERIATOR_

ALDEBAR MERIATOR, CONCILIATEUR

Âge : 40 ans

Taille : 1,60 m

Poids : 72 kg

Mutation : Aucune

Description : Bedonnant et jovial, ce sympathique bonhomme est connu dans toutes les cités de la région. Il s'est spécialisé dans la résolution des problèmes diplomatiques en tout genre. Quand deux camps s'affrontent sur un point et qu'ils ne veulent pas en venir à la violence, ils font appel à Aldebar le filou. On le sait, neutre, de bon conseil et toujours prêt à chercher des compromis. Son salaire est fonction du conflit qu'il a à résoudre. Dans son domaine, il n'a pas de concurrence, et c'est ce qui fait sa force. En fait, ce que les gens savent moins, c'est qu'il fait assassiner toute autre personne tentant de lui prendre sa place.

Phrase typique : « Vous dites ça parce que vous êtes en colère. »

RELATIONS AVEC LES PRINCIPALES PUISSANCES

Les informations suivantes ne sont que des généralités. En effet, si certaines nations ne reconnaissent pas Volcania III comme cité souveraine, ce n'est pas le cas de toutes leurs villes et de tous leurs citoyens. Cela vous permettra juste de situer le domaine des Princes Marchands dans l'échiquier politique (si tant est que cela puisse avoir une importance pour vous).

Alliance Azure : On ignore tout des relations possibles entre l'Alliance Azure et Volcania III. Peut-être que l'un des Princes Marchands en fait partie mais rien n'est moins certain.

Alliance Polaire : Peu de relations pour des raisons géographiques et technologiques. L'Alliance Azure n'a en effet aucun intérêt à se pencher sur le cas de Volcania III puisque cette cité n'a ni trésor généticien, ni avantage commercial que ne pourrait offrir l'Hégémonie (par exemple). Bien entendu, quand il s'agit de trouver des matériaux venus des quatre coins de l'océan, les Polariens ne sont jamais loin.

La Confrérie des Veilleurs : Encore plus frustrée que l'Hégémonie, la Confrérie des Veilleurs s'est vue signifier que sa présence n'était pas souhaitée à Volcania III. Pire, les autorités locales ne considèrent pas que la présence des Veilleurs soit nécessaire et utile. Les portes de la cité leur sont ouvertes mais ils ne doivent pas s'attendre à des mesures de faveur. Ils n'ont et n'auront jamais aucune autorité autre que celle qu'un Prince Marchand ne leur accordera. Il est d'ailleurs déjà arrivé que l'un d'entre eux confie une mission à un Veilleur en visite, mais c'est un cas rare.

Les Généticiens : Il n'y a pas de cachette généticienne connue dans la fosse mais il est possible que certaines étrangetés (les coulées, la Colonne de Neve ou le tunnel) soient d'origine généticienne. On murmure parfois qu'ils ne seraient jamais très loin de la fosse. Mais comme la plupart de ces rumeurs sont mauvaises pour le commerce, on évite d'en parler en public.

Hégémonie : Pas de relation, ou alors de la haine. Aucun échange diplomatique. L'Hégémonie réfléchit à un moyen de mettre en place un blocus autour de Volcania III. Les Patriarches refusent d'expliquer les motifs de leur défiance par rapport à la ville.

Ligue Rouge : Relations cordiales. Échanges à tous les niveaux même si les Ligiens ne voient les Volcaniens que comme de vulgaires profiteurs. À plusieurs reprises, la Ligue a proposé à la cité de la rejoindre. Idéalement placée au sud de l'Hégémonie, elle aurait pu être un avant-poste très intéressant. Les Weird et leurs suivants ont toujours refusé.

République du Corail : Pas de relations officielles avec Volcania III. Le taux d'utilisateur de l'Effet Polaris est le même que partout ailleurs et la fosse ne semble pas cacher de grands secrets. Via le Culte du Trident, les Coralliens aimeraient en savoir plus sur les Hammer et sur la possibilité d'une fréquence supérieure de l'Effet Polaris chez leurs agents.

Royaumes Pirates : Ils ont déclaré la guerre à Volcania III, même si certains d'entre eux s'arrêtent parfois pour s'y approvisionner. Leur présence dans la Fosse de Vulcain est bien connue et la tâche principale des Hammer est de les éradiquer. On les soupçonne même de vouloir construire une base secrète non loin de la Colonne de Neve.

Union Méditerranéenne : Des relations économiques et parfois politiques. L'Union se rend compte peu à peu que Volcania III pourrait constituer un tremplin idéal pour sortir enfin du bassin méditerranéen. Tout comme face à la Ligue Rouge, les dirigeants de la cité gardent leurs distances par rapport à une puissance quelconque.

RELATIONS OFFICIEUSES AVEC LES PUISSANCES

C'est surtout avec l'Hégémonie que la cité a des problèmes relationnels. Tout le monde pense que c'est à cause des tentatives d'invasion. En fait, les Patriarches redoutent que la destruction de Volcania I et l'existence de ce gaz soient connues. Pire, peu après son utilisation, ils ont découvert que le produit inhalé provoquait une maladie contagieuse ayant les mêmes effets que le gaz. Pire, le virus peut dormir d'une génération à l'autre, s'inscrivant dans les gènes. Les Volcaniens de souche sont donc tous potentiellement porteurs d'un virus capable de transformer en zombie toute personne touchée.

Parmi les autres groupes influents des océans, il faut compter avec la Fraternité du Soleil Noir. Il va sans dire que si le Culte du Trident est agacé par l'existence du Culte du Magma, il en va de même pour cette secte élitiste. Dans les rangs des Hammer, on compte donc des espions à différents niveaux. Tout comme le Trident, le Soleil Noir n'a jamais réussi à infiltrer le monastère du Magma.

Les Frères des Abysses sont aussi à Volcania III. Ils n'y ont aucune activité subversive mais y viennent pour trouver du matériel pas cher. Comme de nombreux autres groupes terroristes, les Frères des Abysses profitent de la cité franche et de son impunité pour reprendre des forces et s'armer. Les Princes Marchands le savent bien et ne lèvent pas le petit doigt tant que les visiteurs se tiennent tranquille et payent comme les autres (même un peu plus cher).

LES FOREURS

C'est une communauté dont on ne sait en fait que peu de chose. Il semblerait que des éboulements récents dans le port aient été mis sur le compte des Foreurs. De même, traditionnellement, quand une mine s'effondre, c'est eux que l'on accuse. Autre bruit en vogue, certaines ruines du Dédale seraient l'oeuvre des Foreurs. D'un autre côté, on les attribue aussi aux Félorms. Ce qui est certain, c'est que les mineurs tombent parfois sur des galeries de Foreurs plus ou moins récentes.

SYNOPSIS

Des mineurs ouvrent un passage sur une caverne ayant servi de camp retranché à des Foreurs. Aussitôt, les ouvriers ignorants parlent d'une cachette généticienne. La rumeur arrive jusqu'aux Prince Marchands qui font appel à un groupe d'explorateurs (devinez qui) pour en savoir plus. Au fait, savez-vous qu'il reste quelques Foreurs et autres monstruosités dans le coin ?

LE CIMETIÈRE DES FOREURS

Il semble que les habitants de Volcania II aient acquis un certain respect pour les Foreurs. Ils portèrent donc en terre tous leurs adversaires morts au combat. Mais à leur grande surprise, à chaque fois qu'ils ensevelissaient un corps, celui-ci disparaissait et était remplacé par un présent. On dit que certaines tombes seraient encore intactes et remplies de dons des Foreurs. Encore faudrait-il retrouver ce fameux cimetière.

DONNÉES STATISTIQUES GÉNÉRALES_

« Comment ça elle est stérile cette femme ? Regarde comme elle est bien portante ! Regarde ses dents ! Elles ne sont pas belles ses dents ? Comment ça elle ne va pas faire des enfants avec ses dents ? Ne fais pas de mauvais esprit avec moi ! Pardon ? C'est un herma quoi ? Et qu'est-ce que j'en sais moi qu'elle peut muter en homme ? Tu veux quoi ? Que je te rembourse ? C'est hors de question ! Tu devrais être content. Tu as un homme et une femme pour le même prix ! D'ailleurs... »

-- KANIS PERCOL, marchand_

Voici quelques renseignements généraux qui vous permettront de vous faire une idée sur cette ruche qu'est Volcania III. Si nous devions définir la cité en quelques mots ce serait mouvement, surpopulation, commerce et aventures. C'est un lieu qui n'est jamais stable, passif ou inactif. Jamais, les personnages ne devraient pouvoir se sentir isolés, au calme ou sans ressource.

POPULATION TOTALE : MUTATION ET STÉRILITÉ

Il n'y a pas de recensement précis à Volcania III. Les Hammer filrent parfois les nouveaux arrivants et peuvent donner quelques chiffres sur le nombre de mutants, par exemple. Le seul indice qui puisse vraiment servir, reste la consommation d'air. La profondeur

LES BOUCHES À AIR DE VOLCANIA III

Contrairement à des bases plus classiques, les usines de recyclage de l'air ne sont pas concentrées en un point précis. Il n'y a même pas une usine par étage mais au moins une dizaine. C'est la famille des Liebe qui a opté pour cette déconcentration massive. Non seulement pour des raisons de sécurité (si l'air vient d'une source unique, la ville est en danger permanent), mais aussi pour des raisons purement commerciales. L'air filtré dans les bas quartiers n'est pas de la même qualité que celui du Cœur. Du coup, lorsque qu'il y a une augmentation de la consommation, certes les bourgeois payent plus chers, mais ce qu'ignore la population, c'est que les pompes des quartiers pauvres ne produisent quasiment plus rien de respirable. On trouve donc un peu partout, le plus souvent dans les plafonds des bâtiments et des plates-formes de grandes hélices grillagées et poussiéreuses, qui portent l'emblème des Liebe. Ce sont les fameuses bouches à air. Il est interdit de les toucher, de les démonter, de les obstruer ou de pénétrer dans les conduits.

excessive de la ville interdit toute canalisation vers la surface. Aussi, les pompes qui renouvellent l'air sont-elles toujours au travail (voir encadré ci-dessus). Les ingénieurs qui les manipulent estiment qu'ils approvisionnent en air plus de 350 000 personnes. On sait qu'à 370 000, il y a surchauffe. Dans ce cas, les Princes Marchands (les Liebe en l'occurrence) instaurent immédiatement des taxes sur l'air. Tout visiteur doit payer des sommes faramineuses chaque jour ou quitter la ville. De même, les quartiers les plus riches voient les tarifs augmenter. Généralement, la population diminue après le passage des collecteurs d'impôt des Liebe (voir **Les Liebe**, page 243). La taxe sur l'air n'a été appliquée que quatre fois dans toute l'histoire de la cité.

Sur les 370 000 habitants, on pense qu'il y a approximativement 74 000 mutants (soit 20%). Mais en se promenant dans les couloirs, il est aisé de se rendre compte qu'ils doivent être plus nombreux. Peut-être que les lois égalitaires de Volcania III les poussent à ne plus cacher leur différence. Il n'y a aucune discrimination entre mutants et non-mutants. Alvodomo Jamaël, un Prince Marchand, a déclaré un jour qu'il préférerait conclure une affaire avec un mutant riche qu'avec un non-mutant pauvre. Un personnage ayant des idées préconçues sur les mutants risque de souffrir dans un endroit comme Volcania III.

Les seules personnes à bénéficier d'avantages grâce à une particularité physique sont les femmes fécondes. On les appelle les Mères. Elles sont reconnaissables à leur accoutrement luxueux, ample, et à leur coiffure déliante (coupe, couleur et tresses). Elles sont libres, choyées et respectées. Elles touchent une rente et possèdent un logement spacieux. En contrepartie, elles doivent six enfants à la communauté.

TURNOVER

À Volcania III, il y a trois statuts légaux : Prince Marchand, Citoyen (Hammer, Mère, natif ou adopté) et Visiteur. Les Princes Marchands sont les dirigeants de la cité. Les Citoyens sont soit nés à Volcania III (natifs), soit ils ont acheté ce droit (adoptés), soit ils ont acquis ce droit (comme les Mères enlevées). À ce titre, ils peuvent payer divers impôts (sur l'air, sur l'eau, sur l'espace, etc.).

Les Visiteurs sont tous les autres, ceux qui ne font que passer, ceux qui ont perdu leurs droits et les clandestins. Ils payent plus cher leur présence à Volcania III en fonction du temps qu'ils y ont passé. Différentes cartes de séjour permettent de quantifier le prix qu'ils auront à payer en repartant. Ces cartes sont renouvelables pour ceux qui voudraient rester sur de longues périodes de temps mais l'idéal est de payer pour devenir adopté.

Les lois sont les mêmes pour tous (mutant ou pas) sauf pour les Mères (voir **La Guilde des Mères**, page 245). Bien entendu, un Hégémonien, de même qu'un pirate, aura sans doute plus de mal à se faire entendre auprès d'un juge. Par contre, les mandats d'arrestation interocéaniques n'ont aucune valeur à Volcania III. Les pires bandits peuvent y trouver un refuge pour peu qu'ils restent discrets. Au moindre faux pas, ils sont arrêtés et vendus à la puissance la plus offrante (voir page 229).

On estime qu'il entre et qu'il sort de Volcania III chaque jour plus de 3 000 personnes. Il n'y pas de contrôle sur les personnes mais les armes sont recensées et expertisées par les Hammer. Chaque arme à feu est dotée d'une sonde magnétique, à ventouse ou à perforation, qui permet le cas échéant de la suivre partout dans la cité. Retirer la sonde ou masquer son signal est puni par la loi.

LANGUE ET MONNAIE

Il existe un patois commun à tous les Volcaniens que l'on nomme le Forgien. C'est un mélange peu banal de dialecte pirate et de jargon minier. Il est pourtant peu utilisé et souvent remplacé par le Néo-Azurran, le langage du commerce. Il reste quelques expressions typiques qui reviennent de temps à autre. Pour les visiteurs vraiment perdus, il est possible d'acheter des traducteurs de mauvaise qualité au port.

L'argent est le sol volcanien. Dans un souci d'ouverture commerciale, l'ancienne monnaie, le Volk, a presque été remplacée. Le Volk est une pièce octogonale en alliage pauvre. Troué en son centre, il peut se transporter en collier. Un Volk vaut un sol. Les Princes Marchands cherchent à imposer la monnaie comme unique moyen de paiement. Aussi, le troc est-il interdit, mais toléré. Les dirigeants ont bien conscience que c'est le meilleur moyen d'amener de nouvelles marchandises dans la cité. L'usage des bons (voir Les entrepôts, chapitre 2) est un moyen de contrôle efficace pour lutter contre le troc.

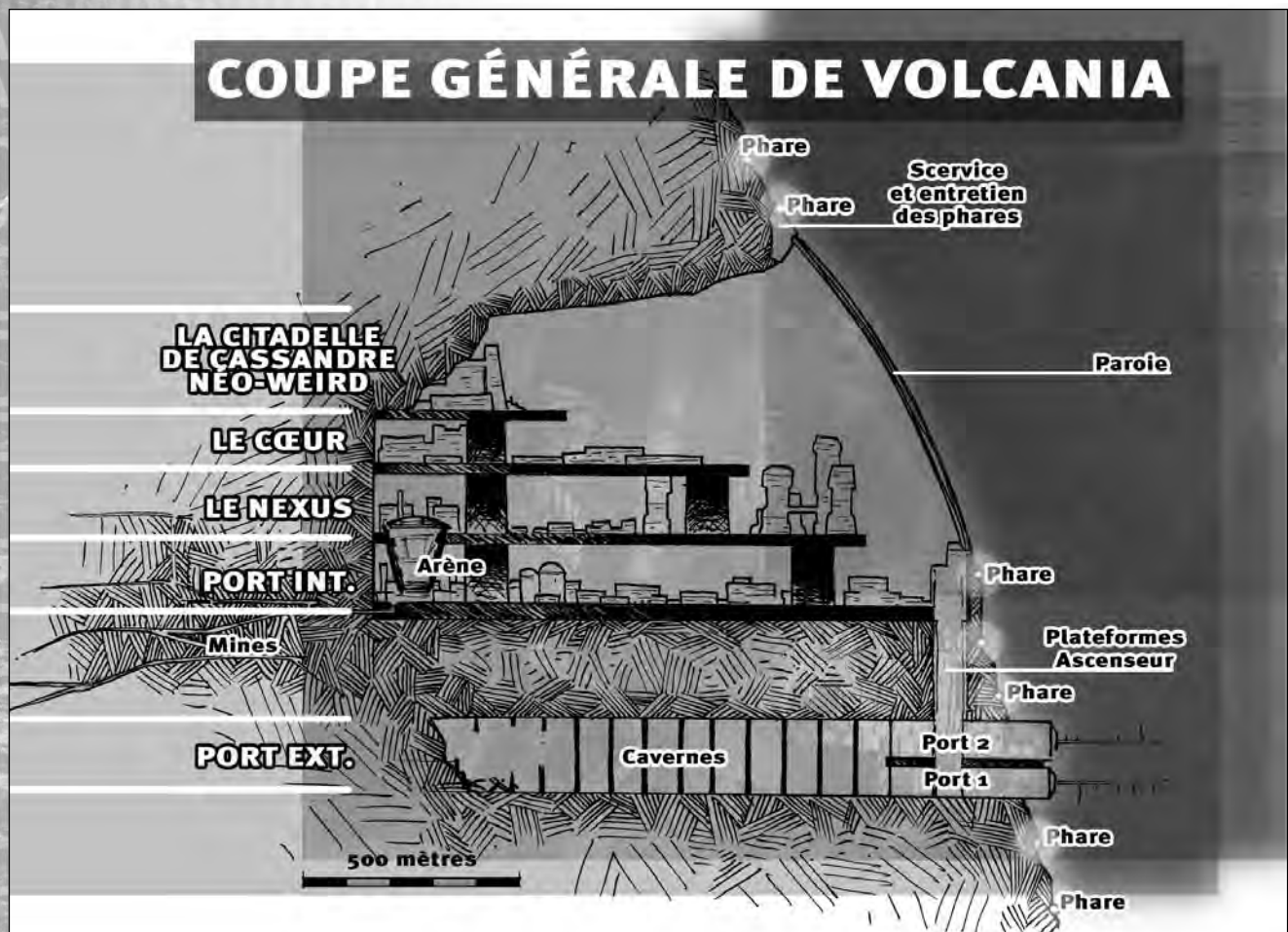
EXPRESSIONS TYPIQUES

Aller à la Citadelle : mourir
Avoir un cul de pierre : être feignant
Avoir un trou dans la tête : être stupide
La Bitte poison : la Colonne de Neve
Cailloutter : manger
Charpenter : s'installer
La Chenille : moyen de locomotion quelconque
Creuser : réfléchir
Critère bloquant : interdiction, loi, édit
Dernière descente : mourir
Extraire : prendre
Faire le coup du marteau piqueur : copuler
Fausse mort : sommeil
Grisoutter : se mettre en colère
Les Maîtresses Matrices : les Mères
Les petits pères du peuple : les Hammer
Prendre un chocolat de terrassier : boire un coup
Les richards : les Princes Marchands
Tête de pioche : têtue
Le trou : un tombeau

LEÇONS DE CHOSE

Il y a certaines règles de conduite à respecter à Volcania III. Aucune loi ne les stipule mais les visiteurs de la cité doivent les connaître s'ils ne veulent pas commettre d'impair :

- Une parole donnée doit être respectée.
- Un accord commercial passé doit toujours être respecté.



- Il est interdit de cracher sur le sol.
- Il est interdit de manquer de respect à une Mère ou à un Hammer.
- En cas de conflit armé, il faut s'assurer qu'aucune Mère ne puisse être blessée.
- Il est interdit d'aller à Volcania II.
- On ne plaisante pas avec le Dédale ou la Colonne de Neve.
- Il est interdit de mépriser publiquement un mutant.
- On doit toujours avoir au moins 10 sols sur soi.

Les Volcaniens feront toujours attention à ces principes de base avant de passer un accord avec un visiteur. Dans cette cité marchande, une réputation peut se bâtir en quelques heures et s'écrouler tout aussi vite.

SYNOPSIS

On a trouvé de la fausse monnaie ! Nouvelle arnaque très en vogue, la fausse monnaie est un moyen certain de s'enrichir mais aussi de finir en prison ou dans les mines. C'est ce qu'expliquent les autorités aux personnages qui viennent de payer (sans le savoir ?) avec des imitations de sol. Soit, ils remontent la filière, soit ils sont considérés comme les responsables du trafic.

VOLCANIA III EN QUELQUES CHIFFRES

Population totale : 370 000

Population mutante : 20%

Profondeur : -3 500 mètres

Nombre d'étages : 5 (le port extérieur, le port intérieur, le Nexus, le Cœur et le palais)

Hauteur d'une plate-forme ; nombre d'étages :

- **Le port extérieur :** 60 mètres avant d'atteindre la paroi ; 10 étages
- **Le port intérieur :** 25 mètres ; 8 étages
- **Le Nexus :** 35 mètres ; 12 étages en moyenne, 15 pour les tours de Babel
- **Le Cœur :** 20 mètres ; 6 étages. Il est interdit de toucher la plate-forme du palais.
- **Le palais :** 20 mètres ; 4 étages
- **La paroi :** 80 mètres de hauteur pour 250 mètres de large ; Elle commence 20 mètres au-dessus du rez-de-chaussée

ANALYSE DE RÉSEAU

La force des Princes Marchands réside dans leur cohésion à trois niveaux. Ce sont trois réseaux de relations qui forment une toile d'araignée où il est bon d'être proche du centre. En effet, avoir une forte « centralité » ou être proche de quelqu'un de central permet de bénéficier de nombreux avantages. Les trois réseaux sont respectivement économiques, familiales et politiques.

Quand on ne trouve pas de compromis sur l'un, on peut alors faire jouer les deux autres. Il n'est pas rare de voir un désaccord économique ou politique se résoudre par un mariage. Pour infiltrer cette trame, il faut jouer sur les trois tableaux. L'ascension peut être rapide mais la chute douloureuse. C'est un petit jeu qui pourrait devenir enrichissant pour des aventuriers ambitieux.

POUVOIRS & PUISSANTS_

« Je ne me fâche pas, je t'explique. Tu viens de marcher sur le pied d'un futur Prince Marchand. Déjà, tu commences mal ici. Ensuite, tu bouscules une Mère sur le point d'accoucher. On ne peut pas dire que cela soit très fin non plus. Enfin, tu coupes le passage à une troupe de Hammer. Bon, alors là c'est vraiment stupide. Qu'est-ce que tu cherches ma fille ? La mort ? Allez, sois pas vexée comme ça. Ça peut arriver à tout le monde de prendre une fessée cul nu en place publique. Allez, viens Lorien, restons pas là c'est mauvais pour ma réputation. »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

« Les Princes Marchands ? Ils sont cinq. Ce sont les pires racailles que la mer ait jamais couverte mais ils nous apportent la richesse. Évite-les mais ne les méprise ou ne les insulte pas. Un jour tu pourrais être l'une d'eux. À Volcania III, tout est possible gamine. »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

LES PRINCES MARCHANDS

Ils sont bien cinq à se partager les différents secteurs du marché : les produits de consommation courante, les armes, les matières premières (les mines), l'énergie (électricité et air) et le secteur financier. L'un d'entre eux (actuellement Cassandre Néo-Weird) est coopté à vie pour diriger la cité. Les Princes Marchands n'ont qu'un seul point commun : leur haine farouche de l'Hégémonie et en particulier de Guaméa. En ville, ils sont craints mais respectés. Peu nombreux (mille cinq cents en tout), ils n'affichent pas forcément un luxe débordant. Au contraire des Babeliens (voir page 279), ils n'étalent pas leur fortune et ne mesurent pas leur puissance à la hauteur de leur tour. Par contre, chacun sait que les membres des familles marchandes parcourent le monde sans interruption à la recherche de contrats à signer, de stocks à échanger. 5% de la richesse de Volcania III se fait hors de la ville sans qu'aucun intermédiaire n'intervienne. Les Jamaël annoncent chaque mois un nouveau montage financier dans une autre station, une participation à des entreprises de l'autre côté du globe, etc. Cela n'étonne personne, au contraire, puisque les capitaux reviennent toujours à Volcania III au final. La protection des Princes Marchands est assurée par une milice privée commune à toutes les familles : les Chérubins.

HISTOIRE

La famille des Weird et des Néo-Weird est intimement liée au parcours chaotique de Volcania. Tantôt exilée, tantôt à la barre, cette lignée a tout tenté pour conserver son pouvoir mais en vain. L'ultime étape de ce combat fut la création des Princes Marchands.

En 460, Eldon Néo-Weird est chassé avec toute sa famille, marquant ainsi la fin officielle de la dynastie. Il s'installe avec les siens à Guaméa où, grâce à son sens des affaires, il fait fortune. Il s'associe avec la famille noble Fafer et augmente du coup son poids politique. Beaucoup de Volcaniens lui sont restés fidèles et il dirige certaines instances en sous main. Jouer les éminences grises n'est pas trop compliqué car les débordements pirates (qu'il encourage secrètement) nuisent à la cité. Les Hammer ont de plus en plus de mal à faire régner l'ordre et le calme. Durant vingt années, il va garder un oeil sur le devenir de Volcania III. Son fils prendra la suite. Pendant ce temps, il va recruter au sein même de l'Hégémonie (rivale depuis toujours), quatre grandes familles spécialisées dans des do-

maines précis. À force de tractations, de promesses et de mariages, il va les convaincre que leur avenir est à Volcania III, loin des lois contraignantes de l'Hégémonie. À sa grande déception, ses amis de la première heure, les Fafer, vont refuser son offre. Pire, ils vont le menacer de le dénoncer. C'est lui qui organisera avec une autre famille (les Jamaël) l'assassinat d'Eséar Fafer et le démantèlement de cette famille (voir **Le rêve qui tue**, page 63). En 535, c'est le débarquement des Princes Marchands et l'extermination des pirates. Des nouveaux venus s'installent dans le quartier du Cœur et instaurent immédiatement des règles de marché sur leur domaine économique de prédilection.

Ceux qui ne veulent pas les respecter peuvent partir ou en subir les conséquences. Mais personne ne remet en cause cette nouvelle autorité. Non seulement les Princes Marchands ont amené avec eux la stabilité et l'ordre mais en plus ils ont conservé leur réseau marchand qui couvre toutes les mers du globe (c'est d'ailleurs leur seule véritable force).

LES DOMAINES ÉCONOMIQUES DES PRINCES MARCHANDS

Il y a donc cinq familles contrôlant des secteurs d'activité complémentaires. La gestion du domaine économique est majoritairement horizontale puisque c'est surtout la circulation des flux qui intéresse les Princes Marchands, pas la conception, ni la production. Seules les dernières mines en activité continuent de faire fonctionner le secteur primaire et quelques fabriques fournissent la ville en objets manufacturés. C'est parce que Volcania III est tournée uniquement vers l'import-export qu'un blocus à son encontre serait une catastrophe. C'est aussi pour cette raison que l'on peut tout trouver dans les entrepôts de cette ville. Dire qu'il y a cinq familles est un peu schématique puisqu'elles sont toutes liées maritalement (et que beaucoup de membres sont des adoptés) mais c'est comme ça que les Volcaniens s'y retrouvent.

Une fois par mois, les Princes Marchands se rencontrent au palais pour prendre des décisions importantes. Ils forment alors le conseil des Sages (titre pompeux qu'ils sont les seuls à utiliser). Durant ces conseils, ils règlent surtout les contentieux qu'ils rencontrent. Les secteurs d'activité qu'ils contrôlent ont trop de points communs pour ne pas engendrer de conflit. Si aucun des partis ne trouve de solution, c'est Cassandre Néo-Weird qui tranche. Si elle est partie prenante dans la discussion, il y a un vote à la majorité. Ces petites réunions sont le théâtre de nombreux coups bas, de menaces voilées et de chantages honteux. Mais en règle générale, des accords sont trouvés, et il est rare que tous les Princes Marchands quittent le palais en râlant.

Voici les différents domaines pour chaque famille :

ARMES ET LES MERCENAIRES (NÉO-WEIRD)

Trouver une arme spéciale, une technologie de pointe et le soldat qui saura s'en servir, voilà le service que propose les Néo-Weird. Bien entendu, les vaisseaux de guerre n'ont plus de secret pour eux et leur gamme de prix va de l'économique d'occasion, au luxueux du dernier cri. C'est Cassandre Néo-Weird qui dirige sa famille ainsi que la cité. Elle porte le titre honorifique et peu usité de Reine Marchande.

PRODUITS DE CONSOMMATION COURANTE (KILLIAN)

Dirigée par le bouillant Mel Killian, cette famille peut vous dénicher un stock d'esclaves, un tire-bouchon et une casquette à la mode polarienne en quelques minutes. On les surnomme les quarante voleurs car leur famille est très nombreuse et leurs habitudes quelque peu critiquables. Ils contrôlent la majorité des boutiques en ville.

SECTEUR FINANCIER (JAMAËL)

Un sol est un sol, vous diront les Jamaël. Famille discrète, silencieuse mais qui contrôle tous les flux financiers de la région,

les Jamaël ont probablement la plus mauvaise réputation en ville. Ils doivent cette inimitié au fait qu'ils sont à l'origine de l'interdiction de troquer des marchandises. Certes, cette loi n'est pas vraiment suivie, mais elle leur a fait une très mauvaise publicité. Minos Jamaël dirige sa famille (la bourse) d'une poigne de fer. Ils sont officiellement recherchés en Hégémonie pour avoir participé à la disparition de la famille Fafer. Ils semblent porter ce crime comme un fardeau.

ÉNERGIE (LIEBE)

Vous cherchez de quoi faire avancer votre rafiot ? Les piles de votre drone sont tombées en rade ? Les Liebe vous fourniront une gamme de produits allant du charbon au plutonium. Mais ce n'est pas tout. Ils contrôlent le commerce de l'air et du fluide. Les ingénieurs qui fournissent de l'air à Volcania III travaillent tous pour les Liebe. Elsa Liebe vient de prendre la place de son père à la tête de la famille. On parle d'empoisonnement mais rien n'a jamais été prouvé.

MINES (CYCLADES)

La Fosse de Vulcain est un trésor pour qui ose l'exploiter. Sous le règne des Planxty les mines ont presque disparu. Les Cyclades ont repris tous les puits à leur compte et fourni à qui les voulait tous les minéraux possibles et imaginables. C'est la famille qui compte le plus de Hammer et de prêtres magmatiques. Arno Cyclades, le doyen, songe à laisser sa place à son neveu Gregor revenu depuis cinq années d'une mission secrète en Hégémonie.

OBJECTIFS COMMUNS

Même s'ils ne sont pas d'accord sur tout, loin de là, les Princes Marchands ont une politique commune assez simple :

- **Faire prospérer Volcania III jusqu'à ruiner Guaméa** (ils ont tous des raisons différentes pour souhaiter cela).
- **S'enrichir un peu plus chaque jour.**
- **Réduire l'influence trop forte des Hammer.**

Mais il y a un autre objectif dont tout le monde parle depuis peu : **Volcania IV**. On ignore s'il s'agira d'une station complémentaire et flottante ou si une seconde cité va être construite non loin de la première. La solution de la station flottante semble idéale puisque V4, c'est son surnom, pourra aller chercher de l'air à la surface pour en ramener à Volcania III. Mais pour le moment ceci n'est qu'une simple rumeur et les Princes Marchands se refusent à toute déclaration.

LES CHÉRUBINS

Ces trois cents militaires surarmés, sans aucun lien avec les Hammer, sont indépendants de toute autorité si ce n'est celle de Cassandre Néo-Weird. Tant qu'ils respectent la loi, ils peuvent faire ce qu'ils veulent, intervenir où bon leur semble et mener leurs propres investigations. Outre les armures et les armes qu'ils arborent fièrement, ils portent des insignes en forme de flamme dans laquelle peut se distinguer le profil d'une tête animale. Il n'y a pas de concurrence directe avec les Hammer puisque les Chérubins sont souvent sollicités pour donner leur avis dans une enquête à titre d'expert.

Il n'y a qu'au contact des Veilleurs que les animosités se réveillent. En effet, tous les Chérubins sont d'origine hégémonienne et sont arrivés avec les Princes Marchands. Ce sont eux qui ont massacré les pirates dans les mines lors de la prise de pouvoir. Ils détestent donc tout ce qui pourrait porter atteinte à la sécurité de leurs maîtres, ce qui comprend le corps des Veilleurs. Ils patrouillent dans le Cœur dans des véhicules légers et toujours armés. On murmure qu'une centaine d'entre eux serait infiltrée un peu partout en ville pour espionner et prévenir des attentats possibles.

DESCRIPTION DES FAMILLES

« Essaye d'imaginer que Volcania III est une grande entreprise financière. Nous, les petits marchands, nous ne sommes que les employés de base. Les Babeliens et les corporations sont les golden boys et les gestionnaires. Les Hammer et les Mères sont les administratifs. Et bien, ma chère Lorien, les Princes Marchands sont les cadres supérieurs. Ils sont à la fois les plus puissants des citoyens, mais aussi des décisionnaires, des débouables et l'ultime recours. Ils tranchent et jugent comme toi tu respire. Ils ont les capitaux, les moyens de production et le pouvoir. En fait, dans une telle entreprise, ils seraient à la fois les présidents directeurs, les adjoints, sans oublier la commission de contrôle, la police et la direction du personnel.

- Tu les défies ?

- Pas besoin de moi gamine. Ils le font déjà très bien tout seul. »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

LES KILLIAN

« S'il y a un sale coup à faire, les Killian ne sont jamais loin. Si tu serres la main de l'un d'entre eux, compte tes doigts après. Ceci dit, même si leurs méthodes ne sont pas irréprochables, de toutes les familles, ce sont les moins dangereux à côtoyer. Ce sont des voleurs, pas des tueurs. »



HISTOIRE

Cette famille vient de Nox et s'est constituée sa fortune avant l'arrivée d'Alan Fédorick et des scientifiques. Quand la situation s'est dégradée, les Killian ont amassé un nombre de preuves important des exactions du Docteur Goveul et de la complicité des Fédorick. Ils ont ensuite menacé les autorités de tout révéler à moins qu'elles ne les laissent partir, eux et leurs ouvriers. La riposte a été sauvage puisque le complexe des Killian a été assiégé. Mais Siouxi Killian, le dirigeant de la famille avait prévu la contre-attaque. Il déclencha une série d'explosions partout en ville (mises sur le compte de terroristes depuis) et profita de la panique pour évacuer plus de la moitié des siens. Tous les autres furent fait prisonnier et subirent la vengeance des scientifiques. Les Killian se réfugièrent à Guaméa pour préparer la riposte mais faute de moyens, durent temporiser. C'est là qu'ils furent contactés par les Néo-Weird et qu'ils apprirent l'existence de Volcania III. S'appuyant d'abord sur les pilleurs de ruines, puis sur de véritables entreprises, ils devinrent rapidement puissants jusqu'au jour où la Duchesse Gerta Fédorick arriva au pouvoir. Elle prit immédiatement en grippe la famille Killian ce qui accéléra les négociations avec les Néo-Weird et la poussa à fuir Guaméa. La sympathie que portent les Volcaniens aux Killian vient en grande partie des problèmes qu'ils ont toujours eu avec l'Hégémonie.

ORGANISATION

C'est Mel Killian qui dirige la famille avec un entrain qui n'a d'égal que sa bonne humeur. Il est énergique, jovial, toujours actif et souriant. C'est un homme d'affaires qui cumule le charisme, la ruse et une forme physique parfaite (c'est un géno-hybride mais personne ne le sait). On pourrait croire qu'il traite toutes les affaires des Killian et prend toutes les décisions. En fait, il délègue énormément et fait confiance aux membres de sa famille (et ceux qu'ils engagent). Il accepte un échec s'il est argumenté. Par contre, il ne supporte pas la trahison et la fainéantise. On dit qu'il a été jusqu'en Hégémonie pour punir lui-même l'un de ses cousins qui était parti avec une petite fortune. Il a ramené sa tête et l'a placée sur la table du conseil familial où elle est restée pendant une année complète dans un bocal. Sous ses ordres, ses cinq filles adoptives recueillies lors de voyages, se

comportent en véritables chefs de guerre. Elles parcourent le monde et reviennent avec des « cadeaux » selon le terme consacré, c'est-à-dire des cargaisons ou de l'argent. Ensuite, viennent les cousins. Eux aussi voyagent beaucoup et les plus méritants peuvent rester en ville pour s'occuper du marché interne. On estime à trois cent cinquante les Killian en ville mais on suppose que le double doit vadrouiller dans le monde pour leur compte. Lors des réunions familiales, il n'y a pas assez de places dans leur palais pour loger tout le monde.

LE PALAIS DES KILLIAN

C'est un édifice de cinq étages décoré de colonnades et de cariatides symbolisant l'opulence. Les doubles portes donnant sur la cour intérieure sont surmontées de la devise de la famille : « Je ne suis pas rancunier mais j'ai de la mémoire ». C'est sûrement le seul palais du Cœur où l'on trouve des entrepôts et des marchandises à profusion. Des caisses traînent dans les couloirs, des containers éventrés attendent depuis des mois d'être dégagés et des marchandises sans propriétaires précis sont déplacées d'un point à l'autre sans que personne n'y trouve à redire. Mel Killian se plaît dans ce joyeux fatras au grand damne des autres Princes Marchands qui surnomment son palais « le souk ». Il n'y a jamais de vol ici car les Volcaniens savent comment réagit un Killian spolié (mal, très mal). Seule la Grande Pègre ose encore défier leur colère et leur rancune... leur mémoire. Les appartements du doyen et de ses filles adoptives sont au dernier étage et donnent sur la cour intérieure. Ils sont surveillés et contrairement au reste du bâtiment, on ne peut y accéder facilement en profitant du désordre.

SECTEUR D'ACTIVITÉ

On les retrouve dans tous les échanges de biens de consommation courante ainsi que tout ce qui entoure ce marché prospère. Ils produisent et gèrent les bons et donc une partie non négligeable des cavernes du port intérieur. Les offices de validation des bons portent toutes leur emblème. Il arrive que Mel Killian se fasse passer pour un simple client pour voir si ses fonctionnaires travaillent bien. Si c'est le cas, il garde l'anonymat mais favorisera l'ascension de son employé. Sinon, il l'exclut avec pertes et fracas. Le malheureux aura intérêt à changer de ville. On les retrouve aussi dans la grande halle, le marché aux poissons, les abattoirs mais aussi les dernières manufactures. La corporation des donneurs de forme devrait être sous leur contrôle même si ce n'est pas vraiment le cas. Actuellement, Mel réfléchit au meilleur moyen de reprendre le contrôle de la corporation avec un minimum de pertes humaines. La solution d'une corporation concurrente se dessine même si Cassandra Néo-Weird s'y oppose. Elle ne veut pas diviser les pouvoirs des Princes Marchands.



AMBITIONS

La motivation principale de cette famille c'est la vengeance et, à terme, retourner à Nox pour en prendre le contrôle. C'est un doux rêve mais les Killian amassent une fortune impressionnante ainsi qu'un trésor de guerre important depuis des années. Personne ne le sait mais par leur activité commerciale, ils appartiennent à une de vingt organisations les plus puissantes du monde. Discrets, ils se contentent d'attendre le bon moment pour fondre sur les tortionnaires de Nox et leurs protecteurs. Ils n'ont donc aucune ambition à Volcania III et, de fait, appuient toutes les initiatives de Cassandra Néo-Weird.

LES NÉO-WEIRD

« Ce sont les plus puissants et les pires. Oh, je sais que tu as entendu que notre Reine Marchande était très bien. C'est peut-être vrai. Mais elle devrait plutôt faire le ménage devant sa porte avant de venir ennuyer les petites gens comme nous. Les Néo-Weird sont à leur apogée. C'est bien. Mais c'est la dernière étape avant la décadence. »



HISTOIRE

On ne reviendra pas sur l'histoire des Néo-Weird et des Weird si ce n'est pour rappeler que jamais ils n'ont quitté Volcania des yeux. Durant leur exil, ils se sont constitués un trésor de guerre en profitant du laxisme des autorités hégémoniques à Guaméa. Cette famille a une particularité : c'est une véritable famille biologique. Le taux de Weird et de Néo-Weird féconds est hallucinant (90% en moyenne !). Cela permet une véritable solidarité entre les membres et un contrôle plus simple des identités (par les gènes). Seuls les dirigeants savent d'où vient cette anomalie : c'est une mutation. Alors que la norme est à la stérilité, la nature a fait muter des humains pour inverser le processus : ils deviennent féconds. C'est le cas des Néo-Weird. Les adoptés sont donc assez peu nombreux et triés sur le volet.

ORGANISATION

Bien entendu, Cassandra Néo-Weird dirige sa famille avec une grande fermeté mais aussi beaucoup d'intelligence. C'est une jeune femme plutôt douce en privé, qui souffre de la solitude que lui impose le pouvoir. Elle a eu l'intelligence de se faire des amis de l'archevêque, du préfet, de l'abbé supérieur et du directeur de conscience, Frère Léandre. Elle n'entretient de bons rapports qu'avec Dame Céllick, n'ayant pas le temps et l'envie de rencontrer les autres Dames. Comme elle ne peut tout contrôler, il a été décidé qu'elle reléguait les questions familiales à son frère Weap Néo-Weird et qu'elle se concentrerait sur la politique de sa ville. Le problème c'est que son cadet n'a pas sa réputation ni son sens du devoir. D'une part, il ne rêve que de prendre la place de sa sœur, mais d'autre part, il spolie de nombreux Néo-Weird en imposant des taxes au sein même de la famille. Cassandra n'ignore rien de ses pratiques et prépare une riposte mais cherche un moyen de le faire discrètement.

LE PETIT PALAIS DES NÉO-WEIRD

Comme les Néo-Weird occupent aussi la citadelle de Vulcain, ils ont baptisé leur demeure « le petit palais ». Quand ils perdront le pouvoir à la mort de Cassandra, ils devront réintégrer leur petit palais. Malgré ce nom, c'est tout de même une imposante bâtisse de cinq étages, trapue et menaçante. Les accès sont protégés par des contrôles et des drones de sécurité patrouillent à intervalle régulier. Si les autres Princes Marchands ont acquis leur demeure en la volant à des pirates puissants, les Néo-Weird n'ont fait que reprendre leurs biens aux Planxty. Le petit palais est donc très organisé, relativement calme et, à l'image de la famille, assez structuré. Les deux premiers étages et le rez-de-chaussée sont réservés à la famille lointaine et aux serviteurs (souvent les mêmes). Les deux derniers sont accessibles à Cassandra, son frère, leurs deux oncles, leurs cinq cousins, leurs serviteurs et leurs familiers (courtisans, conseillers, assassins et espions). Les Chérubins protègent particulièrement cette partie du Cœur du fait de l'importance des propriétaires. Par contre, tout le monde sait qu'ils n'aiment pas (et méprisent ouvertement) Weap Néo-Weird. Le

prince a des habitudes (culinaires, religieuses, sexuelles, etc.) relativement peu avouables. Les Chérubins l'ont baptisé « chair à Veilleur », pour signifier combien ils le méprisent.

SECTEUR D'ACTIVITÉ

Tous. Cassandra a un droit de regard sur tout ce qui concerne sa ville. Elle peut tout savoir et peut tout contrôler. Sa famille, par contre, a un domaine privilégié bien à elle et ne va pas déborder (sans leur accord) sur les secteurs des autres. Les océans sont secoués par des conflits incessants. Les Néo-Weird en ont fait leur fond de commerce depuis des années (et les Weird avant eux). Mercenaires, spécialistes, armes, armures et vaisseaux de guerre, cette famille est capable de fournir tous les éléments de la chaîne de production guerrière. Pire, il est arrivé que les Néo-Weird déclenchent des conflits artificiellement pour vendre des armes de part et d'autre (c'est une vieille ruse de l'Antiquité qui fonctionne encore très bien). De l'entraînement des troupes (jamais en ville, toujours chez le client) à l'assaut final (idem), tout le service est fourni à la demande. Il va sans dire que c'est le secteur d'activité le plus large mais aussi le plus rentable : les humains sont prêts à mettre des fortunes pour éradiquer leurs voisins. Bien entendu, il y a des connections avec les autres Princes Marchands : les guerres se mènent avec de la nourriture (les Killian), de l'énergie (les Liebe), des remparts (les Cyclades) et de l'argent pour payer les soldats (les Jamaël). Bref, les Néo-Weird sont au pouvoir parce qu'ils sont centraux.

AMBITIONS

Cassandra a plusieurs projets en route. Le premier est de construire Volcania IV, la cité flottante. Il lui faut donc des sols et des hommes. On est loin de pouvoir financer un tel chantier mais l'argent s'amasse petit à petit. À moyen terme, elle compte utiliser les moines du Magma pour infiltrer Guaméa et saborder la ville. Les Matriarches semblent être la première étape. Si Guaméa tombe, Volcania III deviendra une ville importante. En dernier lieu, elle veut obtenir la reconnaissance officielle de tous les empires. Ses projets sont donc essentiellement politiques (et plus ou moins violents).

LES CYCLADES

« Des exploiters. Tu vois, les Jamaël ont une mauvaise réputation. Les Cyclades sont encore plus détestés. Ils pensent que contrôler des mines revient à débarquer, mettre des matons partout et réduire en esclavage les mineurs. Mais n'oublie jamais que notre ville était minière. Les Hammer étaient des mineurs, les Dévots prêchaient le Culte de la Terre, l'argent venait des puits. Ils ont cru pouvoir s'accaparer les mines, les mineurs et l'argent, sans prendre l'histoire avec. Non. Impossible. Pas à Volcania III. »



HISTOIRE

Les Cyclades n'en sont pas à leur première expérience en matière de mine. Cette famille vient de Rauxe et a fait fortune en exploitant le tri-terranium. Mais rapidement, la vie militaire et les problèmes de sécurité ont poussé cette entreprise à se déplacer vers des marchés plus libres. Guaméa fut choisie. Les Cyclades achetèrent une série de complexes miniers assez isolés où ils asservirent leurs employés au point d'endurer plusieurs grèves et plusieurs attentats. Quand les Néo-Weird leur proposèrent d'aller à Volcania III, ils furent prévenus que les syndicats étaient très puissants. Mais la vision de millions de tonnes de minerai fut plus forte, et ils revendirent toutes les installations pour suivre les futurs Princes Marchands. La solution qu'ils ont trouvée pour réinstaurer leur esclavagisme est de se réfugier derrière la loi et de mettre les Hammer entre les mineurs et eux. Les Hammer sont souvent du côté des travailleurs, mais ne peuvent admettre l'existence de la Petite Pègre et des attentats contre les Cyclades. Ils font donc leur travail de répression à contrecœur. La situation ne cesse de se dégrader avec le temps, au point que deux réunions secrètes entre Cassandra, les dignitaires Hammer, certains syndicats autorisés et les Mères, ont déjà eu lieu pour savoir s'il fallait

éliminer les Cyclades et faire appel à une famille de Babeliens (les Dentreop, par exemple) pour prendre leur place.

ORGANISATION

Arno Cyclades est un grand homme d'État, fatigué de régner sur une troupe de profiteurs. Il souffre de ne pouvoir rien faire pour améliorer la situation et désire renoncer à sa charge. Sous ses ordres, une vingtaine de neveux (titre honorifique puisqu'ils sont tous adoptés), se battent pour prendre sa place un jour. Il a opté pour Grégor Cyclades, dont il n'ignore pas les activités et la véritable nature. C'est donc un monarque fatigué qui va bientôt chuter. Le tout est de bien gérer la transition. Les syndicats, la Grande Pègre, la Petite Pègre, les Hammer et même les Princes Marchands feront tout pour faire basculer le secteur minier dans le chaos à la moindre faiblesse. Les neveux et tous les membres des Cyclades cherchent à exploiter un maximum les mineurs pour leur propre compte. C'est probablement la famille la plus pauvre de tous les Princes Marchands à l'heure actuelle (on parle même de dettes). Elle n'a donc aucune autorité dans les conseils même si Cassandre écoute toujours l'avis du vieil Arno Cyclades.

LE TERRIL DES CYCLADES

La demeure de la famille est à l'image de son état, délabrée. Ce bâtiment de quatre étages est couvert de graffitis injurieux et d'impacts de balles. Les deux forgerons géants qui forment la double porte à l'entrée sont couverts de suie et leurs gardes sont réputés dans toute la ville pour leur violence et leur manque de politesse (ce ne sont pas des Chérubins mais des mercenaires engagés en sus). Le dernier étage est réservé aux dignitaires (les neveux et le doyen). La surveillance est maximum, autant pour prévenir d'une attaque extérieure que pour empêcher les Cyclades de s'entre-tuer (ce qui semble être une coutume chez eux). Il n'y a rien de bien intéressant dans les autres étages du terri, à part peut-être des fresques murales ébréchées montrant les premiers mineurs de Volcania II.

SECTEUR D'ACTIVITÉ

Les mines, l'extraction, le raffinage, l'exportation et, dans une moindre mesure, l'importation. Les Cyclades assurent aussi le façonnage de grosses pièces métallurgiques (poutres, coques, câbles au kilomètre et armatures de dômes), mais ce type de commandes est très rare puisqu'il faut transporter les pièces et que Volcania III est relativement isolée. Le rendement des mines est en baisse constante et même si certaines sont encore largement bénéficiaires, la perte en accidents, grèves et autres attentats est telle qu'au final, le marché est en chute libre. Il reste la fameuse mine n°6 (voir **La raffinerie**, page 251). C'est vraiment le seul domaine intéressant pour cette famille puisqu'il s'agit d'une mine de tri-terranium pur. Le minerai est traité et immédiatement exporté dans le plus grand secret. Si une puissance venait à apprendre la présence de ce filon, il y a fort à parier que la Fosse de Vulcain serait rapidement le théâtre d'affrontements sanglants.

AMBITIONS

L'ambition des Cyclades est de devenir une famille de Princes Marchands digne de ce nom, de reprendre sa place et de rendre rentable une source minière d'une richesse incroyable. Et si l'arrivée de Grégor Cyclades au pouvoir n'y suffit pas, la solution sera d'éliminer tous les syndicalistes lors d'un grand accident à l'extérieur.

GRÉGOR CYCLADES

Dossier confidentiel (Réservé au MJ) : C'est peut-être le nouveau de la famille. En effet, officiellement, il revient d'un voyage en Hégémonie, mais en fait, non seulement c'est un moine du Magma, mais en plus c'est le fameux responsable anonyme de la cellule espionnage du monastère. Il sait donc à quel point la situation est critique pour sa famille et les exactions de ses cousins. Aura-t-il assez de temps pour remettre un peu d'ordre chez les Cyclades ? À vous de voir.

LES MINES

La Fosse du Vulcain est un trésor pour qui ose l'exploiter. Sous le règne des Planxty les mines ont presque disparu. Les Cyclades ont repris tous les puits à leur compte et fourni à qui veut tous les minéraux possibles et imaginables. C'est la famille qui compte le plus de Hammer et de prêtres magmatiques.

LES LIEBE

« Dans l'ancien temps, le serpent était le symbole de la perfidie et de la tentation. Les Liebe doivent avoir du sang de serpent dans les veines. De loin on dirait des pompistes. Approche-toi et tu verras qu'ils sont plutôt des magnats du pétrole et du plutonium. Ceci dit, si la dirigeante de cette famille dormait dans mon lit, je n'irais pas dormir dans ma baignoire. Chut ! Ils arrivent. Tu as toujours une arme sur toi ? Pourquoi ? Mais parce que ce sont des Liebe, bien sûr. Non ? Alors fais une petite prière, ça peut servir. »



HISTOIRE

Les Liebe ne sont pas hégémoniens d'origine. Ils n'avaient pas de titre de noblesse et pas de grosse fortune. Ils étaient propriétaires d'une petite ferme à l'est de l'Hégémonie. Quand ils découvrirent une cache généticienne, tout changea très vite. Ils trouvèrent un modèle de pile atomique capable de déplacer trois navires de classe Atlantis pendant cent ans, sans interruption. Leur fortune était faite. Les plans furent vendus une fortune et l'unique prototype gardé à titre d'exemple. Malheureusement pour les clients, personne ne fut jamais capable de construire la pile en question. C'était trop tard, les Liebe étaient déjà partis avec l'argent et l'avaient investi dans d'autres moyens de production d'énergies. Ils se déplacèrent vers Guaméa mais rapidement les fonctionnaires hégémoniens leur firent des ennuis. Les scientifiques leur avaient donné des consignes pour prendre une petite revanche. C'est à ce moment que les Néo-Weird leur proposèrent de les suivre avec leur pile à Volcania III. C'est donc sans regret que les Liebe quittèrent l'empire pour reprendre leur indépendance. Ils n'en veulent donc pas beaucoup à l'Hégémonie.

ORGANISATION

La dirigeante actuelle des Liebe est la délicieuse Elsa. Belle, vénéneuse et malicieusement innocente, elle fait tourner la tête dans la rue. Cette maîtresse femme est une complotreuse, une peste, une joueuse et une arriviste. Tout le monde le sait. Ce que tout le monde sait aussi sans pouvoir le prouver, c'est qu'elle a effectivement empoisonné son père adoptif pour prendre sa place. Du coup ses frères adoptifs se font tout petit pour ne pas subir le même sort. Ce que par contre personne ne sait c'est qu'elle l'a fait avec la bénédiction de Cassandre Néo-Weird et des Hammer. Plus compétente, Elsa Liebe avait plus de chance de faire évoluer cette famille qui stagnait depuis trop longtemps.

Sous ses frères se trouvent trente cousins naturels ou non. Ils sont les cadres supérieurs de la famille et sont plus souvent hors de la ville que dedans. Certains ne reviennent que tous les trois ans, et encore. Les Liebe se prétendent capables de produire n'importe quel combustible et le font.

LA CENTRALE DES LIEBE

C'est sûrement le bâtiment le plus étrange de tout le Cœur. En effet, en arrivant, les Liebe se sont accaparés la centrale électrique de Volcania III. Ce bâtiment centralisant aussi tous les systèmes d'aération, il représentait un véritable talon d'Achille. La première chose consista à répartir les filtres à air un peu partout dans les étages. Ainsi, il n'y aurait plus une mais des sources d'air. Ensuite, la centrale fut démantelée et la pile généticienne la remplaça. Nul ne sait comment, mais elle est l'unique source d'énergie de la ville depuis des années.

Il existe des générateurs de secours aux mêmes points que les filtres à air. Du coup le bâtiment a été vidé de l'intérieur et réaménagé pour le rendre plus habitable. La centrale des Liebe porte bien son nom puisque les murs extérieurs n'ont pas changé d'un pouce (même la tuyauterie désuète a été conservée en guise de décoration). Elle a trois étages et une bulle de béton en son centre protégeant la fameuse pile généticienne. Les dirigeants de la famille vivent dans une des tours terminées par des cheminées à présent bouchées. La surveillance est importante car personne n'a le droit d'approcher l'unique source d'énergie de la ville.

SECTEUR D'ACTIVITÉ

L'énergie sous toutes ses formes. Toutes les villes ont besoin d'énergie. Tous les vaisseaux ont besoin d'énergie. Il en va de même pour les humains car leur énergie, c'est l'oxygène. Le fluide fait partie du secteur d'activité des Liebe. Mais qu'on ne s'y trompe pas. Cette famille fait du négoce, pas de la production. Volcania III ne produit aucune sorte de combustible (ou alors pour sa consommation personnelle). Les cavernes, sous leur direction, regorgent de pétrole, de matières radioactives, de fluide de respiration et même de charbon de bois naturel. Mais toutes ces denrées sont importées avant de repartir vers d'autres contrées. C'est à peine si on raffine le pétrole dans les mines extérieures.

Sinon, la principale source de revenu direct de cette famille est l'air qui circule dans la ville. Par une taxation prohibitive et quelques ruses, les Liebe font payer les plus riches tout en étouffant les plus pauvres. Des collecteurs d'impôts passent parfois pour couper les sources d'air quand les habitants du périmètre concerné ne payent pas.

AMBITIONS

Elsa Liebe n'a qu'une ambition : amasser toujours plus d'argent. À long terme elle réfléchira sans doute à un moyen de prendre la place de Cassandra Néo-Weird mais pour le moment, elle l'aime bien et éprouvera des remords pendant au moins deux heures (une idée insupportable). Elle attend d'avoir les épaules plus larges. Sinon elle partage sa haine de l'Hégémonie avec les autres Princes Marchands et cherche aussi un moyen de nuire à Guaméa. Par contre, elle doit aussi régler le problème de Maure Liebe, le régisseur dérangé de l'arène.

LES ASSASSINS

C'est le gentil nom que donnent les Volcaniens aux collecteurs de taxes des Liebe. Ces ingénieurs sont reconnaissables à leur allure imposante, aux armes qu'ils montrent bien et surtout à leurs clefs électroniques qu'ils remuent pour annoncer leur venue. Généralement cela signifie que les taxes sur l'air d'une majorité des habitants d'un quartier n'ont pas été payées. Auquel cas, on coupe l'air. Dans une ville ouverte comme Volcania III, cela peut faire sourire. Mais, on ne sait pas pourquoi (peut-être est-ce psychologique), quand les ventilateurs cessent de vibrer, les autochtones ont l'impression d'étouffer et sont pris de malaises assez rapidement. La vérité c'est qu'ils ne manquent pas d'air, c'est que l'air qui sort discrètement des bouches est empoisonné et donne des vertiges. C'est ainsi que les Liebe arrivent toujours à faire cracher les mauvais payeurs.

LES JAMAËL

« Ce sont des empêcheurs de troquer en rond, des usuriers et des banquiers. Personne ne les aime parce qu'ils font peur. Il y a quelque chose de malsain chez eux, de presque animal. Ces comptables silencieux et impitoyables cachent un secret, c'est certain. Nous avons survécu aux Liebe, prépare-toi à pire. Comme les Killian, les Jamaël te volent, mais eux, ils ont les mathématiques et la logique comme arme. C'est pire. »

HISTOIRE

Les Jamaël sont vraiment la seule famille dont les racines sont à Guaméa. C'est peut-être pour cette raison qu'ils haïssent l'Hégémonie. Avant d'être une famille, les Jamaël étaient sur-

tout une guilde. Comptables, financiers, ils avaient tissé entre eux des relations tellement fortes qu'ils se considéraient comme une famille. S'attaquer à l'un c'était se mettre tous les autres à dos. On les appelait un peu partout dans l'empire pour résoudre des problèmes de trésorerie, falsifier des comptes ou faire jouer les instruments financiers. Au fil des ans, ils devinrent puissants et ils croisèrent le chemin des Fédorick. Alban Fédorick, duc de Guaméa de l'époque, leur demanda de trouver un moyen de masquer de grosses dépenses de jeu. Les Jamaël s'exécutèrent mais furent immédiatement dénoncés pour malversation par les Fafer, une famille rivale. En bon comptable, ils ne dirent rien pendant leur procès, croyant que Fédorick allait les couvrir. Les deux tiers des Jamaël terminèrent leur vie au bain. Les autres se replièrent vers Guaméa, plein de rancœur. C'est à ce moment qu'ils rencontrèrent les Néo-Weird et qu'ils se vengèrent des Fafer. Non seulement leur doyen fut assassiné mais le trésor de cette famille fut pillé en dédommagement. Mais ce que seuls les Jamaël savent (et subissent) c'est que l'esprit d'Eséar Fafer vit encore et vient chaque nuit en tourmenter un au hasard. Au pire la victime meurt de frayeur, au mieux, elle est traumatisée à vie.

ORGANISATION

Minos Jamaël est le seul et unique maître de cette famille. Il a beau avoir des conseillers et ses fils adoptifs, c'est lui qui prend toutes les décisions. Il ne sort que rarement de sa forteresse et, comme tous les membres de cette famille, il ne parle quasiment jamais. Personne ne sait comment, mais il semble toujours au courant de toutes les affaires de sa famille, même les plus insignifiantes. Il n'autorise un subalterne à prendre une décision que s'il a totalement confiance en lui, ce qui est le cas de deux personnes. Tous les Jamaël connaissent sa voix grave et pénétrante mais peu d'entre eux l'ont déjà rencontré. Minos est un personnage énigmatique, même pour ses fils. Il n'y a donc pas d'organisation chez les Jamaël mais une centralisation totale des décisions.

LA FORTERESSE DES JAMAËL

Elle a été baptisée ainsi parce qu'elle ressemble à un coffre de banque auquel on aurait ajouté des portes. Gardiens de ces dernières, des sphinx de pierre toisent les visiteurs et avertissent les voleurs : les Jamaël ne font pas de quartier. Ces effigies sont à l'image de cette famille : silencieuses et impitoyables. Elles camouflent des caméras et des mitrailleuses capables de hacher tout attaquant ou tout fuyard en moins de trente secondes. Sur les six étages du bâtiment, trois sont réservés aux habitations (si austères que la majorité des Jamaël habitent dans le Nexus) et les trois supérieures sont les réserves d'argent et les services comptabilité. Aucun voleur n'a jamais réussi à violer les coffres de la forteresse avant le coup fameux de la Grande Pègre (voir **La Grande Pègre**, page 260). Le tout dernier étage se partage entre les salles de réunion et les appartements de Minos. Ses fenêtres donnent sur la ville et on dit qu'il passe plusieurs heures, immobile, à fixer la paroi. Qu'observe-t-il ? Mystère.

SECTEUR D'ACTIVITÉ

Les Jamaël s'occupent de tout ce qui touche à l'argent. Il faut savoir que la majorité des actifs de la famille Jamaël se trouvent hors de la ville. Même si de grosses sommes transitent par la bourse, jamais une crise ne pourra mettre en péril cette famille qui sait couvrir ses investissements. On retrouve donc la trace des Jamaël dans les impôts, dans les flux monétaires, dans la dévaluation de certains produits mais aussi dans les trafics de fausses monnaies, etc.

AMBITIONS

Minos Jamaël ne semble avoir aucune ambition expansionniste. Jamais il ne montre le moindre sentiment de déception ou de satisfaction. Les autres Princes Marchands se demandent ce qui motive cet homme, ne serait-ce qu'à respirer. Les affaires de cette famille vont bien, elles progressent toujours un peu plus à chaque exercice mais nul ne connaît les buts de ces curieux comptables.





LA GUILDE DES MÈRES

« Tu vois petite, cette fille là-bas ? Celle tout en noir avec les pantalons bouffants et les cheveux pourpres. Et bien s'il y a une personne que tu dois respecter dans cette ville, c'est bien elle. Peut-être même que tu devrais l'appeler maman. »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

Cas unique dans le monde aquatique, la Guilde des Mères a la lourde tâche de gérer la démographie à Volcania III. La cité peut s'enorgueillir d'avoir un taux de femmes fécondes largement supérieur à la moyenne mondiale grâce à cette institution. De plus, dans un monde où la fécondité est une denrée marchande, les Mères représentent un espoir pour le sexe dit « faible ».

HISTOIRE

Jénovah Kimmer (voir **Chronologie**, page 232) montra surtout par son sacrifice, que les femmes fécondes avaient le pouvoir de refuser leur condition d'esclave. Avec le temps, son histoire a été enjolivée et à présent, dans les divers rituels de la Guilde des Mères, on parle de la Passion de Kimmer. Elle n'est pas vénérée mais représentée comme un modèle. Son nom par contre est sacré et le blasphémer est passible d'une amende. Enomi Planxty est la véritable organisatrice de la Guilde. Sa première décision fut de bien séparer son institution de toutes les autres, de la placer non pas au-dessus mais à part. Ainsi, une Mère ne peut appartenir aux Hammer ni être un Prince Marchand. À l'inverse, une femme féconde appartenant aux grandes familles, ne peut être réquisition-

née comme Mère (à moins qu'elle ne le choisisse). L'histoire de ces groupes est trop mouvementée pour que les femmes fécondes puissent y participer. Par contre, une Mère peut travailler dans n'importe quel secteur d'activité tant qu'elle fournit son quota d'enfants (six).

En 502, la Guilde est reconnue comme une institution à part entière car la démographie est en hausse sensible. Elle impose donc la levée d'un impôt annuel et l'instauration d'une législation indépendante pour ses membres. Au sein de la Guilde, les lois sont dures (très dures) mais ses femmes sont beaucoup plus protégées. Les maltraiter d'une manière ou d'une autre revient à se condamner. Toute personne enfreignant une loi les concernant tombe sous leur législature. La peine de mort est souvent appliquée au sortir d'un jugement. On compte à présent 60 000 Mères dans la ville.

ORGANISATION

Un collège matriarcal dirige la Guilde. Dame Fiona représente l'administratif (gestion des enfants et éducation), Dame Alexandria assume le rôle de présidente de la cour de justice, Dame Oberi gère le côté scientifique (de la fécondation à l'accouchement) et Dame Céllick s'occupe du recrutement et de la formation des nouveaux membres. Cette dernière est aussi représentante de la Guilde auprès des autres institutions (Hammer, Princes Marchands et commerçants). Toute décision majeure doit être prise à trois voix contre une obligatoirement. En cas d'égalité, il y a débat acharné (et tractations diverses). Le collège des Dames donne l'image d'un groupe fort et soudé mais il n'en est rien. Chaque Dame a sa personnalité et ses vues sur les moyens d'action de l'organisation.

Les Dames sont aidées et conseillées par trois directrices chacune (douze en tout) qui peuvent se réunir, elles aussi, en concile. Sous leur égide, on trouve ensuite les divers services (recherche, police, comptabilité, etc.).

Les Mères organisent quatre rassemblements dans l'année. Des festivités ont lieu et les décisions importantes sont annoncées. C'est à cette occasion que les promotions au sein de la Guilde sont confirmées.

Les enfants sont laissés un an avec leur mère, puis placés dans des foyers gérés par la Guilde. Une mère peut, si elle le désire, garder sa progéniture et l'élever jusqu'à l'âge de dix-huit ans. Dans ce cas (rare), une aide supplémentaire est accordée à la mère. En général, les Volcaniens ignorent l'identité de leur génitrice et s'en moquent. La cellule familiale n'est pas un modèle courant dans l'univers sous-marin.

DAME ALEXANDRIA

64 ans, hégémonienne d'origine. Même si elle est amenée à prendre des décisions lourdes de conséquences (l'insémination forcée pour les récalcitrantes, par exemple), elle tente toujours de trouver des compromis. Depuis quelques années, elle s'attache à reformer le système judiciaire de la Guilde. Elle n'a aucun adversaire connu et est souvent consultée par les juges à propos de cas de jurisprudence.

DAME CÉLICK

24 ans, volcanienne d'origine. La plus jeune mais peut-être la plus sage. Deux fois mère de triplés, elle n'a plus rien à donner à la Guilde et a tout son temps pour s'occuper de sa fonction. Sa voix est connue et respectée lors des réunions des autorités urbaines. On la soupçonne d'utiliser l'Effet Polaris pour convaincre ses interlocuteurs. D'autres arguent qu'elle n'hésite pas à profiter de sa grande beauté et de son rire charmeur pour arriver à ses fins. Une rumeur plus fondée voudrait qu'elle soit à la tête d'un groupe de bandits de Guaméa : les Matriarches (voir **Livre 1 : Hégémonie** page 63).

DAME FIONA

40 ans, volcanienne d'origine, c'est une gestionnaire dure, sans pitié et qui ne concède rien. Elle travaille depuis l'âge de 20 ans dans l'administratif et a déjà mis au monde huit enfants. Un bonne part de la stabilité de la Guilde repose sur ses épaules. Elle ne se déplace qu'avec une canne, suite à un attentat contre elle dont on ne connaît toujours pas l'origine.

DAME OBERI

52 ans, polarienne d'origine, c'est l'adversaire politique de Dame Fiona. Aussi dure qu'elle, elle n'approuve aucune de ses décisions. On chuchote que les deux femmes se font la guerre depuis une relation amoureuse qu'elles ont entretenue pendant deux ans, avant de se séparer avec pertes et fracas. Beaucoup ont montré Dame Oberi du doigt lors de l'attentat contre Dame Fiona.

RÈGLES INTERNES

Les lois de la Guilde sont complexes mais on ne retiendra que les principales :

- **La justice des Mères prime** sur celle des Princes Marchands, des Hammer et de toute autre organisation.
- **Tout membre de la Guilde doit obéissance à ses supérieures.**
- **Seules les femmes fécondes peuvent appartenir à la Guilde.** C'est une obligation et un privilège.
- **Toute femme féconde doit avoir six enfants avant la fin de sa période de fécondité.** Dans le cas contraire, on procède à une ultime insémination de force (voir **Les services carcéraux**, page 292).
- **Tout membre de la Guilde ayant eu six enfants peut quitter la Guilde mais garde une rente à vie tant qu'elle reste à Volcania III.** Si une Mère quitte Volcania III, elle perd ses droits et sa rente.
- **Tout membre de la Guilde ne peut quitter Volcania III avant d'avoir eu six enfants.**

US ET COUTUMES

Les profanes ont tendance à croire que les costumes et les coiffures de ces femmes sont simplement excentriques. C'est faux. Rien dans la tenue d'une Mère digne de ce nom n'est laissé au hasard. Suivant son état (vierge, enceinte, en période de règles, ménopausée), sa fonction et son âge, la tradition l'oblige à choisir des couleurs précises et des coupes de cheveux adéquates. Très pratiquement, une Mère sur le point d'accoucher a les cheveux plus courts (c'est plus confortable pour elle). Mais ces coutumes sont si complexes que seules les plus acharnées les suivent à la lettre. Les autres se contentent de respecter les grandes lignes (si elles conviennent à leur goût). Seule exception : les quatre grandes réunions où il est obligatoire de se présenter avec une tenue adéquate. Vis-à-vis de l'extérieur, les Mères sont respectées et protégées. Elles symbolisent l'avenir de la ville. Bien sûr, elles ne peuvent abuser de leur position favorable, et il n'est pas rare qu'un simple citoyen porte plainte auprès de la Guilde. A contrario, on a vu des malotrus se faire pendre parce qu'ils avaient osé agresser une Mère.

OBJECTIFS FUTURS

L'idée trotte dans les esprits depuis quelques années déjà mais les Mères aimeraient bien exporter leur modèle dans d'autres cités. Pour le moment, personne n'a jamais officiellement mis ce projet en chantier. On parle de Mères parties puis revenues à Volcania III tout en gardant leurs droits. Que faisaient-elles à l'extérieur ?

Un mouvement radical tendrait à se propager dans la Guilde : les Dannaë. Elles penseraient que les Mères devraient assumer des rôles plus importants dans la cité et que les Princes Marchands devraient céder une bonne part de leur pouvoir. D'un autre côté, il est possible que ce mouvement n'existe pas et que les Princes Marchands soient eux-mêmes à l'origine de cette rumeur. Cela leur servirait d'argument contre les Dames.

MÈRE (NOUVELLE PROFESSION)

Une fois dans la Guilde des Mères, les jeunes femmes peuvent choisir librement une formation à la condition que cela ne mette pas en danger leur intégrité physique. Les professions à risque sont donc prosrites (combattant, mineur ou agriculteur). Par contre, il est très possible de faire des études de diplomate, de technicien et même de pilote ou de barman. Cette profession se greffe donc à une autre profession qu'elle vient compléter.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les Mères viennent de tous les océans du globe. La plupart considèrent que c'est un cadeau du ciel que d'aller à Volcania III où les conditions de vie sont idéales pour elles. Bien entendu, il y a des exceptions. Pour plus de jouabilité, il est conseillé soit d'incarner une Mère ayant déjà eu six enfants, soit une renégate qui se cache ou une Mère ayant été rendue stérile par accident (blessure ou radiation).

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Aptitudes physiques :** Acrobatie/Équilibre
- **Communications/Relations sociales :** Analyse des sensations empathiques, Entregent/Séduction, Commandement
- **Connaissances :** Bureaucratie, Sciences : Pharmacologie, Biologie/Physiologie, Physique/Chimie
- **Techniques :** Premiers Soins (spécialisation prophylaxie)

TITRE ET PROGRESSION SALARIALE

NOMBRE D'ENFANTS*	Titre**	Économies***
0	Vierge	600 sols/an
1	Prime	1000 sols/an
2-3	Digne	1600 sols/an
4-5	Mater	2000 sols/an
6	Louée	2500 sols/an
7 et +	Bénie	3000 sols/an

* Pour une Mère, ce n'est pas le nombre d'années qui compte mais le nombre d'enfants qu'elle a portés.

** Le titre dans l'administration de la Guilde (Dame, par exemple) n'a rien à voir avec celui lié au nombre d'enfants.

*** La rente indique uniquement la somme allouée par la Guilde. Le personnage peut avoir un autre salaire.

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts** : +1 par an (volcanien)
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : +1 tous les 2 ans (Volcanien)
- **Avantages professionnels (5 points/an)** : Pharmacie personnelle, Relations, Célébrités, enfant (contre les 5 points avec +2 en Célébrité)
- **Notes** : Possession d'une chambre dans le Nexus et octroi d'une rente. Soumis à un système judiciaire très dur. Interdit aux membres (reconnus) des familles des Princes Marchands. Interdit aux hommes.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

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 :

- 1-2. **Attribut Augmenté** : Volonté +1
- 3-4. **Attribut Augmenté** : Présence +1
- 5-6. **Jumeaux** : La mère a eu deux enfants, Célébrité +4
- 7-8. **Protecteur** : La mère est la protégée d'une puissante membre de la guilde. Revenus augmentés de 50%, Célébrité +4.
9. **Perfection génétique (une seule fois)** : La mère est dotée d'un potentiel génétique précieux. Revenus augmentés de 25%, Célébrité +4, Constitution +1.
10. **Un avantage aléatoire au choix** ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques (voir plus haut).

LES HAMMER

Il n'existe qu'une seule force armée tenant aussi le rôle de la police et de la justice : les Hammer. Même les Princes Marchands qui ont pourtant le législatif, peuvent rendre des comptes aux hommes du Culte du Magma. Il est probable que des aventuriers un peu remuant aient à les rencontrer rapidement. Si le premier contact est souvent rude, les Hammer s'avèrent rapidement être bien plus qu'une milice de brutes fanatiques. Avoir des Hammer dans ses relations est le meilleur moyen d'avoir des renseignements.

HISTORIQUE

On ne sait pas vraiment qui, du Culte du Magma ou du syndicat clandestin des Hammer, est à l'origine des Hammer tels qu'on les connaît. Izarel Penchas, prophète illuminé, commença à convertir des fidèles en 214. Le catéchisme officiel nous apprend que le mineur a été sauvé par les esprits de la roche en fusion alors que son véhicule était pris dans un éboulement titanesque. Brûlé au quatrième degré, il a tout de même survécu pour raconter le miracle dont il avait été témoin. Ce qu'il baptisa « la semence terrestre », l'avait extrait de la masse de pierre qui menaçait d'écraser son engin. Tout n'a été qu'une suite de lumières, d'hallucinations diverses et de révélations mystiques. Quand il revint à lui, il était gravement touché mais toujours en vie. Dès lors, il n'a cessé de prêcher l'amour des forces chthoniennes et plus particulièrement du Magma. Sa voix trouva écho auprès de mineurs qui rapportèrent à leur tour certains phénomènes étranges dont ils avaient été les témoins. En 220, Izarel Penchas est arrêté pour incitation à la révolte. Maintenu dans un caisson d'isolement, il meurt faute de soin. Son groupuscule prend alors de l'ampleur et des actions revendicatives puis terroristes permettent de faire mieux connaître le Culte du Magma. On retrouve (ou on invente pour l'occasion) des manuscrits soi-disant rédigés par Izarel Penchas qui posent les bases du dogme du Magma. Des prêcheurs envahissent alors les rues et se proclament les Voix de Magma. Des chapelles clandestines poussent un peu partout et la répression fait rage. Alors que le culte est au plus mal, une aide providentielle le sauve de l'extinction : les syndicats de mineurs. Ils sont trois à aider les prêcheurs mais le plus important reste celui des Hammer, spécialisé dans le traitement des minéraux (raffinage et forge).

En 251, au terme d'une grève, Axel Weird est obligé de se convertir au culte. Il en sera par la suite l'un des plus grands défenseurs. Les Hammer restent dans la clandestinité mais déjà le culte leur apporte un moyen de pression important. En 302, lors de la chute de Weird, un conflit de personne met en danger l'entente entre les deux organisations. Le culte ne veut pas perdre son pouvoir au profit des syndicats et, sitôt le coup d'État terminé, les prêtres font assassiner les syndicalistes. Une police religieuse est alors créée : les Dévots. Ils vont faire régner la terreur pendant des années mais n'arriveront pas à exterminer tous les Hammer. En 350, c'est Neph Weird qui mettra d'accord tout le monde en proposant la fusion ou la disparition des Dévots et des Hammer. Elle a besoin de la force des premiers mais aussi de la bonne connaissance des mineurs des seconds. Après avoir coupé quelques têtes rebelles de part et d'autre, elle impose le nom de Hammer à la nouvelle organisation. C'est l'Hégémonie qui, en 371, réconcilie vraiment les deux groupes. Les anciens Dévots et les Hammer se découvrent une réelle solidarité dans la reprise de Volcania aux soldats de l'empire conquérant. Les Dévots existent toujours (voir **Le monastère du Magma**, page 285) mais acceptent de porter le titre de Hammer. C'est encore le cas de nos jours.

Depuis, les Hammer ont fait basculer le pouvoir en fonction de leurs préférences (des pirates aux Princes Marchands) et aiment à montrer qu'il faut compter avec eux pour contrôler la cité. À présent, on ne dénombre pas moins de 5 000 Hammer et 10 000 citoyens rattachés au culte d'une manière ou d'une autre (une sorte d'armée de réserve).

ORGANISATION

Il y a deux axes dans l'organigramme des Hammer : le religieux et l'administratif. On peut avoir de hautes fonctions administratives (commissaire, juge ou procureur) et être bas dans la hiérarchie religieuse. Il est très rare qu'une seule et même personne cumule des postes importants dans les deux branches respectives. Si c'est le cas, l'individu est surveillé par tous et sa marge de mouvement est tellement faible qu'il est obligé de lâcher l'un des deux postes.

Le religieux : Son organisation pyramidale est très simple. Il y a un archevêque qui dirige le culte, quatre évêques sous ses ordres et une pléthore de prêtres, de prêcheurs et autres bedeaux. Il n'y a qu'un monastère dédié au Culte du Magma. Il est tenu par un abbé, Assalon Nebeth, qui est sous les ordres directs de l'archevêque (voir **Le monastère du Magma**, page 285). On ignore la nature des activités du monastère, ce qui a le don d'agacer les puissants et les

curieux (lisez les Princes Marchands et les Veilleurs). Comme dans un ordre religieux, les prélats doivent obéissance à leur supérieur et un droit canonique permet de juger des pénitences que peuvent encourir les réfractaires et les relapses. Notez que contrairement aux Mères, les Hammer dépendent de la même justice que les citoyens normaux. Le droit canon ne s'intéresse qu'aux problèmes internes à l'ordre. Le Culte du Trident est le problème principal du Culte du Magma. Obligé d'accepter sa présence pour des raisons commerciales, il n'en reste pas moins méfiant vis-à-vis de ces intrigants en robe.

ARCHEVÊQUE BELÈM

60 ans, volcanien d'origine, il dirige avec sagesse et fermeté le Culte du Magma. Respecté de tous, il ne cache à personne sa mutation : une épine dorsale démesurée. Il montre ainsi que même un mutant peut avoir une place importante au sein des Hammer. Il coordonne toutes ses actions importantes avec le préfet Mickaël Caland (voir plus loin) pour qui il a une grande estime. Mais que sa douceur apparente ne trompe personne, c'est un manipulateur et un homme sans pitié avec ceux qui le trahissent.

L'administratif : Religieux comme les autres, ces Hammer s'occupent des fonctions administratives liées à la sécurité et à la défense. Là encore, c'est une hiérarchie très simple. Au même niveau que l'archevêque, il y a le préfet. Par contre, il a à ses ordres sept sous-préfets, un président de la cour de justice, le généralissime des Hammer mais aussi l'abbé du monastère du Magma, tout comme l'Archevêque Belèm. Ces derniers ont à leur tour des administrations à gérer à l'aide de nombreux fonctionnaires. C'est dans cette administration que l'on retrouve donc les juges, les douaniers, les militaires et les policiers. Leur position par rapport aux Veilleurs est claire. Ces gens de l'extérieur n'ont aucun pouvoir mais leur conseil est toujours le bienvenu. Certains Veilleurs sont même consultés à titre d'expert sur certaines enquêtes.

PRÉFET MICKAËL CALAND

45 ans, volcanien d'origine. Froid, ferme mais rigoureux et correct, il respecte toujours ses engagements. Avoir affaire à lui signifie avoir de gros problèmes ou toucher une grosse récompense. Il a droit de vie ou de mort sur toute personne dans « sa ville ». Il apprécie l'Archevêque Belèm ce qui fait la grande force de leur organisation.

DOGME

Le dogme du Magma est un mélange subtil de paganisme, de syndicalisme et de mysticisme (le tout n'étant pas si éloigné qu'il n'y paraît) : la planète est vivante, fertile et féconde. Le magma en est son sperme (la semence terrestre d'Izarel le prêcheur) et la Fosse de Vulcain sa matrice. La Colonne de Neve est un pénis chthonien qui apportera aux hommes une renaissance spirituelle et matérielle. Les mouvements sismiques ne sont que les souvenirs du coït fécondateur. Volcania ne peut donc être que l'embryon d'une nouvelle civilisation de prolétaires libres et égaux en droits. Volcania est l'avenir de l'humanité et, à ce titre, il faut la protéger. Une fois ce présupposé admis, le dogme développe toute une mystique liée aux différents minéraux, reprenant un jargon alchimique dépassé, inventant des esprits mineurs de la terre et déifiant les mouvements sismiques si nombreux. Les manuscrits d'Izarel sont à ce titre des guides pour tous les croyants du culte et pour tous les profanes. On compte deux tomes : *Le Voyage à la Forge* et *La Révélation Magmatique*. À ces ouvrages, il faut rajouter de nombreuses exégèses et une catéchèse fournie. Il n'y a qu'un ordre dans le culte même s'il y a des réguliers (les moines) et des séculiers (les autres). Selon les prophéties d'Izarel, il viendra un jour où tous les électrons libres du prolétariat sortiront de la fosse pour répandre la bonne parole : la Voix de Magma. Ce jour-là, les hérétiques, adorateurs des forces corrompues de l'esprit (l'Effet Polaris), devront s'incliner devant la puissance terrestre.



OBJECTIFS FUTURS

Il fut un temps où, comme les Mères, les Hammer ont cherché à sortir de la Fosse de Vulcain. Ils ont bien vite compris que le Culte du Trident avait déjà le monopole de la religion. Entrer en guerre contre lui, revenait à détériorer les relations commerciales de la ville avec le reste du monde. L'argent étant le seul véritable dieu des Volcaniens, il était donc hors de question de se lancer dans une croisade prosélyte. La politique est donc de renforcer la position des Hammer dans la ville pour amasser suffisamment de ressources et reconsidérer alors ce projet.

LES HÉRÉTIQUES DU MAGMA

Il reste des descendants des Dévots qui se rappellent encore du massacre de leurs. De même, il reste des descendants des syndicalistes qui commémorent la grande trahison des prêtres en 302. Il y a donc quelques dissensions dans le culte qui pourraient profiter aux manigances des Veilleurs, des Princes Marchands ou de quiconque voudrait affaiblir l'ordre. Le Culte du Trident installé en ville depuis peu est une menace que certains radicaux aimeraient voir disparaître rapidement. Mais l'archevêque et le préfet savent qu'ils ne peuvent se permettre de faire des martyres et doivent composer avec cette épine dans le pied.

HAMMER (NOUVELLE PROFESSION)

Suivant sa fonction (administratif, religieux ou soldat), le Hammer porte un uniforme strict. Moins l'activité est dangereuse, moins l'uniforme est voyant. Les élites militaires parquent parfois dans des costumes impressionnants et grandioses.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Les Hammer sont en majorité des Volcaniens. Rien n'empêche un étranger de s'engager dans cette administration mais les Hégémoniens sont totalement interdits dans le Culte du Magma.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES

- **Connaissances** : Bureaucratie, Connaissance des nations et organisations (Culte du Magma, Hammer, Marchands et soldats)
- **Langues** : Langage parlé (Forgien)
- **Survie/Extérieur** : Connaissance d'un milieu naturel (Fosse de Vulcain)
- **Autres talents** : Variables suivant les activités du personnage dans le Culte du Magma. S'il est soldat, reprendre la profession *Soldat/Milicien* page 173 du livre de base. S'il est religieux, reprendre la profession *Prêtre du Trident* page 171 du livre de base. S'il est plutôt dans l'administration (ou la police et la justice), reprendre la profession *Veilleur* page 178 du livre de base.

TITRE ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES_	Titre	Économies
1	Novice/Mousse	200 sols/an
2-5	Frère/Marin	800 sols/an
6-7	Père/Gradé**	2000 sols/an
8-11	Prélat*/Gradé**	4000 sols/an
12-16	Prélat*/Gradé**	8000 sols/an
17 et +	Haut fonctionnaire	18 000 sols/an

* « Prélat » est le terme général pour désigner tous les Hammer au-dessus du rang de Père (archevêque, évêque, directeur, sous préfet, etc.).

** « Gradé » est le terme général pour désigner tous les militaires au-dessus du rang de Marin. La terminologie hiérarchique est celle de la marine (du mousse à l'amiral). Des titres comme généralissime sont parfois utilisés.

*** La rente indique uniquement la somme allouée par la Guilde. Le personnage peut avoir un autre salaire.

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts** : 1 tous les 3 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : 1 tous les 3 ans
- **Opposants** : 1 tous les 2 ans
- **Ennemis** : 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (au choix du MJ).
- **Avantages professionnels (5 points/an)** : Cabine privée (dans tous les cas) et avantages des professions dépendant de son orientation (Veilleur, Soldat ou prêtre du Trident)
- **Matériel accessible** : Selon sa profession.

AVANTAGES PROFESSIONNELS ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet d'1D10 dans une liste (voir ci-dessous), au lieu de répartir ses 5 points d'Avantages professionnels automatiques.

L'Attribut augmenté est toujours la Présence, mais pour le reste, la table à utiliser dépend de son orientation (Veilleur, Soldat ou Prêtre du Trident).

<< LE PORT

« Bienvenue à Volcania III. Il est exactement 12h31. Le cycle diurne commence à 7h30 et se termine à 9h30. La température au Nexus est de 25°C. Avant que vous n'engagiez la procédure d'arrimage, nous vous rappelons que vous devez posséder un visa aux normes pour débarquer. Si vous n'en avez pas, vous pouvez en faire la demande au service des douanes. Il vous en coûtera un timbre fiscal de 10 sols et un examen médical complet de 10 sols également. Comme toute marchandise, les virus, microbes à caractère dangereux et autres armes biologiques doivent être déclarés en douane. Nous vous rappelons que vos armes doivent être enregistrées au bureau de contrôle 23 bis. Toute arme non déclarée sera immédiatement confisquée et son propriétaire devra payer une amende forfaitaire de 300 sols. Nous vous souhaitons un agréable séjour chez nous et que vos affaires vous soient propices. Merci de votre attention et bonne journée. »

-- Une charmante hôtesse_

Après un voyage souvent pénible et dans l'obscurité la plus totale, c'est souvent avec soulagement que les pilotes repèrent en visuel le phare de Volcania III. Jusque-là, ils devaient suivre le tracé linéaire de balises lumineuses formant de longues routes convergentes. La profondeur interdit toute forme de vie importante. Puis, en quelques minutes, la paroi lumineuse de la ville apparaît, les projecteurs du port aveuglent les nouveaux arrivants et la multitude de bâtiments amarrés confirme qu'au milieu de ce vide aquatique, il existe un bouillonnement de vie. Même dans le silence absolu, le voyageur sait qu'il n'est plus seul dans la fosse. Le service des douanes le prend alors immédiatement en charge et lui indique une barge de débarquement ou, le cas échéant, un passage vers la zone des cales sèches.

LES ABORDS_

L'activité déborde chaque jour un peu plus de Volcania III. Que ce soit les chenilles minières, le trafic quotidien ou les patrouilles des Hammer, il se passe toujours quelque chose le long de la muraille abritant la ville.

LE PHARE DES NÉO-WEIRD

C'est le point de repère principal permettant de situer le sommet de Volcania III. Il mesure cinquante mètres de haut pour dix de diamètre. Ses murs font un mètre d'épaisseur et le seul moyen d'y monter est un escalier en colimaçon massif qui semble être une fortification supplémentaire. En effet, à une telle profondeur, la pression pourrait ratatiner un bâtiment trop fragile. Construit en 420 pour éviter les accidents, il a surtout résolu le problème des nombreux échoueurs qui pourrissaient la vie des pilotes. Certains de ces pirates ont même été jusqu'à reproduire le schéma lumineux de Volcania III pour tromper les navires et les faire couler. Depuis, les accidents sont moins nombreux mais pas inexistant. Un système de sécurité empêche les nouveaux arrivants de percuter le phare. Non seulement des alarmes se mettent à hurler si le moindre objet est en approche, mais en plus des flopees de petites torpilles sont expulsées pour désintégrer la cible avant qu'elle ne percute le bâtiment.

La famille dirigeante de la cité est en charge de la bonne tenue du phare des Néo-Weird. Le responsable actuel est le Capitaine Wiltshire, une sorte d'ermite vivant reclus dans sa tour, mais toujours fidèle au poste. C'est une figure célèbre de la cité même si personne ne le reconnaîtrait s'il descendait plus souvent en ville. On dit qu'il aurait choisi cette réclusion pour méditer sur les nombreux crimes dont il se serait rendu coupable dans sa jeunesse. Les motivations de Wiltshire restent donc un mystère à élucider.

SYNOPSIS

Les personnages sauvent un homme dans la rue, sur le point de se faire écharper. Par la suite, ils apprennent qu'il s'agit du fameux Wiltshire et qu'il est dans le coma. Nul ne sait ce qu'il faisait en ville. Le problème c'est qu'au moment de l'attaque, le gardien du phare était censé être à son poste. Qui se trouvait là-haut ? Aux personnages d'aller voir.

LES SENTINELLES MUETTES

La fosse est surveillée par ce que les Volcaniens nomment les sentinelles muettes. Il s'agit de petites tourelles armées parsemées dans les coins les plus inattendus et qui relaient des informations sur les mouvements à leur proximité. Elles mesurent dix mètres et sont de deux types. Les plus nombreuses sont automatiques et sont dotées d'un sonar classique. Il reste passif jusqu'à ce qu'il obtienne un signal et passe en actif si la cible se rapproche. Une fois identifiée, la cible est sommée de s'éloigner si elle ne possède pas les codes d'accès nécessaires. En cas d'attaque, les sentinelles sont dotées de trois tubes, chacun prêts à larguer une torpille filoguidée.

Le second type de sentinelle est doté d'une cave souterraine où peut habiter un soldat. Il est placé là généralement par mesure disciplinaire pour des missions de un ou deux mois. Il n'a aucun moyen de transport et ne peut sortir qu'avec un scaphandre à autonomie minimale (deux heures). À heure fixe, il doit faire son rapport à Volcania III dans un code connu uniquement des Hammer. Ces soldats prisonniers dépendent du service des douanes. Isolés trop longtemps, certains deviennent fous à lier et se suicident. L'armement à leur disposition est plus important que dans les sentinelles automatiques mais il leur faut l'autorisation de la cité pour ouvrir le feu.

LES MINES ACTUELLES ET LES BOYAUX

La vocation première de Volcania III était l'exploitation des richesses minérales de la fosse. Même si le secteur primaire est à présent le parent pauvre de la cité, il reste quelques puits encore actifs dont une bonne part à l'extérieur. Les puits abandonnés ont été clos et leur accès est interdit. À l'est de Volcania III, on compte six mines actives. Elles produisent des éléments ferrugineux avec un rendement constant (de quoi faire tourner la raffinerie). À l'ouest, par contre, il n'y a que trois mines. Deux produisent de l'or et la dernière est interdite au public. Elle est le domaine exclusif des Cyclades et personne mis à part des ouvriers assermentés ne peut y entrer. Les matériaux extraits sont conduits dans une partie gardée de l'usine de raffinage et sont soumis au même secret. Le plus étrange c'est qu'une fois sur place, personne ne sait vraiment ce qui sort de l'usine. En fait, les Volcaniens se demandent si les chargements ne seraient pas fictifs et si cette mine ne serait pas une base secrète pour un laboratoire. On dit souvent que sans cette fameuse mine, la Mine 6, cette famille n'aurait pas autant de pouvoir au conseil des Princes Marchands.

RUMEURS ET LÉGENDES

Si la vie dans une sentinelle muette est dure, être mis en poste dans certaines zones est l'assurance de ne jamais revenir. Ainsi, dans la zone comprise entre la Colonne de Neve, Inferno's et les coulées jumelles, les chances de survie sont très faibles. On dit que certains soldats ont préféré se tuer plutôt que d'aller dans cette partie de la fosse que l'on nomme la petite mort. Il existe des enregistrements tenus secrets sur les derniers rapports de soldats avant qu'ils ne disparaissent corps et biens. Les Hammer refusent de rendre public ces informations.

LES SYNDICATS MINIER

Les Hammer sont à la base des syndicalistes. Leur fusion avec un mouvement religieux les a éloignés des préoccupations réelles des ouvriers. On peut difficilement représenter les forces de l'ordre et un mouvement de défense des droits. De plus, les Hammer n'étaient pas les seuls à revendiquer le statut d'organisation syndicaliste. Quand le Culte du Magma prit le pouvoir, il fit interdire tous les rassemblements et les partis politiques. De cette époque, il reste une tradition fortement ancrée chez les mineurs d'organisation secrète. Actuellement, il en existe deux qui combattent les méthodes des Cyclades : Les Frères de la Forge (le plus ancien) et la Confédération de Vulcain (vieille de vingt ans). Les premiers sont plutôt calmes mais capables de déclencher une grève générale en moins d'une heure. Leur organisation par loge permet une sécurité plus grande contre la répression. Le chef de ce groupe de 1 500 adhérents (pour 35 000 mineurs) porte le surnom d'Héphaïstos. Le second syndicat est plus actif, moins organisé et plus vindicatif. Il est d'ailleurs considéré comme un mouvement terroriste pas la majorité des Volcaniens. La Confédération, comme l'appellent les mineurs, organise des coups de force qui font parfois des victimes (effondrement de mine, explosions de chapelles, etc.). Les Frères de Vulcain pensent que ce groupuscule pourrait être financé par les Hégémoniens ou les pirates. On ignore le nom de leur chef mais on parle souvent d'un leader baptisé la Furie. Personne ne sait combien de membres ils comptent.

LA RAFFINERIE

Avec ses trois cents kilomètres de canalisations diverses, ses six entrées, ses 18 000 ouvriers y travaillant en permanence, la Pieuvre est sans doute le bâtiment le plus imposant de l'agglomération. Placée sur une corniche à l'est de la cité, cette raffinerie est en constante ébullition. Il n'y a pas une heure durant laquelle la production s'arrête. C'est d'ici que partent les équipes de mineurs et c'est ici qu'ils ramènent leur marchandise. Des chenilles géantes de classe Titan émergent des entrepôts pour plonger aussitôt dans des galeries artificielles. À leur bord, serrés en rang d'oignons, les ouvriers attendent, assis, le signal de l'ouverture des portes. Même un navire passant à plusieurs milles nautiques peut sentir les vibrations des machines et des excavatrices. Les journées de travail sont de six heures avec une heure de pause pour manger. Travailler en armure de plongée est très éprouvant même si des barrières artificielles permettent de baisser la pression de l'eau au fond des puits. Les zones étanches où se reposent les ouvriers sont de véritables villages souterrains et, pour certains, hors de la juridiction des Hammer. Voici les différentes zones que compte la Pieuvre.

LES TUBES

Ils servent à faire transiter les hommes et les marchandises de la raffinerie à Volcania III. Le contrôle des mineurs est tout aussi réglementé que celui des étrangers. En effet, si les pirates n'ont jamais mis à sac la ville durant toute l'histoire, c'est que les mi-

neurs les auraient sans doute exterminés avant. Pour aller vers la raffinerie aussi, il y a des papiers à montrer. Cette partie de la ville appartient aux Cyclades, famille réputée pour sa haine viscérale des petits curieux.

LA RAFFINERIE ET LES CAGES

Il y a deux parties distinctes dans le bâtiment principal : les lieux de travail et les habitations des ouvriers. Le seul point commun de ces sections, c'est l'ambiance qui y règne. Haut-parleurs hurlant des matri-cules, projecteurs balayant des zones grillagées, prostitution, batailles rangées entre mineurs, sans compter la vermine et la maladie. Tout est poisseux ici. Les murs suintent d'huile et les plates-formes en ferraille glissent et branlent si on les traverse trop vite. Sur les 18 000 ouvriers qui travaillent et vivent ici, 500 sont des cadres, 1 000 assurent la sécurité et 1 000 autres assurent la surveillance de l'exploitation. Les autres ne sont considérés que comme des animaux ou des esclaves.

Les cages sont d'ailleurs leurs habitations : des loges d'un mètre cinquante sur trois mètres comprenant un lit, un placard et un lavabo faisant office de W.C. C'est le seul endroit personnel que possède un mineur. Tout le reste est collectif : cantines, douches, salle de sport, salle des fêtes.

Le bâtiment fait six étages et comprend quatre sections par étage. Suivant qu'il s'agisse de zones de travail ou d'habitations, les sections diffèrent.

Hormis le quartier des cadres, il en est un autre qui est isolé des autres. C'est le quartier des ouvriers qui travaillent à la mine n°6 (voir plus haut). Ces derniers sont au nombre de 750 et n'ont aucun contact avec les autres mineurs. Tout ce qu'on sait d'eux c'est que leur taux de mutants est supérieur à la normale et qu'ils sont tenus au silence quand ils vont en ville (s'ils y vont).

Note pour le MJ : Reprenez les règles de **Polaris** si l'un de vos joueurs désire incarner un ancien mineur de la Pieuvre. Pour l'avoir quittée, il faut soit qu'il ait commis un crime, soit qu'il ait sauvé une personne importante. Sinon, il sera obligé de fuir Volcania III rapidement.

LE GARAGE

C'est là qu'attendent les chenilles et tous les autres véhicules roulant possibles. Les moyens de transport flottant sont très rares et surtout très protégés. Aucun navire ne peut espérer naviguer bien longtemps dans une mine. Aussi les tanks, les transporteurs et les chenilles sont les seuls engins habilités à circuler dans cette zone.

LES MINES

On a vu qu'elles sont au nombre de six à l'ouest et de trois à l'est. Ces mines n'ont aucun lien avec celles qui se trouvent dans Volcania III. À l'entrée des puits, différents sas permettent de réduire la pression extérieure de l'eau. Plus la mine est profonde, plus il y a de sas. Il serait illusoire de vouloir isoler ces puits-là. Des compensateurs

ont donc été installés pour que les ouvriers puissent travailler dans des conditions acceptables.

De l'extérieur, les puits ne semblent être que des trous dans la paroi, bordés de ferraille. Si des nombreuses lumières n'indiquaient pas leur emplacement, il serait impossible de les repérer. À l'intérieur, par contre, tout est très différent. De grandes cavernes donnent sur de nombreux couloirs et abritent des bases où les ouvriers débarquent quotidiennement.

Comme certains vivent continuellement dans ces trous, de véritables villes souterraines se sont développées. Elles sont au nombre de quatre et portent des noms évocateurs tels que Bitch Place (puits 1), Noway (puits 2), Coutelas (puits 3), Sans retour (puits 4). Chacun compte au moins mille habitants permanents. Certains vont même jusqu'à ne plus se considérer comme des Volcaniens.

LE PORT EXTÉRIEUR

« Barge n°12 Alpha amenée. Veuillez pivoter de trois degrés bâbord. Merci. Attention au choc de l'arrimage. Merci. »

- Tout va comme tu veux Mike ?

- Non pas vraiment. Ces ploucs en sont à leur troisième tentative d'arrimage. La première fois ils se sont présentés à l'envers, la seconde fois le bras ne s'est pas déployé et ils ont pivoté.

- Et maintenant ?

- C'est presque bon. Mais imagine que nos nouvelles barges sont du même modèle que celles de l'Atlantis ! Alors pour que des Hégémoniens les utilisent, c'est qu'elles doivent être faciles d'accès. »

Vous y voilà. Bienvenue à Volcania III. Votre voyage dans la fosse a peut-être été mouvementé ? Vous avez peut-être été d'abord aux mines ? Ou alors votre navire s'est aventuré dans le Dédale ? Peu importe puisque vous êtes là. D'ailleurs, ce n'est que le commencement. Suivez le guide !

DÉBARQUER À VOLCANIA III

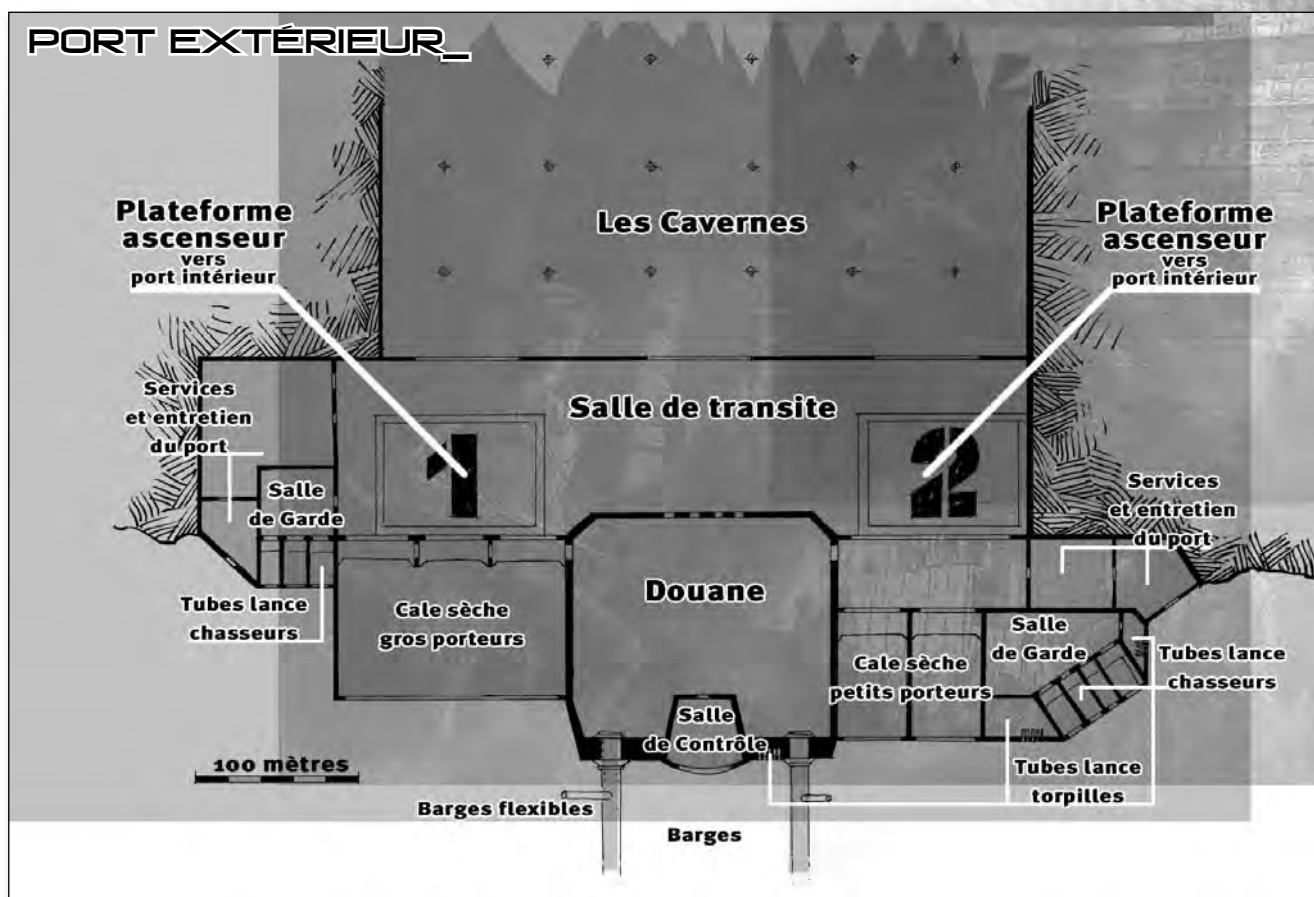
LES BARGES ET LES QUAIS

Tous les navires ne rentrent pas obligatoirement dans le port extérieur. Il n'y a pas la place. Seuls les voyageurs les plus riches ont la chance de pouvoir mettre leur bâtiment à quai. Les autres sont obligés de les laisser à une barge extérieure qui les immobilise. Même si leur diamètre peut varier de quatre à trente mètres, il n'y a que deux types de barges : les fixes et les souples. Les barges fixes sont destinées à des navires de petit tonnage alors que les souples sont réservées aux gros gabarits (comme les tankers des Liebes). Ces derniers, à la moindre fluctuation, arracheraient leur point d'attache. Ils larguent donc plusieurs ancres magnétiques et se fixent sur des boyaux souples permettant le débarquement. Une barge souple est guidée pour s'adapter à sa cible. Les navires s'arrimant sur des barges fixes, par contre, doivent pivoter pour s'adapter à l'attache. Le temps d'arrimage moyen est d'une demi-heure.

Les quais, eux, ne peuvent accueillir que les croiseurs de petite taille. Il n'y a qu'un quai pouvant engouffrer un bâtiment de gros tonnage, c'est « la Gueule du Squal ». Il faut compter trois heures complètes pour débarquer sur ce quai. Pour les quais normaux, comptez une bonne heure suivant le trafic. Ils permettent de débarquer du matériel fragile, en grosse quantité ou plus discrètement.

RUMEURS ET LÉGENDES

Tout comme il existerait une Grande Pègre (voir plus loin), il existerait chez les mineurs une Petite Pègre. Les gangs sont légion parmi les travailleurs de la Pieuvre mais une seule organisation semble pouvoir faire plier l'échine à tous ces petits truands. Nul ne sait si elle existe vraiment mais il n'est pas rare de voir des chefs de gang finir piteusement dans un sas de décompression parce qu'ils avaient déclenché une guerre. Dans cet univers très cru et violent (les mineurs ne sont pas réputés pour leur finesse), la Petite Pègre protège des excès mais rackette sur les marchés comme la drogue, l'alcool, le jeu et la prostitution. Les Hammer tentent d'infiltrer ce groupe mais sans succès jusqu'ici



Toutes les manoeuvres sont dirigées par les Hammer depuis la tour de contrôle (voir plus bas). Tout manquement aux ordres donnés interdit l'accès à la cité. Vous trouverez les tarifs moyens d'arrimage page 413 du *Livre de base*. Il vous faudra les diviser par deux pour les barges mais les conserver tels quels pour les quais.

LES CALES SÈCHES

Pour y accéder, il faut payer le prix fort, 500 sols, mais cela permet de réparer à sec un navire endommagé. Le temps d'y accéder, de fixer le bâtiment et de vider l'eau, il faut compter trois heures complètes. Sur place, on peut réaliser les réparations soi-même (et acquérir le matériel en ville ou sur le port intérieur) ou faire appel aux bricoleurs locaux. Ils traînent toujours sur les quais et lancent sur le ton de la conversation quelques commentaires alarmistes sur votre embarcation comme : « Y a des gens qu'aiment bien vivre dangereusement » ou « c'est pas une fuite d'huile chez vous qui salope la flotte comme ça ? Faudrait vous méfier quand vous repartirez ».

Il y a deux entreprises de réparateurs (ou de retapeurs, comme ils aiment à se présenter), les Douze doigts et les N.K.W. (dont on ignore encore l'origine du nom). Elles se font une concurrence loyale parce qu'il y a suffisamment de travail pour tout le monde. L'une comme l'autre compte de très bons mécaniciens. Pour peu qu'on y mette le prix, ils travaillent rapidement. Par contre, ils ponctuent leur discours d'un jargon de garagiste ce qui leur permet de rallonger la facture : « Fallait tout changer sinon ça explosait. Et puis j'aurais pas voulu être responsable de votre mort, moi. J'ai une conscience, monsieur ! ».

SYNOPSIS

Lors de réparations bénignes, un mécano immergé meurt dans des conditions étranges. Après enquête, il semblerait qu'il ait déplacé une plaque derrière laquelle se trouvait une algue vorace et qui prolifère rapidement. Où est la bestiole ? A-t-elle atteint le port intérieur ?

Les Douze doigts : Vingt-cinq mécaniciens, dirigés par Olfa douze doigts, un mutant doté de douze doigts aux mains (vous l'auriez peut-être deviné). Ils sont rapides mais chers. Leur bureau se trouve au marché au gros. Ils connaissent bien les appareils hégémoniens et polariens.

Les N.K.W. : Ce sont d'anciens pilliers d'épaves qui, à force de désosser les carcasses, se sont dit qu'ils pourraient être bons à les réparer aussi. Contrairement à la concurrence, ils acceptent d'opérer sur des bâtiments à quai ou aux barges. La qualité de travail est moindre mais les prix sont plus intéressants. Vingt mécaniciens travaillent sous les ordres de Ditler Oswald, une force de la nature techno-hybride.

LE CONTRÔLE DES MARCHANDISES

Toutes les marchandises sont contrôlées par les Hammer et taxées en conséquence. Les taxes en question sont vraiment très légères car les Princes Marchands ont conscience que leur ville franche doit rester un paradis fiscal attractif. Il n'y a pas de paperasserie, pas d'attente, tout doit aller très vite lors de contrôles qui visent plutôt à détecter un danger quelconque. Par exemple, les bombes, les armes puissantes et les virus ne prennent pas le même chemin que le stock de sardine classique. En cas de problème, les Hammer ne perdent pas de temps en bavardage, ils renvoient la marchandise dans le vaisseau où elle restera jusqu'au départ de l'importateur malheureux. Ils sont aidés par des drones d'analyse très sophistiqués.

LE CONTRÔLE DES PERSONNES

Contrairement aux marchandises, le contrôle des particuliers est plus strict. Les Princes Marchands sont relativement regardants sur leurs invités et aiment savoir qui ils ont dans leur ville. La juridiction de Volcania III est indépendante de celle des Veilleurs. Ainsi, une personne recherchée sur le reste de la planète pourra entrer en ville sans problème. Bien entendu un Hammer se fera un plaisir d'énumérer le casier judiciaire du hors-la-loi et les peines qu'il aurait pu encourir s'il avait commis les crimes dans la ville franche. Seuls les psychopathes

sont capturés et livrés aux puissances extérieures (même l'Hégémonie). Par contre, les criminels doivent le savoir, personne ne bougera le petit doigt si un chasseur de primes vient les capturer en centre ville. Volcania III est hors des juridictions à ce niveau-là aussi.

C'est à ce niveau que toutes les armes à feu ou à éjection (harpons) sont contrôlées et qu'une sonde leur est fixée. Ce mouchard permet de savoir où se promènent les armes et si, au moment d'un crime, l'une d'elle est utilisée. Retirer le mouchard est passible de prison et se promener avec une arme non répertoriée est passible de bannissement perpétuel après la peine de prison. Pour une Mère, c'est la prison à perpétuité dans les laboratoires.

LAO SMITH, CHASSEUR DE PRIMES EN FACTION À LA DOUANE

Âge : 34 ans

Taille : 1,65 m

Poids : 65 kg

Mutations : Modification involontaire de la couleur de la peau

Description : Lao Smith n'est pas le véritable nom de ce chasseur de primes. En fait, personne ne se soucie de connaître le vrai nom de celui qu'on surnomme le Charognard (dans son dos). Il a déjà une trentaine d'arrestations majeures à son actif et ne se soucie jamais de savoir si sa cible est innocente ou pas. On l'a déjà vu tuer un jeune couple de fuyards parce qu'ils valaient aussi chers morts que vifs. Au moins n'avait-il pas à les nourrir avant de les remettre aux autorités intéressées. Il reste souvent à traîner dans le port extérieur à la recherche d'une proie éventuelle.

Phrase favorite : « Vous ne m'aimez pas ? Que voulez-vous que ça me fasse ? »



<< LAO SMITH_

SYNOPSIS

Lotus Killian est un petit cousin éloigné qui s'est vu relégué loin de la famille suite à un scandale lié à la prostitution. Trouvant que son idée était bonne, il fait kidnapper des femmes dans le port intérieur et les enferme dans des conteneurs où elles sont à la merci de clients libidineux. Le problème c'est que sans le savoir, Lotus Killian a fait enlever une Mère. Quand il s'en apercevra, il préférera la tuer plutôt que de la laisser parler. Il faut donc la retrouver avant et aller la chercher dans les cavernes.

LES ENTREPÔTS

« C'est une relique du temps passé, comme je vous le disais. C'est une boîte magique qui fait PRPRPR quand on l'ouvre ! Elle porte le nom de Tu Perds Weird, du nom de son inventeur malchanceux ! Mais revenez mon prince ! Je plaisantais voyons ! »

--THOMAS LOCK, marchand_

Une bonne part des marchandises ne rentre jamais dans Volcania III. Elles restent dans l'une des sections les mieux gardées de la cité : les entrepôts. D'autres sont négociées dans le Nexus (voir page 271) mais sont échangées aux étages inférieurs. Il va de soi que dix tonnes d'algues fertilisantes ne se transportent pas sous le bras. Les commerçants, et plus précisément la corporation des convoyeurs, ont donc trouvé la solution des bons. Un bon donne accès à une marchandise stockée dans les entrepôts.

LES CAVERNES

Il y a une multitude d'entrepôts rangés par spécialités. Ils se présentent tous comme de titanesques couloirs de conteneurs d'acier s'élevant jusqu'à vingt mètres de haut. Au plafond, des drones de transport vont et viennent sans cesse, dégageant des caisses et les remplaçant immédiatement. Chaque entrepôt est géré par des représentants des Killian. On dit que ce poste équivaut à un exil loin de la famille. C'est peut-être pour cette raison qu'il y a souvent des problèmes de vol et que les Hammer doivent patrouiller en permanence pour vérifier les flux et les bons qui leur correspondent. Tenter un cambriolage dans les cavernes est sans doute l'entreprise la plus risquée à tenter dans Volcania III. À l'entrée de chaque caverne se trouvent les têtes conservées dans le formol de tous les voleurs pris en flagrant délit (une tradition mise en place par Mel Killian).

LES BONS

Les bons sont des plaquettes de plastique destinées à symboliser une marchandise stockée dans les cavernes. Il y a des bons pour tout : les armes, les esclaves, le fuel et les fourchettes. Ils sont produits par la famille Killian, seule lignée autorisée à les homologuer. Partout en ville se trouvent des offices où des fonctionnaires fournissent une plaquette nominative contre 0,5% de la transaction. La commission est faible pour pousser à la circulation des biens. De plus, on ne peut échanger un bon contre un autre. Il faut en passer par le système monétaire. Une dérogation spéciale est possible mais la commission sera alors de 10% des deux marchandises troquées. Une plaquette n'est échangeable que sur présentation d'une I.D. dont le nom correspond. Le temps de récupération du matériel voulu, varie entre dix minutes et deux jours. Attention, les bons ne sont pas des sols. On ne pourra jamais payer un repas grâce à un bon (à moins de faire un bon à repas).

Il tend à se propager un nouveau type de bon, plus spéculatif. Le prix de certaines marchandises variant dans le temps, il existe des bons à limite à la baisse. En gros, la marchandise est acquise par l'acheteur qu'à partir du moment où elle est cotée à un prix convenu. Reportez-vous page 278 pour en savoir plus sur les cotations.

RUMEURS ET LÉGENDES

- Il existerait un conteneur dont le propriétaire est mort d'une mystérieuse maladie il y a bien longtemps et dont on ignore l'emplacement exact. Cette histoire devient très intéressante lorsque l'on sait que l'homme, dans un dernier soupir, a affirmé avoir découvert un entrepôt généticien et que sa cargaison renfermait de nombreux trésors anciens.
- Les Killian cherchent à embaucher des voleurs pour discréditer leurs gardiens et éliminer les moutons noirs de la famille.
- Les Hégémoniens auraient fait empoisonner tout un stock de poissons mais on ignore lequel.
- Des faux bons circulent dans le port extérieur, les habitants du quartier des fous sont furieux car ils n'y sont pour rien.
- Il semble qu'un croiseur soit à l'abandon depuis trois ans maintenant. Quiconque serait prêt à payer la location de sa barge pendant toutes ces années pourra le récupérer.
- Un homme serait tombé raide mort à la douane, terrassé par une maladie inconnue. Les Hammer vont bientôt mettre tout le port extérieur en quarantaine.
- La Petite Pègre commence à racketter les commerçants du marché au gros. Une milice de protection se forme pour contre-attaquer. On craint une empoignade d'ici peu.
- Un fou masqué jouerait les vengeurs et ridiculiserait en public tous les escrocs du coin.
- Les Hammer se préparent à une inspection massive de tout le port. Il semble que des contrebandiers se soient fait prendre il y a peu.
- Une chute de conteneur aurait permis de découvrir une caverne oubliée depuis des années. Mais à qui sont toutes les marchandises qui dorment là ?

Personne ne sait vraiment combien il y a de cavernes mais on les estime au nombre de cent trente. Chacune abrite pas moins de 15 000 conteneurs de différentes tailles. D'autres ne sont que des protections pour des réservoirs d'essence. Il y a 7 600 employés à plein temps mais aucun ne vit dans les cavernes. Les Hammer patrouillant jour et nuit sont 1 000 et viennent tous de la caserne.

LE MARCHÉ AU GROS

Placé au centre même du port extérieur, il est réservé au négoce des marchandises intransportables comme l'essence, ou fraîches comme le poisson. Il y a trois sections elles-mêmes divisées en secteurs spécialisés.

LE MARCHÉ AUX ÉNERGIES

Contrôlé par les Liebe, il donne accès aux cuves de la ville pour ceux qui voudraient repartir. Suivant le type de propulsion des engins, il faut se rendre dans le bon secteur. Le marché aux énergies est très calme et rarement visité par les Hammer car la milice personnelle des Liebe veille au grain. Voici quelques prix pratiqués à titre d'exemple.

Les propulseurs électriques utilisent du nucléaire combustible mais il ne faut pas les confondre avec les réacteurs à fusion qui ne nécessitent aucun combustible (mis à part de l'eau) et qui sont hors de prix (de l'ordre de 500 000 sols pour les petits modèles).

On trouve quelques échoppes vendant du matériel d'appoint mais pas de marchandises finies comme des moteurs, des cuves ou des propulseurs. Tout ceci s'achète dans les arsenaux (voir plus loin).

De même, le fluide et l'oxygène ne sont pas marchandés ici, on les trouvera, eux, dans le Nexus.

PRIX DU CARBURANT

TYPE_	Temps d'utilisation	Prix
Essence	10 heures/tonne	20 sols
Nucléaire combustible	100 heures/tonne	10000 sols

THÉRION, POMPISTE

Âge : 47 ans

Taille : 1,80 m

Poids : 120 kg

Mutations : Résistance aux radiations, Squelette renforcé

Description : Sous licence des Liebe, Thérion fournit tous types d'énergies, du charbon de bois naturel (très rare et très inutile) au plutonium. Il est d'une honnêteté toute relative avec les inconnus mais aide toujours ses amis. C'est non seulement une source d'énergie inépuisable mais aussi quelqu'un qui est toujours au courant des affaires du port extérieur. Il n'a pas d'ennemis connus même si la Petite Pègre aimerait sans doute le voir disparaître un jour.

Phrase favorite : « Comment ça mon essence est coupée à l'eau ? Est-ce que tu penses que je suis responsable des infiltrations dans les cuves ? Si tu n'es pas content, cherche ailleurs au même prix. Tu ne trouveras pas et mon offre ne tiendra plus. Alors, tu acceptes ? »

LE MARCHÉ AUX MINÉRAUX

Contrôlé par les Cyclades, il était à l'origine dans les mines. Les marchandises (même importées) restent à la raffinerie mais toutes les transactions se font en ville. Les Princes Marchands redoutaient qu'un jour les mineurs puissent se révolter et partir avec la marchandise et l'argent de la marchandise. C'est aussi pour éviter que les travailleurs aient une notion de l'argent qu'ils rapportent (toujours sous-estimée par les dirigeants) que le marché a été déplacé. Il n'y a jamais de cours fixe pour un minerai, tout dépend de l'origine de la marchandise, de sa qualité et de sa rareté. Chercher à faire des affaires nécessite une connaissance scientifique des minéraux et une bonne Compétence de Commerce.

LES AGENTS DE MEYA

La ville voisine envoie souvent des acheteurs à Volcania III pour se fournir en matières premières bon marché. Les échanges sont si courants que certains intermédiaires ne travaillent quasiment que pour ça. Un groupe de citoyens de Meya (ou corrompus par cette ville) a pour charge de faire chuter les cours des minerais artificiellement pour acheter au meilleur prix. Fausses rumeurs, opérations massives, rétentions de stocks, tout est bon pour manipuler les fournisseurs. Les Princes Marchands donneraient beaucoup pour connaître les identités de ces traîtres.

LE MARCHÉ AUX POISSONS

Les Killian contrôlent ce que certains nomment la Grande Halle. Il s'agit non seulement d'un immense marché aux poissons mais aussi aux algues et aux fruits de mer. La profondeur interdit aux poissons communs de vivre trop près de Volcania III, il faut donc que les pêcheurs sortent de la Fosse de Vulcain pour déployer leurs filets. Il en va de même pour les conchyliculteurs et les fermiers des mers. Conclusion, c'est surtout de l'importation des autres cités que Volcania III peut survivre.

Contrairement aux deux autres, le marché aux poissons est une véritable foire d'empoigne. Tout le monde hurle, même quand cela n'est pas nécessaire. On se lance la marchandise d'un stand à l'autre, les règlements de compte se font au crochet et au couteau à écailler. Pour faire du commerce dans ce type de lieu, il ne faut pas être allergique aux bruits et aux odeurs. C'est aussi le moyen de se faire des connaissances et récolter des nouvelles de l'extérieur. Le marché aux poissons donne directement sur les abattoirs.

LES HACHEURS, LES VENGEURS MASQUÉS

Avec un nom pareil, on pourrait croire qu'il s'agit de désaxés. C'est presque ça, à la différence que les Hacheurs ne s'en prennent qu'aux hors-la-loi et aux corrompus. Combien de Hammer véreux se sont retrouvés éparpillés sur vingt mètres carrés parce qu'ils protégeaient la Petite ou la Grande Pègre ? Même s'ils sont vindicatifs et qu'ils commettent parfois des erreurs, les Hacheurs sont adules par la foule. Leur identité est inconnue mais comme ils existent depuis la construction de Volcania III, on suppose que c'est une sorte de fraternité.

L'ABATTOIR

C'est un nom plus traditionnel que réel. C'est là que sont conditionnés les produits de la mer. Autant dire que peu de poisson est tué ici. Dans cette industrie sous le contrôle des Killian, rien n'est perdu. Si les marchands de poissons peuvent se permettre de se battre à coup de poulpe, la vocation des abattoirs est d'utiliser à cent pour cent la marchandise qui se présente. Les meilleurs mets montent directement au Nexus, au Cœur ou au palais alors que le reste est retraité pour donner de la nourriture de synthèse. Qu'on ne s'y trompe pas, la profusion de denrées permet à Volcania III de produire la meilleure soupe de synthèse de toute la région (et du globe selon les chefs abattoirs qui concoctent les mixtures). On meurt rarement de faim dans cette ville. D'après les Killian, les abattoirs traitent plus de 120 tonnes de nourriture par cycle de douze heures.

LA CAPITAINERIE

C'est à la fois les yeux et le bouclier de Volcania III. La capitainerie renferme les forces armées intérieures mais aussi extérieures de la cité. On dit qu'en moins de douze minutes tous les accès de la ville peuvent être bloqués (rues principales, escaliers et les deux ports). C'est logiquement la plus grosse concentration de Hammer mais aussi de techniciens. On surnomme les gens de la capitainerie les gardiens.

LES CHAPELLES DU CULTE DU MAGMA

Ces bâtiments sont présents quasiment dans tous les quartiers. Ils ressemblent à de grandes stalagmites et jurent avec l'architecture souvent austère et droite des constructions. Toutes les chapelles sont reliées par un réseau informatique au quatrième étage du centre administratif du Culte du Magma (voir page 285). Elles ont plusieurs fonctions : lieu de culte, centre administratif et commissariat pour certaines. C'est aussi un refuge certain en cas de problème. Les plus petites peuvent ne contenir que deux pièces (dont une réservée au fonctionnaire chargé de la chapelle). Les plus grandes sont de véritables administrations sur six étages et faisant travailler plus de deux cents personnes en même temps. C'est dans celles-là que les Hammer chargés de l'ordre public attendent le signal pour se rendre à un point précis de la ville. C'est donc aussi dans celles-là qu'on est susceptible de dénicher des armes. Il ne devrait jamais être compliqué de trouver une chapelle en ville. C'est plutôt l'inverse qui serait étonnant.

LA TOUR DE CONTRÔLE

La force de la tour de contrôle, c'est que personne ne sait la localiser précisément. Elle est partout et nulle part à la fois. S'il existe bien un centre nerveux qui gère le port extérieur, on ignore s'il se trouve à la citadelle, dans le port ou hors de la ville. En fait, les multiples cabines, annexes, et structures de contrôle de la circulation, sont partout en ville. Elles sont reliées entre elles et forment un réseau d'informations dont le centre est la fameuse tour. Chaque élément de ce réseau gère sa section et fait un rapport à une instance supérieure qui recoupe les données avant de les transmettre à la tour de contrôle. Cette dernière fait redescendre les instructions immédiatement à l'élément sans passer par l'intermédiaire. Quand les ordres sont oraux, la voix est toujours féminine, métallique et suave à la fois. Les Hammer ont baptisé cette voix, la Voix de Magma, en référence aux premiers prêcheurs morts d'avoir voulu porter la bonne parole. De mémoire de Volcanien, on n'a jamais entendu la Voix s'arrêter de parler plus de cinq minutes.

Les agents de la tour de contrôle sont tous des Hammer. Après des années de service, ils peuvent espérer monter dans les structures intermédiaires (où ils sont tenus au secret professionnel). Seuls les meilleurs peuvent alors être affectés à ce service. Officiellement, ils prennent leur retraite ou ne changent pas de poste mais on soupçonne de nombreux douaniers de servir directement la Voix de Magma. Ce secret permet surtout à la ville de ne pas craindre une prise par la force de son centre nerveux. Qui mettrait la main sur la tour, pourrait envahir Volcania III en quelques heures.

LA CASERNE DES HAMMER

Avec les quais et les cavernes, c'est l'un des plus grands bâtiments de tout le port extérieur. C'est là que logent tous les Hammer ayant une activité portuaire et leur famille éventuelle. L'appellation caserne n'est pas vraiment appropriée dans la mesure où plus de 14 000 personnes vivent là. Écoles militaires, chapelles du Culte du Magma, communs et salles de loisirs, c'est une communauté à part entière qui réside là. C'est justement pour éviter qu'un esprit communautaire trop important ne se développe dans la caserne que les autorités laissent rarement plus de dix ans un Hammer au port extérieur. Seuls les soldats chargés des actions aquatiques (pilotes, combattants, groupes de secours) restent là toute leur vie. C'est un lieu interdit aux profanes (aux non-Hammer) et y pénétrer sans autorisation spéciale revient à être considéré comme un espion. Il y a quelques lieux connus de tous qui peuvent être intéressants à visiter :

- **L'académie navale Izarel**, où les pilotes apprennent à naviguer dans la fosse. L'examen final est une course poursuite dans le Dédale.
- **Le dojo**, où les forces armées apprennent à se battre avec ou sans arme, avec ou sans armure. Y suivre des cours permet d'acquérir des Compétences de combat rapidement (si on y résiste).
- **Le petit marché** peut tenter ceux qui obtiennent l'autorisation de s'y rendre. Il ne concerne que les armes, et encore, seulement les plus puissantes. Torpilles à saturation, sextuple lance-roquettes et autres finesses de ce genre peuvent être achetées pour 80% de leur coût normal. Toutes ces marchandises sont marquées et donc invendables au Nexus.

SYNOPSIS

Les personnages sont recrutés avec d'autres par les Hammer pour une mission délicate. Ils suivent une formation dans la caserne avec l'interdiction de sortir, mais plusieurs instructeurs meurent dans des conditions étranges. Pourquoi ?

LES ARACHNOÏDES

Les pilotes de Mygale sont un peu à part dans l'organisation de la défense. Ils partent pour des missions très longues dans des coins perdus de la Fosse de Vulcain. En cas d'avarie, il n'est pas rare de voir une Mygale sortir de sa cachette pour porter secours. En temps normal, l'Arachnoïde n'aurait pas bougé. Ces hommes et ses femmes sont reconnaissables au tatouage en forme d'araignée qu'ils portent sur le front et sont respectés par toute la population. Ils forment une sorte d'élite parmi les Hammer mais n'en profitent que rarement. Les avoir dans ses relations peut être un avantage certain.

LA QUARANTAINE

C'est une toute petite section ne pouvant abriter que mille personnes au plus. Les visiteurs ne devraient pas avoir à la visiter à moins d'arriver en ville avec une maladie contagieuse ou inconnue. Comme beaucoup d'autres lieux, la quarantaine n'est qu'un nom approximatif. On peut très bien rester plusieurs années en observation dans cet hôpital prison complètement isolé du reste de la ville. Les Princes Marchands ont la responsabilité de la quarantaine ce qui explique que certains patients qui terminent leur vie ici ne soient que des « malades politiques ». On y enferme aussi les fous (ceux qui réclament des aides du gouvernement) et les indésirables. Personne en ville n'ignore que les véritables malades sont rares dans la quarantaine. Mais la présence de ce lieu sécurise les citoyens.

« Approche petite, j'ai des tickets pour le prochain transport. »

Lorien toisa l'homme. Trappu, le visage halé, il souriait plus à ses seins et à ses fesses qu'à son visage. Elle tenta de cacher son malaise.

« Combien pour la place ? » lança-t-elle avec le plus de détachement possible.

« 15 sols », ricana-t-il.

D'un coup d'oeil rapide elle le jaugea. Il devait porter une arme sous son manteau. Soudain elle nota un mouvement dans le regard de son interlocuteur. Il venait de vérifier quelque chose derrière elle. Sans attendre, elle fit un pas de côté, plaça sa main sur son arme et chercha d'où pourrait venir le danger. Il lui arriva droit dessus, sous la forme d'un molosse de deux mètres, couturé de partout et dont le torse nu était garni de tubes colorés. D'un mouvement rapide, elle esquiva une large main et sortit un long stylet. Elle savait que les lames étaient des armes redoutables contre les techno-hybrides. Sans attendre que d'autres adversaires approchent, elle plongea en avant et passa sous le monstre en levant son stylet. Une résistance lui indiqua qu'elle avait touché un point sensible. La gerbe de sang mélangée à du fluide lui confirma que l'être était hors course. Il se retourna pourtant, le visage violacé, incapable de retenir le liquide qui lui permettait de respirer à l'air libre. Dans quelques minutes, il serait mort, noyé.

Elle se retourna vers l'escroc, en sueur.

« Je suppose que c'est comme ça que Méliel a disparu, elle aussi ? »

« Je... Je... », tenta d'articuler l'homme à présent face à la pointe du stylet.

« Prends ton temps mon ami, nous allons avoir une longue et très intéressante conversation. »

LES ARSENAUX

C'est dans les arsenaux que sont construits et stockés les navires des Hammer mais aussi les transports civils. Il y a deux marchés aux bateaux, un dans le Nexus et un ici. La différence, c'est qu'ici, il n'y a aucune garantie de la qualité du matériel acheté. On frôle la contrebande. Il n'est pas rare de voir un marchand vendre un bateau qui ne lui appartient pas. Ici, pas de licence, pas d'autorisation spéciale, tout va très vite. Par contre, il est une chose que les escrocs du coin respectent : la propriété des Hammer. En effet, toucher à l'un des vaisseaux Hammer c'est se condamner à mort immédiatement. Si des visiteurs désirent faire l'acquisition rapide d'un bâtiment dans les arsenaux, ils paieront moins chers que dans le Nexus (-10% que les prix indiqués dans le livre de règles). Par contre, ils devront réaliser (résultat caché) Test de Commerce ou de Mécanique, pour savoir si leur achat en vaut la peine. De même un jet en Création de faux permet de savoir si tous les papiers sont en règle.

Les bâtiments Hammer sont placés à l'écart mais visibles par tous (c'est une forme de dissuasion pour les espions pirates). Il y a cent chasseurs de petite taille (Murène, Rémora et surtout des Manta), cinquante escorteurs et quinze frégates. Accroché à une barge attend aussi le Magmatique, le seul cuirassé de la flotte et trois croiseurs de petites tailles. Cela n'inclut pas tous les petits bâtiments laissés aux barges (engins de secours et de transport) et les Mygale, des vaisseaux dormeurs qui rodent partout dans la fosse et qu'on estime à cinq cents au moins.

LES TUNNELS

On appelle les tunnels tous les moyens d'accès à la partie supérieure de la ville et les tubes menant à la raffinerie. Ils sont contrôlés et payants. Comme d'habitude, pour ne pas importuner le client potentiel, les autorisations de monter sont rapides à obtenir pour les quidams. Il y a des guichets un peu partout. Les hors-la-loi et les mineurs sont contrôlés à plusieurs reprises au point d'en devenir agaçant. Ce harcèlement est un moyen de leur faire comprendre qu'ils ne sont pas les bienvenus.

LES ASCENSEURS

Ce sont de titanesques plates-formes (une trentaine) qui vont et viennent constamment du port extérieur au port intérieur, le long de rampes sur vérins hydrauliques. Leur taille varie de 1 000 à 10 000 m². Toutes placées au même niveau, elles se complètent et peuvent isoler hermétiquement les deux ports.

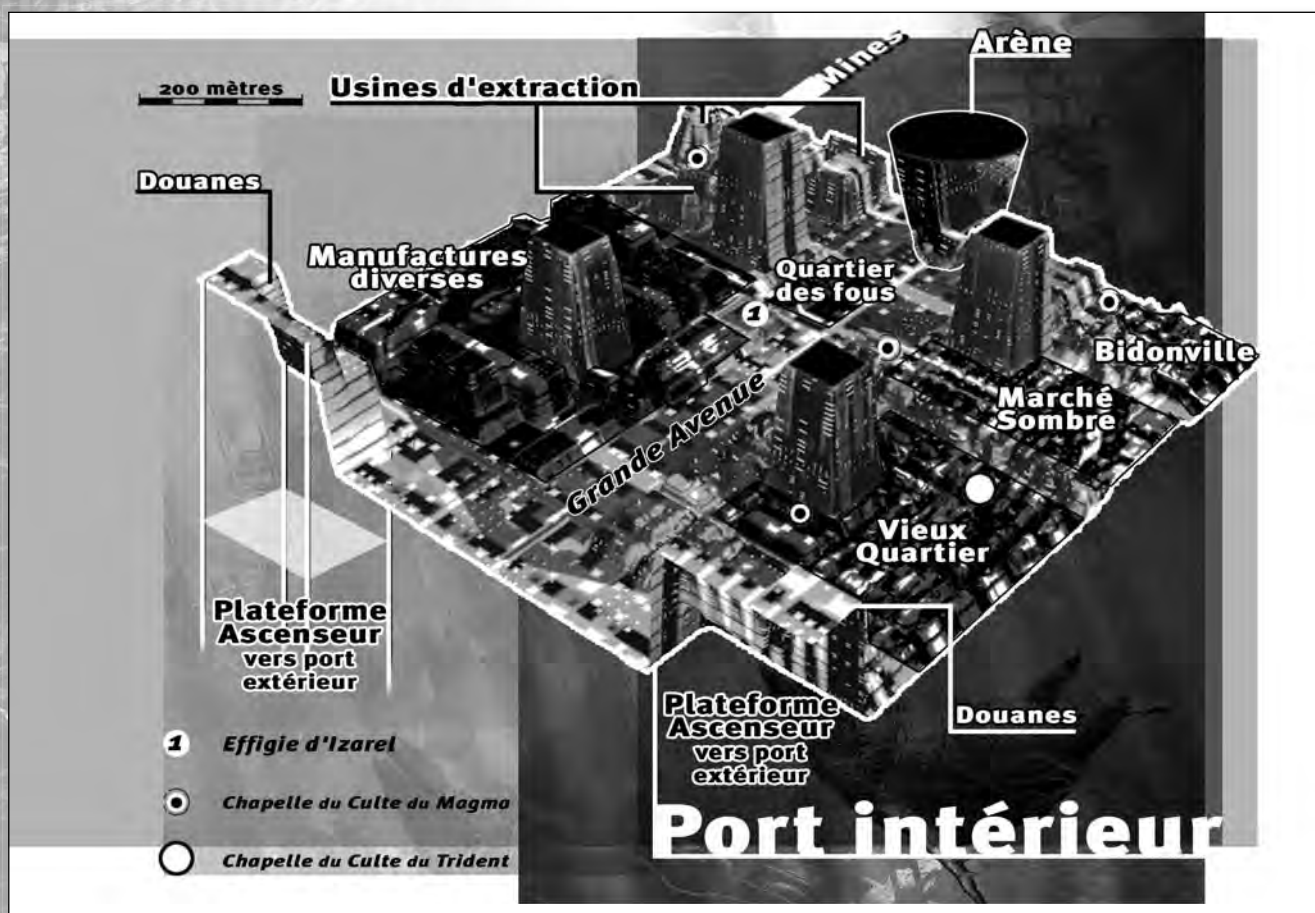
Le port extérieur étant à une centaine de mètres sous la cité, il faut compter six minutes en moyenne pour effectuer le trajet. Les machineries sont bruyantes et font vibrer les murs à chaque nouveau déplacement. Le système hydraulique n'étant pas au point, des gerbes de vapeurs brûlantes s'échappent parfois en hurlant.

Le prix du transport est de 10 sols par personne. Pour le matériel non porté, il est de 2 sols par kilo. S'il s'agit d'un matériel dangereux, il faut compter 10 sols le kilo. Les ascenseurs sont la propriété des Hammer et le prix des trajets finance en grande partie le côté administratif du Culte du Magma.

Si d'aventure quelqu'un tente d'en manipuler un, il faut réussir un Test de Mécanique pour faire bouger le monstre.

RUMEURS ET LÉGENDES

Il est un ascenseur que seuls les Princes Marchands, l'archevêque, le préfet et les Dames, empruntent. Contrairement aux autres plates-formes, celle-ci n'a pas deux boutons (haut et bas) mais trois. On parle beaucoup de ce que certains appellent le niveau interdit, un étage intermédiaire entre les deux ports dont l'usage est réservé aux puissants.



L'étage secret de Volcania III : Les Princes Marchands et les puissants utilisent un ascenseur particulier. Or, il y a un bouton qui permet l'accès à un étage intermédiaire entre le port extérieur et le port intérieur. C'est vrai. Mais cela n'est dû qu'à une erreur de construction. Le bouton est inopérant et n'ouvre sur rien du tout. Les Volcaniens croient dur comme fer que cet étage existe alors qu'il n'en est rien. Certains ont même diffusé (contre paiement) la description de ce fameux étage secret (censé cacher des laboratoires génétiques, des arsenaux secrets, etc.).

LES TUBES EXTÉRIEURS

Il s'agit d'une centaine de petits tubes qui courent le long de la paroi et qui relient eux aussi les deux ports. Uniquement utilisés pour le transport de personnes, ils sont plus rapides (une minute en moyenne) mais quelque peu angoissants. En effet, ils donnent directement sur l'extérieur et permettent aux utilisateurs de voir les titanesques navires aller et venir vers Volcania III. Le prix est de 20 sols par personne. Ils sont gratuits pour les Hammer et ceux qui les accompagnent. Un tube peut transporter jusqu'à dix personnes à la fois.

La maintenance des tubes est à la charge des Mères. Elles tirent un bénéfice important de ce moyen de transport en sous-louant certaines cabines. On peut ainsi acheter une concession sur un tube. Bien sûr, cette sous-traitance a rapidement amené à des trafics divers. On parle notamment d'un tube qui avait été détourné pour déboucher sur une grande cage. Les prisonniers n'avaient d'autre choix que de redescendre par un autre tube qui, lui, donnait sur une maison de passe clandestine. Les hommes étaient tués ou revendus et les femmes droguées pour être placés dans les chambres du bordel. Ce trafic continua jusqu'à ce qu'un prisonnier pulvérise le tube de retour grâce à l'Effet Polaris et laisse l'eau s'engouffrer dans la bâtisse clandestine. Les sécurités de cette dernière s'enclenchant, elle se ferma hermétiquement et l'eau noya tout le monde à l'intérieur.

SE DÉPLACER À VOLCANIA III

La ville couvre une superficie qui nécessite un moyen de locomotion (surtout dans les ports et au Nexus). Le problème c'est que la surpopulation interdit des véhicules trop encombrants. La solution adoptée pour le transport des personnes et le pousse-pousse électrique. C'est une chaise à deux places et sur deux roues, conduite par un chauffeur placé à l'arrière, surélevé par rapport aux passagers. Elle ressemble beaucoup à un « cab » antique mais sans les fameux chevaux qui le tiraient. Ces petits engins peuvent se faufiler dans les ruelles, à travers la foule (à grand coup de klaxon et d'insultes), mais dans les artères plus dégagées, ils peuvent atteindre des pointes de 80 km/heure. Le prix de la course est de 15 sols le quart d'heure.

Pour les transports de marchandises, on utilise tout simplement des camions dont l'avant part en pointe douce. Mieux vaut se pousser pour ne pas être bousculé par ces monstres. Comme un chasse-neige, ils fendent la foule obligeant les passants à se retirer de leur route. Blindés, ils sont souvent victimes de jets divers lorsqu'ils traversent les places commerçantes. Ces deux modes de transport sont sous le contrôle de la corporation des Pourvoyeurs (voir page 275).

Il existe enfin un circuit parallèle, plus rapide mais onéreux que l'on appelle les boyaux. Il s'agit d'un complexe de tubes d'un diamètre de quatre mètres et qui joint tous les immeubles entre eux. On prend des navettes qui filent à grande vitesse et qui évitent toutes les foules, tous les marchés. Le prix de la course est de 30 sols. Les boyaux sont la propriété des Princes Marchands. On en trouve dans le Nexus, dans le Cœur et au port extérieur. Les structures existent aussi au port intérieur mais les chauffeurs de navette ne les utilisent plus et elles servent de refuge aux plus pauvres.

LES TUBES D'ACCÈS AUX MINES

Ces tubes en béton ou en verre blindé courent le long de la paroi faisant la jonction entre la ville et les mines. Il y a un tube principal qui n'est jamais utilisé sauf pour la marchandise et une multitude de petits conduits qui débouchent tous en bas des ascenseurs. On a vu que les mineurs étaient très contrôlés. Il leur faut une I.D. et une autorisation d'entrer en ville pour passer les barrages. Pour éviter toute invasion, le grand tube a été construit pour être immergé en quelques secondes puis vidé avec tout ce qu'il contenait. Jamais une telle manœuvre n'a été conduite à son terme et les mineurs comme les Volcaniens se demandent si les machineries qui contrôlent les valves fonctionnent encore.

LE PORT INTÉRIEUR

« Regardez bien autour de vous tout le temps. Vous pensiez être dans les bas quartiers tout à l'heure ? Non. À présent vous y êtes. Si on vous adresse la parole, souriez. Si on vous agresse, tirez sans réfléchir. Si on vous propose quelque chose qui vous semble louche, refusez. On vous a sûrement dit que c'est ici que vous pourriez faire les meilleures affaires ? C'est peut-être vrai. Mais la meilleure affaire ici, c'est de rester en vie. Suivez-moi à présent, je vais vous faire visiter quelques lieux intéressants. »

-- FRANC LUBEN, guide _

Comme vous avez sans doute pu le constater, Volcania III est une cité à étages. À l'origine, le rez-de-chaussée était réservé aux mineurs. À présent que les puits sont en majorité à l'extérieur, il est plutôt considéré comme un quartier populaire. Plus on s'enfonce sous l'étage du Nexus, plus la population est pauvre. Tout au fond, on trouve même un bidonville, le royaume des rampants. L'ambiance est toujours survoltée. Les bouches d'aération, souvent obstruées dans les soubassements, n'arrivent pas à évacuer une fumée quasi permanente. La population est étrange et le plus souvent assez loin des canons de beauté humains. Pour ajouter à la confusion, les canalisations qui courent sous la plate-forme du Nexus sont dans un état pitoyable. Non seulement, il « pleut » à cet étage, mais en plus les projecteurs assurant un minimum de lumière ont tendance à disjoncter à cause de l'humidité. En règle générale, on déconseille aux marchands en visite à Volcania III de se rendre dans le port intérieur sans escorte. Bien entendu, c'est là que toutes les marchandises un peu frauduleuses s'échangent ou se troquent. Les bons n'ont que peu de valeur dans cette strate de la ville.

L'ORGANISATION DU PORT INTÉRIEUR

Il faut appréhender chaque étage de la ville comme une petite cité à part entière. Le port intérieur, aussi appelé le port des inférieurs par les gens du Nexus, en est un exemple concret. Bien qu'il soit dans Volcania III et sous le contrôle des Princes Marchands, il n'en suit pas moins ses propres règles. Là où les mineurs étaient majoritaires et avaient le contrôle, la misère et la Grande Pègre prennent peu à peu le pas. Dans la description qui suit (et dans les autres) il ne faudra pas considérer un étage comme un quartier mais plutôt comme un ensemble de quartiers. La zone des mines, par exemple, n'a rien à voir avec le bidonville. De même, si les habitants du port intérieur ont une certaine solidarité vis-à-vis des gens des étages supérieurs, ils ne s'entretiennent pas moins pour la moindre brouille. Fumée, obscurité et pluie acide, seront vos seules compagnes dans ce cloaque.

LES PORTUAIRES

Bien que cela ne soit pas l'étage le plus attractif, commercialement parlant, le port intérieur est le plus peuplé. On suppose qu'il abrite plus de 120 000 habitants, ce qui fait que la moitié de la population totale est présente sur les deux ports et les mines extérieures. Selon les critères du monde marin, le seuil de pauvreté est atteint par 80 000 habitants même s'il est rare que l'on meure de faim. Les manques sont plutôt matériels. Beaucoup de Volcaniens dorment dans les rues (la température le permet), ne se lavent jamais, et s'habillent avec des vêtements de récupération.

Les défenseurs de l'idée que les mutants sont inférieurs, donnent souvent comme exemple le port intérieur. En effet, les mutants représentent 40% de la population. Ils ne subissent aucune ségrégation mais le fait est qu'ils sont plus pauvres. Dans le même ordre d'idée, et malgré les précautions prises par le Culte du Magma, des épidémies touchent souvent le bidonville.

URBANISME DU PORT INTÉRIEUR

Ce rez-de-chaussée, logiquement construit en premier, ne suit pas vraiment de règles précises en matière d'urbanisme. De plus, certaines habitations construites à la hâte pour les plus fortunés ont été démontées et rebâties pour abriter un maximum de personnes. Une famille de trois personnes peut espérer vivre dans un appartement de 39 m², au mieux. On trouve aussi un grand nombre de cellules, c'est-à-dire des placards contenant un simple lit, un lavabo, quelques tiroirs au plafond et une lampe. Les Volcaniens vivant toujours dans la rue, cela suffit à une majorité. Pour les couples, il existe la même chose mais en double. Les habitations des mineurs sont un peu plus luxueuses quant à celles du bidonville nous y reviendrons plus bas.

NOUVELLE MALADIE : L'OCÉANE

La ville n'a, officiellement, jamais connu d'épidémie. Officieusement, à chaque fois que cela a été le cas, les autorités se sont toujours arrangées pour étouffer l'affaire. Dans les faits, il y a au moins deux maladies qui déciment les plus miséreux de nos jours : la Peste écarlate (voir page 246 des règles) et l'Océane. Cette dernière est typique de la Fosse de Vulcain.

Maladie : Océane

Mode de contamination : contact

Modificateur de contagion : +2

Période d'incubation : 14 jours

Virulence/Évolutions : 2D6 puis 1D6 tous les jours pendant 20 jours.

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** Soif, étouffements, vomissements. Perte de 1 point en Constitution, en Force et en Agilité.
- **Seuil 15 :** Des plaques nacrées apparaissent sur le corps et durcissent. Perte de 2 points supplémentaires en Constitution, en Force et en Agilité. À défaut d'en connaître l'origine, les Volcaniens les appellent des « écailles ». Ces apparitions démangent fortement le malade. Il faut l'empêcher de se gratter
- **Seuil 20 :** Fièvre, déshydratation, asphyxie. Perte de 3 points supplémentaires en Constitution, en Force et en Agilité.
- **Seuil 30 :** Mort par étouffement

Modificateur de diagnostic : +4

Modificateur de guérison : +2

Note : L'Océane est probablement due à un virus mutagène. On a remarqué que les malades en phase terminale ressemblent à s'y méprendre à des Félorms...

Comme pour le Nexus et le Cœur, il y a deux zones que l'on nomme Obscurité (sous l'étage supérieur) et Lumière (à l'air libre, si l'on peut dire). Traditionnellement, l'Obscurité est toujours plus mal fréquentée que la Lumière. Pourtant, il faut savoir que chaque bord de plate-forme est doté d'un mur tombant qui se déploie en cas d'immersion de la ville. C'est donc l'Obscurité qui est isolée des flots et tous ceux qui se trouvent dans la Lumière vont rejoindre les Seigneurs du Magma (via la mer, bien sûr). Tous les ans, des tests sont effectués par la mystérieuse tour de contrôle et pour le moment, tous les murs de tous les étages sont tombés, isolant leur strate. La vitesse de fermeture est de trente secondes. Autant dire que quiconque se trouve sous la paroi, n'a que le temps de plonger (du bon côté) pour ne pas finir écrasé. Chaque année, c'est presque une tradition, il y a des accidents.

SYNOPSIS

Sans prévenir, toutes les lumières de la ville s'éteignent et les murs d'isolement descendent. Partout c'est la panique et les malfrats en profitent pour régler leurs comptes. Quand la lumière revient, les personnages sont entourés de cadavres. Comment vont-ils expliquer qu'ils n'y sont pour rien ?

Un autre élément commun à tous les étages (sauf le dernier), c'est la présence de nombreux accès aux strates supérieures. Ascenseurs et escaliers partent des plus hautes bâtisses pour perforer la dalle du Nexus, d'une épaisseur de quinze mètres. Tous ces accès sont libres mais surveillés. Ils peuvent tous, sans exception, se fermer hermétiquement à la moindre alerte. Les ascenseurs dépendent des Hammer et sont payants (3 sols par personne et 30 par tonne de matériel). Les escaliers, eux sont gratuits même si des Mères attendent généralement au sommet et tendent la main. En cas de pingrerie, la Mère retient le visage du rustre et la guilde s'arrangera pour lui faire payer au moment opportun.

Enfin, il faut noter l'absence d'un élément que l'on retrouve partout ailleurs dans la ville : les locaux de sécurité. En cas d'alerte, des issues s'ouvrent et permettent aux particuliers de se mettre à l'abri. Oxygène de secours, eau et nourriture permettent de tenir quatre jours. Bien entendu, dans le port intérieur, ces issues ont été forcées il y a bien longtemps (la plupart) et les locaux en question sont squattés par des familles trop pauvres pour pouvoir se payer un logement.

Le port intérieur est divisé en six quartiers bien distincts : Le vieux quartier (des logements bon marché), le complexe minier, le marché sombre, le bidonville, les deux accès au port extérieur (les douanes) et les manufactures.

LA GRANDE PÈGRE

C'est l'organisation reine dans le port intérieur. Elle a une influence telle que sa dirigeante s'est autoproclamée Impératrice Marchande. On la considère d'ailleurs comme un Prince Marchand à part entière, même si les dirigeants n'apprécient pas d'être mis au même niveau qu'une voleuse et une meurtrière. Le siège de la Grande Pègre se trouve dans le bidonville.

HISTORIQUE

La Grande Pègre fait son apparition en 461 peu après la chute des Néo-Weird (voir **Chronologie**, page 232), alors que la ville est aux mains des pirates. Il est clair que les Hammer de l'époque étaient un peu débordés et que même les pires crapules hésitaient à se rendre à Volcania III. La Grande Pègre fut donc créée pour régler les affaires criminelles échappant aux autorités. Cette justice parallèle ramena le calme dans la cité, d'autant que les condamnations variaient peu : noyade, pendaison ou écartèlement. Mais le système avait une faille. Bien vite, la Grande Pègre devint une mafia centralisant toutes les activités hors-la-loi. Ses exactions finirent par lui mettre à dos toute la population et, à l'avènement des Princes Marchands, ses membres

connus furent massacrés. Elle disparut un moment avant de revenir en force en organisant le cambriolage de l'un des coffres parmi les mieux protégés des Jamaël. Pas le plus rempli, mais le plus surveillé. Ce coup d'éclat permit à la Grande Pègre de retrouver son image de puissance des ombres. À présent, c'est une structure avec qui les dirigeants doivent compter. Le massacre de treize Mères, pour l'exemple, fait partie de ces coups médiatiques pour rappeler à chacun la force de la Grande Pègre.

ORGANISATION

L'Impératrice Marchande se nomme Mika Planxty. Elle revendique la place de Cassandre Néo-Weird au nom de ses ancêtres et du droit du sang. Il n'a jamais été prouvé qu'elle est vraiment une Planxty mais comme elle aime à le faire remarquer, personne n'a jamais demandé de preuve à cette Cassandre à propos de ses origines. Mika a sous ses ordres cinq ministres. Ils s'occupent du jeu, de la contrebande, de la prostitution, du racket et de la drogue. Ils sont aidés dans leur tâche par une force armée simplement baptisée la Milice. La Grande Pègre déclare pouvoir mobiliser 10 000 hommes et femmes de tous les étages. Les Hammer et les Mères estiment qu'on peut diviser par deux le nombre de malfrats liés à cette mafia. Par contre, ils sont certains que cette organisation a de puissants appuis au sein même des familles des Princes Marchands. Pour le moment, rien n'a pu être prouvé. Le système de justice parallèle est toujours en vigueur mais concerne plutôt les commerçants qui refusent de payer pour la protection de leurs magasins et les filles qui veulent travailler en solo. Plus la résistance est grande, plus le châtiment est sévère.

BUTS

- **L'Impératrice Marchande cherche à prendre contact avec des pirates pour organiser le sac de Volcania III.** Ses ministres ont conscience que cela reviendrait à scier la poutre sur laquelle ils sont assis. Ils font donc traîner les choses pour le moment.
- **À plusieurs reprises, la Grande Pègre a voulu faire sauter les colonnes qui soutiennent le palais au-dessus du Cœur.** Deux fois déjà ce plan a été déjoué au dernier moment. Les Hammer supposent que les malfrats ne resteront pas sur ces échecs.
- **Une grande opération de razzia va bientôt avoir lieu sur le Nexus.** Le but est de voler le plus possible de marchandises et de détruire le reste.

MIKA PLANXTY, L'IMPÉRATRICE MARCHANDE

Âge : 32 ans

Taille : 1,70 m

Poids : 65 kg

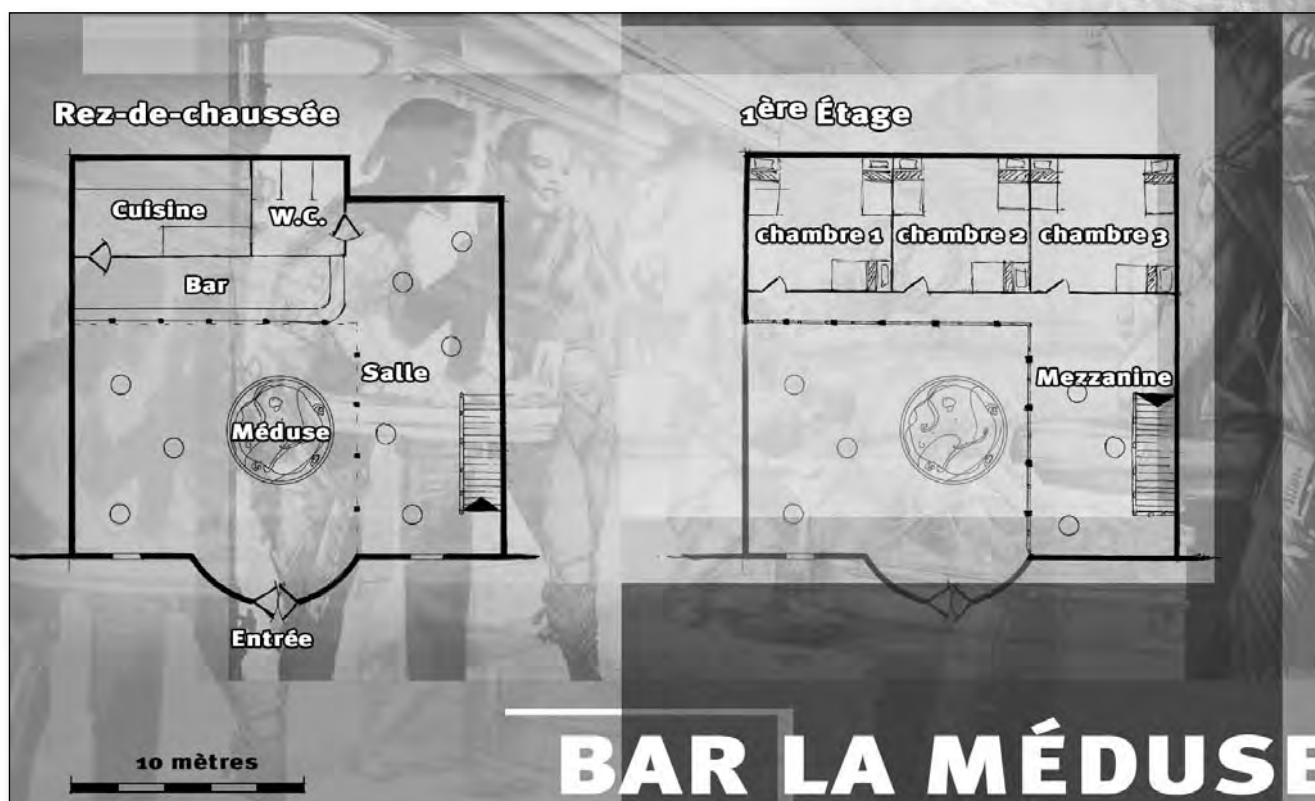
Mutations : Effet Polaris (Contrôle mental, Lames psychiques)

Description : Une furie rousse, cruelle mais très intelligente. Elle ignore tout de ses dons liés à l'Effet Polaris et les utilisent inconsciemment quand cela s'avère utile. Elle est complètement mégalomane, schizophrène et inconséquente. Elle règne par la terreur et pour le moment cela fonctionne. Elle rêve d'avoir Cassandre Néo-Weird sous la main et prépare son enlèvement activement.

Phrase favorite : « *Ce fils de pute, je lui arracherai les couilles avec les dents et je lui enfoncerai dans...* »

LA PAROI

Ce n'est pas une partie du port intérieur à proprement parler mais elle débute à son niveau. C'est une surface courbe qui suit la pente naturelle de la Fosse de Vulcain. Son épaisseur est de dix mètres. Renforcée par un alliage spécial, la paroi résiste aux balles (c'est certain) et théoriquement à une torpille. Sitôt qu'un objet non autorisé s'en approche, il est immédiatement pulvérisé par des micro-torpilles ou brouillé par un mur de contre-mesures. Dans le pire des cas, un champ d'énergie se déclenche au niveau de l'impact et répartit le choc sur toute la surface. Il est interdit d'approcher la paroi dont l'en-



BAR LA MÉDUSE

retien relève des Hammer. Par contre, ce sont les Princes Marchands qui financent toutes les réparations et les améliorations. Après celle de Guamea, c'est la paroi la plus grande de tous les océans.

La surface plane a une autre fonction plus agréable. Elle sert parfois d'écran géant pour les événements importants (discours d'un des dirigeants ou finale de la saison dans l'arène du Nexus).

L'AUBERGE DE LA MÉDUSE

« Bienvenue dans l'Auberge de la méduse qui glougloute. Vous êtes un nouvel arrivant alors laissez-moi vous offrir le premier verre. Si vous y résistez, vous buvez à l'œil tout le cycle nocturne. »

L'Auberge de la méduse est un bar restaurant très classique dans le port intérieur. Placée à la limite de la Lumière, dans le quartier des manufactures, rue des Todeswunsch, elle n'a rien de différent des autres établissements. À l'instar d'autres lieux typiques dont vous trouverez le détail plus bas, elle pourra vous servir d'exemple pour en créer d'autres et les intégrer dans votre description de Volcania III. Bien entendu vous pouvez le reprendre tel que et changer le nom si vous le désirez.

HISTOIRE

Fondée en 545 par un Liguien manchot, ancien chasseur de primes, du nom de Cortépico, l'Auberge de la méduse s'est rapidement trouvée une clientèle fidèle. Cortépico a un don pour les cocktails qu'il baptise de noms singuliers tels que « Mèche courte » ou « TNT » et c'est uniquement pour cela qu'il a réussi dans son quartier. En 546, il a éconduit des racketteurs de la Grande Pègre et le lendemain la Milice a mis à sac son bar. Le surlendemain, trois appartements ont explosé sans raison avec leurs propriétaires (justement soupçonnés d'appartenir à la Milice). Depuis, personne n'est jamais revenu lui demander de payer pour sa protection. En 555, il a accepté de protéger une prostituée, Doltita, qui travaille à l'étage en échange d'un petit loyer totalement symbolique. Depuis un an, sa dernière chambre est occupée par un gamin du nom de Sopor. Il lui sert de garçon de salle et de coursier.

DESCRIPTION

LA SALLE COMMUNE

Le nom de l'auberge est dû à l'unique décoration qui flotte au centre de la pièce. Il s'agit d'une immense méduse dans un aquarium rempli d'alcool fort. Nul ne sait si la fameuse méduse est encore en vie, mais il semble qu'elle bouge encore de temps à autre. Cortépico se garde bien de lever le mystère et propose à chaque nouveau client un défi. Il suffit de plonger sa main dans l'aquarium avec un verre, de prendre de l'alcool et de le boire cul sec. Quiconque tente sa chance doit réussir un test de Constitution avec un malus de -7 pour ne pas recracher le liquide. En cas de victoire, le gagnant peut boire gratuitement pendant le prochain cycle de douze heures. Tant qu'il se comportera bien, Cortépico le considérera toujours comme le bienvenu dans son bar.

Il n'y a pas de siège dans la salle commune mais des tables hautes permettent de poser les verres. La musique, comme la décoration, reste sobre, mais il arrive que le propriétaire daigne organiser quelques fêtes relativement mouvementées. Derrière le zinc, un large miroir orné de néons renvoie une lumière bleue électrique qui clignote parfois. Les jeux sont autorisés uniquement dans la journée et Cortépico ne refuse pas de temps à autre de sortir ses dés.

On sert toute sorte de cocktails allant de 5 à 30 sols le verre, mais il est aussi possible de manger et de fumer si on y met le prix. La nourriture et les cigarettes sont 10% plus chères que la moyenne, mais pas meilleures. Voici les prix des boissons les plus consommées. Pour déterminer si la boisson désirée est disponible, il suffit de lancer un dé de pourcentage (voir tableau page suivante).

LA CUISINE

Elle est minuscule et contient à peine un lavabo, un four et deux plaques chauffantes. Fermée à clef, elle renferme aussi tous les ingrédients des cocktails de Cortépico.

LES TOILETTES

Munis d'une douche (fermée à clef), ils font office de sanitaire quand l'Auberge de la méduse est fermée. Le propriétaire cache sa fortune sous le baquet (6 000 sols).

LES CONSOMMATIONS DE LA MÉDUSE

PRODUIT_	Prix	Composition	DIS
Dynamite	12 sols	Algues, alcool de méduse	98%
Double Bang	12 sols	Lait de loutre, alcool de méduse	95%
Fleur de feu	10 sols	Épice et alcool d'anémone	90%
Mèche courte	11 sols	Algues, épice, alcool indéterminé	95%
TNT	10 sols	Algues, alcool d'oursin	99%
Vin naturel	500 sols	Vin	10%
Vin synthé.	6 sols	Vin de synthèse	90%

L'ÉTAGE

Composé de trois petites chambres, une pour Cortépícos, une pour Doltita et une pour Sopor, le garçon de cuisine. Dans la chambre de Cortépícos, il est possible de trouver des explosifs en grande quantité ainsi qu'un fusil à pompe modèle Klauss. Dans la chambre de Doltita, outre un lit à deux places où elle travaille, il y a un styler (pour les clients récalcitrants), un peu d'argent (200 sols) et du Psycho-plancton (trois doses). Mis à part un lit, il n'y a rien dans la chambre de Sopor.

QUELQUES PORTRAITS DE L'AUBERGE DE LA MÉDUSE

Voici quelques-uns des portraits les plus marquants de cet établissement :

CORTÉPICOS

45 ans, manchot suite à une explosion, il est originaire de la Ligue Rouge où il travaillait dans les explosifs. Il déteste qu'on lui marche sur les pieds et sait aider les gens dans le besoin. Il passe plus de temps à écouter ses clients qu'à bavarder, ce qui en fait une source de renseignements appréciable. Son principal avantage c'est qu'il connaît sur le bout des doigts la ville et les diverses boutiques qu'on peut y trouver. S'il devait avoir une Compétence particulièrement développée ce serait certainement Commerce.

Phrases favorites : « Le premier qui approche explosera avec moi ! » ; « Je ne sais pas où vous pourriez trouver ça mais je serais vous j'irais demander à untel de ma part, peut-être pourra-t-il vous aider. »



<< CORTÉPICOS_

DOLTITA

34 ans, mutante aux yeux complètement vert jade, elle fut d'une grande beauté mais la drogue l'a fait sombrer peu à peu dans la misère. Quand elle s'est présentée à l'Auberge de la méduse, Cortépícos a passé un marché avec elle : il acceptait de la loger et de la faire travailler dans son établissement en échange de la promesse de réduire sa consommation de drogue. Depuis, elle ne prend plus qu'une dose (de n'importe quelle drogue dans ses moyens du moment) tous les deux jours. Ils couchent ensemble occasionnellement mais ne sont pas plus que des amis. De par sa profession, Doltita connaît bien la Grande Pègre et pourra renseigner quiconque s'intéresserait au sujet.

Phrase favorite : « Tu payes et tu couches. Après tu te casses sans me dire au revoir. C'est très bien comme ça. »

LANCE BORGNOLE

Mineur alcoolique, 54 ans, pas de mutation, c'est un pilier de comptoir comme en comptent tous les bars. Il baragouine toujours au-dessus de son verre et hoche la tête d'un air entendu. Il est généralement d'accord avec ceux qui lui payent un coup d'alcool. Sa bonne connaissance de l'histoire récente de la ville en fait un analyste plus pertinent qu'il pourrait y paraître. Lance ne paye pas de mine mais sait beaucoup de choses sur les gens de cet étage.

Phrase favorite : « Meuh non. Si j'avais l'dis c'que c'est vrai. Foi de Borgnole ! (rot) Patron ! Un autre. »

SOPOR

13 ans, pas de mutation, il ne se fait pas d'illusion sur « le patron et la patronne », même s'ils s'apprécient mutuellement, ils ne forment pas une famille. Sopor n'est pas le véritable nom de ce gamin, c'est Kalia Jamaël. Il est l'un des dignitaires de la famille Jamaël, spécialisée dans le financier. Du coup il connaît très bien le Cœur mais ayant vécu dans la rue, il connaît très bien aussi le port. Pourquoi a-t-il quitté sa famille ? Pour échapper aux tentatives de meurtres de ses cousins. Très pragmatique, il préfère vivre longtemps et pauvre plutôt que peu et riche. Sa crinière rousse et son regard léonin peuvent trahir ses origines. Ce gamin semble savoir tout ce qui se passe en ville chaque minute. Ses nuits sont hantées par des cauchemars (voir Les Jamaël, page 244).

Phrase favorite : « Pas de problème, monsieur, je vous y emmène. »

LES MANUFACTURES

C'est un quartier du port intérieur plutôt calme. Les bâtiments sont très sombres (les pierres viennent de la Fosse de Vulcain) et les projecteurs sont parfois insuffisants. De loin, l'ensemble peut paraître assez lugubre, pourtant c'est un quartier ouvrier plein de vie. À l'opposé du bidonville, les manufactures sont habitées par tous les travailleurs qui n'ont pas les moyens de louer un logement à l'étage supérieur. À l'origine, c'est là qu'on trouvait toute sorte d'usines de produits de première nécessité. Les pièces étaient importées et montées sur place. C'est aussi de là que partirent les premiers travaux d'agrandissement de la ville (sous le règne de Chloé la bâtisseuse). Les constructions touchent généralement le plafond et les passages vers le Nexus sont nombreux. Dans la Lumière, certaines fabriques dépassent même la chape du Nexus (les anciens arsenaux). Malheureusement, même si cette partie de Volcania III est essentiellement résidentielle, la plupart des usines sont à présent désaffectées. En partie murés, les bâtiments sont soit reconvertis en appartements de fortune, soit squattés par des bandes. La Grande Pègre tente de s'infiltrer parmi la population mais curieusement, les Hacheurs (voir L'abattoir, page 256) s'y opposent avec acharnement. Peut-être est-ce dû à la présence des anciens abattoirs.

Les manufactures encore en fonctionnement sont sous le contrôle des Killian et fournissent la ville en objets usuels destinés aux autochtones plutôt qu'à l'exportation ou au négoce. Parmi les entreprises, il en est une qui peut attirer l'attention, la Némésis & Co, spécialisée dans l'armement léger. C'est un cas unique de fabrique d'armes dans la ville. On peut y trouver toute sorte d'ar-

mes légères (du pistolet au fusil) mais aussi des lance-harpons et des lance-torpilles portables. Les prix sont 10% moins élevés que dans une boutique du Nexus. Bien entendu, toutes ces armes sont marquées et dotées du mouchard que posent les Hammer à la douane. Autre lieu nettement plus vital, le siège de la maintenance des aérations. Paradoxalement, c'est l'étage souffrant le plus des fumées, de la poussière et de l'humidité, qui abrite les locaux d'entretien. Ici, on ne produit pas d'air mais des hélices, des grilles, des chauffages et tout ce qui permet le renouvellement (et le retraitement) de l'air. Cet endroit est particulièrement surveillé car il a connu quelques attaques de la Grande Pègre. Les Hammer patrouillent souvent dans le périmètre mais jamais beaucoup plus loin.

LE MARCHÉ SOMBRE

« Tu cherches quoi l'amie. Tu sais, ici tout est permis. Les autres, là-haut, ils nous traitent de bandits. Ils disent qu'on est des monstres. Mais faut savoir que s'ils descendent jamais, c'est parce qu'ils envoient leurs larbins à leur place. Viens essayer ça, je suis certain que t'en as rarement reniflé de la comme ça. Si ? Alors là tu m'intéresses un peu. Je te paye un verre. »

-- LISENDR, dealer du marché sombre_

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Il y a trois marchés principaux dans Volcania III. Le premier se trouve au port extérieur. Le plus connu est au Nexus. Le plus intéressant reste pourtant celui du port intérieur, le fameux marché sombre. De loin on pourrait le confondre avec un immense sex-shop car les néons des bâtiments qui l'entourent sont relativement suggestifs. En approchant de l'artère principale et de toutes les échoppes faites à la va-vite, on s'aperçoit que les étals ne proposent pas d'ustensiles liés au plaisir mais des armes, des fioles étranges, des morceaux de mo-

teur, des objets pillés dans d'antiques ruines et du matériel de plongée d'occasion. Plus on s'enfonce, plus les produits vendus sont étranges : drogues, alcools interdits, armes non conventionnelles. Et c'est dans les artères les plus sombres que l'on peut passer une porte et se retrouver devant une arène clandestine, une vente d'esclaves, une exécution publique ou bien une réunion syndicale interdite. Le marché sombre peut vous fournir tout ce que vous désirez (bien ou service) du moment que vous connaissez les bonnes personnes et que vous allongez l'argent.

Historiquement, le marché principal de Volcania III se trouvait non loin des mines. Avec la construction des étages et l'agrandissement, il fut remplacé par celui du Nexus, spécialement destiné à cet effet. La clientèle se divisa alors en deux. Le marché portuaire (du nom de l'époque) fut le territoire des pirates et celui du Nexus, des marchands plus riches. Le marché sombre fut officiellement dissout puis rapidement interdit par les Princes Marchands. Il n'allait pas dans le sens « commercial » désiré par les dirigeants, trop dangereux et mal famé qu'il était. Pourtant, alors que selon Cassandre Néo-Weird, « tout est mis en oeuvre pour le faire disparaître », jamais un Hammer n'a esquissé le moindre geste pour arrêter un commerçant. Le marché sombre est donc, depuis lors, toléré. Les échanges se font grâce au troc pour la plus grande part mais il n'est pas rare de voir circuler de l'argent. Il n'y a pas de fluctuation de la valeur d'une marchandise comme au Nexus et seules les compétences de marchandage pourront aider les négociants.

Actuellement, si la Grande Pègre chapeaute le marché sombre, une multitude de petits groupes de malfrats (les gangs) font la loi, chacun sur leur secteur. Ils payent un impôt à Mika Planxty et doivent respecter certaines règles (notamment en ce qui concerne les combats) mais ce sont de véritables caïds avec un territoire et des prérogatives sur ses habitants. Il y a huit gangs en tout. Ils comprennent entre trente et deux cents membres. Ils se reconnaissent par des couleurs et par un langage spécifique qu'ils semblent être les seuls à connaître.



GANG TYPE : LES TULPAC

Couleurs : Rouge et vert

Nombre : 50, dont 10 femmes

Cri de ralliement : « *Never gone south !* »

Chef : Luminne le vérolé. Mutant ayant la peau couverte de pustules. D'une force impressionnante, il est réputé pouvoir casser en deux n'importe quelle colonne vertébrale. Il est dépendant de drogues dures diverses (trois doses par jours au minimum). Même ses hommes se rendent compte qu'il perd peu à peu pied avec la réalité. Il a deux femmes qui pensent sérieusement à le remplacer dans les mois qui viennent.

Territoire : La zone du marché sombre comprise entre le vieux quartier et le bidonville sur un couloir de deux cent mètres.

Activité : Petite contrebande, vols dans le Nexus, trafic de drogues et d'alcools.

Clan allié : Les Najas, dont le chef n'est autre que le beau-frère de Luminne

Clan adverse : Les Carfax. Suite à la mort du Dauphin de ce clan durant une rixe stupide, c'est la guerre ouverte entre les Carfax et les Tulpac.

L'ORGASMODROME

C'est ce que voit en premier le visiteur. Officiellement, le marché sombre est le quartier chaud de la ville. Des lois interdisent en théorie aux prostituées de travailler au Nexus et de monter au Cœur. On sait que les maisons de passe les plus luxueuses sont au Nexus et que des courtisanes vivent avec les prélats les plus influents de la chapelle principale. L'orgasmodrome a donc pour vocation de répondre à toutes les demandes (nombreuses) de ses clients. La majorité est composée de mineurs et de voyageurs qui cherchent à se changer les idées, quelques heures ou quelques jours. Le commerce du sexe n'est pas la seule activité de cette partie du marché sombre. Il y a des centres de relaxation, des casinos, des boîtes de nuit et des restaurants. Plus qu'un simple bordel, l'orgasmodrome est un lieu de plaisir au sens large du terme. Que ces plaisirs soient légaux ou non, c'est une autre histoire. Voici donc quelques enseignes, que le visiteur peut découvrir au hasard des rues.

LA PLACE DES SAVEURS

C'est une petite place ovale, construite sur plusieurs étages et entièrement occupée par des restaurants bon marché mais de tous horizons. On peut y déguster chez Loann Kerdan, des crêpes de plancton, chez Sun Fu, des boulettes de méduse rissolée ou chez Altan Hoover, des tranches de murène sauce piquante. Pour peu que l'on sorte de la place et que l'on en connaisse l'adresse, il est aussi possible de manger des viandes dites exotiques. On ignore si c'est une légende mais il semblerait que des disparitions soient liées à un trafic de viande humaine. Jamais les Hammer n'ont pu prouver quoi que ce soit mais ils ont toujours en ligne de mire l'établissement d'un certain Grégoire de la Tour, ancien chef d'une célèbre famille d'Hégémonie.

LA MAISON CHARNELLE

C'est une maison close immense dont le principal revenu est lié à la prostitution. Véritable institution, la Maison charnelle peut accueillir plus de mille clients à la fois. Salons, chambres ou simples cabines, il y en a pour tous les goûts et toutes les bourses. Le gérant se nomme Tremble South et fait respecter une discipline de fer, non pas avec ses employés mais surtout avec ses clients. Il arrive souvent que des mineurs éméchés se battent pour une fille et se fassent corriger par le service d'ordre. Tout visiteur doit passer devant un drone mé-

decin avant d'entrer pour éviter les maladies. Outre les plaisirs de la chair, ils peuvent profiter d'une salle de sport, d'un bar et d'une boîte de nuit. Les tarifs fluctuent suivant la demande. Bien entendu, la pédophilie est interdite et toute demande en ce sens est immédiatement transmise aux Hammer. Il existe des maisons clandestines offrant ces services mais même la Grande Pègre traque leur propriétaire.

LA FONTAINE AUDITIVE

Au milieu de ce chaos rugissant qu'est le marché sombre, il existe un havre de paix baptisé la Fontaine auditive. De loin, elle ressemble à une sorte d'oeuf géant en béton. On y entre par la base dont le diamètre mesure vingt mètres pour se rendre au centre. À l'intérieur, des escaliers, des passerelles et des tunnels transparents permettent d'évoluer dans la bâtisse dont le sommet touche la plate-forme du Nexus. Au gré de son trajet, le promeneur peut toucher les murs ou des représentations holographiques générant à la fois des sons mais aussi des lumières. Or, il peut y avoir cent personnes touchant n'importe quoi dans le bâtiment, les sons et les couleurs seront toujours en harmonie les uns par rapport aux autres. Le propriétaire des lieux n'est autre que Cassandre Néo-Weird puisque dès qu'elle a découvert la fontaine, elle l'a achetée. L'entrée est de 5 sols et la durée de la visite ne doit pas excéder une heure. On ignore qui a construit le mécanisme mais on murmure qu'il pourrait s'agir d'un exemple de technologie généticienne. L'entretien est assuré par des ingénieurs venus de l'Alliance Polaire où il existe deux autres fontaines auditives du même genre.

LE CLUB

C'est une boîte de nuit titanesque construite sur huit étages superposés et complémentaires. Les visiteurs s'y massent et s'y trémoussent sur des musiques rapides. L'alcool et les drogues circulent librement, ainsi que les prostituées qui peuvent s'isoler dans des cabines spécialement conçues à leur attention. L'atmosphère est toujours survoltée et les clans s'y affrontent parfois. L'entrée est de 10 sols et 30 sols les jours de concert.

LA TECHNOPOLIS

C'est le surnom que l'on a donné à la partie la plus récente de la ville. Entièrement dédiée au commerce de denrées mécaniques, elle regroupe tout le matériel de récupération imaginable. Il est possible d'y trouver du fluide d'occasion, un pistolet à greffer, une turbine endommagée de l'Atlantis, un appareil photo et même un sèche-cheveux antique. Par bien des aspects, il ressemble à une décharge. L'ambiance est un savant mélange de synthé cuir, de chrome et de cambouis. Les boutiques ressemblent plus souvent à des garages et il n'est pas rare de croiser des Hammer en civil à la recherche de matériel non réglementaire. Les gangs ont peu d'influence dans cette partie du marché sombre. Une milice locale de garagistes (constituée exclusivement de gros bras) veille à ce qu'aucune petite frappe ne vienne lui pourrir la vie. Voici quelques zones d'intérêt notables :

L'ARMAGEDON

Appelé ainsi parce qu'on peut y trouver de quoi provoquer l'Armagedon. Il n'y a que des boutiques d'armes ici. On y trouve des canifs, des lance-roquettes et des largeurs de contre-mesures. Bien entendu, la marchandise est d'origine douteuse, souvent sans sonde, et toujours en mauvais état. On trouve aussi tous les gadgets connus (hologramme, grenade au phosphore ou lunette de visée). Le plus étrange c'est que la plus grosse boutique est ouvertement contrôlée par la famille des Néo-Weird. Non seulement Cassandre Néo-Weird à la mainmise sur le marché des armes dans le Nexus, mais en plus, elle a une part active dans celui-là. Les Hammer ont déjà plusieurs fois réclamé un éclaircissement de la situation mais la famille des dirigeants a toujours ignoré les demandes.

LE MAELSTRÖM

Un scooter des mers doté d'une propulsion atomique et de deux lances torpilles ? C'est au Maelström que vous trouverez cela. Le matériel mécanique d'occasion, bricolé, détourné et revendu à prix cassé, on n'achète ça que dans cette partie de la ville. La lé-

RUMEURS ET LÉGENDES

On n'en parle jamais ouvertement mais il semble qu'il existe un concours organisé entre les meilleurs mécaniciens du Maelström et les informaticiens de Hardware. Le but serait d'être le premier concepteur d'un cyborg complet, le plus ressemblant possible d'un être humain mais tout en pièces de récupération. Une tentative baptisée Vénus a eu lieu mais la créature est devenue folle et a disparu. On ignore où elle a bien pu terminer sa course bien que certains passants parlent encore d'un monstre biomécanique en décomposition qui hante les rues.

genda veut que dans la technopolis, des marchands auraient réussi à remonter complètement une chenille minière de classe Titan. On y raconte que les meilleurs mécaniciens de toute la ville travaillent jour et nuit au Maelström.

LA POUBELLE

Comme son nom l'indique c'est l'endroit où tous les déchets de technopolis terminent leur course. Il n'y a rien de neuf ici, rien d'utilisable, pas un objet qui soit intact. C'est donc le paradis des bricoleurs, des chineurs, des petits génies de la récupération. La Poubelle est tenue par une famille de ferrailleurs célèbres pour leur aspect répugnant : les Gorgons. Ils sont moches, puants, stupides mais très nombreux et relativement violents. Un savant polarien qui les avait comparés dans leur mode de vie et de reproduction à des insectes, a été retrouvé encastré vivant dans un bloc de béton (avec seulement la tête sortie pour qu'il puisse « mieux observer les insectes »). Tous sont des mutants et des débiles congénitaux.

LE HARDWARE

On a tendance à oublier l'importance des logiciels qui font vivre toutes les machineries (en déplacement ou pas). Un sonar peut être sensiblement amélioré avec un programme optimisant ses capacités. Les habitants du Hardware sont des professionnels de la bidouille informatique. Ils ne travaillent que sur de la programmation et jamais sur les supports (malgré le nom de leur quartier). Ils vivent en clans et se spécialisent dans un domaine bien spécifique : l'amélioration des performances du matériel, la création d'intelligences artificielles, le piratage de données, le cryptage et le décryptage, la neutralisation de

matériel, etc. Ils sont souvent sollicités pour les missions d'espionnage et pour ouvrir les portes à code. Ils font payer une fortune leurs services. Les murs de ce quartier sont décorés par des milliers de circuits imprimés, de cartes mères, etc.

LA BIOPOLIS

C'est peut-être l'endroit le plus utile et le plus effrayant de toute la ville. Utile parce que c'est à biopolis qu'il est possible de se faire raccommorder. Effrayant parce qu'il faut toujours compter ses organes en la quittant. Il n'est pas rare que le bras que l'on vient de vous greffer ait été emprunté de force à votre voisin de chambre, moins fortuné, lui. Par dérision, on appelle les habitants de biopolis, les légistes. Dans cette zone duale, on peut trouver les blocs opératoires les plus propres, comme les charniers les plus infestés de maladies. Les Mères sont interdites dans ce quartier sauf pour raisons médicales. Il y a trois types d'établissements : les hôpitaux, les boutiques d'organes et surtout les élevages. Ces derniers sont d'ailleurs la source principale de richesse de la biopolis.

LES HÔPITAUX

Pour la plus grande part, ils n'ont d'hôpital que le titre. Il s'agit plus souvent d'établissements clandestins plus ou moins fonctionnels et destinés à réparer les petits maux que peut subir un aventurier de base. On ne pose pas de question ici, on ne demande pas de nom mais on ne fait pas crédit non plus. Le plus gros hôpital peut accueillir cinq cents malades et a même prodigué officiellement des soins juste après un terrible accident dans les mines. Les victimes avaient besoin d'aide et les Princes Marchands (en échange d'une somme faramineuse) ont demandé l'aide de cet établissement.

La médecine clandestine à Volcania III est assez onéreuse. L'incompétence du médecin est toujours proportionnelle à la réduction de ses prix par rapport à la moyenne de ses collègues. Par exemple, un praticien qui soigne pour la moitié du prix habituel aura probablement un niveau de Compétence inférieur à 10.

Les adversaires les plus farouches des légistes sont les praticiens agréés du Nexus travaillant à l'hôpital central (voir page 281). Ils payent souvent des mercenaires pour détruire toutes ces installations illégales.

LES BOUTIQUES D'ORGANES

Elles sont totalement interdites car, contrairement à la banque d'organes de l'hôpital central, la marchandise qu'elles vendent n'a jamais été prélevée avec le consentement des donneurs. Cela ne les empêche pas d'avoir pignon sur rue même si officiellement elles ne proposent que des prothèses ou des membres biomécaniques de récupération. Il n'y a pas de tarif établi pour ces denrées mais plusieurs facteurs font varier les prix : la fraîcheur, le bon état, les marques distinctives (tatouage, chrome ou implants apparents) et bien entendu la nature de l'organe. Un bras coûte moins cher qu'un poumon mais plus cher qu'une main ou qu'un pied.

LES HOMMES PRESSÉS

C'est un groupe de légistes itinérants spécialisé dans la traumatologie. On fait appel à leur don après une fusillade, un accident grave ou un attentat. Le chirurgien chef se fait connaître sous le nom de Bon Pasteur, en hommage à un savant de l'histoire antique (il aurait inventé le fluide). Comme les dix hommes de son groupe d'intervention d'urgence, il est toujours en blouse (verte) et porte un masque qui lui donne un côté inquiétant. Mais qu'on ne se y trompe pas : les Hommes pressés sont véritablement des artistes dans leur domaine. Bien sûr, ils sont un peu chers mais quand on veut garder ses poumons ou ses doigts, on ne compte pas.

TARIFS ET SOINS CLANDESTINS

SERVICE*_	Temps d'intervention	Prix
Premiers soins	1 heure	20 sols
Cure mineure**	2 jours	30 sols/jour
Cure majeure**	10 jours	50 sols/jour
Chirurgie d'urgence	1 à 6 heures	300 sols
Chirurgie dentaire	1 heure	30 sols
Chirurgie classique	2 à 8 heures	50 à 600 sols
Chirurgie de remplacement***	3 à 8 heures	100 à 1 000 sols et +
Chirurgie plastique	2 à 8 heures	100 à 1 000 sols et +

* Reportez-vous à la page 182 des règles de base pour plus de précisions, notamment sur les effets secondaires des blessures.

** Cure mineure : soins suite à une maladie bénigne. Cure majeure : soins suite à une maladie mortelle ou contagieuse. Le temps d'intervention est le temps mis par le traitement pour agir.

*** Greffe de membre ou d'organe (artificiels ou non). Le temps de convalescence est d'au minimum deux semaines.

Ces boutiques sont approvisionnées par des voleurs d'organes qui exercent leur métier dans la ville ou aux abords de la ville. On ne parle jamais de « donneur » mais de « souche ». Les victimes sont toujours tuées et débitées. Rien n'est perdu. Les cheveux et les ongles ont, par exemple, une énorme valeur ajoutée. On estime que le rendement total d'une souche en bonne santé peut varier entre 1 000 et 10 000 sols. Les Mères sont particulièrement demandées du fait de leur fécondité. Leurs organes génitaux se revendent à plus de 20 000 sols au minimum.

LES ÉLEVAGES

C'est probablement la plus contrastée des zones de biopolis. On y trouve tous les types d'animalerie. De l'extérieur, c'est un paradis chaotique et coloré. Il y a des oiseaux (ce qui est très rare), des rongeurs et tout ce qui peut entrer et sortir en fraude à Volcania III. Les enfants du port intérieur aiment bien flâner dans ces rues. Par contre, ils se méfient aussi de certaines boutiques tout à fait spéciales. En effet, par élevage on entend aussi le trafic d'esclaves. Ces échoppes dont la façade est relativement discrète, donnent généralement sur des structures plus importantes, dans les immeubles avoisinants. Là attendent dans des cages isolées les uns des autres, tous les prisonniers de guerre, les mauvais payeurs, les faibles d'esprit, les kidnappés ou bien les malchanceux. On les achète soit pour les faire travailler soit pour qu'ils servent de souche. Les prix varient en fonction de l'esclave et de l'utilisation qu'on compte en faire. Mais même dans ce milieu, il y a des lois à respecter. La première c'est qu'un enfant de moins de treize ans ne peut être vendu (protection des enfants oblige). Les marchands contournent cette loi en gardant captif les gamins et en les revendant le jour de leur anniversaire. La seconde loi, c'est qu'une femme fertile ne peut être vendue à Volcania III. Elle doit être confiée immédiatement aux Mères. Encore une fois, on peut détourner la loi en traitant l'affaire en ville et en procédant à l'échange hors de la ville (à la mine par exemple). Mais la loi qui prévaut sur toutes les autres s'applique à toute la cité : il est interdit de posséder un esclave et de le faire travailler gratuitement. De fait, il n'existe officiellement pas d'esclave à Volcania III puisque que leur propriétaire les paye toujours une misère et qu'ils ne possèdent pas ces gens mais juste leur implant cardiaque. En effet, lors de son passage à l'état de servitude, l'esclave se voit doté d'un implant cardiaque qui le maintient en vie sans le gêner. S'il décide de partir, il doit le rendre, ce qui arrête son cœur immédiatement.

LE ROYAUME DES RAMPANTS

« Tu es perdue ? C'est le moins que l'on puisse dire mon amie. Tu cherches les manufactures ? Mais c'est de l'autre côté de la ville, tu sais. En fait, je ne sais pas pourquoi je t'explique ça puisque tu ne verras jamais ce quartier. Tu vas avoir l'honneur de rejoindre les gens qui sont morts, d'être devenus intelligents trop tard... »

-- Une mauvaise rencontre_

De tous les quartiers du port intérieur, le royaume des rampants est le plus dangereux, le plus pauvre et le plus mal famé. C'est là que toute la racaille de la ville se masse mais là aussi où les plus pauvres échouent. La criminalité est trente fois supérieure à celle du reste du port et cent fois supérieure à celle du Nexus. C'est la base de la Grande Pègre et des clans. On compte au moins un meurtre toutes les heures sans parler des vols, des viols, des attaques à mains armées, etc. Là plus qu'ailleurs l'obscurité pénètre tout et l'humidité mêlée de poussière encrasse même les habitants. Les rares moyens de transport appartiennent aux caïds et aucun chauffeur de pousse-pousse n'acceptera de risquer sa vie dans le bidonville.

Les bâtiments (sauf la chapelle des oubliés) dépassent rarement les trois étages. Ils sont un assemblage de préfabriqués, de tôles ondulées et de caissons récupérés sur des vaisseaux démontés par des

pilleurs. Les maladies et la vermine sont légion et le taux de mutation est excessivement élevé. Les Hammer ne mettent que rarement les pieds dans le bidonville sauf en cas d'intervention massive. En règle générale, quand cela arrive, le quartier est vidé de ses habitants et recouvert d'un acide puissant qui détruit toute source de vie (et qui ronge les bâtisses). Les malheureux qui se sont cachés périssent brûlés par les produits chimiques mais toute la vermine et les maladies (croit-on) sont ainsi éliminées. Ce grand nettoyage a lieu tous les deux ans à l'improviste. Il y a trois zones importantes : le bidonville à proprement parler, la chapelle des oubliés et la cour des petits. On appelle les habitants de ce quartier les « rampants » ou plus généralement « la gangrène ».

LE BIDONVILLE

C'est la partie résidentielle du royaume des rampants. Par extension on nomme bidonville tout le royaume mais les autochtones font la différence. Ils sont au moins 30 000 à dormir ici. Il n'y a pas de boutiques, pas d'eau courante, la lumière est très faible et la majorité des habitants se dirige à travers la brume polluée à l'aide de lampes fixées sur des casques ou des éléments vestimentaires. Des lampions colorés indiquent les carrefours et sans guide, il est impossible d'en comprendre le sens. Les armes, pourtant obligatoires, valent une fortune. De même, les véhicules, les implants trop voyants ou les parures trop riches sont autant de raison de se faire égorger au coin de la rue. Des historiens auraient trouvé un recueil antique décrivant une ville au bord d'un lac et auraient repris l'expression « cloaque » pour décrire le bidonville. Il y a une multitude de sites à découvrir (ou à éviter), en voici trois.

LES PASSAGES SECRETS

Durant la construction de la chape du Nexus, des mineurs réalisèrent que le rez-de-chaussée de la ville deviendrait vite le quartier déshérité. Ils détournèrent des outils pour construire un ensemble de passages secrets qui montent, selon la rumeur, jusqu'au Cœur. Les Hammer, qui font régner l'ordre au Nexus, sont certains que ces passages existent encore. Certains ont été découverts et bouchés et, officiellement, il n'y a plus de passages secrets d'un étage à l'autre. Pourtant, comment expliquer que des crapules peuvent commettre leur larcin, se diriger vers la paroi et disparaître corps et bien ? Quiconque découvre un nouveau passage est immédiatement récompensé de 100 000 sols (et condamné à mort par tous les habitants du bidonville). Dans les faits, il existe bien trois couloirs encore actifs qui mènent au Nexus. Ils sont contrôlés par la Grande Pègre et ne débouchent pas sur la muraille comme le pensent les Hammer mais sur de larges conduits dans la chape elle-même, juste sous un bar, une boutique de coraux et une cabine de sécurité. Tous ces passages sont dotés de portes étanches reliées au système général d'isolation des étages.

LE GHETTO

C'est la zone industrielle du royaume. C'est là qu'on fabrique des armes, de la drogue, qu'on débite des souches et qu'on stocke parfois les esclaves (en cas de surplus de marchandises). Mais c'est surtout là que se trouve la petite arène, le bâtiment le plus bas de toute la ville. Il s'agit d'un cratère placé sous un pâté de maisons fictives d'un rayon de cinquante mètres. Il descend en escaliers sur trente mètres. C'est là qu'ont lieu les combats les plus violents et les plus impitoyables de la ville. Contrairement aux affrontements dans l'arène du Nexus (voir

SYNOPSIS

Après une enquête sur la disparition d'une jeune Killian, il s'avère qu'elle a été inscrite de force par ses frères pour participer à une joute contre l'Écraseur de la fosse. Elle ne devrait pas survivre plus de dix secondes car elle ne sait qu'à peine se battre. Il va falloir s'inscrire auprès des Undertakers pour participer au combat. L'Écraseur fera appel à autant de ses petits frères qu'il y aura de personnages en lice.

L'arène, page 282), ceux-ci n'ont aucune règle et mènent à la mort des combattants. Une organisation chapeautée par la Grande Pègre gère les combats et surtout les enjeux de chaque rencontre. Quiconque désire défier les champions du ghetto peut poser sa candidature auprès de ceux qui se font appeler les Undertakers.

LE SIÈGE DE LA GRANDE PÈGRE

Dans le recoin le plus isolé de tout le bidonville se trouve la mine la plus ancienne de tout Volcania III, la mine alpha. Quand elle fut creusée, les autochtones ne baptisaient pas encore les puits de numéros. C'est le repère de la Grande Pègre et c'est ce dédale qui fait sa force. Une grande attaque fut organisée par les Hammer qui isolèrent l'entrée en attendant de voir sortir les truands. C'est quand lesdits truands se sont présentés derrière eux que les forces de l'ordre ont compris trop tard leur erreur. Le siège de la Grande Pègre s'enfonce, certes dans la muraille mais aussi sous le port intérieur. Impossible de connaître toutes ses sorties mais elles existent bien. Certains n'hésitent pas à faire un rapprochement entre l'étage intermédiaire des Princes Marchands et ce dédale. L'ensemble est très bien éclairé et pourvu de sas de sécurité en cas d'invasion de l'eau. Des gardes patrouillent continuellement et tirent à vue. Il n'existe pas de plan global de ce siège mais certaines informations font état de plusieurs salles connues.

La salle du jugement : C'est le lieu de réunion du conseil de la Grande Pègre, là où il prend des décisions et rend des jugements.

La prison : C'est une partie isolée par une paroi de verre et où sont jetés tous les contrevenants aux lois de la Grande Pègre. On ne sait ce qui se terre au fond de ce puits mais les condamnés n'en reviennent jamais. Peut-être est-ce explicable par le fait que ce ne sont pas des mineurs qui ont construit cette partie des mines mais des Foreurs...

Le parvis des condamnés : Destiné aux supplices publics.

Le palais de l'Impératrice Marchande : Il est vaste, aménagé luxueusement et reste le domaine réservé de Planxty et de sa suite. Courtisans et conseillers se pressent dans ce palais, baptisé ainsi pour copier celui des Néo-Weird. La propriétaire des lieux ne l'a jamais nié mais il semblerait qu'il existe un passage donnant directement sur un hangar pourvu d'une navette de secours.

Le trésor de la Grande Pègre : Ce n'est pas un coffre-fort mais une sorte de grande administration de comptables et de trésoriers qui gèrent tout l'argent de l'organisation. Il y a rarement de grosses sommes ici, puisque tout est réinvesti dans des filières légales de la pègre.

LA CHAPELLE DES OUBLIÉS

Ce n'est pas un quartier mais un lieu bien précis. De loin on pourrait confondre ce lieu de culte avec l'une des colonnes soutenant le Nexus. Il s'agit de la première chapelle construite par le Culte du Magma puis abandonnée au profit des grandes constructions du Cœur. Même si les Hammer représentent une force de police, le Culte du Magma connaît un grand succès au sein de la pègre et des petites gens du port intérieur. Alors, quand la chapelle fut abandonnée, les riverains se sentirent trahis. Ils envahirent la bâtisse et la détruisirent jusque dans ses fondations. Puis, sous l'impulsion d'un prêcheur des Voix de Magma, ils reconstruisirent le tout mais de façon complètement gigantesque. Ils prouvèrent ainsi aux riches que le culte pouvait aussi faire des miracles. Des prêcheurs s'installèrent dans ce qui était devenu une tour immense et fondèrent un ordre puritain et extrémiste : les Seigneurs du Magma (rien à voir avec les Seigneurs du Magma du monastère). Les dirigeants du culte reconnurent l'existence de cet ordre et attendirent. Ils avaient raison puisque ce dernier ne connut qu'un succès relatif. Comment instaurer un dogme aussi strict dans un quartier aussi chaotique ? Le cadavre du dernier prêcheur fut emmuré dans l'une des colonnes de la chapelle pour en être l'éternel gardien. Le bâtiment est inhabité depuis et, bien sûr, réputé hanté par ce dernier. Toutes les entrées sont murées et seules les fenêtres des étages les plus hauts sont encore ouvertes. Le Culte du Magma pense à rouvrir ce bâtiment pour en faire une caserne Hammer mais Cassandra Néo-Weird s'y oppose pour une raison connue d'elle seule.

Autre particularité de ce site, la statue d'Izarel le prophète, une effigie d'une trentaine de mètres de haut que personne n'a encore osé toucher. Quand la chapelle fut abandonnée, les prêtres voulurent emporter la statue mais la population locale s'y opposa si farouchement que les prélats renoncèrent au projet. Symboliquement cet emplacement est considéré comme le centre du port intérieur mais aussi une place neutre quand les différents clans ou quartiers se rencontrent. Personne ne peut se battre sous le regard du prophète.

LA COUR DES PETITS

La cour des petits est coincée entre la base de l'arène du Nexus et le bidonville. En fait, rien ne différencie vraiment ce lieu pollué et sombre des autres si ce n'est sa population exclusivement constituée de gamins. On sait le soin apporté aux bambins dans l'univers océanique et c'est donc un quartier où ils ne craignent rien car ils sont protégés par la population (même par les plus abjectes des tueurs de la Grande Pègre). Beaucoup d'enfants ne supportent pas les conditions de vie qu'on leur impose dans les écoles des corporations et préfèrent s'exiler à la cour des petits. Mais que le visiteur ne s'y trompe pas, les petits, comme on les appelle, ne sont pas des tendres. Ils peuvent avoir des affections particulières pour un adulte mais ils survivent grâce à la rapine, au rackette et parfois au meurtre. Ils utilisent leur petite taille et leur agilité comme un atout. Ils se savent protégés mais ils doivent surtout leur survie à leur talent. À l'âge de quatorze ans, ils doivent quitter le quartier après une grande fête et ne plus y remettre les pieds sous peine d'être exécutés. Ils s'organisent en clans et respectent un dirigeant : l'enfant roi. Actuellement le détenteur du titre a dix ans et se nomme Gabriel. Il porte bien son nom puisque c'est un petit bambin blond et bouclé avec de grands yeux d'ange. On estime à mille le nombre de petits.

GABRIEL, L'ENFANT ROI

Toujours propre et poli, il baisse les yeux quand il parle aux grandes personnes mais glisse sa main vers son poignard. C'est un véritable démon qui a déjà tué par plaisir. Il est la terreur de la cour des petits au point que certains pensent déjà à le remplacer. Il ne cache pas vouloir prendre un jour la place de Planxty.



LES MINES

« Du travail ? S'il y en avait encore ça se saurait fiston. »

Si les mines extérieures et la raffinerie sont plus ou moins rentables, celles du port intérieur sont moribondes. Le danger que représentent les explosions et les accidents pour la ville, sans même parler de la pollution, font que les fouilles s'arrêtent peu à peu. Bien entendu, des emplois sont proposés (ou imposés) dans les mines extérieures mais les conditions de vie y sont telles que les mineurs préfèrent vivre mal dans ce quartier plutôt que de vivre mal là-bas. En fait, ils ne se considèrent pas du tout comme leurs collègues. Les Cyclades, propriétaires de l'exploitation, ne l'entendent pas de cette oreille. Une politique de harcèlement destinée à pourrir la vie des réfractaires est menée depuis des années. Le problème c'est que les syndicats mineurs sont très forts et surtout plus légitimes que cette famille arrivée très récemment, si on considère un peu l'histoire des différentes Volcania. Il y a donc une guerre perpétuelle entre les Cyclades et leurs employés. Les conditions de vie se dégradent, peut-être même plus rapidement que dans le bidonville. Dans quelques années les derniers puits seront fermés et on enverra les mineurs de force à la raffinerie. Une page historique de la ville aura été tournée.

On pense qu'il y a vingt mille mineurs et leur famille.

QUELQUES PERSONNALITÉS DES MINES

ANLAGE HORUS

Sous-directeur de la mine n°4. Aussi surnommé « le serpent ». Un petit homme chafouin et pernicieux qui manie aussi bien la carotte que le bâton. Il est responsable de l'arrestation de plusieurs camarades.

CHI FU

Une mineur et membre active d'un syndicat révolutionnaire, Le Coup de Grisou. Elle a à son actif plusieurs attentats (dont les deux contre Williams Cyclades) et prépare l'assassinat de Cassandre Néo-Weird.

JULIUS HARRIMAN

Chef de la sécurité. Un techno-hybride impressionnant recruté dans les mines extérieures. Il dirige une centaine d'hommes et de femmes armés.

MANO LYONNESS

Contremaître et adversaire actif du CPRD. Il prône une coopération plus forte avec les Cyclades et vise le titre de sous-directeur à court terme. Usant de la menace, il arrive souvent à ses fins.

ROBERT BLACK

Contremaître et dirigeant d'un syndicat baptisé Combattre Pour Rester Digne (CPRD). Adulé par les travailleurs pour ses positions fortes contre la politique des Cyclades, il a été accusé d'avoir été acheté à plusieurs reprises. Il a de nombreux soutiens chez les Hammer.

WILLIAMS CYCLADES

Directeur des mines. Un politicien charismatique dans le Cœur mais détesté par les mineurs. Il a déjà subi deux attentats ce qui explique pourquoi il s'entoure d'un champ de force constant. On le soupçonne d'être de mèche avec la Grande Pègre pour pourrir la vie des travailleurs.

LES SITES

Trois sont encore ouverts à ce jour mais seules les mines n°4 et n°5 fonctionnent vraiment. La n°6 est en voie d'épuisement et n'occupe que 5% de la production dite interne. Elles descendent à plus de trois cent mètres chacune avec des strates d'exploitation tous les cinquante mètres. Elles donnent toutes les trois de l'or et de l'argent car le sol est tellement riche que les deux minéraux s'y trouvent étroitement mêlés.

L'organigramme des mines est le suivant : manoeuvre (qui transporte les minéraux), mineur (qui manie les outils d'extraction), chef d'équipe (qui dirige six hommes), contremaître (qui dirige une strate), sous-directeur (un par mine), directeur (un membre de la famille Cyclades). Jusqu'au contremaître, les syndicats sont représentés. Les sous-directeurs sont rarement des mineurs de métier mais plutôt des courtisans du Nexus (voir **Les tours de Babel**, page 279) ou des membres éloignés de la famille. Ils s'entourent d'une milice importante pour assurer la production et la conservation de la marchandise et de la structure. Les outils d'extraction sont les mêmes que pour les mines extérieures à la différence qu'il n'y a pas de véhicule de classe Titan et que les explosions sont extrêmement rares.

LA FABRIQUE

C'est l'équivalent de la raffinerie des mines extérieures mais personne n'y habite. Le personnel est en majorité féminin, car traditionnellement les hommes vont à la mine et les femmes restent à la surface. Bien entendu, il y a des exceptions dans un sens comme dans l'autre. L'or et l'argent sont traités dans des fourneaux et débarrassés de tous leurs déchets. Ils sont ensuite transformés en lingots, en composant, en bijoux ou en sols. Une partie très protégée de la fabrique est réservée au stockage du trésor des Cyclades avant qu'il ne soit transporté vers le Cœur (une fois par semaine).

Les conditions de travail sont épouvantables et une bonne partie de la pollution (poussière et fumée) du port intérieur vient de la fabrique. Le taux de mortalité du fait des émanations est impressionnant sans compter les accidents du travail.

Petite curiosité, la fabrique est l'un des rares bâtiments du port intérieur à être aussi profond que haut. En effet, les fourneaux ne peuvent être suspendus et doivent fonctionner dans une chape suffisamment épaisse pour ne pas faire exploser la matière. On dit que certains tunnels de la Grande Pègre débouchent non loin de la bâtisse et que les truands auraient comme projet d'en orienter un vers la chambre forte des Cyclades.

LES DEMEURES OUVRIÈRES

Ce quartier est constitué d'immeubles identiques aux petits logements uniformisés, sans vie, sans couleur, et dotés de fenêtres à barreaux. Les murs noirs de pollution et les graffitis obscènes ajoutent une touche à ce qu'on pourrait comparer avec une prison laissée à l'abandon. C'est pourtant là que se terrent tous les mineurs du port intérieur. Ils survivent dans ce ghetto mais préfèrent leur cellule à un bout de tôle dans le bidonville. Chaque soir, des membres des gangs

SYNOPSIS 1

Les personnages sont témoins d'un accident à la fabrique. Il s'avère qu'il s'agit d'un attentat et qu'il n'a pas été commis par les terroristes mais bien par des hommes des Cyclades. Comment (et pourquoi) faire éclater la vérité ?

SYNOPSIS 2

Les personnages sont engagés pour protéger une réunion syndicale. Bien entendu les gangs du royaume des rampants vont faire leur apparition et tirer dans le tas. Mais comment connaissent-ils le lieu et l'heure de la réunion ? Y aurait-il un traître parmi les syndicalistes ?

viennent semer la terreur dans ce quartier, pillant, lynchant, violent, tout ce qui peut l'être. Les syndicats ne sont plus assez forts pour se défendre et former une milice et les Hammer ne semblent pas pressés d'intervenir et de protéger les mineurs. En fait, si les forces armées du Culte du Magma sont proches des syndicats, il ne faut pas oublier qu'ils doivent aussi les interpeller s'ils agissent contre la loi (réunion interdite, sabotage ou grève). Cette relation conflictuelle est entretenue par les Princes Marchands qui en profitent pour liquider la question du quartier des mines. Tout le monde sait que la Grande Pègre a carte blanche pour s'amuser avec ces pauvres travailleurs qui refusent de quitter la ville une bonne fois pour toute.

Il existe un marché clandestin de l'or approvisionné par les ouvriers de la fabrique qui récupèrent les déchets aurifères. On peut donc y acheter le précieux métal à bas prix en sachant que la qualité en est médiocre. C'est souvent de ce trafic que viennent les matériaux utilisés dans le quartier des fous.

LE QUARTIER DES FOUS

Personne ne sait vraiment pourquoi cette partie du port intérieur s'appelle ainsi. On pense qu'à la construction de Volcania III il devait exister un asile psychiatrique et que le nom est resté. Les habitants de ce quartier, qui ressemble à s'y méprendre aux demeures ouvrières, sont loin d'être fous (même si c'est leur surnom). Ils n'appartiennent ni à un gang, ni au monde des mineurs et se déplacent rarement vers le vieux quartier. C'est plutôt le contraire puisque les fous ont la chance de se trouver au carrefour de tous les quartiers et que leurs clients viennent à eux. Ils se réclament d'une organisation qu'ils appellent le Miroir et qui officiellement est une « manufacture à usage multiple ». Le Miroir est indépendant de la Grande Pègre mais entretient d'excellentes relations avec les truands. Comme le dit son chef Josuha Merlook : « que nous venions à disparaître et la ville ne s'en remettrait pas ! ». Le Miroir est la plus grande manufacture de faux de toute la ville : fausses I.D., faux bijoux, faux bons, fausses torpilles, fausses armes et même faux humains. Un service du Miroir est capable, en collaboration avec les légistes, de reproduire à grand coup de chirurgie esthétique n'importe quelle personne vivant sous les eaux. Des commandes viennent du monde entier et même les Princes Marchands utilisent les services des artistes du quartier des fous. Comme d'habitude, les Hammer font la grimace mais certains d'entre eux utilisent parfois le talent des membres du Miroir pour tromper des malfrats. Les fous ont donc une notoriété et sont considérés comme les artistes de Volcania III. Ils sont cinq cents et sont tous des spécialistes de la tromperie.

JASON JUAN SALVO, MAÎTRE FAUSSAIRE DU MIROIR

Jason n'est pas le véritable nom de ce faussaire à la voix hypnotique. Portant toujours un masque pour cacher sa laideur, il a pris ce pseudonyme en référence à un héros antique du cinéma. Charmant, toujours le bon mot, Jason est spécialiste des sonars et des radars. Son art est très prisé car il peut tromper n'importe quelle torpille en envoyant une fausse signature. Son plus bel exploit est d'avoir fait croire aux Hammer que l'Atlantis se présentait au port, toutes armes sorties. Depuis, les forces de l'ordre le recherchent pour lui faire payer sa plaisanterie de mauvais goût.

LE VIEUX QUARTIER

Lors de la construction de Volcania III, ce quartier (à l'opposé de celui des mines) fut le domaine des riches et des puissants. Le palais, les chapelles du Culte du Magma et, plus tard, les pirates les plus fortunés, vivaient dans cette partie de la ville. Avec la construction des étages supérieurs, les grandes fortunes s'en sont allées laissant derrière elles de magnifiques bâtiments qui furent récupérés par d'autres bourgeois puis par la frange de la population la plus pauvre. Mais, contrairement au bidonville, aux manufactures ou aux mines, le vieux quartier a gardé tout son charme d'antan. Ses immeubles, ses tunnels et ses couloirs gardent, malgré les dégâts du temps, le souvenir d'une époque prestigieuse que les Hégémonies envieraient s'ils l'avaient connue. À présent, sous l'oeil impassible des gargouilles et des sirènes de pierre, le vieux quartier est devenu un lieu de jeux et d'oubli. On nomme les habitants de cette zone les Gamblers.

LES MAISONS DE JEUX

Si le marché sombre est un lieu de luxe, on peut dire que le vieux quartier est un lieu de débauche. On y trouve le plus grand nombre de parieurs au mètre carré de toute la planète. On peut jouer sur tout et tout jouer. Il n'y a pas de mise minimum et encore moins de mise maximum. L'architecture ancienne et austère des premiers bâtiments a été détournée pour donner un côté gothique-punk à l'ensemble. La moindre décoration est rehaussée de néons et les fenêtres à fermeture automatique sont dotées de rideaux de velours rouge. Il existe trois types de lieux spécialisés dans le jeu.

Les casinos et les tripots : La plus grande part des maisons de jeux sont des casinos et des tripots. On y joue aux machines à sol, aux dominos, aux cartes et à la roulette. Ces établissements s'installent en général dans les anciennes demeures les plus luxueuses dont ils ne conservent que la façade. À l'intérieur, l'espace est optimisé pour qu'un maximum de personnes puisse jouer en même temps. Il y a des guichets partout, des croupiers dans tous les sens, des filles et des hommes en petite tenue qui poussent à la consommation, et des machines qui hurlent à n'en plus finir. La clientèle varie suivant l'établissement. Les mineurs vont dépenser plutôt leur paye dans un tripot qui fait maison de passe alors que les bourgeois du Nexus iront plutôt dans un casino qui offre un spectacle en plus des jeux classiques. Les casinos ont ceci de commun qu'ils reprennent des noms antiques même si le choix n'est pas toujours pertinent. Ainsi on pourra jouer à la Pyramide, au Crazy Horse ou au Ritz. Les tripots, eux sont de petits établissements qui ne comptent que quelques tables et dont les services sont moins policés que chez la concurrence. On y sort plus facilement les armes, les tricheurs y sont pendus et l'alcool coule à flot.

Les bookmakers : Autre type de jeu, le pari draine à lui seul la moitié des flux financiers de ce quartier. Les boutiques où l'on peut parier appartiennent le plus souvent à des regroupements d'intérêt dirigés par la Grande Pègre. En ce qui concerne la nature du pari, elle n'a de limite que l'imagination ou l'astuce des joueurs. Il y a les paris sur les courses (aller-retour de la ville à la Colonne de Neve en chasseur par exemple), sur les phénomènes absurdes (ce projecteur ne fonctionnera plus dans deux jours) ou chroniques (la prochaine alerte à l'immersion aura lieu demain). Le plus souvent ce sont les bookmakers eux-mêmes qui créent l'événement en organisant des courses, des rencontres sportives ou des combats. Les enjeux sont fixés par le joueur et la cote varie suivant les probabilités subjectives qu'un événement se produise.

LOOLAÏ

Un joueur typique de dominos toujours assis à la même place, qui ne dit rien mais qui observe tout. Il ne regarde quasiment jamais son jeu et bouge ses mains par automatisme. Travaillant pour qui le paye, il peut espionner quelqu'un sans que jamais sa cible ne s'en aperçoive.

LUDWIG VAN OST

Responsable de la bonne tenue des jeux, lui et ses hommes sont payés par les casinos et les tripots pour dénicher les tricheurs. Il ne dépend pas des Hammer mais entretient de très bonnes relations avec eux.

MINAS LES MAINS D'OR

Un joueur de cartes à la chance incroyable. Si vous avez besoin de ruiner une victime au jeu, Minas est celui qu'il vous faut.

MORGAN FLEY

Parieuse professionnelle. Connue pour ses fortunes et ses infortunes, cette corallienne de 25 ans est surnommée « la reine de cœur ». Sa mémoire phénoménale lui permet de se souvenir de tout ce qu'elle a vu jusqu'à un mois dans le passé.

SIR DACHILDAMETT

Un perdant comme un autre. Il fait la manche et va jouer la moindre pièce. Il était jadis un marchand babelien, mais il a tout perdu sur un jet de dés.

LES ARÈNES

Ces lieux usurpent le nom d'arène pour attirer le client. Il s'agit de salles de jeux vidéo en trois dimensions dont les enjeux sont monétaires. Il faut payer pour jouer et le vainqueur empoche un tiers des paris engagés. Les simulateurs permettent de combattre, de piloter, de commander des armées ou encore de jouer à la balle. Certaines arènes clandestines obligent les joueurs à porter des simulateurs de douleur. Les paris sont plus importants car chaque coup reçu est vraiment ressenti. Ainsi, si un chasseur s'écrase en pleine course, le joueur aura l'impression d'en subir tous les effets. Il devra donc réussir un test de Volonté avec un malus de -3 ou tomber dans le coma pour 2D10 jours et subir les séquelles d'une lésion cérébrale.

LE VIEUX THÉÂTRE

Le vieux théâtre n'est pas du tout un ancien lieu de spectacles mais un immeuble cylindrique et creux qui y fait penser. C'est surtout le plus grand lieu de consommation de drogues de toute la ville. Il appartient directement à la Grande Pègre. Sur trente étages s'empilent des cabines horizontales où se couchent les drogués avant de prendre leur dose. Un service de distribution est accessible dans chaque couchette et plusieurs équipes médicales tournent, le plus souvent pour ramasser des cadavres. Il y a tellement de monde (et des puissants) fréquentant le vieux théâtre que les Hammers ont renoncé à le faire fermer. Ils préfèrent que les drogués restent cloîtrés ici plutôt que de les voir déambuler dans le Nexus, à faire fuir les clients. Reportez-vous page 247 des règles pour plus de précisions sur les narcotiques.

CHAPELLE DU CULTES DU TRIDENT

La présence du Culte du Trident peut surprendre dans un tel endroit. En effet, la religion prédominante reste le Culte du Magma. Les Hammer n'ont jamais caché leur méfiance vis-à-vis du Trident et de ses magouilles politiques. La construction de la chapelle est très récente (555) et l'emplacement accordé par les Princes Marchands est plus une insulte qu'un compromis. À la limite du marché sombre et du vieux quartier, c'est-à-dire coincé entre les tripots et les sex-shops, l'édifice religieux dénote un peu. Son édification a été d'ailleurs la cause de nombreux problèmes. Les gangs du bidonville attaquaient sans cesse les ouvriers du chantier et les Hammer arrivaient toujours quelques minutes trop tard. C'est Père Malkut qui mit fin à ces assauts répétés en désintégrant grâce à l'Effet Polaris le chef du gang. Il dut partir sur ordre des Princes Marchands, officiellement parce que son pouvoir offensif représentait un danger pour la communauté. En 557, la chapelle fut enfin terminée et aussitôt couverte de graffitis. Mais les six prêtres du Trident présents ne se découragèrent pas et c'est leur chef, Elias Krunmeyer, qui trouva la parade. Il se rendit au Cœur et déclara aux Princes Marchands que tout convenait pour le mieux, affichant un sourire radieux et triomphant. Cela inquiéta les dirigeants de la ville mais ils ne comprirent pas les raisons de la joie d'Elias. Depuis, il n'a pas quitté son sourire jovial et prend des airs de complotiste devant tous ses interlocuteurs. Se faisant, il est en train de semer la zizanie entre toutes les organisations de la ville et, à force, il aura de véritables raisons de sourire. Officiellement, sa mission est de convertir les habitants de Volcania III. Dans les faits, comme il ne cache pas ses origines hégémoniques, son action consiste plutôt à affaiblir les structures politiques de la ville.

La chapelle où travaillent les prêtres est construite sur trois étages incrustés dans un immeuble plus grand dont une bonne part est un ca-

sino. Les ecclésiastiques sortent à heure fixe pour distribuer de la nourriture tout en chantant la gloire de leur cité d'origine : Équinoxe.

Rez-de-chaussée : C'est un lieu public de prière meublé de bancs, d'un autel et d'un écran holographique destiné à illustrer les prêches. La plus grande partie du mobilier a été saccagée la première semaine et il faut changer la lentille de l'écran tous les deux jours. L'entrée étant libre, les voleurs se servent sans vergogne et emportent tout ce qui traîne. Une porte mène à un couloir donnant sur des escaliers.

SYNOPSIS

La chef de gang Karla Quenya a été sommairement exécutée par un des prêtres du Trident, excédé par les persécutions. Il doit maquiller son meurtre et faire porter le chapeau à un gang adverse ou à quelqu'un qui passe dans la rue. Un personnage ? Comment pouvez-vous imaginer faire un sale coup comme ça à vos joueurs. Ça frise la méchanceté.

Premier étage : Outre les chambres des six frères et les communs, il y a une salle de méditation. L'accès à ce niveau est interdit par une porte blindée. Aucun prêtre n'est autorisé (officiellement) à porter une arme. Officieusement, le Culte du Trident a envoyé dans la ville marchande une équipe de tueurs organisés et déterminés. Sous leurs sourires et leurs regards pleins de bonté, ils ont du mal à cacher leur véritable nature d'assassin. Chacun a été formé pour exceller dans une spécialité précises (déplacement, communication, arts martiaux, etc.). La salle de méditation se transforme donc souvent en salle d'entraînement. Pour le moment, leur mission se résume à attendre et à prendre les coups sans jamais répliquer ouvertement.

Deuxième étage : Il est réservé à Elias Krunmeyer. Un bureau, une chambre luxueuse et une salle de réunion séparent en trois parties égales ce niveau. Un passage secret permet de sortir de la chapelle sans être vu ou de faire venir des invités qui tiennent à rester discrets. Le dirigeant de la communauté reste souvent seul là-haut.

ELIAS KRUNMEYER

Un homme plutôt beau, toujours souriant, un peu moqueur mais jamais méchant. Politicien dans l'âme, prêtre et espion du Culte du Trident, il reste toujours ouvert à toutes les possibilités. Son but est d'en savoir plus sur le monastère du Magma.



<< ELIAS KRUNMETER_

RUMEURS ET LÉGENDES

Il semblerait qu'une nouvelle drogue importée de la République du Corail donne à ses utilisateurs des pouvoirs assez similaires à ceux de l'Effet Polaris. Cette substance a été interdite immédiatement même si personne n'en a déjà vu la moindre trace. Existe-t-elle vraiment et dans l'affirmative de quoi est-elle composée ?

« LE NEXUS »

« Ne regardez pas la cave alors que vous pouvez voir le salon. Les ports sont réservés à la racaille. Mais vous, vous êtes largement au-dessus de toute cette vermine. Le Nexus est fait pour vous. Et peut-être, qui sait, le Cœur vous attend-il ? Ne souriez pas de ces choses là, Lorien. Les Babeliens vouent leur existence à l'ascension vers le Cœur. »

-- ANNA KELIAN, marchande _

On a tendance à croire que les strates de Volcania III ont été construites les unes après les autres à mesure que les besoins de la population l'exigeaient. C'est faux. Le Nexus, le Cœur et le palais furent élevés durant la même période. Ils furent donc réfléchis ensemble pour être complémentaires. Cela explique, par exemple, que même au plus profond du Nexus, la lumière soit toujours présente. Pas de pollution, pas de pluie huileuse dégoulinant du plafond mais une vue imprenable sur la paroi. Le Nexus est la vitrine de Volcania III et, à ce titre, elle doit être irréprochable. Que cela soit les babeliennes baroques ou la grande arène, tout dans le Nexus respire l'opulence et le commerce. Tout comme dans le port intérieur, cette strate répond à ses propres règles, même si elles sont plus proches de celles des Princes Marchands. La surface totale du Nexus est des deux tiers de celle de l'étage inférieur. Il en va de même de sa population. Le niveau de vie général est supérieur et la sécurité renforcée. Idéalement, les autorités voudraient qu'un visiteur puisse se promener partout sur la plate-forme sans avoir à craindre de se faire égorger. Ce n'est pas vraiment le cas. C'est au Nexus que l'on peut se faire le plus facilement de relations durables (pour peu qu'on ait quelque chose à offrir). Une certaine stabilité assure que, d'un voyage sur l'autre, on peut retrouver les mêmes personnes au même endroit (ce qui n'est pas le cas du port intérieur).

LE GRAND MARCHÉ _

« Dites-moi, Lorien, que peut bien chercher une jeune femme comme vous dans un endroit pareil. Bien sûr que Nova est la meilleure armurière de toute la cité. Et alors ? Vous n'êtes pas un peu jeune pour jouer avec ça ? Non ? Alors prenez aussi la cartouchière, le viseur laser et le médaillon là-bas. Pourquoi ? Parce que c'est un porte-bonheur et vous en aurez sérieusement besoin, si vous continuez comme ça. »

Au centre du Nexus (il en couvre d'ailleurs le tiers de la superficie), le grand marché (ou marché) est le pôle attractif de Volcania III. Les bâtiments qui le composent sont aplatis sur trois étages mais leur toit est utilisé comme surface de vente. De ce fait, pour peu que l'on reste dans le centre de la plate-forme, on peut voir la paroi de verre du fond du Nexus sans être gêné. Des panneaux publicitaires vantent les mérites de telle ou telle enseigne mais rarement d'une marque (ou seulement les très connues comme celles des armes, par exemple). Ils clignotent ainsi continuellement car il n'y a ni jour ni nuit dans le Nexus. Aucune surface n'est gâchée et si un bout de mur n'est pas utilisé, des échoppes parasites voient le jour. Dans ce joyeux chaos, on est toujours obligé de hurler pour se faire comprendre de son voi-

sin. On est bousculé, tirillé, harangué, floué à chaque coin de rue. Le grand marché n'est que fureur et mouvement. S'y ennuyer est impossible.

La surface de vente est louée par les Princes Marchands alors que l'autorisation de la vente est accordée par des organisations corporatistes de commerçants, des guildes. Pour éviter toute confusion avec la Guilde des Mères, on utilise surtout le terme « corporation ». Il y en a quatre qui gèrent le marché tout en dépendant des Princes Marchands auxquels elles versent pas moins de 40% des bénéfices. Pour simplifier, on pourrait dire que ces derniers gèrent les stocks et le personnel alors que les corporations s'occupent du suivi. Le marché n'est pas divisé en quartiers. Cela permet d'éviter une concurrence directe entre les boutiques. Même si certaines échoppes se concentrent autour des sièges des corporations, il n'y a pas d'organisation précise de la place. Le seul moyen de trouver un objet précis, et au meilleur prix, est de fouiner ou de se rendre à la corporation et de demander les adresses ainsi que les tarifs. Bien entendu, ce petit service, qui permet de gagner du temps, est payant. Suivant la marchandise recherchée, le prix du renseignement sera différent. Certaines boutiques dépendent de plusieurs corporations à la fois mais elles ne payent de taxes qu'à l'une d'entre elles. Cela crée des tensions et même si ces organisations n'ont pas de milice, les conflits sont fréquents. Si cela dégénère, les Princes Marchand tranchent généralement la question en faisant éliminer les plaignants. C'est dans le grand marché que l'usage des bons (voir **Les entrepôts**, page 254) est le plus répandu. On trouve donc des certificateurs un peu partout et notamment dans les plus grandes boutiques.

LES ARMATEURS ET LES ARMURIERS

Les vaisseaux et les armes sont deux types de marchandise auxquelles le voyageur de base ne peut échapper. Non seulement le choix des modèles est vaste mais en plus, il doit s'adapter à la demande du client. La corporation des armateurs et des armuriers a la prétention de pouvoir fournir en moins de quarante huit heures n'importe quel type de bâtiment, du croiseur au chasseur en passant par le pousse-pousse. Les membres de ce regroupement sont surnommés « les double A » (armateurs et armuriers). Ils forment le lobby le plus puissant du Nexus.

SYNOPSIS

Amgine Inirvum est un jeune marchand ambitieux. Il demande l'aide des personnages pour monter une boutique de montage et de démontage de torpilles. Les armuriers déclarent que son échoppe doit être inscrite à leur siège mais les donneurs de forme en font de même. Les tractations s'engagent sous l'oeil impatient des Princes Marchands.

ORGANISATION

À l'origine les deux activités de la corporation étaient distinctes. Mais les armuriers se sont vite aperçus que les convoyeurs faisaient de l'oeil aux armateurs. Ils ont laissé le rapprochement s'opérer avant de couler (par le biais de pirates) un tiers de la flotte de leurs compagnons. Ils prouvèrent ainsi qu'un bon navire n'est pas un navire plein de marchandises mais un navire bien armé. Il y a donc deux dirigeants dans cette corporation, mais les décisions sont prises d'un commun accord. Les deux têtes pensantes sont Abel Mc Cammon pour les armateurs, ancien mercenaire, probablement pirate et chasseur de trésors, et Néron Bjon pour les armuriers, ancien ingénieur de l'Alliance Polaire, parti avec ses plans, sa famille et un avis de recherche pour haute trahison. Par chance, les deux hommes s'entendent bien. Mc Cammon est pragmatique et Bjon est conciliant. Ils ont des voyageurs sous leurs ordres. On en trouve dans toutes les corporations mais leur spécialisation interdit

qu'ils travaillent pour plusieurs d'entre elles en même temps. Un voyageur est un acheteur qui va de ville en ville pour dénicher les bonnes affaires, les nouveautés technologiques ou plus simplement des bruits de couloirs. Certains savent par avance où chercher les armes les plus meurtrières, les plus importants chantiers navals et les torpilles ayant la plus grande fiabilité.

Indépendamment des voyageurs, les deux directeurs dirigent aussi des trésoriers et des agents de liaison avec les cavernes et les Princes Marchands. Comme tout le monde, ils ont intérêt à ce que les stocks du port extérieur soient à jour.

CHAMP D'ACTIVITÉ

On l'a vu, ce n'est pas une politique commerciale verticale que mènent les Princes Marchands mais horizontale. La production et la recherche sont des pôles assez peu présents dans la cité (sauf pour les donneurs de forme). La corporation investit donc dans deux laboratoires comptant vingt ingénieurs chacun. Ils ont plus une activité d'expertise que de recherche et sont souvent sollicités pour juger de la qualité d'un engin. De l'autre côté de la chaîne par contre, le service après-vente est un gage de qualité que se sont imposés les Volcaniens. C'est toute la différence entre les arsenaux, où il est possible d'acheter des bâtiments en mauvais état et le Nexus. Les marchands sont garants du matériel au moment où vous en faites l'acquisition.

Les armateurs assurent donc le commerce des produits suivants : tous les véhicules roulants jusqu'aux modèles de classe Titan, tous les véhicules flottants jusqu'au croiseur (jamais de cuirassé) et tous les véhicules souterrains sans restriction. Les véhicules volants sont rares et très onéreux mais trouvables.

Les prix sont ceux indiqués dans le livre des règles avec plus ou moins 10% suivant les capacités de marchandage du client et la rareté du modèle demandé. Les réservoirs sont généralement pleins contrairement aux lance-torpilles. Les bâtiments attendent les clients aux arsenaux et ne peuvent être acquis que sur présentation de l'acte de propriété (un bon sécurisé). La majorité des navires est d'occasion et si un client désire un modèle neuf, il faut compter un prix majoré de 50%.

Les armuriers, eux, peuvent offrir toutes les armes possibles et imaginables. Du sabre au missile bactériologique en passant par le revolver et les bottes piégées. Encore une fois, les prix indiqués dans le livre de règle font foi. Un personnage pourra trouver ce qu'il veut, en neuf comme en occasion. L'industrie de l'armement étant florissante, le prix des armes neuves n'augmente pas. Aucune loi ne régit l'achat. L'usage qu'en feront les clients est à leur entière discrétion tant qu'il ne nuit pas à la cité.

UN POSTE DE CERTIFICATION

De loin, on pourrait le confondre avec un bureau de change. Les cours de la bourse clignotent toujours sur des panneaux holographiques et indiquent les stocks réels des cavernes. Les coursiers des marchands s'y pressent avec des instructions et se bousculent les uns les autres pour être les plus rapides. Il y a cinq hôtesse qui accordent ou refusent les bons sous l'oeil vigilant du Maître certificateur. Responsable et garant des bons qu'il fournit, il peut devoir rembourser le prix d'une marchandise qui s'avère ne plus être dans les cavernes. Seule exception : si le bon est un faux.

Les Maîtres certificateurs sont souvent issus de familles de Babeliens ou d'un Prince Marchand. Leur comportement est souvent odieux et la population ne les aime pas. Ils servent de fusible entre les boutiques, les corporations et les Princes Marchands. Si leur travail est lucratif, ils tombent pourtant toujours les premiers en cas de scandale.

RUMEURS ET LÉGENDES

Il semble que le libéralisme législatif de Volcania III ait ses limites. En effet, plusieurs clients ont remarqué que les armes de gros volume comme les torpilles, étaient marquées sur les parties indestructibles. Si les Princes Marchands tiennent un fichier à jour, ils peuvent alors savoir qui tire une torpille ou tout du moins, qui l'a achetée.

DÉBORAH KYLE, VOYAGEUSE POUR LES ARMURIERS

Cette curieuse Corallienne d'origine à la chevelure couleur prune est toujours joviale et pleine d'entrain. Ce n'est pas une combattante émérite comme la plupart de ses collègues mais, par contre, elle sait démonter et remonter une torpille filoguidée à propulsion positronique inversée en moins de trois minutes, dans le noir et d'une main. De plus, intarissable bavarde, elle connaît au moins un mécanicien dans chaque coin des océans.

QUELQUES ADRESSES

Il y a trois types de fournisseurs sur le Nexus : la grosse compagnie, le magasin classique et les petites structures. Autant dans ces dernières il est possible de marchander, autant dans les grosses structures les tarifs sont fixes et sans appel.

LES GROSSES STRUCTURES

La Méridienne Azur est l'armateur de référence en ville. C'est peu étonnant lorsque l'on sait que son propriétaire n'est autre qu'Abel Mc Cammon (dit Abel de Butzé, traduction polaire de « rusé »),

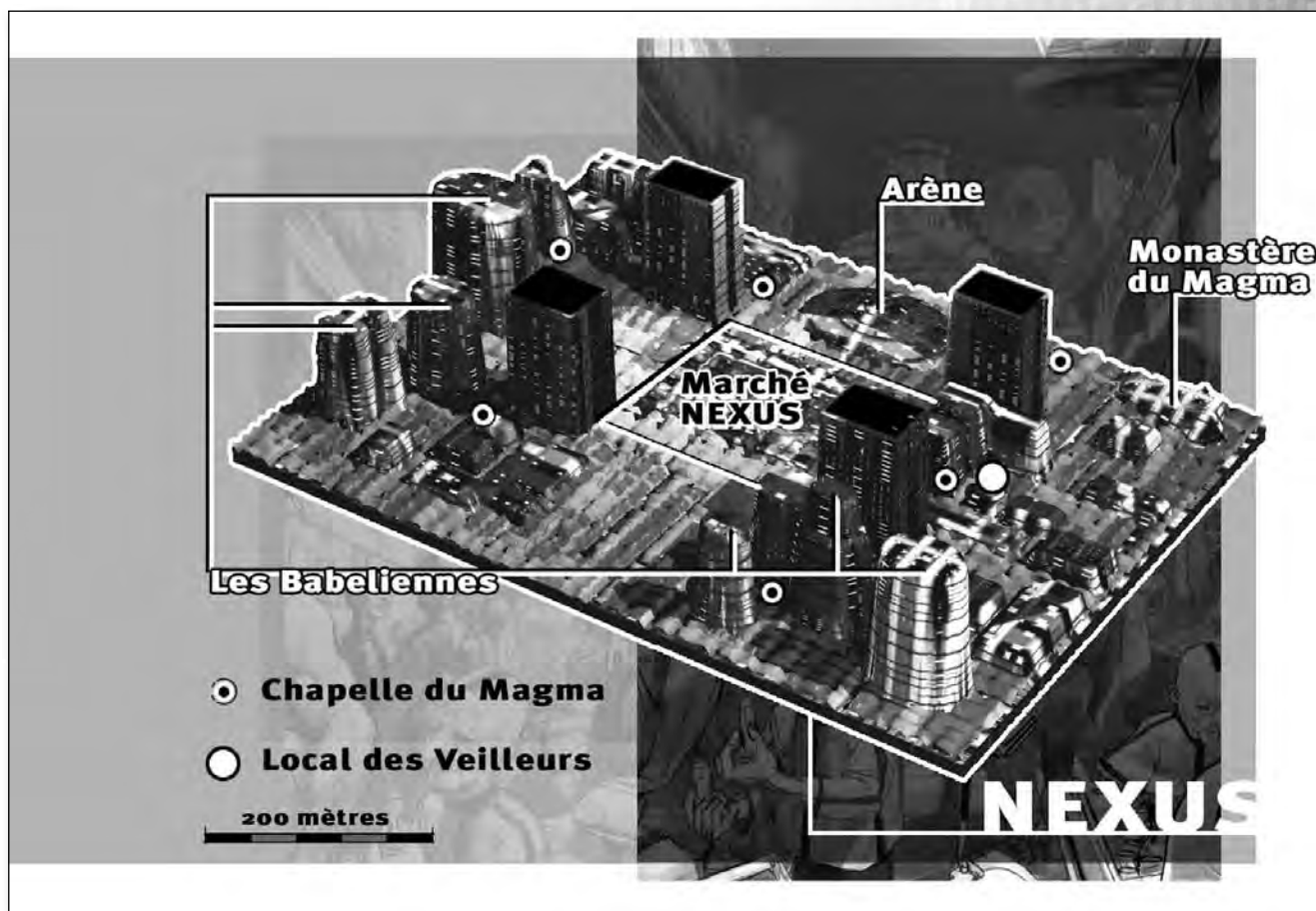
chef de la corporation. Il possède toute une chaîne de magasins mais préfère traiter lui-même les gros contrats. Toutes les enseignes sont construites pour imiter la proue d'un ancien navire de surface (avec une sirène en figure). Comme, on ne vend pas de vaisseau tous les jours, la Méridienne Azur assure aussi les transports vers les villes reconnaissant l'existence de Volcania III.

La Belligérante est la plus grosse structure de vente d'armes mais paradoxalement la plus discrète. Elle appartient aux Néo-Weird par alliance, ce qui ulcère les autres familles dirigeantes et les corporations. Dirigée par Arnault Néo-Weird, elle n'a qu'une seule enseigne au centre du marché. On n'y vend pas des torpilles mais des centaines de torpilles à la fois. La Belligérante s'adresse à toute station désirant mener un effort de guerre important, une attaque massive. Alliée à la Méridienne, elle peut offrir à quiconque peut payer, une flotte armée en moins d'une semaine. Mieux, en ajoutant les services de la corporation Tertiaire, elles peuvent louer cette armée. C'est surtout grâce à cette entreprise que les Néo-Weird peuvent asseoir leur puissance.

LES MAGASINS CLASSIQUES

À grands coups de maquettes holographiques, les armateurs proposent globalement les mêmes modèles pour les mêmes tarifs. Parfois, ils vendent le même bâtiment mais sous des faux noms. La différence vient des ajouts qu'ils peuvent proposer. En effet, quand un navire est vendu, il ne contient quasiment rien. Même si ses réservoirs sont pleins, il faut penser à l'oxygène, à la nourriture et à l'ameublement. De même, il faudra songer au sonscan, à l'ordinateur de bord et aux torpilles. En bref, acheter un bâtiment, c'est acheter une carcasse vide qu'il faut équiper.

Le visiteur aura bon temps à se rendre au Fatalitas, ce qui en dit long sur la qualité de ses produits. Maître Babouchy est un expert en armes blanches et peut défendre sa cause aux armes de poing. Occasionnellement, il s'entraîne aux arts martiaux avec les mauvais payeurs ou les charapeurs. Ancien Hammer, il a pris sa retraite mais garde d'excellentes relations avec les forces de l'ordre. Il peut, d'ailleurs servir d'intermédiaire.



LES PETITES ÉCHOPPES

Il y a peu de boutiques de petite taille qui puissent proposer des bâtiments. Par contre, il existe la place des nuées où un large mur électronique est bardé d'affichettes d'offres et de demandes de navires. Si un marchand se retrouve avec un sous-marin et qu'il ne veut pas passer par les grosses structures qui lui achèteront une misère, il peut laisser son annonce. Attention tout de même, certaines annonces sont fausses, anciennes ou sont des publicités masquées qui renvoient à des magasins classiques.

Pour les armes, il n'en va pas de même. Les gros modèles (fusil d'assaut, torpille ou canon) sont très rares mais par contre les armes de poings, les mines, les couteaux ou les disques à fragmentation sont aisément exposables sur un étal improvisé. Bien entendu, toutes ses armes sont marquées par les Hammer et recensées comme il se doit.

LES GREFFEURS

Ce surnom leur vient de la capacité qu'ils ont d'ajouter des éléments incongrus sur les armes. De la simple lunette de visée ajustée sur un pistolet au capteur sonore branché sur un couteau. Si la plupart des greffes sont utiles, il en est parfois dont la pertinence reste à démontrer. Le chef de ce groupe échappé du quartier des fous se nomme Jacquemard le filou. Bricoleur de génie, il est souvent plus doué pour démonter un objet que pour le remonter. Les prix de son groupe sont très intéressants et les modifications (réusies) peuvent donner des bonus en conséquence.

LES DONNEURS DE FORME

« À l'impossible nul n'est tenu ? Impossible n'est pas Volcanien mon enfant ! Nous sommes tous là pour le prouver. »

Le secteur secondaire du Nexus est représenté par cette corporation. On appelle un donneur de forme, une personne qui cristallise de la richesse sur un objet avant de le revendre. Une personne, par exemple, qui achète les palmes et le tuba mais qui les revend sous la dénomination : combinaison de plongée. Une personne qui à partir d'huile et de sardines fait des sardines à l'huile. Les donneurs de forme sont les plus nombreux parce qu'ils sont les plus demandés. Cette corporation dépendait des Killian presque à cent pour cent jusqu'en 560, date qui marqua une détérioration des relations. L'arrivée à la tête de la corporation de David Shelon, un Babelien jaloux des Princes Marchands, fut à l'origine de la brouille. Actuellement les Killian perdent beaucoup d'argent car la corporation qui devrait être à leur service devient jour après jour un état dans l'état.

ORGANISATION

Shelon est l'unique dirigeant de la corporation et entend le rester pour longtemps. Vindictif, il a fait éliminer les autres postulants au titre et fait disparaître de temps à autres les petits prétentieux qui lorgneraient sa place de trop près. Il est aidé dans sa tâche par une dizaine de directeurs, eux-mêmes épaulés par une dizaine de sous-directeurs. Le champ d'activité des donneurs de forme est tellement vaste (de la brosse à dent au drone de protection) qu'il faut plus de cent personnes pour gérer pas loin de six mille boutiques différentes. Du coup, les règles de la corporation sont très strictes et de nombreuses boutiques ont fermé leurs portes pour ne pas avoir respecté les règles de place. Actuellement, les enseignes versent un tiers de leurs bénéfices à Shelon, l'autre tiers aux Killian et gardent le dernier pour payer les diverses taxes des Hammer (sans parler du racket). Il n'y a aucune solidarité entre les membres de la corporation et l'ambiance ne s'améliore pas avec le temps. On parle d'une corporation parallèle qui pourrait voir le jour, sous l'égide des Killian.

CHAMP D'ACTIVITÉ

Large, le plus large de tous. Il va de la conception à l'amélioration en passant par la fragmentation. Tous les objets de consommation usuelle qui ne sont ni des armes ni des moyens de transport passent dans les mains des membres de cette corporation. Il y a donc des laboratoires, des manufactures et la tendance vers une verticalisation de la production semble, malgré les problèmes de la corporation, inéluctable. Les clients sont essentiellement des Volcaniens spécialisés dans l'exportation de la marchandise ou des étrangers faisant du commerce d'une cité à l'autre, parfois en contrebande. Dans la majorité des cas, les clients n'achètent pas une fourchette (même si c'est possible), mais une tonne de fourchettes. En cela, la corporation des donneurs de forme est assez proche et complémentaire avec celle des pourvoyeurs (voir plus loin). Il en va de même pour les denrées agro-alimentaires qui se négocient par container.

Bien entendu, il y en a aussi pour le petit acheteur qui trouvera son bonheur dans les magasins modestes. Il est plus simple de dire ce que la corporation ne vend pas (ou presque pas) : les humains (mutants ou non), les drogues et les prothèses. Dans le cas des prothèses, il y a un monopole de l'hôpital du Nexus. Les drogues se trouvant à profusion dans le port intérieur, personne n'est assez inconscient pour se mettre en concurrence avec la chasse gardée de la Grande Pègre.

CHEZ DEVI, PRÊTEUR SUR GAGES

Les prêteurs sur gages sont typiquement des membres de la corporation des donneurs de forme. En effet, à l'aide des objets acquis, ils peuvent en produire d'autres. Devil est une spécialiste des armures de plongée. Elle n'a quasiment pas de concurrence dans le marché du Nexus, mis à part les grosses enseignes qui ne vendent pratiquement jamais à l'unité. Elle achète au tiers du prix tout ce qui lui est proposé et prête la moitié du prix de ce qui lui est laissé en gage. Dans ce cas, le propriétaire a un an pour rembourser.

HISTORIQUE

Devil est une Volcanienne née dans les mines du port extérieur. À l'adolescence, elle s'est fait offrir le choix entre la prostitution et la mine. Elle prit la fuite, emportant avec elle son nécessaire de plongée. Elle le revendit en pièces détachées et avec l'argent en acheta deux en état moyen. Elle les répara et les revendit pour en acheter quatre. Bien vite, elle gagna de quoi vivre confortablement et présenta sa demande aux corporations pour obtenir le droit de vente. À vingt-cinq ans, elle dirige trois personnes et entretient une solide réputation de bricoleuse. Bien entendu, comme les autres donneurs de forme, elle se voit confrontée aux problèmes liés au nouveau dirigeant de la corporation. Elle refuse de payer plus que ce que la loi n'indique. Sheldon est déjà venu deux fois en personne pour la menacer et Devil craint qu'il ne cherche, à un moment ou un autre, à faire un exemple.

LES ÉCHOPPES PARASITES

Il existe ce qu'on nomme communément des boutiques ventouses ou des échoppes parasites. Il s'agit d'une enseigne illégale qui squatte une aire de vente libre et non attribuée légalement. La loi ne prévoit pas le cas du vendeur dont la boutique, retenue autour de lui par des bretelles, se déplace avec lui. Elle ne prévoit pas non plus le cas d'une échoppe soutenue par des câbles tombant de la plate-forme du Cœur. L'enseigne se trouve à trente centimètres du sol mais ne le touche pas. Il en va de même pour les étals accrochés aux murs et que les corporatistes font tomber en coupant les liens. Pour signifier la présence d'un intrus sur un mur on utilise l'expression « se couvrir de vermine ».

LE SHOW ROOM

C'est une pièce immense et dont les vitrines sont couvertes de grillage. Les armures sont pendues au mur et au plafond comme autant de sentinelles fichées à des crochets. Les quelques néons qui grésillent alourdissent l'ambiance jusqu'à la rendre oppressante. C'est à peine si on n'a pas l'impression que les armures vont bouger d'elles-mêmes et que les grilles sont là pour protéger les clients. Devil, si elle n'est pas dans l'atelier, assourdie par les vibrations des outils et de sa musique, se tient derrière un comptoir à bricoler les éléments mineurs des armures, une arme à portée de main.

L'ATELIER ET LA RÉSERVE

C'est une salle très basse puisqu'une mezzanine fait office d'appartement. Des centaines de casiers plus ou moins grands renferment de quoi construire, compléter ou démonter une armure entière. Entre le fluide remplaçant les jointures, les sectionneurs de membres en cas de fuite, ou les diverses lampes et radios, tout le matériel est à portée de main. Les armures sont construites à plat sur une table d'opération électronique dirigée par Secta VI, un drone mécanicien. Un des plus grands casiers possède un double fond donnant sur la caisse. Elle contient 6 000 sols et divers bons pour l'achat de matériel dans les cavernes. Travaillant en flux tendu, Devil préfère conserver les plus grosses pièces dans le port extérieur.

LES APPARTEMENTS

On s'y tient penché car le plafond est bas. Une baignoire et une petite cuisine sont séparées par un simple mur d'une chambre faisant office de salon. Il y a tout le confort dont a besoin Devil et parfois, elle y invite ses clients (homme ou femme) pour une aventure sans lendemain.

PERSONNEL

DEVIL

Autrefois Niki Lansberg, c'est une caucasienne aux cheveux courts (par nécessité) et blancs (par décoloration). Elle est toujours souriante, énergique mais d'un naturel autoritaire quand on parle affaire. Elle vit au jour le jour et sait s'amuser quand il le faut. Ce n'est pas une sentimentale et si elle accorde ses faveurs c'est toujours à court terme.

ANGELO SIMON

Mécanicien exilé de la Ligue Rouge. À 45 ans, il a été engagé autant pour ses compétences qu'à cause de son nom (Devil et Angelo). Il parle peu et travaille beaucoup. Il vit dans le quartier des manufactures avec sa compagne. Il aime bien Devil mais serait prêt à la trahir pour récupérer son commerce. Sheldon a déjà pris contact avec lui.

NATA N'CUMBA

Une petite noire spécialiste des fluides et du stockage d'oxygène. À 18 ans, elle sert aussi de coursier et passe le plus clair de son temps entre les cavernes du port extérieur et l'atelier. Elle n'aime pas trop sa patronne mais la respecte. Par contre, elle déteste Angelo qu'elle soupçonne de préparer un mauvais coup.

LES POURVOYEURS

Les pourvoyeurs, comme leur nom l'indique, sont les fournisseurs, les transporteurs et les exportateurs de matériaux. Si les donneurs de forme optimisent leur marchandise, ceux que l'on surnomme les contrebandiers se chargent de la trouver dans ou hors de la ville. Ils ont un rôle important. C'est grâce à leur corporation que le mot pénurie a été banni du vocabulaire des Volcaniens. Ils ne dépendent d'aucune famille de Prince Marchand en particulier puisqu'ils traitent toute sorte d'affaires. Du coup, s'ils gagnent beaucoup d'ar-

gent, leur activité est plus taxée et plus surveillée. C'est dans cette corporation que les voyageurs sont les plus nombreux. De même, c'est la seule organisation à gérer des succursales à l'extérieur de la ville : les comptoirs de Volcania III. Leur chef actuel se nomme Rudolf Heller mais il est connu en ville sous le pseudonyme du Lépreux. Mutant à la peau couverte de pustules, il survit à la décomposition, vivant en surnageant dans une bassine de liquide amniotique de synthèse. Sa voix est mécanique et ses décisions sans appel. Quand il se déplace, il est transporté dans un grand chariot bâché et escorté par des mercenaires couverts de capuches. Sa laideur terrifie même les plus courageux des Princes Marchands. Curieusement, Cassandre Néo-Weird semble la seule à ne pas en avoir peur.

ORGANISATION

Contrairement aux autres corporations, les pourvoyeurs sont relativement libres. La prospection étant le cœur de leur système, il serait dommage que leurs voyageurs quittent la ville pour une autre cité moins contraignante. Du coup, si les taxes sur le fret sont deux fois supérieures à celles des autres organisations, les bénéfices sont plus importants et la liberté d'entrer et de sortir est presque totale. Les contrebandiers usent et abusent de ce privilège au point que le Préfet Caland convoque souvent Heller pour se plaindre des dérapages. Les pourvoyeurs conservent pourtant une excellente réputation en ville. Ils entretiennent l'image de gamins débrouillards, romantiques et tumultueux. Quand ils reviennent, ils apportent toujours des surprises (bonnes ou mauvaises) avec eux. Seuls les esprits chagrins, comme les Hammer, les comparent à des pirates ou des bandits de grand chemin.

LES COMPTOIRS DES POURVOYEURS

Il existe un comptoir dans chaque capitale même si parfois le nom de Volcania III n'est pas affiché (comme à Keryss, par exemple). Un comptoir est avant tout un point d'accueil pour un voyageur (membre des pourvoyeurs mais aussi des autres corporations). Il est habité en permanence par un « hôte », qui le gère pour des périodes allant de un à six ans. Suivant la longueur de cette période, l'hôte se verra accorder une récompense à son retour en ville. Il pourra, par période de trois ans, renouveler son mandat. À la fois espion, diplomate, marchand et hôtelier, il se doit d'être toujours au courant des opportunités qui pourraient intéresser les voyageurs. En règle générale, il est aidé par des assistants (de un à cinquante suivant l'importance de la ville où il travaille) et peut faire venir son conjoint. Il arrive qu'il y ait plusieurs comptoirs spécialisés dans la même cité. En cas de problème avec les autorités, l'hôte devra débloquer des fonds pour aider son compatriote. Voici un petit exemple de comptoir :

LA LOGE DE KA

Localisation : Complexe Hélène VI, Ka, Union Méditerranéenne.

Hôte : Williams Faith

Assistants : 6

Spécialisations : Agriculture et élevage

Organisation : La Loge de Ka peut accueillir quinze personnes et en loger (chez l'habitant) une trentaine. Williams Faith est un gestionnaire rusé, fasciné par la culture de l'Union Méditerranéenne. En poste depuis cinq ans, il cherche un remplaçant pour retourner à Volcania III et ouvrir une petite boutique d'import/export de nourriture. Bon juriste, il peut sortir des voyageurs virulents de situations précaires.

Tarif : Pour toute affaire qu'il aide à conclure, Faith prend 2% du chiffre négocié (et pas du bénéfice).

En ville, ils ne doivent rendre des comptes qu'aux six assistants de Heller et ne rencontrent le Lépreux que lors de cas extrêmement importants. Les six assistants sont eux-mêmes aidés par des comptables et surtout des collecteurs de taxes bien connus des pourvoyeurs. On les nomme les Squalés. Chargés de récupérer l'impôt, ils sont particulièrement vindicatifs et efficaces. Ils traquent les fraudeurs grâce à leurs « poissons pilotes », des indicateurs fort cher payés.

CHAMPS D'ACTIVITÉ

« Total » auraient tendance à déclarer les pourvoyeurs. En effet, ils traitent aussi bien les armes, que l'énergie ou la nourriture. Pourtant, s'ils approvisionnent la ville, il faut savoir qu'ils ne pas le droit de vendre à d'autres personnes qu'à des Volcaniens. Aucun pourvoyeur n'a pignon sur rue et n'ouvre ses portes à des étrangers. La distribution au grand public leur est donc formellement interdite. On négociera donc avec eux plutôt des stocks, des flux financiers ou énergétiques mais jamais des produits à l'unité. Les pourvoyeurs sont partout et pourtant le visiteur ne les rencontrera jamais. Ils sont le pilier central de l'opulence de Volcania III. On les retrouve dans toutes les strates, des cavernes du port intérieur, etc.

RUMEURS ET LÉGENDES

Il semble que les membres influents des corporations utilisent un corpus de signes pour communiquer discrètement. Du simple salut au marchandage outrancier, tout pourrait se faire en silence. La meilleure preuve c'est que sans un mot, il arrive que des corporatistes interviennent dans une négociation, pour aider l'un des leurs. Apprendre ce langage nécessite la Compétence Langage des signes (COO/PER).

QUELQUES STRUCTURES

Les pourvoyeurs n'ont pas de boutique. Ils vont, justement, de boutique en boutique pour proposer des marchandises en gros. Voici donc trois exemples de structures assez communes et assez simples pour être appréhendés par le visiteur.

Le micron : C'est la plus petite structure des pourvoyeurs. Une seule personne faisant office de voyageur, de négociateur, d'importateur et d'exportateur gère l'entreprise. Souvent c'est un contrat d'exclusivité ou l'autorisation d'utiliser une route commerciale spécifique qui permet la création d'un micron.

Le noyau : Autour d'un gérant gravitent des voyageurs payés à la commission et le plus souvent indépendants. Il les paye mal mais est toujours obligé d'acheter ce qu'ils amènent, c'est la loi. C'est avec ces structures que les flux sont les plus importants mais aussi que les stocks explosent (faisant chuter les prix). Le noyau est plus souvent un état transitoire. Soit l'entreprise grandit, soit elle retourne au stade du micron.

La pieuvre : C'est la structure la plus importante. Plusieurs services, des comptoirs privés et des relations particulières avec les Princes Marchands. Le plus souvent, les pieuvres sont liées les unes aux autres ce qui peut représenter un danger pour la corporation. Des

SYNOPSIS

Quoi de plus simple pour lancer une campagne que d'offrir un petit job sympathique d'employeur à une équipe ? Ils ont un budget pour le vaisseau, le carburant et les vivres. Peut-être vont-ils rapidement apprendre que le commerce est une aventure en soi. Le monde appartient aux entrepreneurs.

lois antitrust interdisent les conglomérats trop importants. On murmure qu'il existerait une organisation baptisée le kraken qui serait un véritable contre-pouvoir à la corporation.

LES TERTIAIRES

« Un groupe de mercenaires pour une mission urbaine ? Pourquoi pas ! Tu veux vraiment détrôner cette Cassandre ou tu plaisantais, tout à l'heure ? Tu ne plaisantes jamais ? Je m'en souviendrai ma petite Lorient. »

La force de travail est une marchandise comme une autre. L'expérience, la connaissance et le savoir-faire sont autant de denrées monnayables et monnayées. Les tertiaires ne sont pas forcément que des travailleurs. Le plus souvent, ils fournissent plutôt les spécialistes. Parfois, dans les grosses structures, ils les forment même. On les appelle les spécialistes, les têtes pensantes ou les esclavagistes. Ce dernier surnom leur vient de la réputation qu'ils entretiennent d'exploiter le peuple pour leur propre profit. C'est dans cette corporation que les Mères sont autorisées à travailler et à apprendre une profession (du moment qu'elles ne mettent pas leur vie en danger). Les tertiaires sont dirigés par Chu Lee Beggar, un oriental aussi obséquieux que dangereux. On le dit directement lié à la Grande Pègre et à tout ce qui peut se faire d'illégal en ville. Aidé d'un bras droit du nom de Melkior Principus (un Hégémonien exilé), il fait régner ordre et discipline dans sa corporation. Paradoxalement, s'il est malhonnête, il doit respecter la loi en ce qui concerne son organisation. Il doit être politiquement irréprochable. Ses trafics et ses combines ne portent que sur des affaires annexes.

ORGANISATION

Dans cette corporation, les voyageurs s'appellent les recruteurs et on ne parle pas de main d'œuvre mais de force de travail. Tout comme certaines marchandises sont plus prisées que d'autres, certains professionnels sont recensés et notés pour leurs capacités. Il existe une échelle de 1 à 10 permettant de jauger un travailleur. Un débutant sera à 2 alors qu'un maître sera à 8. Il n'existe qu'un seul tenant du 10 par échelle sachant qu'il en existe une par profession (assassin, mécanicien, diplomate, pilleur de ruines, prostituée, etc.). Cette place est très convoitée car porter ce titre équivaut à multiplier par cent son salaire. Ces échelles sont tenues et mises à jour au siège des tertiaires. La corporation s'engage à contacter (s'il est en ville ou dans la fosse) le professionnel du choix du client en moins de deux heures. Bien entendu, une commission est prise sur le contrat. Quiconque acquière une réputation dans son domaine (en prenant en compte le score de Célébrité et les Talents liés à la profession), peut se retrouver dans l'échelle.

SYNOPSIS

Sans le vouloir, un personnage (sur un test critique, par exemple) dépasse les compétences d'un professionnel dans son propre domaine. Il devient le numéro 10 et détrône l'ancien titulaire, mort de jalousie. Ce dernier tente alors de discréditer le personnage (qui n'a rien demandé à personne). Cette vendetta peut aller très loin.

CHAMPS D'ACTIVITÉ

Il y a trois types de recrutement : le travail précaire, le contrat groupé et le contrat individuel.

Le travail précaire : C'est le plus courant. Il s'agit d'engager de la main d'œuvre plus ou moins spécialisée pour une période donnée. Les manufactures, les mines ou le port engageaient cette armée de réserve dans des places où les ouvriers attendaient dès le matin pour une petite boulot. Ces places existent encore et portent des noms évocateurs comme la chaîne, la ronde des bûcheurs ou l'engrenage. La dernière est d'ailleurs la seule où quelques désœuvrés peuvent se

faire recruter pour des travaux de force. C'est dans cette population que les syndicats les plus extrémistes recrutent en masse.

Le contrat groupé : Il est le plus à même d'intéresser un groupe de voyageurs puisqu'il ne s'agit pas d'une tâche spécifique et unique qui est proposée mais une mission complète pour plusieurs personnes aux talents complémentaires. On trouve donc des équipes d'ingénieurs, de mercenaires, de transporteurs ou d'explorateurs dans ce type de travail. Les soldats de fortune, les escadrilles de pirates mais aussi les harems itinérants sont autant de groupes qui cumulent des talents et qui peuvent remplir toute sorte de missions. Un prix global est fixé pour la mission mais il est dégressif avec le temps qui passe. Les primes de risques sont à la discrétion de l'employeur. Il arrive même que les mercenaires ne le rencontrent jamais et ne traitent qu'avec des recruteurs de la corporation. Il existe une échelle de compétence pour certaines missions mais elle n'est pas officielle.

Le contrat individuel : Comme son nom l'indique, il ne concerne qu'une seule personne. Qu'elle recrute un groupe après, c'est son problème. Elle seule sera rémunérée. En règle générale, le contrat individuel est plutôt orienté vers les missions discrètes qui demandent du doigté. Plus difficiles, elles sont mieux payées. Le recrutement se fait souvent via la corporation (qui assure que l'employeur n'éliminera pas son employé une fois le travail accompli), mais les meilleurs contrats sont souvent issus du marché noir.

QUELQUES NOMS

Voici trois groupes complètement différents qui composent la corporation des tertiaires : une équipe d'intervention, un recruteur et un employeur typique. Ce sont ces personnes que des aventuriers à la recherche d'un travail pourraient avoir à rencontrer.

AKIRA SOROKAWA, UN EMPLOYEUR

C'est un exemple typique de marchand qui ne désire pas passer par la corporation soit pour s'affranchir de ses taxes, soit pour rester le plus discret possible. En règle générale, la mission qu'il va confier est illégale ou si dangereuse qu'il ne compte pas dire toute la vérité à ses employés. S'ils acceptent, ils n'auront aucun recours pour se retourner contre lui. Interdiction de revenir en armes pour lui faire payer ses mensonges par omission, il pourrait porter plainte et faire



arrêter ses agresseurs. On rencontre rarement un tel homme la première fois, il préfère envoyer ses laquais ou ses conseillers dans les bas fonds pour recruter un groupe.

LES ÉCOLES

Rapidement, les Princes Marchands se sont rendus compte que les compétences étaient une marchandise de valeur. Aussi, ils décidèrent que, plutôt que d'aller chercher des spécialistes de par les océans, ils les formeraient sur place et les exporteraient. Six écoles furent donc créées dans les franges : mécanique et électronique, art du combat, médecine, industrie lourde (mine et agriculture), industrie secondaire (fabrication, traitement et conditionnement) et diplomatie commerciale. Des professeurs furent enlevés (on dit « recrutés ») et les cours continuent depuis lors. Les écoles sont sous le triple contrôle des Mères (qui y placent leur progéniture), des Princes Marchands (qui allouent les budgets suivant leurs analyses) et des tertiaires (qui recrutent les professeurs et qui gèrent les institutions). Les Hammer ont leur propre cursus interne. Il existe aussi des écoles privées sous le contrôle de particuliers. Actuellement il y a 15 000 élèves dont 10 000 sont dans les écoles publiques. Mille d'entre eux sont destinés à rejoindre les Hammer alors que les autres seront envoyés en stage vers d'autres cités. Les écoles de diplomatie commerciale et d'art du combat sont les plus fréquentées. On reconnaît un élève ou un professeur des écoles à leur uniforme bleu turquoise.

L'ÉQUIPE 12

Ces anciens mineurs coralliens ont fui leur nation pour former un groupe de recherche en grands fonds. Spécialistes des missions de récupération (parfois de sauvetage), ils ont le matériel et l'expérience des opérations dans les failles ou les fosses les plus profondes. Le chef, Cromwell Sinister, est un hybride mutant, doté de résistances diverses lui permettant d'exécuter les interventions les plus dangereuses sans armure. L'équipe 12 compte six membres dont deux femmes et se place à 8 dans l'échelle des Talents. Cromwell, s'il était seul, pourrait sans doute postuler pour un bon numéro 9.

SPENCER KILLIAN

Membre mineur de la famille du Prince Marchand, Spencer est connu chez les recruteurs pour manger à tous les râteliers. Plusieurs de ses employés le cherchent activement parce qu'il aurait omis de leur préciser quelques points importants (et dangereux) de leur mission. Face à « ces revanchards imprévoyants », comme il le dit, il s'arrange toujours pour s'en tirer avec un minimum de casse. Sur dix missions qu'il propose, cinq sont valables sans plus, deux sont illégales, deux équivalent à un suicide et la dernière est réellement intéressante. Bien entendu, quand il présente le travail, toutes ses missions sont en or. On ne sait jamais où trouver Spencer Killian (heureusement pour lui), mais il sait toujours entrer en contact avec vous.

LES FRANGES

« Tu es certaine que c'est dans les franges ? Il n'y a plus de marchands ici tu sais ? Bon. Je n'insiste pas, c'est toi qui paye après tout. »

On appelle franges tout ce qui, par défaut, ne fait pas partie du marché du Nexus. Quartier résidentiel mais aussi d'affaire, elles abritent les fameuses tours de Babel, la bourse, l'hôpital, le monastère du Magma, etc. Tous ces bâtiments furent construits en même temps que le marché mais n'ont pas les restrictions de hauteur de ce dernier. Ainsi, quasiment tous les immeubles atteignent la plate-forme du Cœur donnant l'impression d'un groupe compact entourant le marché. Pire, certaines tours dans la Lumière, dépassent le Cœur de quelques mètres. Ce sont ces bâtiments que l'on nomme les tours de Babel. Ils sont la propriété des Babeliens, de riches commerçants qui se considèrent comme les égaux des Princes Marchands. Ce sont des franges que partent les principaux accès au Cœur. Comme pour le port intérieur, il existe un rideau capable d'isoler l'étage en cas d'alerte et des compartiments de secours servant de refuge en cas d'immersion. Contrairement à ceux du port intérieur, ces compartiments sont parfaitement opérationnels et régulièrement contrôlés. On pense qu'ils seraient efficaces à 90% en cas de problème. On en trouve tous les cinquante mètres, à tous les étages, signalés par des petites lampes jaunes. Si on devait caractériser en quelques mots les franges, ce serait opulence, richesse, excès et instabilité. Les plus riches des Volcaniens vivent dans les franges sous le regard des Princes Marchands. Quand on compare le Cœur et le Nexus, on se demande parfois où se trouve le véritable pouvoir. C'est dans les franges que l'ont prend conscience de la puissance économique et de la fragilité de Volcania III.

LA BOURSE

« Tu comprends, c'est simple. Tu indexes ton prix sur le marché avec un décalage. Si tout se casse la queue tu revends dans le laps de temps que t'aura accordé ton décalage.

- Mais si je revends en masse, ça fait baisser les prix, non ?

- C'est vrai mais tu t'en moqueras parce que tu auras pris ton bénéfice. Ensuite, tu rachètes ta position et c'est reparti. Bien sûr, tu peux couvrir avec le Matif ma petite mais c'est fastidieux.

- Fastidieux ? Ce n'est pas le mot. Je comptais m'enrichir plus radicalement. Quitte à être malhonnête, je préfère le devenir les armes à la main, pas avec du papier. »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

La bourse est l'unique lieu de cotation des marchandises de la ville. C'est de là que sont calculés les prix moyens des objets, des services, des énergies. Pour définir la cotation d'un produit plusieurs facteurs sont pris en compte : sa rareté (l'offre et la demande), son origine et son utilité. Par exemple, l'or est relativement rare. L'or des Polariens est de bonne qualité mais l'utilité de l'or dans le monde sous-marin est assez discutable. Quand on s'entre-tue pour manger, les bijoux n'ont que peu d'intérêt. La bourse réagit donc avant tout selon ces trois critères. Ensuite, viennent de nombreux facteurs externes et parfois totalement subjectifs comme l'approche d'une guerre, la découverte d'une nouvelle maladie dans le port intérieur ou la mort d'un dirigeant de la ville. Mais attention, si les gestionnaires et les traders prennent des grands airs, cette organisation essentiellement babelienne peut disparaître du jour au lendemain. Pour le moment, elle profite aux Princes Marchands (et à son créateur Minos Jamaël) qui la soutiennent. Mais cela ne durera pas et ce petit monde se dispersera en quelques jours.

La bourse se présente comme une bâtisse arrondie à colonnades (Elle remplace un ancien casino). Elle est divisée en trois sections distinctes : la corbeille, les loges et la terrasse. L'ensemble de cette institution est géré par la famille Jamaël qui prend 0,3% sur toute opération. La seconde famille de Prince Marchand à être présente à la bourse est celle des Liebe.

SYNOPSIS

Une société financière est en péril, tous ses traders ont été victimes d'accidents suspects. Les personnages sont engagés (via les tertiaires) pour les remplacer et participer à un gros coup. Ils auront deux missions : opérer et empêcher certains traders de leur créer des difficultés. Attention, quiconque fait du bruit dans la corbeille en est expulsé par les Hammer.

LA CORBEILLE

C'est une salle circulaire (ce qui explique la reprise du terme antique), relativement sombre, dont les murs sont couverts d'informations holographiques qui défilent rapidement. On peut les agrandir à loisir, les recouper et les consulter sur des écrans individuels. C'est dans un silence absolu que se déroulent les opérations puisque les traders assis au centre de la pièce pointent des stylos optiques vers les échanges qui les intéressent. Le plus rapide à pointer est donc servi le premier. Il faut donc être rapide, avoir une bonne vue et bien viser. Curieusement, la plupart des opérateurs sont pilotes, soldats ou tireurs d'élite de formation. Ils ne choisissent pas vraiment les transactions puisque des gestionnaires dans des cabines dissociées suivent les cours aussi et indiquent où viser. Le silence étant de rigueur, tout un langage des signes s'est développé entre les traders (assez proche, si la rumeur est vraie, de celui des corporatistes).

Il existe actuellement cinq cents traders officiels. L'institution étant relativement neuve et précaire, on suppose qu'il n'existe pas encore de bourse parallèle (dirigée par la Grande Pègre). Ceci dit, la bourse permettant l'implantation plus rapide des sols dans les échanges, il est probable que Minos Jamaël ne tente rien contre une telle entreprise. À sa façon, elle l'aiderait plutôt.

LES LOGES

Si la corbeille est le muscle, les loges sont les sens et le cerveau de la bourse. C'est là que les sièges des entreprises financières sont concentrés et que les informations venant des cavernes sont traitées. Ainsi, les stocks sont-ils censés toujours être connus des financiers (même si on estime que la marge d'erreur varie entre 10% et 40% suivant les produits). Les loges se présentent comme d'immenses couloirs compartimentés en des centaines de petites cellules abritant un bureau, un ordinateur incrusté dans le mur, un microphone relié au trader et un téléphone. Sur l'écran mural (et tactile) des données s'affichent à la demande et le gestionnaire peut alors transmettre ses ordres vers la corbeille. Dans les couloirs, des centaines de coursiers font des va-et-vient constants, soit pour dénouer les opérations, soit pour vérifier les stocks réels dans les cavernes. Contrairement à la corbeille, les loges sont très animées et très bruyantes. Les gestionnaires en viennent souvent aux poings et les suicides n'inquiètent plus personne. Complots, associations et trahisons sont légion. De même, lancer une rumeur est devenu un art consommé qui ferait pâlir de jalousie les diplomates du Culte du Trident. Quatre cents gestionnaires se regroupent en quatre-vingt cinq sociétés financières et banques. Sur les quatre-vingt cinq établissements quarante sont indépendants, quinze appartiennent aux Liebe et les trente autres sont contrôlés par les Jamaël. Chacun a un secteur économique privilégié.

LA TERRASSE

À l'origine c'était un lieu de repos pour les joueurs du casino. Il y a de quoi se décontracter un peu, dormir, manger et surtout, discuter. C'est sur la terrasse que les grosses opérations financières se décident, que les pactes sont passés, que les défis sont lancés. Dans un décor de strass, des écrans crachent des informations de partout dans le monde. Les résultats miniers et agricoles des plus petites exploitations du bout des océans sont connus, les accidents, les attaques pirates et les créations de nouvelles bases aussi. Et dans ce concentré d'informations (dont la moitié sont erronées), les gestionnaires piochent ce qu'ils désirent et se lancent dans l'acquisition de produits

RUMEURS ET LÉGENDES

Elles ne sont pas franchement exploitables mais donnent une bonne idée de l'ambiance :

- Les Jamaël vont investir avec les autres Princes Marchands dans Volcania IV.
- Le prix du nucléaire va chuter suite à la découverte d'une nouvelle mine par la Fédération du Cap.
- Une banque aurait décidé de stocker bons et sols pour faire augmenter le prix de l'argent. Où est le magot ?
- Un gestionnaire serait en pourparlers avec la Grande Pègre pour qu'elle attaque l'une des cavernes et vole un certain type de marchandise. Cela fera augmenter les prix.
- Pourquoi un gestionnaire a-t-il soldé sa position et revend-il sans raison ses logs ?
- Les Jamaël préparent un contrôle fiscal. Les opérateurs cessent leurs activités frauduleuses.
- Un pirate informatique lance des fausses informations sur les écrans : pourquoi et pour qui ?
- On a vu un agent de Cassandre Néo-Weird interroger des négociateurs sur les stocks d'armes. Que se passe-t-il ?
- La corporation des tertiaires annonce une baisse de l'activité. Pourquoi et quel en est l'impact ?
- Un gestionnaire a éternué alors qu'il parlait d'un gros contrat passé avec la Ligue Rouge. Que fallait-il y voir ?

qu'ils exporteront. C'est dans ce contexte que les voyageurs des corporations, les adoptés des Princes Marchands et les recruteurs prennent une importance considérable. En effet, pour une bonne part, l'information c'est eux.

LES TOURS DE BABEL

« Mais pour qui se prennent-ils ? La puissance, c'est nous qui l'avons. L'argent, les hommes, les moyens de production. Et eux, mademoiselle, ils se pavent dans leur palais, prennent des airs importants, décident et tranchent sans même un regard. Un jour, ils comprendront que Volcania III n'est pas le Cœur mais le Nexus. Un jour les Babeliens prendront leur revanche. »

Quand les Princes Marchands débarquèrent et prirent le pouvoir, il existait déjà de puissants commerçants alliés aux pirates. Ils profitaient des pillages et jouaient le rôle de receleur mais souffraient de l'instabilité de la population pirate. Une négociation avait tôt fait de se terminer dans un bain de sang. Avec le départ violent des hors-la-loi, ces commerçants se recyclèrent dans des activités plus honnêtes et profitèrent de la nouvelle stabilité économique de la ville. Ce n'est un secret pour personne que certains Babeliens sont plus riches que les Princes Marchands. Mais si la plupart d'entre eux reconnurent l'autorité des nouveaux venus, tous les autres se sentirent spoliés du pouvoir de décision (qu'ils n'avaient pas vraiment). C'est ainsi que, par mépris pour les institutions du Cœur, ils construisirent des immeubles qui touchèrent la plate-forme supérieure et, pour ceux dans la Lumière, qui la dépassèrent. Un historien de la famille Jamaël le compara alors à une légende antique : la tour de babel. Le terme est resté depuis. Les Babeliens sont des bourgeois très riches, qui cherchent à montrer leur puissance à tout prix, par des constructions extravagantes ou des tenues délirantes. Ils refusent d'entrer dans les réseaux de mariage ou d'affaire des Princes Marchands (autant que faire se peut) et se marient entre eux. Il est surprenant de voir comme la cellule familiale peut subitement prendre de l'importance quand l'argent entre en jeu. D'autant qu'avec la faible fécondité, les

adoptions sont plus nombreuses que les naissances.

En ville on les surnomme les mesquins, les embagousés ou les petits princes, preuve que la population ne les aime pas trop. Les Mères et les Hammer évitent les contacts avec les Babeliens sauf pour collecter les taxes.

L'ORGANISATION DES BABELIENS

Il y a une trentaine de groupes se réclamant des Babeliens. Chacun a placé ses pions dans les corporations, à l'arène, à l'hôpital ou dans le marché du Nexus. Les liens avec la Grande Pègre n'ont jamais été prouvés même s'ils sont communément admis par tous. Une famille babelienne est une sorte de clan d'intérêt commun. Par exemple les Al Sadim regroupent plusieurs familles dont le nom diffère mais qui se spécialisent toutes dans le commerce des champs magnétiques déflecteurs. On dira d'un Babelien de ce clan qu'il se nomme Alfred Dupont Al Sadim. À la tête de clan se trouvent les Al Sadim Al Sadim. Lors de présentations, on sait donc toujours si on a affaire à un Babelien. Dans un clan, on a trois types de membres : les Babeliens purs, les affiliés et les soumis.

LES AFFILIÉS

Babeliens par alliance, ils n'ont qu'un pouvoir limité même si certains sont beaucoup plus riches que des purs. On les dédaigne chez les purs et on les méprise dans le reste de la population. Le plus souvent, ils sont surnommés les parvenus ou les petits bourgeois. Toute cette rancœur, ils la rendent bien en se comportant en prédateurs. Les purs sont réputés pour leur dureté mais les affiliés sont encore pires. Ils imposent des tarifs, des taxes et des délais tels que personne ne peut les respecter. S'ils ne tiraient pas les ficelles de certains marchés importants, cela ferait longtemps qu'ils auraient disparu. De plus, ces mal-aimés servent de fusible entre les purs et le bas peuple (ou les Princes Marchands). Les exils, suite à un cafouillage des Babeliens sont nombreux dans l'histoire de cette ville.

LES PURS

Ce sont des descendants directs des commerçants avant l'arrivée des Princes Marchands. Souvent ces familles sont les plus riches mais assument le plus lourd passé historique. Les ancêtres de ces Babeliens étaient des pirates sanguinaires ou, pires, des trafiquants profitant des pirates. Les Kariofa, par exemple, ont monté leur fortune en se livrant à la vente d'organes humains pour les greffes. À présent, on ne s'étonnera pas de trouver nombre de leurs membres dans l'administration hospitalière. Les purs se reconnaissent à la minuscule médaille sur leur veste, à leur oreille ou dans le nez.

LES FAMILLES BABELIENNES

Les dix familles babeliennes les plus connues et leurs spécialités :

- **Les Alias** : Armateurs, véhicules lourds et roulants
- **Les Al Sadim** : Protections et champs de force
- **Les Becker** : Éclairages, sonars et radars
- **Les Dentreop** : Armes légères et mines.
- **Les Kariofa** : Pharmacologie
- **Les Mac Feinnan** : Armateurs et véhicules légers
- **Les N'Goma** : Drones divers
- **Les Noriante** : Armures de plongée
- **Les Siato** : Nourriture de synthèse et élevage.
- **Les Zeneca** : Recyclage de l'air



SYNOPSIS

Les personnages doivent assassiner un pur. Un Babelien a décidé de sacrifier (physiquement) toute une branche de sa famille. Il désire leur faire porter le chapeau de son incompétence et de ses liens avec la Grande Pègre. Les personnages sont chargés de l'éliminer avant qu'il ne donne l'ordre fatidique. Mais cette mission ne cache-t-elle pas autre chose ?

LES SOUMIS

Ils ne sont ni Babelien de nom, ni d'esprit. Leur entreprise s'est simplement fait racheter par un pur ou un affilié. Du coup, ils sont obligés de travailler pour les petits princes dans des conditions qui les poussent le plus souvent à la fuite. Cette technique permet de récupérer des locaux et du matériel à très bas prix. Tous les Babeliens utilisent des soumis comme une force de travail peu onéreuse. Et si par hasard l'un d'entre eux arrive à survivre avec son entreprise, il voit ses enfants mariés à des purs ou des affiliés pour qu'il devienne à son tour un Babelien affilié. S'il refuse cet « honneur », il disparaît dans les jours qui suivent. Son seul recours est de marier un membre de sa famille à un membre de la famille des Princes Marchands. Il quitte alors le giron des Babeliens, emportant avec lui son commerce et sa fortune. Les cas ne sont pas aussi rares que les Babeliens voudraient le faire croire.

LES TOURS DE BABEL

Ce sont les édifices parmi les plus imposants de toute la ville. Construits surtout pour écraser et impressionner, ils sont à la limite du bon goût sans jamais tomber dedans. Il n'existe sans doute aucune concentration de luxe aussi forte dans une autre cité de la région (ou de la planète). Chaque tour est un complexe, une petite ville dans la ville, portant le nom de son clan. Ainsi, la tour Alias

est la plus étendue et peut abriter jusqu'à quatre mille personnes. Des voies privées permettent de passer d'une tour à l'autre et des petits téléphériques filent, emportant à grande vitesse, personnes et biens. Des projecteurs multicolores inondent constamment de lumière les alentours et des néons scandent le nom du fondateur de la tour. De loin, on peut confondre ce complexe avec un immense casino du vieux quartier. Un tel déballage de luxe est accepté par les Princes Marchands qui voient là un moyen de montrer que la ville est riche (même s'il ne s'agit pas de leur argent). Dans ces complexes, les purs sont considérés comme des seigneurs et se comportent comme tels. Leur parole fait loi et les Hammer n'ont que peu de chose à dire. La juridiction des Princes Marchands s'arrête aux portes des tours de Babel.

US ET COUTUMES : LA GUERRE DES BABEL

Il serait faux de croire que la haine commune des Babeliens pour les Princes Marchands fit naître une once de solidarité. Bien au contraire, des vieilles rancunes resurgissent de temps à autre et les tours se livrent à une guerre autant économique que physique. Des assauts organisés et armés ont lieu et des mercenaires transforment chaque complexe en un véritable champ de bataille. Les Hammer suivent les combats avec curiosité avant d'intervenir et d'arrêter les vainqueurs. Ils ont pour consigne de ne jamais intervenir, quelle que soit l'ampleur du massacre. Lors de tels affrontements, les mercenaires de toute la région envahissent la ville et s'engagent auprès du plus offrant. Des paris sont pris, la bourse s'affole, les prix des armes explosent et les Princes Marchands applaudissent des deux mains tant que les combats ne débordent pas vers le marché.

On trouve trois types de population dans les tours : les habitants (les Babeliens), les travailleurs (qui vivent généralement dans le même quartier) et les miliciens, qui assurent la sécurité des personnes et des biens. Des passes sont nécessaires pour visiter les complexes et les miliciens ont plein pouvoir pour chasser les indésirables. Dans chaque couloir des haut-parleurs scandent la devise du clan babelien, les dernières nouvelles économiques et parfois même de la musique classique antique (de la techno quoi).

LES PÉRIPHÉRIES

On appelle périphérie, tout ce qui n'est pas compris dans une tour de Babel. Et pour la population, parler des périphéries, c'est faire référence à tous les quartiers résidentiels du Nexus hors des complexes babeliens. Il y a peu à dire à propos de ces zones d'habitation si ce n'est qu'elles concentrent toute la population moyenne de cette plate-forme et qu'on est loin des palais spacieux des Princes Marchands ou des Babeliens. Trois personnes cohabitent dans vingt-cinq mètres carrés, en moyenne. De petites loges sont louées à la nuit, à la semaine ou au mois. Elles ne servent qu'à dormir et ne peuvent pas être personnalisées par leur locataire. Dans les périphéries, la vie est plutôt calme et monotone. La fureur du marché est loin et l'arène ne résonne pas des cris des combattants. Probablement les quartiers les plus peuplés (on en trouve partout dans le Nexus), les périphéries sont sans grand intérêt pour le visiteur cherchant l'aventure.

L'HÔPITAL

« Je t'avais dis, gamine, qu'il allait t'arriver une bricole. Tu tiens le coup ? Heureusement que tu avais ce putain de champ de force autour de toi. Tes mercenaires n'ont pas eu cette chance et ton drone a rendu l'âme. Nous arrivons. Je connais un bon légiste qui te soignera (à la condition que tu ne l'appelles pas légiste). »

L'hôpital est un lieu de passage qui peut être intéressant à connaître en cas de revers. Faisant travailler plusieurs milliers de spécialistes, il offre un service qui le catalogue au sein de la corporation des tertiaires. C'est la famille babelienne Kariofa qui gère ce monstrueux complexe et surtout ses laboratoires de recherche. Les meilleurs savants polariens (exilés) travaillent pour l'hôpital et y vivent. Suivant les moyens des clients, les conditions de soins varient considérablement. Un pauvre sera raccommode à la va-vite et évacué sitôt sorti de la salle d'opération alors qu'un riche verra sa cure agrémentée de soins supplémentaires (et payants). Les docteurs et les chirurgiens sont appelés les praticiens agréés (par opposition aux légistes de biopolis). Ils ont tendance à adopter un comportement suffisant et à mépriser quiconque n'est pas de leur monde.

L'ORGANISATION

Sous l'égide des Kariofa, les activités de l'hôpital sont de trois types : les soins, les améliorations et la recherche.

Les soins : Ils sont classiques et de bonne qualité mais la structure permet des opérations plus longues sauvant ainsi plus de vie. Les prix sont identiques à ceux pratiqués partout ailleurs et la discrétion est assurée tant que la sécurité de la ville ne semble pas en cause.

Les améliorations : Ce sont probablement les services qui attirent le plus de clients. En effet, l'établissement offre la possibilité de greffes diverses, de renforcements corporels et de remplacements de membres. La particularité de cette section, c'est qu'elle est dirigée par deux hommes en compétition : les docteurs Aurel et Demachy. Le premier prône un remplacement du biologique par le mécanique et le second prêche pour l'amélioration des modèles existant avec un recours minimum à l'artifice. Tous les deux sont des organes importants des Kariofa et visent une place au sommet du clan.

La recherche : C'est un pôle important de l'hôpital même s'il s'agit plus d'innovation et de récupération que de découverte pure. Comme pour d'autre marchandise, la recherche est plutôt l'exploitation des découvertes généticiennes ramenées des quatre coins du

VIVRE ET MOURIR À VOLCANIA III

Nul n'est éternel et la loi concernant les cadavres est très stricte en ville : ils doivent impérativement être brûlés et dispersés dans la mer le plus rapidement possible. Il n'y a pas de cimetière à Volcania III, même pour les puissants. Sauf si les Hammer s'y opposent (pour raisons policières), les corps sont réduits en cendre quatre cycles (48 heures) après réception. En moyenne c'est cent corps par jour qui brûlent dans les fours. Leurs restes sont soit rendus à la famille dans des urnes hermétiques, soit rejetés en mer sans cérémonie. Le Culte du Magma s'occupe de l'aspect religieux de l'affaire pour une somme modique mais les demandes sont de plus en plus rares. Le crématorium dépend directement de l'hôpital mais les pathologistes des Hammer (et parfois des Mères) y travaillent en permanence. On soupçonne souvent les légistes de pratiquer le trafic d'organes pour palier à leur salaire misérable. On dit aussi que certains Princes Marchands font disparaître des adversaires politiques dans les fours (et parfois de leur vivant).

globe. Le service qu'offre l'hôpital est le suivant : optimiser tout trésor généticien et le revendre à son propriétaire à un prix supérieur. Bien entendu, les recherches ne sont pas toujours concluantes et dans ce cas le fournisseur reprend son bien gratuitement

LES BLOUSES BLANCHES

On retrouve quatre types de personnage qui vivent et travaillent dans l'hôpital : les docteurs et les chirurgiens, les chercheurs, les infirmiers et enfin les clients.

Les docteurs et les chirurgiens : Ils se considèrent comme l'élite des tertiaires. Ils ont un ensemble de rites assez complexes pour se reconnaître, savoir dans quel corps de la profession ils se trouvent et quel est leur niveau. Des couleurs des blouses aux petits insignes dorés, il est toujours possible de savoir à quel type de médecin on s'adresse. Les parents pauvres de la profession sont les pathologistes et les légistes considérés comme des impurs. Ils gèrent le crématorium. Ils travaillent souvent avec les membres de l'institut médico-légal, les seuls à les considérer et à reconnaître leur travail. Les étudiants en médecine sont traités comme des docteurs de classe inférieure.

Les chercheurs : De tous les travailleurs, ils sont les plus discrets. Leur tâche et d'autant plus difficile et perturbante que non seulement ils planchent sur du matériel généticien mais qu'en plus, ils subissent une pression économique très forte. En général, ils restent à l'hôpital pendant dix ans avant de reprendre une activité plus commune (docteur, ingénieur, etc.). Ils sont très protégés et certains vivent enfermés dans leur laboratoire de peur que leurs découvertes ne puissent s'échapper. Les exfiltrations sont nombreuses dans ce milieu et les chercheurs se vendent à prix d'or.

Les infirmiers : À défaut, les infirmiers sont tous les travailleurs qui ne sont ni docteur, ni chercheur. Les techniciens de surface, les aides soignants, les réparateurs divers et tout le reste du petit personnel sont dédaignés. Au mieux, on les ignore, le plus souvent on les exploite. Les autres tertiaires refusent de les aider en représailles au comportement des docteurs et du coup, ils sont mal considérés par la population en général. Conséquence logique, ils sont les plus aisés à acheter. Leur profession leur donne accès à l'ensemble de l'hôpital et ils font payer cher leur bonne connaissance de toutes les coursives.

Les clients : Blessés, malades ou simplement convalescents, les clients qui le peuvent, se promènent dans un périmètre délimité par la couleur de leur pyjama. Bien entendu, certains sont gardés au secret et d'autres dans les quartiers d'isolement. Traités comme du bétail, ils ressortent souvent avec une certaine rancœur envers le personnel hospitalier. Eux aussi sont une source de renseignements importante.

SYNOPSIS

Les personnages sont chargés de la protection d'un Babelien de haut rang. Ils savent qu'il va sûrement être victime d'un attentat mais ils en ignorent la nature. Tout le personnel est potentiellement suspect. En fait c'est une fausse rumeur qu'a lancé l'homme lui-même pour ensuite accuser un concurrent.

L'ARÈNE

« Après quelques semaines à peine, il a été combattant mineur dans l'arène. Tu verras, nous retrouverons son nom dans les registres des paris. »

Au fond du Nexus se trouve le seul bâtiment de toute la ville à descendre sur deux étages : l'arène. Cent mètres de rayon, des murs hauts de vingt-cinq mètres, des écrans géants partout, des projecteurs brûlant l'Obscurité à chaque instant, l'arène est le lieu de plaisir par définition dans cette ville. Un marchand qui déclare être allé à Volcania III doit nécessairement être passé par l'arène. Datant de la seconde vague de construction, elle est le lieu de tous les règlements de compte, de tous les paris et de toutes les magouilles se terminant dans le sang et les paillettes. Toutes les deux heures des compétitions diverses et variées se déroulent sous les hurlements des spectateurs (qu'ils soient dans ou hors de l'arène). Ce lieu hautement touristique est géré par les tertiaires mais les bénéfices sont partagés entre les Liebe, les Mères, les Hammer et la corporation. En effet, tous participent plus ou moins directement dans l'animation des activités de l'arène.

HISTORIQUE

En 505, Chloé Planxty, la bâtisseuse, reçut plusieurs architectes et leur donna soixante cycles (trente jours) pour lui proposer un lieu de divertissement qui puisse calmer les pulsions violentes des pirates de la ville. Cinq projets furent remis au terme du délai mais seul celui d'une certaine Zawsze Papatanassiou fut retenu. Il s'agissait d'un immense cône tronqué et inversé partant du Cœur pour s'enfoncer profondément dans le sol du port intérieur. Les colonnades et les tribunes étaient si complexes que même regarder les plans donnait le vertige. Mais la carrière de l'architecte s'arrêta là puisqu'elle fut assassinée par un rival mécontent. Chloé Planxty ne se découragea pas pour autant et ordonna la construction de l'arène suivant les plans laissés par Papatanassiou. Malheureusement, personne ne fut capable de les comprendre. Le bâtiment fut érigé dans la mesure des moyens intellectuels des continuateurs, c'est-à-dire au tiers de ce qu'il aurait dû être. Les travaux durèrent trois ans. Le premier spectacle qui s'y donna, fut l'exécution par noyade de l'architecte assassin qui avait pourri dans une geôle en attendant sa mort. Depuis, les spectacles sont généralement moins violents, même si les combats à mort peuvent être organisés.

Avec l'arrivée des Princes Marchands, les spectacles sont devenus quotidiens. L'arène, comme le marché du Nexus, fut rapidement considérée comme la vitrine de Volcania III. Les joutes sportives qui y furent organisées depuis attirèrent des spectateurs de toutes les mers.

Depuis quatre ans, le régisseur est un membre de la famille Liebe, le neveu d'Elsa Liebe, elle-même. Conscient que les spectacles sanglants attirent plus de spectateurs que les matchs, il a augmenté le nombre des combats. Pour le moment, personne n'y trouve rien à redire puisque la fréquentation est en hausse. Pourtant, les adjoints de Maure Liebe rapportent qu'il prépare une programmation pour les prochains mois plus proche de la boucherie que du divertissement. Il semblerait que la santé mentale de Maure soit remise en cause. Elsa Liebe veille donc particulièrement à son neveu, réfléchissant à une probable élimination en douceur.

ORGANISATION

Il est aisé de se perdre dans l'arène même si sa rotondité apparemment simple peut tromper le visiteur. Toutes les pièces et salles ne sont pas décrites dans cette description sommaire, simplement les plus importantes. Il faut savoir que plus de mille personnes travaillent

jours et nuits dans l'arène et qu'elle peut accueillir cent mille spectateurs, soit plus du quart de la population totale ! Lors des grands événements, il faut deux bonnes heures pour remplir les gradins et presque autant pour les vider. Le service d'ordre est assuré par les Hammer alors que la vente des billets est gérée par les Mères.

D'aspect général l'arène se présente comme un large cône inversé enchâssé dans le Nexus et suspendu à dix mètres au-dessus du sol du port intérieur. Il faut savoir qu'il n'existe théoriquement aucun passage entre l'arène et le rez-de-chaussée de Volcania III mis à part des sorties de secours condamnées depuis longtemps. Sous l'arène, il n'y a rien sinon une zone neutre entre le bidonville et le quartier des mines. Comme cette partie n'est pas du tout éclairée et constamment embrumée, elle sert de terrain d'affrontement entre les clans. La base de l'arène est une chape de béton de dix mètres d'épaisseur. Il n'y a aucune tuyauterie ou aération apparente.

L'ADMINISTRATION

Ce sont les rouages de l'arène et l'arrière du décor. Certaines de ces zones sont très surveillées et inaccessibles au public sans autorisation spéciale. Pourtant, un visiteur habile (et indésirable) n'aura aucun mal à se mouvoir librement en se mêlant à tous les techniciens. Toute personne travaillant dans l'arène porte, soit un uniforme, soit un badge avec une photographie holographique. Dans le quartier des fous ce genre de badge se monnaie très cher.

LES BILLETTERIES

Elles sont toutes au niveau du Nexus et entourent l'arène. Suivant les moyens des spectateurs, les couloirs sur lesquels elles donnent sont plus ou moins luxueux. Les billets sont censés être infalsifiables (aux dires des faussaires du quartier des fous, hurlant de rire). Les revendeurs à la sauvette rôdent toujours devant les files d'attente lors des grandes rencontres. Tous les billets sont numérotés et correspondent à des places précises.

TARIFS DES SPECTACLES DE L'ARÈNE

TYPE_	Fréquence	Prix moyens	Fréquentation
Sports	2/semaine	20 sols	Variable
Sports violents*	1/semaine	25 sols	Variable
Combat sportif**	2/semaine	35 sols	Forte
Combat à mort	2/mois	40 sols	Très forte
Théâtre/concert	1/2 mois	35 sols	Variable
Exécution	Variable	40 sols	Maximum
Discours officiel	Variable	20 sols	Faible

* Les sports violents sont des sports d'équipe qui peuvent impliquer un affrontement physique.

** Les combats sportifs sont la boxe, les arts martiaux ou l'escrime, par exemple. Ils n'impliquent pas l'élimination physique de l'adversaire.

LES MAGASINS

Chaque compétition a ses champions et donc tout le merchandising qui va de pair. Une petite vingtaine de magasins propose les vêtements, des effigies et des vidéos des meilleurs matchs. On pourrait croire que ces futilités n'ont aucune utilité dans la vie de tous les jours pourtant, lors des grands périodes de plusieurs mois, les programmes télévisés sportifs permettent de passer le temps. Les principaux clients sont donc des voyageurs au long court qui reviennent à chaque passage prendre de nouveaux enregistrements, C'est dans ces échoppes que l'on apprendra toute la vie de telle ou telle personnalité (gladiateur, sportif ou chanteur).

Les bookmakers : Bien entendu, les paris apportent une bonne part des bénéfices quotidiens de l'arène. On peut parier sur tout, même si certaines compétitions ont déjà tout un système de jeux d'argent (avec des saisons, des finales, des matchs amicaux, etc.). Hors des paris organisés, il est possible de proposer des pa-

ris aux bookmakers qui sont libres de les accepter et de proposer leur cote. Certains Volcaniens ne vivent que de ces jeux. Mais les rabatteurs existent aussi, se faisant passer pour des joueurs éternellement chanceux.

LA DIRECTION

Les appartements du régisseur : Maure Liebe vit avec sa famille (une trentaine de personnes) dans la partie supérieure de l'arène. Ses appartements spacieux et luxueux sont décorés de trophées, de coupes et de photographies en relief des exploits les plus prestigieux de l'arène. Le régisseur aime à montrer aux visiteurs potentiels ses trésors. Il aime aussi exhiber sa puissance et sa domination totale sur ses subordonnés. On trouve tout le nécessaire pour vivre en autarcie dans les appartements, y compris un petit restaurant privé dont les fenêtres donne sur l'arène. Les riches marchands peuvent donc y déguster les meilleurs mets tout en observant les gladiateurs s'entre-tuer. Ces locaux prennent la moitié d'un étage complet de l'arène. Ils sont toujours en effervescence à la veille des grands événements.

Le service de sécurité : S'il est dirigé par Amôn Nadral, un Hammer de haut rang, il est composé d'une milice financée par les Liebe. Inutile de préciser qu'Amôn a le plus grand mal à faire respecter son autorité et ses ordres. Il hurle sur une trentaine de molosses armés de matraques électriques et dont le quotient intellectuel doit à peine dépasser celui d'une méduse apathique. Malgré un manque de vivacité légendaire, le service de sécurité remplit assez bien sa fonction de contrôle des masses. Chaque milicien sait canaliser les foules en cas d'alerte et sait gérer les spectateurs les plus agités (il faut bien nourrir les fauves).

L'administration : Sous les appartements du régisseur se trouvent les bureaux, la comptabilité et les coffres-forts. La recette y repose dans une salle blindée placée au cœur des locaux. On ne peut donc l'atteindre en perçant un mur (de l'intérieur ou de l'extérieur) ni en passant par le plafond (les appartements) ou le plancher (c'est-à-dire par les cages des grands carnassiers). C'est dans ces bureaux que le calendrier des spectacles se décide, que les carrières des champions commencent et que les billets sont imprimés. Un système de caméras permet de surveiller les employés même si ces derniers arrivent à le feinter sans problème.

LA TECHNIQUE

La force de l'arène c'est qu'elle peut se métamorphoser en quelques heures du tout au tout. En relevant le niveau de la scène, en agrandissant le rayon ou en l'abaissant, on obtient des compétitions dans des espaces confinés (idéals pour les combats à mort par exemple). Cette force repose entièrement sur les équipes techniques.

Les bâtisseurs : Les bâtisseurs sont responsables de la morphologie de l'arène avant la compétition. Faut-il rajouter des fausses effigies pour donner un style antique ? Ils le font. Faut-il remplir d'eau la piscine centrale pour un affrontement aquatique ? Ils le font. Installer les caméras, les fauteuils, les planches de la scène, ils font tout cela. Du coup, non seulement ils ont accès à quasiment toute l'arène, mais en plus ils en connaissent les moindres recoins (et les moindres défauts). Source d'information idéale, ils savent monnayer leur savoir. Beaucoup d'entre eux n'ignorent pas que certains matchs sont truqués mais ne disent rien : ils ne veulent pas cracher dans la soupe. Conséquence directe, ils n'ont pas le droit de parier chez les bookmakers officiels.

Les génies : Les génies s'occupent de la lumière, du son et de l'image. Ce sont eux qui gèrent les côtés visuels d'un spectacle. Pour contrôler toutes les installations de l'arène, ils travaillent dans une immense pièce couverte d'écrans et de cadrans, baptisée l'antre. On surnomme souvent les génies les marionnettistes car de l'antre ils peuvent manipuler toutes les commandes électriques de l'arène. En cela, ils sont considérés avec suspicion par Maure Liebe, qui voit en eux un contre-pouvoir possible.

Les techniciens : Ils forment la classe inférieure des travailleurs de l'arène. Ils entretiennent, nettoient et bichonnent le bâtiment obéissant aux génies et aux bâtisseurs. Plus la plus grande part, ils vivent dans le port inférieur et montent tous les cycles sur leur lieu

de labeur. Plus que tous les autres, ils sont surveillés car le régisseur (et cela ne date pas d'hier) a peur que des secrets ne s'échappent de l'arène par leur biais. On leur confie donc des tâches toujours ingrates et subalternes.

LES LOGES DES ARTISTES

Seuls les champions et les artistes les plus fameux logent dans l'arène. Les autres se voient allouer des appartements plus ou moins importants suivant leur renommée. Mais il existe bien toute une partie habitable où les artistes et les sportifs se préparent avant d'entre en scène : les loges.

Les appartements : Ils sont situés sous les gradins et les plus luxueux donnent sur le grand marché du Nexus. Mais si ces derniers sont souvent ceux que les citoyens voient dans les reportages, la plus grande part est beaucoup plus petite et certains sont même des cellules. En effet, tous les participants aux spectacles ne sont pas obligatoirement volontaires. Beaucoup sont des condamnés de droit commun, des pirates capturés ou des pauvres bougres endettés. Ainsi, toute une partie des loges a été baptisée la prison et reste sous le contrôle total des Hammer. Suivant l'avancement de la saison des combats, il peut y avoir entre soixante et deux cents « gladiateurs de droit commun ». La justice leur propose de combattre pour leur liberté plutôt que de passer par le parvis. Suivant la condamnation, ils doivent gagner un certain nombre de matchs dont certains sont à mort.

Les salles de sport : Il y en a dix et elles offrent un choix assez large d'activités sportives. Il y a des rings, une piscine d'eau douce et une d'eau salée, des tapis de course à pied, des dojos, etc. Les professeurs sont tellement réputés qu'une petite école indépendante s'est créée. En quelques semaines, il est possible d'apprendre un sport (et d'acquérir une Compétence spécifique à ce sport) avec les meilleurs maîtres de la ville. Bien entendu, il n'est pas obligatoire de passer par une compétition dans l'arène même si les professeurs poussent les élèves les plus doués à leur faire honneur en public.

Les cages aux fauves : C'est sans doute la section la plus impressionnante de l'arène puisqu'elle abrite des prédateurs marins de grand gabarit que des gladiateurs affrontent lors de combats aquatiques. Les cages sont sous les locaux administratifs et possèdent des ouvertures vers la piscine centrale, via d'immenses tuyaux transparents qui courent le long des gradins. Ainsi lorsqu'un requin va entrer en scène, il passe d'abord au milieu des spectateurs. Mieux, les parois des aquariums donnent sur l'extérieur de l'arène. Ainsi, du marché, il est possible d'observer les monstres prêts au combat. En général, ceux qui occupent les aquariums exposés sont ceux qui vont bientôt combattre. Malgré quelques tentatives impressionnantes, aucune bête n'a jamais réussi à percer les vitres blindées. Actuellement les cages contiennent six congres-tueurs, deux pieuvres-tigres, deux cents piranhas, douze serpents-murènes, dix requins de taille et de races variables, un gorgor (le seul spécimen capturé dans les océans) et trois félorms.

LES GRADINS

Il y a trois types de gradins : les sièges, les cabines et la baignoire des Princes Marchands. Les sièges, suivant qu'ils sont proches de la scène, sont plus ou moins chers.

RUMEURS ET LÉGENDES

Il arrive parfois que toutes les créatures de l'arène se figent d'un coup, attendant quelque chose d'invisible et d'inconnu. Dans ces moments-là, elles s'orientent toutes vers la paroi interne de la ville et non vers la mer. Reçoivent-elles un signal du fond des terres ? Nul ne le sait mais depuis deux ans ces phénomènes sont de plus en plus fréquents.

LES SUPPORTERS

Chaque champion digne de ce nom doit avoir une équipe de supporters. Ces derniers viennent à l'arène autant pour voir les compétitions que pour acclamer leur vedette et insulter le camp adverse. La violence qui se déchaîne sur scène se répercute souvent dans les gradins. Tous les spectateurs sont examinés à l'entrée à l'aide d'un drone de détection des armes ce qui n'empêche pas de voir sortir des poches les objets les plus dangereux. Le service de sécurité, au lieu d'empêcher les affrontements, place les supporters dans des tribunes voisines. Ainsi, ils peuvent se défouler sans prendre en tenaille le spectateur normal qui ne vient que pour le spectacle. En général, les Hammer interviennent lorsqu'ils considèrent que les deux camps sont à bout et fatigués.

Les sièges (15 à 200 sols) : Les gradins sont très resserrés et plongent presque à la verticale. Les spectateurs les plus grands ne peuvent donc gêner ceux qui se trouvent derrière eux. Par contre, tomber du haut des gradins, c'est se tuer à coup sûr. Les sièges sont en plastique renforcé dans la majorité des tribunes sauf dans celles réservées aux plus « motivés des supporters ». Ils s'en serviraient comme d'armes. Des grilles interdisent les passages d'une tribune à l'autre. Le public qu'on y trouve est hétéroclite au possible. Qu'ils viennent des mines extérieures ou du Cœur, les spectateurs sont avant tout là pour s'amuser et frissonner. C'est pour qu'ils puissent se lâcher un peu que les spectacles sont relativement violents et parfois mortels.

Les cabines (300 à 1000 sols) : Les cabines sont des baignoires, fermées par des vitres et totalement isolées des autres loges. Elles se trouvent juste autour de la scène et peuvent être déplacées au besoin. Les habitués de ces places emmènent souvent des clients en visite à

Volcania III pour leur en mettre plein la vue et faire signer des contrats à la fin du spectacle. Il y a donc non seulement des sièges, des haut-parleurs permettant d'écouter éventuellement les commentaires du match dans la langue de son choix, mais aussi une table de réunion, des hôtes de charme et un service de sécurité renforcé.

La loge des Princes Marchands : Elle forme un couloir complètement isolé des autres gradins partant du sommet et descendant jusqu'à la scène. Les sièges les plus élevés sont dans une loge dominant tout le bâtiment, visible par tous. C'est là parfois que Cassandre Néo-Weird s'arroge le droit de vie ou de mort sur un combattant à terre. C'est un honneur que d'être invité ou vu dans la loge des Princes Marchands. Les Volcaniens considèrent qu'un événement est important si tous les Princes Marchands sont présents et le montrent.

PERSONNAGES IMPORTANTS

« Tu vois ce gars là-bas, Lorien ? Les gladiateurs l'appellent le boucher. Son véritable nom est Liebe. C'est le patron ici. Mais il est cinglé. Il veut toujours plus de sang. Justement, j'ai entendu dire que ton amie lui avait parlé avant qu'elle ne disparaisse de l'arène. »

RÉGISSEUR MAURE LIEBE

Description : 40 ans, petit et râblé, son oeil bleu et vif scrute l'interlocuteur comme un prédateur scrute sa proie. Ses vêtements riches et les bagues qui ornent ses doigts peuvent tromper un observateur. Ce n'est ni un précieux, ni un mou. Au contraire, il dirige, domine et écrase tant qu'il le peut. Sa force est colossale.

Profil : Depuis qu'il est au pouvoir, il ne contrôle plus ses pulsions sadiques. Sa famille et ses proches redoutent ses colères qui peuvent se terminer dans un bain de sang. Les armes lui ont été interdites par Elsa Liebe elle-même et sa femme d'origine Jamaël s'est réfugiée au Cœur, dans le palais de sa belle-famille, pour échapper aux coups. Les prostituées que Maure fréquente demande à être payées cinq fois plus que pour un client normal. Certaines (maladroites ou malchanceuses) ont terminé dans le bassin des congrès. Maure organise



d'ailleurs des petits spectacles privés de ce type dans les aquariums pour quelques amis pervers. On y jette des prisonniers à l'eau, sans arme et on prend des paris sur le temps qu'ils survivront. Suivant l'âge, la réputation et la beauté de la victime, les paris sont plus ou moins élevés. Elsa Liebe a appris l'existence de ces spectacles mais ne dit rien. Éventuellement, ils pourraient servir à se débarrasser de quelques adversaires politiques. S'entretenir avec Maure Liebe, c'est valser avec un requin blessé.

DAVID GILMOUR, GÉNIE ÉCLAIRAGISTE

Description : 25 ans, une combinaison blanche, les cheveux dorés (pas blond mais couleur or), toujours pensif et très doux. Quand on lui parle, il regarde constamment à droite et à gauche à la recherche de quelque chose dont il refuse de parler.

Profil : Il est connu dans toute l'arène sous le néologisme de l'enlumineur. On devrait plutôt l'appeler l'illumineur. C'est un virtuose des couleurs et des intensités lumineuses. Il est capable de mettre en valeur le plus minable des combats à grand renfort d'effets spéciaux, de teintes rouges et de flash lorsque les coups sont portés. Mais de sa console, il peut aussi contrôler toutes les lumières des couloirs, des gradins et des loges particulières. Aidé par de nombreuses caméras et des drones de sa fabrication, il peut tout voir et tout montrer. Il travaille souvent avec son amant Richi Wright, virtuose, lui aussi, mais des sons cette fois.

EMBRYO, « L'ÉGORGEUR DES MINES », GLADIATEUR

Description : Embryo est un techno-hybride de deux mètres vingt de haut dont les mains se terminent par des lames de rasoir. Il est fou, dangereux et vit dans une cage dont il ne sort que pour les combats. Ses yeux sont entièrement noirs, sans vie et ses gestes très rapides.

Profil : Ancien mineur rendu fou par l'ivresse des profondeurs, Embryo a massacré toute son équipe de travail avant de se cacher au plus profond des mines. Il n'a réapparu par la suite que pour tuer d'autres mineurs dont il se nourrissait. Après une traque de plusieurs semaines, il a été capturé et placé dans l'arène. Depuis, il est considéré comme le meilleur gladiateur. Il n'a été vaincu qu'une seule fois mais Cassandra Néo-Weird a demandé la clémence. Il semblerait que la Reine Marchande se soit entichée de ce gladiateur (du moment qu'il reste enfermé).

VAL SRAGOS, DRESSEUR

Description : Un petit homme à lunette, constamment entouré d'un champ de force. Il ne quitte jamais son bâton à foudre et un petit pistolet dont le canon est gros comme son poignet. Sa devise : « Si l'un d'entre eux attaque, je ne veux lui laisser aucune chance. Ce sera lui ou moi ». Son crâne chauve permet d'admirer de nombreux tatouages cruciformes censés le protéger.

Profil : Sragos n'aime pas deux choses, les animaux mal dressés et ceux qui en profitent. En charge des pieuvres-tigres, des serpents-murènes et de tous les requins, il déteste voir l'une de ses bêtes se rebeller (sa dernière action en général). Mais il n'aime pas non plus les petites soirées qu'organise Maure Liebe. Autant il considère que les gladiateurs ont une chance, autant le simple massacre d'innocent le révolte. Pour le moment, il ne dit rien ; mais il cherche vers qui se retourner : Elsa Liebe ou les Babeliens. Un tel scandale pourrait rapidement entraîner un changement de régime.

WAGA GOLDMAKER, MANAGER

Description : Originaire de la Ligue Rouge et recherché pour escroquerie, Waga Goldmaker se nomme en fait Laurenti del Peney. De taille moyenne, les cheveux en brosse longue, toujours souriant, il déborde d'une énergie qui semble pouvoir tout dévaster sur son passage. Quand il parle à l'un de ses champions avant un combat (il est spécialisé dans les duels à mort), on serait tenté de croire toutes les absurdités qu'il débite.

Profil : Tantôt cajoleur, parfois impitoyable mais relativement honnête (son exil de la Ligue Rouge l'a fait réfléchir), il aime bien ses champions et s'occupe d'eux comme une mère. Par contre, il n'y a qu'une chose qu'il ne faut jamais toucher : son argent. Si un malheureux commettait cette monumentale erreur, il le paierait de sa vie.

BASSE THALIS, BOOKMAKER

Description : Cette jeune femme de 23 ans au visage rond et à l'oeil d'acier débute dans le métier de bookmaker mais a déjà une réputation honorable. Sa voix grave et pénétrante charme plus d'un joueur qui, du coup, ne réfléchit plus à ce qu'il fait.

Profil : Être bookmaker n'est pas un but mais un moyen pour la demoiselle Thalys. Elle cherche à constituer un petit trésor de guerre pour quitter Volcania III et ouvrir un comptoir à Lemuria, ville d'où elle est originaire. Elle est prête à absolument tout pour arriver à ses fins. Pour le moment elle n'a dû tuer que deux concurrents (dont une Mère) mais elle pourrait faire pire si cela s'avérait nécessaire.

ROCCO SPEIGLE, SUPPORTER

Description : Originaire de Volcania III, Rocco, à 24 ans, est un supporter actif du maître en arts martiaux Pao Shen Gen. Moyen, un embonpoint certain et une calvitie naissante, il tue le temps entre son travail à la bourse (il est coursier et pas courtier mais il joue souvent sur les termes) et l'arène. On ne peut aborder que deux sujets de conversation avec lui : Pao Shen Gen et ses adversaires.

Profil : Il possède un abonnement, une écharpe aux couleurs du champion, des vidéos des meilleures rencontres et plusieurs livres (numériques) sur les exploits de Pao. Quand il va à l'arène, ce n'est pas pour la rencontre mais pour taper sur les supporters du champion adverse. Il enregistre les matchs pour les regarder après coup.

LE MONASTÈRE DU MAGMA

« Tu es certaine de vouloir y aller. Ce sont des fous là-dedans. On ne sait pas ce qu'ils y font, mais les Hammer qui en sortent sont les plus craints et les plus efficaces de toute la ville. Si ton amie est passée par-là, c'est qu'elle avait de sérieux ennuis. »

Le monastère du Magma est sans doute le seul bâtiment qui n'ait jamais été graphité ou attaqué par des bandes armées. De loin, on pourrait penser qu'il s'agit d'un éboulement de caverne ou une coulée de lave solidifiée en plein parcours. C'est l'effet désiré. Mis à part l'immense porte, il n'y a aucun autre accès connu au monastère : ni fenêtre, ni trouée. Que s'y passe-t-il ? Mystère. Exceptée une sourde vibration que les voisins ressentent de temps à autre, rien ne ressort de ce mystérieux complexe. Les projecteurs sont rares dans cette partie du Nexus et, bizarrement, à chaque fois que les services d'entretien viennent changer les ampoules, elles explosent à peine ont-ils rangé leurs échelles. Parfois, des Hammer encapuchonnés, profitent de l'Obscurité pour passer les portes dans un sens ou dans l'autre. Souvent, ils se rendent directement au palais pour ne jamais en ressortir. S'il est un lieu d'énigme et de mystère, c'est bien le monastère du Magma.

HISTORIQUE

À l'origine, le Culte du Magma se voulait purement séculier. Les prêcheurs arpentaient les rues en hurlant leurs imprécations. Jusqu'au jour où, en 305, un prédicateur particulièrement doué manifesta des dons pour la Force Polaris. Chris Froese, déserteur du Culte du Trident, manqua par deux fois de détruire Volcania II en déchaînant ses pouvoirs psychiques. La ville, à l'époque, était sous le joug des Hammer, qui décidèrent, plutôt que d'éliminer le gêneur, de lui confier la mission de retrouver et de recruter tous les élus, dotés de la Force Polaris. Il devrait les réunir dans un monastère où ils apprendraient à contrôler leur pouvoir sans l'aide d'inhibiteur, en le canalisant par le biais de la croyance dans les forces chthoniennes. Ainsi, suivant

les effets de leur psyché, ils se regroupaient en unités d'élite symboliques comme « le glissement », « l'irruption » ou « la collision », bref tout ce qui avait un rapport avec les forces sismiques. Ensuite, les moines devaient partir de la ville pour recruter d'autres adeptes. Leur fonction seconde est plus simple et plus prosaïque : les moines infiltrés dans la population servent d'espions au Culte du Magma. Le projet fut un succès et rapidement le monastère, placé sous la plateforme des habitations de Volcania II, s'agrandit. Les moines maîtrisèrent de mieux en mieux l'Effet Polaris et intervinrent secrètement dans les conflits opposant la ville aux vaisseaux hégémoniens. En 385 cependant un jeune homme du nom de Kessel Ich est enrôlé de force. Il refuse d'obéir, tente à plusieurs reprises de fuir et reste prisonnier des cellules de méditation les plus profondes. Pendant quatre années, il endurera les pires souffrances et les pires humiliations. Une nuit de 389, il périra sous la torture. Mais juste avant de rendre son dernier souffle, il déchaînera toute sa puissance. C'est lui qui a été à l'origine de la destruction de Volcania II.

Avec la construction de Volcania III, la décision fut prise de limiter ce genre de risque et de renforcer les structures du monastère. Impossible d'exiler ou d'éliminer tous les possesseurs de la Force Polaris, il fallait donc les contrôler, les acheter ou plus souvent les dresser. Les moines espions ont donc pour mission actuelle de repérer les mutants pouvant manipuler l'Effet Polaris, de les intercepter et de les emmener au monastère. Là, on leur offre la possibilité de servir le Culte du Magma comme agent de renseignement ou recruteur, ou d'entrer dans l'élite du culte. S'ils refusent toutes les propositions, les candidats subissent un lavage de cerveau et sont exilés le plus loin possible avec des faux papiers et un peu d'argent. Il n'est pas dans la politique du culte de tuer si cela n'est pas nécessaire. La dirigeante du culte n'est autre que Cassandre Néo-Weird (et les prochains dirigeants de la ville). Elle profite des services de ces espions pour mener à bien les affaires de la ville (et accessoirement les siennes). Ensuite viennent les deux dirigeants du Culte du Magma : L'Archevêque Belêm et le Préfet Caland. Ils profitent bien des services du monastère mais ignorent totalement la primauté de Cassandre Néo-Weird sur eux.

LE DOGME ET SON UTILISATION

Plutôt que de placer des inhibiteurs sur leurs élèves, les Seigneurs du Magma (les professeurs et non l'ordre disparu) préférèrent détourner les effets de leurs pouvoirs par un endoctrinement poussé à l'extrême. De plus, si l'isolation est tellement parfaite c'est que les murs même du monastère sont bardés d'un bouclier inhibiteur. Ainsi, si les moines peuvent se déchaîner dans l'enceinte du bâtiment, les effets n'en dépassent jamais les murs (juste une vibration ressentie par les voisins). Ils restent donc concentrés sur la vie dans le monastère et jamais sur ce qui se passe à l'extérieur. Le dogme est un mélange de panthéisme et de méditation intérieure. Il est secret et ésotérique. Le révéler aux profanes, c'est risquer sa vie. La terre nous a donné des forces et des faiblesses symbolisées par des esprits. Le Magma originel est le plus puissant d'entre eux, mais il en existe des dizaines d'autres (des dieux chthoniens) divisés en maisons et en familles. L'eau, élément minéral, joue un rôle essentiel dans le panthéon, puisque mariée au magma, elle donne la terre. Les étudiants passent donc leur temps entre l'étude de ce panthéon symbolique, les tâches journalières (très dures) et l'entraînement physique et psychique (encore plus dur). Ils n'ont pas de temps libre et toutes leurs activités ont un lien avec ce culte placebo et artificiel. Deux étudiants sur trois ne survivent pas. Avec le temps (cinq ans), quand les bases du dogme sont acquises, les cours commencent à porter sur la spécialisation que désire maîtriser l'élève avant de repartir dans la vie civile sous une nouvelle identité. La connaissance parfaite du panthéon va de pair avec la domination des effets de la Force Polaris.

La grande peur des moines c'est qu'un jour, le Culte du Trident ou le Soleil Noir viennent à découvrir cette concentration de mutants maîtrisant l'Effet Polaris par un autre biais que le culte interocéanique.

ORGANISATION

Hiérarchie générale : Elle est très simple. Un abbé (Assalon Nebeth) dirige le monastère (sous les ordres de Cassandre Néo-Weird). Il est aidé par un prieur (Père Pargan) chargé de gérer le dogme, d'un économe (Sœur Soumia) responsable des ressources, d'un directeur de conscience (Frère Léandre) organisant les cours et d'un agent de liaison externe (dont le nom est inconnu). Sous leurs ordres, les frères s'occupent de l'enseignement aux novices et des tâches journalières. L'agent de liaison externe est en charge (avec une équipe de douze hommes) de toutes les affaires qui nécessitent une action hors du monastère. Tous les agents travaillant pour le monastère sous couverture doivent lui rendre compte régulièrement. Il n'y a aucun profane dans le monastère et seuls les Princes Marchands ont le droit d'entrer et de sortir librement (droit qu'ils ne prennent jamais).

Le cursus : On entre au monastère comme novice (pierre brute). L'apprentissage d'une fonction prend entre cinq et dix ans (l'affinage). Durant cette période, le novice doit sublimer, par la prière

LE PANTHÉON DU MAGMA

Il doit rester secret pour des raisons purement dogmatiques et initiatiques. Son but n'est pas d'être cru mais d'accaparer les pensées de ses pratiquants, de dominer chaque minute de leur vie.

LES ALPHAS

Père : Magma

Mère : Aqua

LES ENFANTS

Premier fils : Terre (Gaïa)

Second fils : Void

Première fille : Vitae

Seconde fille : Anima

Fils adopté : L'humain

LES DIEUX SECONDAIRES (EXEMPLES)

Maelström : La tempête

Sismos : Les tremblements de terre

Neve : Le mystère

Bellig : La guerre

Aera : L'air

LES DÉMONS (EXEMPLES)

Genos : Les Généticiens

Poséidon : Protecteur du Trident.

LES FORCES EXTÉRIEURES (EXEMPLES)

Inferno's : Le vent

Stella : L'espace

De chaque dieu découle une école (de même pour les démons) et si un élève désire suivre plusieurs voies, il fait évoluer le panthéon en créant un lien entre deux entités (si cela n'existe pas déjà). Si l'élève devient Seigneur du Magma, il peut très bien inventer à son tour un dieu mineur, issu de l'accouplement de ses deux protecteurs. Le dogme n'est jamais figé mais doit toujours rester crédible pour garder la ferveur des moines.

re, toute velléité d'user de l'Effet Polaris. Jeûne, chant, flagellation, répétition du dogme et du panthéon, rien ne doit perturber la progression intérieure. Quand il a terminé sa formation, le novice doit pouvoir contrôler l'Effet Polaris à volonté (généralement en entonnant une prière) dans les conditions les plus extrêmes. Mieux, il doit pouvoir cacher son don à toute tentative de détection. Il devient alors « frère ». Dès lors, deux solutions s'offrent à lui. Soit il décide de faire carrière dans le monastère mais accepte l'idée de ne jamais le quitter, soit il choisit de sortir et de s'intégrer dans la masse plus ou moins secrètement. Dans ce cas, il peut le faire sous une nouvelle identité et s'infiltrer dans toutes les couches de la population ou il peut aussi s'engager dans les forces armées (auquel cas il commence en tant que gradé). Il devient ainsi un Hammer d'élite, craint et respecté.

Toujours au service du monastère, mais à l'extérieur, il peut remplir plusieurs missions dont la principale reste de traquer les possesseurs de la Force Polaris. Tous les moyens sont bons tant que sa couverture (s'il en a une) ne tombe pas. Un moine découvert (c'est très rare) préférera toujours se donner la mort plutôt que de trahir ses secrets.

Les écoles : Il existe trois écoles, celle de la science, celle de la guerre et celle de la politique. Le but de ces institutions est de former les moines pour qu'ils soient non seulement très performants dans ces domaines mais aussi pour qu'ils trouvent les meilleures opportunités pour le culte ou pour la ville (voler une invention, tuer un agent de la concurrence, faire chanter un marchand, etc.). Ce qu'ils n'apportent pas à la ville, ils doivent trouver un moyen de le voler. Frère Léandre dirige les trois écoles et s'occupe de recruter lui-même parmi les élèves ceux qui porteront le grade de Seigneur du Magma. On dit que cet homme n'a jamais eu de cœur et que de toute l'histoire du monastère, il est le directeur le plus dur et le plus amer. La seule personne à qui il montre du respect n'est autre que Cassandre Néo-Weird, qui vient toujours lui parler quand elle se rend secrètement dans la bâtisse. Il est aidé dans sa tâche par trois sous-directeurs : le Stratège, le Savant et le Philosophe. Ces derniers ont toute latitude pour punir les élèves sur qui ils ont droit de vie et de mort. On parle de novices qui auraient réussi à fuir du monastère mais que les espions de l'agent de liaison externe chercheraient activement. Les jeunes moines voulaient fuir les mauvais traitements des sous-directeurs.

PERSONNAGES IMPORTANTS

Voici quelques figures importantes du monastère (une pour chaque niveau possible)

ABBÉ ASSALON NEBETH

60 ans. Cet homme a été usé par une vie de complète réclusion. Il n'a plus toute sa tête malgré ses responsabilités et a du mal à cacher ses regrets d'avoir gâché sa vie dans une prison dont il est le directeur. Il compense la dureté de ses adjoints en tempérant leur colère comme son rôle l'y oblige. Il est le seul recours qu'ont les novices pour

RUMEURS ET LÉGENDES

On pense que certaines familles babeliennes auraient passé des accords secrets avec le Culte du Magma via le monastère. On n'a aucune preuve, aucun nom, mais comme toutes les rumeurs, elle porte préjudice à tous et pourrit la vie des Babeliens et des Hammer. On soupçonne les Princes Marchands d'être à l'origine du bruit pour affaiblir les deux camps incriminés.

SYNOPSIS (AVENTURE SOLO)

Un personnage disparaît et se retrouve dans l'une des cellules du monastère. À raison ou pas, on le soupçonne de maîtriser l'Effet Polaris. Il va falloir qu'il trouve un moyen de s'évader, s'il ne veut pas terminer ses jours à apprendre le dogme ou à subir le lavage de cerveau et l'exil.

échapper aux outrances de leurs maîtres. Traditionnellement il se doit de condamner durement le plaignant mais d'adoucir pour quelques temps son sort en le prenant à son service. Chaque moine serait prêt à donner sa vie pour l'abbé qui est une sorte de père. Cassandre songe à le faire empoisonner avant que la sénilité ne le discrédite aux yeux des novices. Elle hésite entre le remplacer par Frère Léandre ou par le Prieur Pargan.

FRÈRE EQUUS

40 ans. Atteint de nanisme (c'est une mutation assez commune), Equus a choisi son nom de moine par amour pour cet animal mythique et terrestre qu'était le cheval. Sa piètre intelligence l'a condamné à rester jusqu'à la fin de ses jours dans le monastère où il s'occupe de l'entretien des salles communes avec quelques novices. Mais Equus, même s'il l'ignore, est étroitement surveillé. Détenteur du terrible pouvoir Polaris de déstructuration de la matière, il pourrait déclencher des catastrophes incroyables. Pire, la force de son pouvoir est telle que plusieurs fois il a mis en péril le champ de protection entourant le monastère. Pendant des années, il a été un sujet d'études pour les différents savants, mais personne n'a jamais vraiment su pourquoi il se différenciait tant des autres. Sinon c'est un homme timide, humble, joyeux et qui ne supporte pas le Prieur Pargan (qui le méprise ouvertement et qui a proposé plusieurs fois de le passer à la vivisection).

NOVICE AMÉTHYSTE

24 ans. Les filles qui survivent aux premières années du monastère sont très rares. La majorité d'entre elles ne résistent pas dans un monde essentiellement masculin. Améthyste est donc une exception. Douée de prescience, elle vit dans cette prison depuis maintenant trois ans. Mieux, elle est féconde. Elle se destine donc à infiltrer les Mères et surtout l'administration. Son supérieur a envoyé une équipe complète pour préparer sa couverture et cherche un groupe de mercenaires à manipuler (ceux qui ont pensé aux personnages gagnent un tour gratuit) pour organiser son arrivée fortuite en ville.

PRIEUR PARGAN

55 ans. La réclusion n'est pas une malédiction pour le prieur. En effet, il a su optimiser ce monde à part pour organiser à son profit un petit univers clos. Les novices à son service savent combien cet homme est un pervers. Attouchements, menaces et autres chantages lui donnent un entier contrôle sur tous les moines sur qui il jette son dévolu. Pire, Pargan connaît l'identité du fameux agent de liaison externe dirigeant les armées secrètes du Culte du Magma. Il s'agit de Grégor Cyclades, futur Prince Marchand éponyme. Grégor n'est jamais parti en mission en Hégémonie mais suivait une formation au monastère sous une fausse identité. Il ne sortait que pour les fêtes de famille, donnant ainsi le change aux curieux. Pargan profite de ce savoir pour contrôler les informations transmises à Cassandre Néo-Weird et les dirigeants des Hammer. À lui seul, il représente une terrible menace pour toute la ville car il en sait assez pour monter chaque faction contre sa voisine.

« LE CŒUR ET LA CITADELLE »

« On ne devrait pas être là ma petite. Si ton amie est montée au Cœur, c'est que quelque chose de grave s'est passé. À présent, soit elle est morte, soit elle est riche. Très riche. »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

« Voilà. On ne peut plus aller plus loin à présent. On a remué la fange du port intérieur et ciré les pompes des Princes Marchands en vain. Remarque, je me suis fait pas mal de relations avec toi gamine. Mais bon, il faut te rendre à l'évidence. Ta copine n'est pas là. La citadelle de Vulcain ? Tu plaisantes ? D'abord elle, je ne vois pas ce qu'elle pourrait y faire, et puis en plus l'accès est interdit ! Comment ça pas pour toi ? Écoute bien Lorien. C'était très sympa de bourlinguer comme ça avec toi, mais, là, tu pètes les plombs. Moi je ne monte pas pour tout l'or du monde. Et pour qui tu te prends pour penser entrer comme ça chez Cassandre Néo-Weird ? Pour qui ? Oh non de non, un masque ? Majest... Je... Je... »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

LE CŒUR_

Le Cœur est le centre administratif de la cité mais aussi le domaine des puissants (Mères, Princes Marchands et Hammer). Sa vocation n'est pas commerciale et la surface couverte est donc réduite. L'accès est surveillé mais libre et de nombreuses patrouilles vérifient les accréditations des visiteurs (en respectant à la lettre les principes du délit de faciès). Dans le Cœur, pas de ruelle sombre mais des gros blocs autonomes, parfois reliés par des ponts et des passerelles. Le système des tubes à navette est assez peu présent même si certains nobles ne se déplacent du port au Cœur que par ce moyen de transport. Il n'y a quasiment pas de zone dans l'ombre sauf sous l'escalier principal et encore, cette dernière est particulièrement bien équipée en projecteurs divers. Comparé aux étages inférieurs, le Cœur peut sembler relativement calme. Un brouhaha constant remonte du Nexus et parfois du port intérieur. C'est aussi la terrasse d'où on a la meilleure vue sur la paroi et sur la ville (le palais étant très enfoncé). On divise artificiellement les bâtiments du Cœur en deux parties : les administrations (le palais de justice, sa prison, le temple du Trident, le temple de Magma et la Guilde des Mères) et le domaine des Princes Marchands (les cinq palais).

LES ADMINISTRATIONS

« Tu comprends, ici on vend n'importe quoi. Mais on peut pas le vendre n'importe comment. Il faut un cadre, un moule, des procédures. Sinon ça serait le chaos. Comment ça, c'est déjà le chaos ? On fait ce qu'on peut ma petite. Sois heureuse de ne pas avoir connu le temps des pirates. On dit que les transactions d'armes se faisaient par les balles d'abord et les canons à baïonnette après. Ne critique pas trop nos fonctionnaires. Ou alors, pas trop fort. »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

La fonction première des administrations est de maintenir l'ordre et l'équilibre dans la ville. Pendant longtemps, le problème de la sécurité a été un frein majeur au développement de la cité. Pirates, contrebandiers et autres boucaniers, rendaient la vie impossible. Le Culte du Magma et la Guilde des Mères furent créés pour palier à ce manque. On dit souvent que la justice à Volcania III est expéditive, les juges préfèrent dire qu'elle est efficace. Cela explique sans doute pourquoi personne n'a jamais remis en cause la légitimité des juristes en place. De même, pour des raisons évidentes, personne n'irait contester ou attaquer l'autorité de la Guilde.

LA JUSTICE À VOLCANIA III

« Tu vois tous ces malheureux ? Et bien il est possible que tu les rejoignes rapidement si tu continues à poser des questions gênantes à des personnes embarrassées. Et non, sortir une arme systématiquement n'est pas une bonne idée non plus. »

LE PALAIS DE JUSTICE

Le palais de justice est divisé en trois sections distinctes : la cour des Mères, le tribunal de commerce et la grande cour. La première est réservée à tous les crimes qui touchent directement ou indirectement les Mères. Toute personne enfreignant les règles de la guilde peut se retrouver devant un de ses juges. Les Mères étant aussi des légistes réputés, elles travaillent parfois pour les deux autres divisions du palais de justice. La seconde partie, le tribunal de commerce, ne traite que des cas relevant du négoce ou des activités qui l'entourent (finance, publicité, etc.). Il arrive qu'une affaire passe de cette chambre à une autre si, durant le procès, on s'aperçoit que les intérêts de la guilde sont en jeu ou qu'il a eu un crime grave. L'accusé est alors passible d'un cumul de peine pour le même délit ou d'être condamné d'une part et acquitté de l'autre (auquel cas il ne doit purger qu'une seule peine). Pour gérer ce type d'affaire, Caïs Cage, président du palais de justice et Hammer sous les ordres du Préfet Mickaël Caland, dirige le service interne du palais. C'est lui qui signe ce type de transfert mais qui peut aussi retirer à une cour cette même affaire. Il est le seul homme de la ville dont la décision peut supplanter celle de la Guilde des Mères. Fort heureusement, il entretient d'excellentes relations avec Dame Alexandria qui dirige la cour des Mères.

LA COUR DES MÈRES

Dans la partie la plus excentrée du palais de justice se trouve la très redoutée (et redoutable) cour des Mères. Outre un prétoire, on y trouve des bureaux administratifs, une prison pour les détenus en transfert ou en attente de jugement et les locaux de l'institut de droit de la guilde. Moins connus sont les geôles et les laboratoires des Mères. Les sentences sont exécutées sur le parvis des condamnés, comme les autres (et rarement dans l'arène). La justice des Mères est expéditive, exemplaire et sans pitié aucune. Dame Alexandria a la lourde tâche de gérer tous les problèmes quotidiens liés à la cour des Mères (tant financiers que diplomatiques). Un voyageur ayant à passer en jugement sera maintenu captif dans la prison de Volcania III en attendant d'être transféré vers la cour des Mères. Sur place, il devra patienter dans une cage suspendue, visible par tous (et surtout par toutes). Le but est d'humilier et d'écraser le suspect pour qu'il se plie plus facilement à la procédure. Ensuite, il devra se rendre au prétoire devant une cour de justice composée de trois personnes : l'avocat, l'avocat général et le juge. Il est très rare qu'un jury soit assemblé pour délibérer sur une affaire. Il se peut éventuellement, qu'un juge d'une autre juridiction intervienne dans les débats. Voilà ce qu'un étranger à la guilde pourra entrevoir de la cour des Mères. Pour un membre de la guilde qui passe en jugement, c'est une autre paire de manches. Non seulement ses compagnes seront plus fermes avec elle mais en plus elle risque la condamnation la plus dure : les laboratoires des Mères (qui se trouvent au siège, situé non loin).

Les locaux administratifs abritent une petite centaine de fonctionnaires qui ne s'occupent que du législatif. On y trouve aussi les bureaux des juges et des autres magistrats. L'accès est limité aux membres de la guilde sauf sur autorisation spéciale.

LE TRIBUNAL DE COMMERCE

C'est la partie la plus grande du palais de justice puisque c'est sur ces quatre étages que se traitent sept affaires sur dix. On compte six prétoires, douze tribunaux constitués (qui tournent par roulement de six heures) et au moins six cents magistrats de tout poil (qui s'entassent dans des bureaux exigus). Tous sont rattachés de près ou de loin au Culte du Magma, même si aucune tenue ne les différencie du reste de la population. Ils n'ont aucun avantage par rapport au citoyen lambda par contre, ils peuvent intervenir dans une enquête des Hammer au nom du procureur général. Entre le palais et le commissariat, situé non loin, il y a parfois des conflits d'intérêt. On surnomme ces fonctionnaires les avocats d'affaire (y compris les juges). Des scandales liés à la drogue, à la prostitution et à la corruption ont gravement entaché leur image de marque. Du coup, même s'ils traitent plus de deux cents affaires à la journée, les particuliers préfèrent s'en remettre aux règles internes de leur corporation, aux coutumes des Babeliens ou au bon vouloir des Princes Marchands. Pourtant, il règne dans le tribunal de commerce une activité fébrile, entre les marchands outrés, les avocats révoltés, les gardiens de la paix bedonnants et les diplomates réjouis. Un jugement est toujours un souk incroyable dans lequel les magistrats hurlent, s'insultent et doivent évacuer la salle avant l'outrage. Une séance qui ne se déroule pas dans ces conditions est une exception ou un événement grave.

LA GRANDE COUR

Ce nom pompeux désigne l'ensemble des quatre tribunaux traitant des affaires criminelles importantes. De la blessure involontaire au meurtre de masse en passant par le vol à mains armées et le viol, ce sont essentiellement les cas relevant du banditisme que se réservent ces magistrats. Ici, on ne se penche sur une escroquerie que si elle est liée à un crime de sang ou un enlèvement. Une centaine de personnes travaillent à la grande cour. Plus appréciées par le public que leurs homologues du tribunal de commerce, elles sont le point de mire de la Grande Pègre. Les locaux de cette institution, dépendant directement des Hammer, jouxtent le commissariat. Les relations sont d'ailleurs excellentes puisqu'un procureur de la grande cour a toujours bonne presse chez les enquêteurs du culte : ils ont des ennemis communs dans la fameuse Grande Pègre. Si l'activité est intense, l'ordre est en général respecté. Le capharnaüm du tribunal de commerce n'a pas sa place dans des prétoires où des sentences graves sont prononcées.

LE HAUT COMMISSARIAT

Encore un titre grandiloquent pour désigner l'organe central des Hammer chargé de l'ordre et de la sécurité de toute la ville. Par tradition (ou par dérision) on appelle ces locaux le ministère de l'in-

LES LÉGISLATEURS

Il fut une période où la population vint à se plaindre des jugements rendus par les Hammer ou la Guilde des Mères. Les deux administrations se basaient sur des textes juridiques douteux, des jurisprudences farfelues ou des textes perdus et conservés oralement. Les civils créèrent donc un contre-pouvoir chargé de décortiquer les textes pour rendre aux accusés leurs droits. Les législateurs étaient nés. Ce ne sont pas des avocats mais plutôt des manipulateurs de loi qui vendent leur savoir et leurs recherches aux plus offrants (juges ou défenseurs). Leurs tarifs sont fonction de l'importance de l'affaire. On les rencontre donc plus souvent aux abords de la grande cour. Des visiteurs un peu turbulents pourraient avoir besoin de leurs services. On les reconnaît aux grandes toges pourpres qui indiquent leur appartenance à cette noble confrérie. Ils n'ont ni organisation officielle et encore moins de prérogative pour mener une enquête. Pire, les Hammer, les Mères et même leurs clients les méprisent au plus haut point.

térieur. S'y regroupent les administrations suivantes : la police judiciaire (deux cents fonctionnaires), les renseignements généraux (cent fonctionnaires) et l'institut médico-légal (cinquante fonctionnaires). Cela peut paraître insuffisant pour une population comme celle de Volcania III, mais il ne faut pas oublier que l'ordre est avant tout assuré par la branche militaire des Hammer.

Tout comme pour les cours de justice, c'est sous la direction du Préfet Mickaël Caland que cette administration du Culte du Magma fonctionne. Il est aidé par trois sous-préfets qui se partagent les différents types d'administrations. Abel Lebus dirige la police judiciaire, Tower Chewee les renseignements généraux et Pierre LeMox, l'institut médico-légal. Ils forment ce que les Hammer appellent le Triangle. La concurrence entre les sous-préfets est rude car ils savent que Mickaël Caland n'est pas immortel et qu'il faudra sans doute un jour le remplacer. Tous les coups sont permis pour briller et tirer la couverture à soi. Caland n'est pas dupe de ces petites joutes et veille à ce que la loi soit toujours respectée (ou alors veille à démissionner le maladroite). Quatre collaborateurs ont déjà fait les frais de sa rigueur.

LA POLICE JUDICIAIRE

C'est le service le plus important. Sa hiérarchie est simple. Sous les ordres d'Abel Lebus, trois commissaires principaux dirigent chacun quatre commissaires, qui eux-mêmes dirigent des équipes d'inspecteurs allant de deux à six personnes. Il y a aussi une vingtaine d'indépendants chargés des enquêtes en solitaire (les infiltrations dans les gangs par exemple) et qui travaillent sous couverture. Certains, les plus efficaces, viennent du monastère du Magma et ne rendent leurs comptes qu'au préfet lui-même. Les membres de la police judiciaire s'impliquent peu dans les actions violentes. Ce sont, avant tout, des enquêteurs. Quand il est temps de passer aux interpellations, ils confient la tâche aux Hammer de la force armée, qui ont des sections d'assaut urbain spécialisées. Bien entendu, ils peuvent faire face à des situations violentes (référez-vous à l'archétype *Veilleur* du livre de règles).

QUELQUES RUMEURS

- Est-il exact qu'il existerait une cour secrète destinée à juger les Princes Marchands eux-mêmes? Cassandre la dirigerait et les verdicts seraient d'une extrême sévérité.
- Des agents des renseignements généraux auraient été sauvagement assassinés. Ils travaillaient tous sur un dossier baptisé Xodus.
- Le Préfet Caland travaille actuellement à l'organisation d'une nouvelle administration : la police des Hammer. Jusque-là, il n'y avait quasiment pas d'organe de contrôle interne. Cela va peut-être changer et il y a des chances pour que cela ne plaise pas à tout le monde.
- Trois condamnées de la guilde se sont échappées avant qu'elles ne soient transférées vers les laboratoires de leur institution. Aussitôt, les Mères ont fait appel aux renseignements généraux qui ont fait la sourde oreille. Pourquoi ?
- On dit que la corruption gangrène le tribunal de commerce depuis des années. Un grand coup de balai se prépare.
- Qui est ce condamné apparu pendant un cycle nocturne dans la cage des noyés ?
- On murmure que les gardiens de la prison organisent des combats de prisonniers.
- Dame Alexandria est sortie du bureau du préfet en claquant la porte. Pourquoi ?
- Une nouvelle machine est en construction sur le parvis des condamnés. Quel en est le fonctionnement ?
- Des cadavres ont disparu de l'institut médico-légal. Un vol ou la découverte d'un trafic ?

Les méthodes de la police judiciaire sont parfois contestables. Leurs interrogatoires sont assez violents et même si officiellement, personne n'en est mort, ceux qui y survivent en gardent un souvenir assez traumatisant.

LES RENSEIGNEMENTS GÉNÉRAUX

Moins nombreux et plus organisés, les agents des renseignements généraux (aussi baptisés les « ronds de cuir »), peuvent retrouver la fiche signalétique d'un individu et vous donner son adresse précise en moins d'une heure. Avec la bénédiction de Caland ou un gros pot-de-vin, ils peuvent vous retrouver l'individu en dix minutes, vous dire ce qu'il a mangé il y a deux jours, comment il est habillé, son groupe sanguin, ses habitudes, etc.

Sous des dehors de fonctionnaires revêches, ces agents sont la première source d'information officielle des Hammer. Il n'est pas étonnant de voir certains d'entre eux se rendre parfois au monastère du Magma. Tower Chewee ne cache pas avoir été formé là-bas (c'est un cas très rare, mais le sous-préfet a l'autorisation de l'abbé). Il dirige son service dans la discrétion et possède les clefs d'accès aux fichiers les plus délicats.

L'INSTITUT MÉDICO-LÉGAL

Le Professeur Pierre LeMox est un ancien légiste de l'hôpital du Nexus. Son implication dans différentes affaires criminelles, son génie à trouver le détail révélateur et sa conversion intéressée au Culte du Magma (il était athée) lui ont permis, à 55 ans, de prendre la tête de l'institut. C'est un arriviste mais un arriviste efficace. Alors qu'il devrait se contenter des tâches administratives, il lui arrive souvent de pratiquer des autopsies avec ses subalternes, de signer des dossiers et de témoigner dans les procès importants. Du coup, toute l'organisation de son administration tourne autour de lui. Il est constamment entouré de conseillers à qui il donne des ordres mais qui n'ont aucun pouvoir de décision.

L'institut a une bonne réputation et ses chercheurs sont respectés à leur juste valeur. Le rêve de tout pathologiste de l'hôpital est de rejoindre les rangs de ces policiers scientifiques. Mais on peut y entrer comme expert en balistique ou consultant en armes à feu, etc.

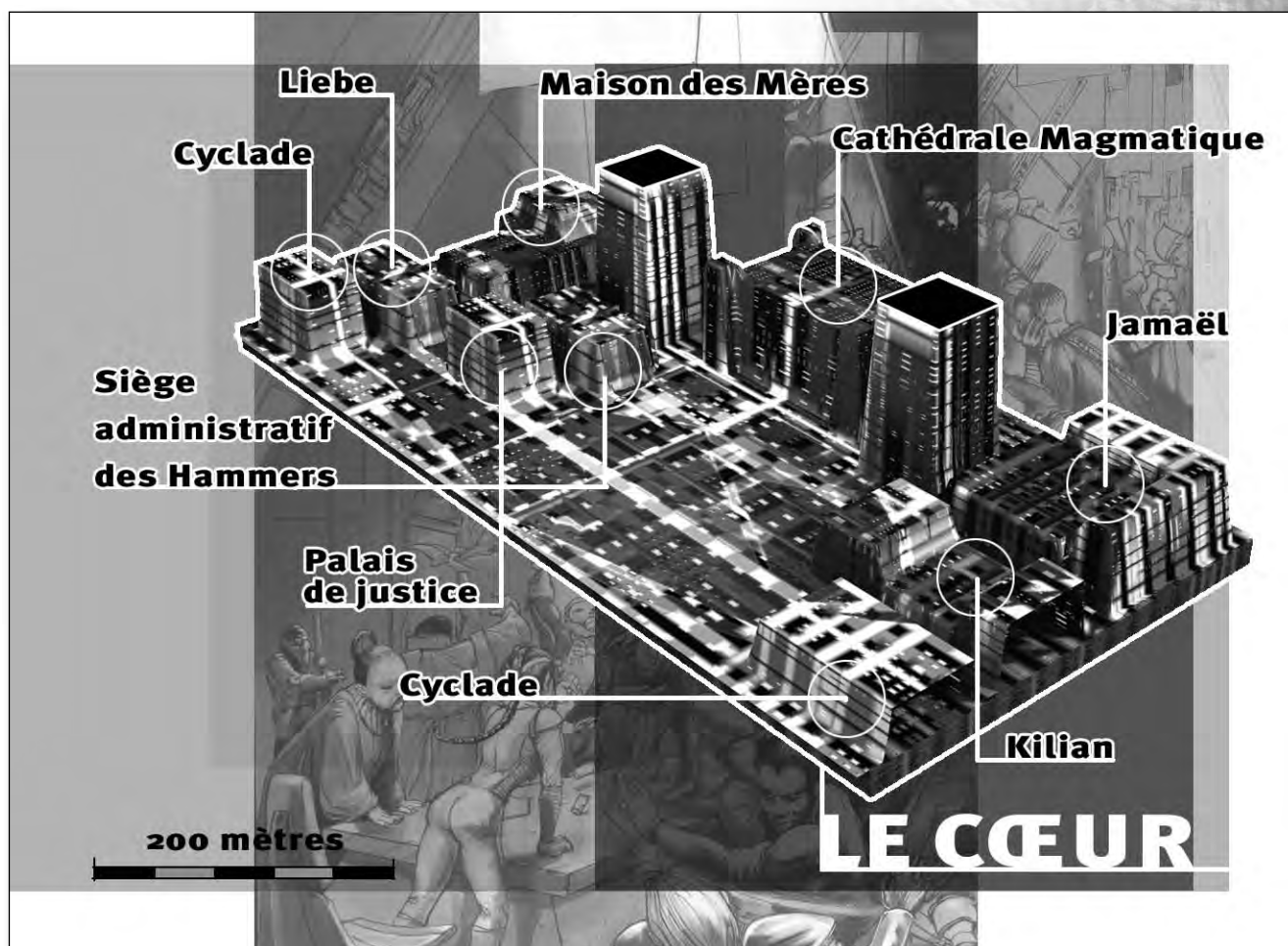
LE PARVIS DES CONDAMNÉS

Coincé entre les trois cours de justice, le parvis des condamnés est un passage obligé, une sorte d'avertissement. Il est composé de trois plates-formes superposées. Plus la condamnation est grave, plus le gibet sera haut placé et bien en vue. Les supplices sont variés. Puisqu'on ne veut pas que la prison soit engorgée, les peines pour les délits mineurs sont le plus souvent des châtiments publics et corporels. Les punitions les plus courantes sont :

- Cage à noyade (un pylône de verre rempli d'eau dans lequel est plongée une cage contenant le supplicié. On n'utilise jamais ce moyen de supplice sur les hybrides)
- Chaise électrique
- Condamnation à X combats dans l'arène
- Énucléation (pour les coupables de faux témoignages)
- Guillotine
- Immobilisation de durée variable dans un pilori (assis, debout, courbé, etc.)
- Pilori à bastonnade ou fouet
- Potence
- Section de la langue (pour les diffamateurs)
- Section d'un membre

Il faut tout de même noter que les exécutions capitales ne sont pas nombreuses et que la chaise électrique ou la guillotine sont plus des instruments de menace que de torture.

Le parvis et ses activités sont sous le contrôle conjoint de Cassandre Néo-Weird (qui a le droit de grâce), le Préfet Caland et Dame Alexandria. Il y a vingt bourreaux (dont cinq bourrelles pour les Mères), dont les identités doivent demeurer secrètes. Ils portent tous



des masques de cuir rouge et de grandes robes carmes. Quand ils sortent de la prison (où ils se préparent) le silence qui les précède est impressionnant. Tous les citoyens les redoutent et les considèrent comme un mal nécessaire. Leur chef, porte un masque noir et se fait appeler « l'exécuteur des hautes oeuvres ». Il ne parade jamais sans une immense hache parfaitement aiguisée.

LA PRISON

À leur arrivée au pouvoir, les Princes Marchands décidèrent que l'incarcération n'était pas une solution satisfaisante. Leur sens du profit allait contre l'idée d'enfermer des gens et de les nourrir à rien faire. L'idée d'un bain hors de la ville a été proposée et abandonnée. Le concept revient en force de nos jours, mais ce fut la solution du châtiment public qui fut donc adoptée. La prison n'a donc que deux fonctions : isoler les contrevenants dangereux (les fous, les tueurs en série, les terroristes) et garder sous surveillance les suspects en attente de jugement. Parmi les cinq cents prisonniers, seuls quatre-vingt sont des condamnés à l'emprisonnement à durée variable. Trente sont des dangereux criminels en attente de jugement (ou de supplice) et complètement isolés, et tout le reste attend de passer devant un juge ou devant un bourreau. Le temps entre l'incarcération préventive et le jugement varie de deux heures à quatre mois. Au-delà, le prisonnier est libéré et les charges retenues contre lui sont retirées. Par contre, le temps entre le jugement et le supplice (s'il y en a un) est assez réduit (une journée à trois semaines pour les cas les plus graves).

La prison est un bâtiment en forme d'arène, construit sur six étages. Un pylône central permet de surveiller toutes les cellules d'un seul regard. De plus, des drones de surveillance font la loi dans les couloirs. Toutes les trois cellules, il y a des sanitaires. Un prisonnier doit en faire la demande s'il veut y accéder. Il n'y a jamais deux prisonniers en même temps dans les communs. La nourriture arrive sous forme de pâtes de fruit de synthèse par des tuyaux incrustés

dans les murs. Plus les prisonniers sont haut placés dans la prison plus leurs crimes sont graves. Au dernier étage, il y a tous les tueurs en série et les terroristes. Les gardiens ont toute autorité pour ouvrir le feu s'ils considèrent cela justifié. Le directeur de la prison, Jason Cartridge, n'a de compte à rendre qu'au préfet lui-même. Le taux de mortalité de l'établissement n'a que peu d'importance par rapport au taux d'évasion, qui est quasi nul. Il existe des règles internes à la prison tellement dures qu'elles sont hors de tout cadre juridique. La mafia carcérale n'est pas le fait des prisonniers (qui ne restent pas assez longtemps) mais des gardiens qui torturent, rackettent et font taire les plus turbulents. Le directeur, lui, n'a pas conscience de ce qui se trame dans sa propre maison. Ses adjoints lui cachent les exactions de leurs hommes et jamais il n'a eu vent de tout ce qui se passe sous son nez. Les moines du Magma, eux, connaissent les conditions de vie des prisonniers et ils en ont fait part à Cassandra Néo-Weird. La dirigeante attend le meilleur moment pour faire éclater le scandale et diminuer la force politique du Culte du Magma. Pour le moment, elle observe et accumule les preuves.

SYNOPSIS

L'un des aventuriers blesse accidentellement quelqu'un. Depuis longtemps la Grande Pègre soupçonne cette personne d'être un bourreau. Or, il devait officier dans les jours à venir. S'il n'est pas à son poste, l'organisation criminelle aura la confirmation de sa fonction chez les Hammer. Quelqu'un doit le remplacer et se faire passer pour lui. Au personnage de réparer sa gaffe en endossant la robe carme et le masque. Qu'aura-t-il à faire ? Rien de moins qu'une exécution par noyade d'une personne qu'il sait innocente...

LA GUILDE DES MÈRES

« Sœur machine, Sœur bidulle, moi je m'y perds dans tous ces noms. Et puis tu peux pas vraiment retenir leur tête ou leurs fringues, elles en changent tout le temps... Ta copine était féconde ? Non ? Alors elle n'avait rien à faire ici. Pas plus que moi d'ailleurs, je me tire avant de me faire arrêter. »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

Nous avons déjà abordé l'organisation interne de la guilde dans la présentation générale de la ville. Plus concrètement, voici un bref aperçu du cœur de cette organisation : son siège. Les accès à ce bâtiment, qui n'a rien à envier à celui des Princes Marchands, sont strictement surveillés. Il faut montrer patte blanche pour y pénétrer et y déambuler. Les hommes y sont en général regardés de haut, sauf s'ils sont des reproducteurs agréés. Il n'existe pas, en effet, d'équivalent masculin de la guilde. Les hommes non stériles sont répertoriés mais rien ne les oblige à donner leur semence. Ceux qui acceptent sont largement payés et peuvent avoir accès à des avantages en nature (pension, appartement, véhicule) s'ils signent un contrat à vie avec la guilde. C'est une profession comme une autre même si ces hommes ne bénéficient pas de l'estime que chacun porte aux Mères.

L'architecte qui a dessiné les plans de la guilde a voulu insister sur le côté féminin et fécond. Le siège se présente donc comme la fusion de trois cercles dont les sommets se terminent en dôme. Il n'y a quasiment pas de couloir droit et tous les angles sont doux. Les couleurs sont en général douces à l'extérieur (pastel) et chaude à l'intérieur. Seuls les laboratoires gardent un aspect clinique assez agressif. Les enfants sont nombreux dans ces bâtiments. Ils peuvent jouer, se balader et hurler comme bon leur semble sans que personne n'y trouve quelque chose à redire.

LE VENTRE

Il est divisé en deux secteurs bien distincts : les écoles et les services administratifs.

Les écoles sont au nombre de trois. Leur public est divisé par âge puisque la première est une sorte de crèche, la seconde est une école primaire et la dernière est réservée aux jeunes femmes dont on sait qu'elles sont fécondes et qui peuvent prétendre à une formation dans la guilde. Tous les autres, à la puberté, doivent partir et se débrouiller seul si leur Mère ne désire pas les garder plus longtemps. Bien entendu, cette dernière école est bien plus importante que les deux précédentes et compte plusieurs filières. Et si une profession particulière le nécessite, la jeune élève pourra même se rendre dans les académies des corporations (et parfois au monastère, pour y espionner les moines, juste retour des choses). Les étudiantes vivent en général dans les cellules au dernier étage des écoles. La discipline est stricte dans ces établissements et les futures Mères doivent porter les costumes adéquats autant que faire se peut. Elles ne doivent pas sortir sans autorisation ou fréquenter des femmes stériles (pour ne pas avoir envie de quitter la ville). Dame Fiona et Dame Célück se partagent ces administrations, la première s'occupant des écoles et des archives, la seconde de l'accueil des nouvelles venues et de la formation des futures Mères (du point de vue prophylactique).

Les services administratifs sont à l'image de Dame Fiona : organisés, silencieux et sans appel. Toute demande doit être motivée et accompagnée d'un justificatif écrit. Il n'y a jamais d'exception à la règle, au contraire. Normalement, un visiteur de la ville ne devrait rien avoir à faire ici sauf s'il veut consulter les fiches signalétiques de la guilde discrètement. Il n'y a aucune surveillance particulière de ces locaux car il y a souvent du monde qui y travaille.

PILAR

Pilar est une Mère de 30 ans qui a déjà eu trois enfants. Elle dirige les archives de la guilde et, à ce titre, peut avoir accès à toutes les informations possibles sur les Mères. Dernièrement, elle a découvert que quelqu'un se servait dans ses fiches informatiques. Il s'agit des Hammer des renseignements généraux qui mettent à jour leurs fichiers grâce à une espionne infiltrée. Sœur Pilar craint pour ses fiches autant que pour sa vie et serait prête à faire appel à un groupe extérieur pour en savoir plus sur ces vols.

LES LABORATOIRES

Le terme « laboratoire » fige immédiatement les sourires des Mères. En effet, il peut aussi bien s'agir du service de pédiatrie que des services carcéraux de la guilde. C'est à la fois un lieu d'accouchement et un lieu de torture. En effet, c'est là que sont conduites les réfractaires pour subir des inséminations forcées et mettre au monde au minimum des triplés, peu importe les dommages physiques qu'elles peuvent subir. C'est donc un terme à utiliser avec discernement devant un membre de la guilde. Dame Obéri dirige à la fois le service pédiatrique et de recherche mais partage son pouvoir avec Dame Alexandria en ce qui concerne la section carcérale.

Les services pédiatriques : Ce sont les bâtiments les mieux protégés de tout le complexe de la guilde. La mortalité infantile est réduite à son minimum grâce à un service de prophylaxie hors du commun. Tous les cas de figure de l'accouchement sont pris en compte et il est très rare qu'une Mère subisse le moindre dommage dans ces sections. Mais les accouchements ne sont pas les seules activités. Les Mères ont deux options pour tomber enceinte : la manière traditionnelle, auquel cas elles doivent choisir un partenaire dans la liste des mâles donneurs. C'est peut-être une façon agréable de travailler mais elle est très aléatoire et implique que la Mère ait trouvé l'âme sœur. La seconde manière est l'insémination. Elle a deux avantages : elle permet, par la multi-fécondation, d'obtenir plus facilement des jumeaux ou des triplés, mais elle assure en une seule séance d'être fécondée. Dans la majorité des cas, c'est l'insémination qui est choisie (ce qui explique le peu d'attachement des Mères pour leur progéniture).

Les services de recherche : Un des rares laboratoires de recherche pure dans la ville. Cette section qui ne compte que cinquante personnes à temps plein, est d'une importance capitale. C'est le cheval de bataille et le domaine privé de Dame Obéri. En améliorant les progrès de son service, elle montre sa supériorité face à Dame Fiona, son adversaire politique. Les recherches portent à la fois sur les conditions de fertilisation, mais surtout sur le clonage et tous les renseignements qu'ont pu récupérer les espions du monastère du Magma sur les banques de corps hégémoniens. Dame Obéri ne peut pas encore cloner mais cela n'est qu'une question d'années avant qu'elle n'y arrive enfin. Si Dame Alexandria ne la tempérerait pas, elle aurait déjà sacrifié toutes les prisonnières des services carcéraux sur l'autel sanglant de la science. Cette section du siège est assez bien protégée (Dame Obéri confinant à la paranoïa).

Les services carcéraux : Le côté sombre de la Guilde des Mères. Quand un membre de cette organisation est réfractaire aux règles ou qu'il commet un crime important, il a des chances de terminer sa vie dans les services carcéraux. Dépassez l'âge autorisé avant la naissance de son sixième enfant est aussi considéré comme un crime.

Cette section est une prison où les condamnées sont maintenues dans des caissons, dans une semi conscience. Elles sont inséminées de force pour obtenir au minimum des triplés et le plus souvent des sextuplés. Ce ne sont pas tant les grossesses et les accouchements qui sont fatals aux prisonnières mais plutôt l'immobilité, le viol de leur corps et les conditions de vie. Elles ne sont autorisées à sortir de leur caisson qu'une fois par mois (pour être nettoyées) et ne voient jamais autre chose que des masques de chirurgien. La majorité de la population ignore ce qui se trame dans la prison des Mères et personne ne se soucie vraiment de savoir d'où viennent tous ces enfants. Dame Obéri a plusieurs fois nié l'utilisation de corps comme « pondeuse » arguant que l'insémination de force est l'une des règles de la guilde et que nul n'a le droit de regard.

Ces locaux sont très bien gardés et les cas d'évasion sont rares depuis sa création. Il y a actuellement cinquante détenues dont quarante ont perdu la raison. Parmi elles, dix ont servi de cobaye dans la recherche sur le clonage et ne sont plus capables de vivre hors de leur caisson. La guilde n'aimerait pas que ses pratiques douteuses puissent être étalées au grand jour. Bien entendu, Cassandre Néo-Weird est déjà au courant de l'existence des services carcéraux. Mais elle n'a jamais utilisé ce renseignement contre la guilde. Soit elle attend le moment propice, soit elle pense que c'est un mal utile à la ville.

LA PORTÉE

C'est le domaine privé, au sommet du complexe de la guilde, des Dames. Personne hormis leurs conseillères directes n'y a accès. Chaque appartement est luxueux mais à l'image de sa propriétaire. Or, les Dames actuelles sont plutôt portées vers l'austérité et ne font pas grand cas des fioritures et des décorations. Un visiteur qui s'égayerait dans cette partie, ne pourrait faire la différence entre les sections.

Il y a en permanence des patrouilles et des drones de surveillance qui contrôlent les autorisations d'accès. En cas d'intrusion manifeste, l'ordre est de tirer à vue. Chaque Dame a sa propre escorte de dix hommes et une petite cour personnelle d'une vingtaine de courtisans. Paradoxalement, c'est dans cette partie du siège de la guilde qu'il y a le plus de chance de rencontrer des hommes. En effet, rien n'interdit aux Dames d'avoir des maris ou des amants et surtout des conseillers masculins. À ce titre, il n'est pas rare de voir des Princes Marchands, le préfet ou l'archevêque en visite officielle.

LA CATHÉDRALE MAGMATIQUE

« Bon. On a visité la caserne du port extérieur. Tu as consulté les registres de la cour de justice. Tu t'es mise la Grande Pègre et deux familles de Babeliens à dos. Et maintenant tu veux que j'entre dans le temple du Magma ? Tu plaisantes j'espère ? J'ai fait des stupidités dans ma vie mais pas ça ! Comment ? Je perds ma prime ? Ha ? Bon, alors avant toute chose, laisse-moi te faire un petit topo sur cette secte. Pourquoi une secte ? Parce que je te signale qu'il n'y a que dans cette sacrée ville que le culte existe. Tu vois, partout dans le monde ils vénèrent des trucs comme la Force Polaris ou ces gâteux de Patriarches ! Mais ce sont des religions officielles. La nôtre n'est qu'une minorité religieuse comme il en existe tant d'autres. La particularité ? Et bien, nous, nous sommes armés... »

-- ENG LATTIER, guide et marchand_

Tout comme la Guilde des Mères, nous n'allons pas reprendre l'organisation interne du Culte du Magma mais simplement la description de leur siège régulier. Quand la troisième Volcania fut bâtie et agrandie, le temple de Magma fut pensé pour symboliser les forces chthoniennes. Aussi, c'est un bâtiment massif, écrasant, indestructible (en apparence). Les Volcaniens ont l'habitude de l'utiliser comme métaphore pour parler de la pérennité d'un phénomène. L'entrée est libre dans la chapelle principale mais il faut des autorisations pour passer les portes de l'administration du culte et de son presbytère. La sécurité des lieux est assurée par une section très particulière des Hammer : les derniers Dévôts.

LES DERNIERS DÉVÔTS

Les Dévôts forment l'élite des Hammer. Ce sont à la fois les gardiens du culte, de la mémoire mais aussi les guerriers les plus fanatiques. Ils n'ont peur de rien, sont au-dessus de la loi et peuvent même intervenir dans des affaires qui ne les concernent pas. Heureusement, ils sont aussi connus pour leur probité et leur sens de l'honneur. Les Volcaniens les considèrent même comme des surhommes (des héros).

Outre la protection des chapelles que l'on trouve partout en ville, les Dévôts ont des activités pédagogiques puisqu'ils se doivent de symboliser l'esprit du culte (le mélange de religion et de syndicalisme). Ils sont donc souvent sollicités pour trancher dans des affaires courantes et leur parole fait loi. Globalement, on fait appel aux Dévôts lorsque l'on se considère spolié. Leurs méthodes sont toujours réfléchies mais lorsqu'ils agissent, ils ont tendance à être vindicatifs. On les reconnaît à l'uniforme de soldat doré qu'ils arborent avec fierté. Un Dévôt peut apparaître au moment le plus inattendu pour aider ou châtier. En cela, ils sont réputés pour leur combat constant contre la Grande Pègre. Cet affrontement prend des dimensions épiques, voire exagérées mais donne lieu à de grandes scènes de combat.

Il n'y a qu'un seul et unique dirigeant des Dévôts, c'est l'Archevêque Belêm. C'est d'ailleurs la seule force armée qu'il dirige vraiment (mais c'est la meilleure), sachant qu'il laisse à l'Amiral Démon le contrôle de la caserne. On ne compte que cinquante Dévôts en ville.

LA CHAPELLE PRINCIPALE

Deux grandes portes donnant sur une salle monumentale dont les pylônes, montant à plus de trente mètres de haut, sont des imitations de stalagmites. Les murs semblent être des parois de lave figée et les cierges qui illuminent l'ensemble ajoutent leurs coulées de cire aux ondolements chthoniens. L'ambition de l'architecte était de pouvoir réunir tous les Hammer dans ce lieu lors de grandes fêtes religieuses. C'est un échec relatif puisque même si elle est immense, la chapelle principale ne peut abriter que six mille personnes à la fois. En son sommet se trouve le carillon tectonique, un mécanisme capable de reproduire les sonorités terrestres comme la pierre se fendant, la lave glissant ou la roche se fracassant. Lors des cérémonies importantes six Dévôts spécialisés ont la charge d'actionner la machine. Dès lors, même les travailleurs des cavernes les plus profondes du port extérieur entendent le chant de la terre.

La chapelle est divisée en trois parties qui forment un Y. Le couloir central se termine par l'autel et est appelé « la coulée ». C'est là que les croyant se réunissent. Le couloir de droite est réservé aux puissants laïcs (les Babeliens, les Princes Marchands, les Mères, etc.) et celui de gauche aux dirigeants du culte. Seules Dame Alexandria, Cassandre Néo-Weird, l'Archevêque Belêm et le Préfet Caland peuvent se placer là où ils le désirent. Un ordre spécial des Hammer (les Ignis) est chargé de l'organisation et de la célébration des messes. L'entrée dans le temple est totalement libre.

L'ADMINISTRATION ET LES ÉCOLES

Le Culte du Magma est une organisation colossale qui a pour mission première de se faire respecter mais aussi oublier. Depuis l'arrivée des Princes Marchands, les fonctionnaires ont des consignes de discrétion. Aucun marchand ne voudrait se rendre dans une ville dirigée par une religion totalitaire. Les Hammer sont donc, avant tout, des fonctionnaires qui doivent aider et faciliter le commerce. À ce titre, ils sont impitoyables avec les voleurs et les assassins mais peu regardant avec les contrebandiers (du moment qu'ils ne ramènent pas une maladie ou une substance dangereuse et instable).

Cachés derrière la chapelle, les administrations et les centres de formation des Hammer sont le véritable centre nerveux de toute cette administration. Le préfet en est responsable tout autant que l'archevêque. Leur accès est sévèrement contrôlé (c'est un ministère important) et les intrus peuvent encourir des peines importantes (l'énucléation est la plus commune). Plus de mille fonctionnaires travaillent jour et nuit ici. Les plus jeunes y suivent des formations alors que les autres font leurs neuf heures quotidiennes. Il règne toujours une intense activité dans l'administration. Par contre, elle se fait dans un silence religieux. Il est rare de voir une bousculade ou une rixe. Le bâtiment regroupant les écoles et les administrations est haut de six étages. Le sixième est sans doute le plus important, puisqu'il contient les archives (plus ou moins secrètes) du culte. Le cinquième est réservé aux dirigeants, ce qui explique qu'il soit bien protégé. On y trouve les bureaux des cadres Hammer (y compris ceux qu'utilisent parfois l'archevêque et le préfet). Les systèmes informatiques

LES VOLCANIENS ET LA RELIGION

La présence des Hammer dans la société est relativement importante puisqu'ils symbolisent à la fois l'administratif, l'ordre et le religieux. La population se retrouve donc face à des fonctionnaires cumulant des pouvoirs au nom d'une croyance locale. Le parti que la majorité a choisi est celui du profit. Les Volcaniens étant avant tout des marchands, ils acceptent l'autorité et le dogme du Culte du Magma, à la condition qu'ils n'entravent pas la bonne marche de leurs affaires. Les Hammer les protègent contre les pirates et les brigands, ils entretiennent la ville et rendent la justice. Très bien. Dans les faits, les Volcaniens sont sympathiques, de confession magmatique, mais rarement des pratiquants. Ils participent aux fêtes religieuses dans la mesure où cela ne les oblige pas à fermer boutique.

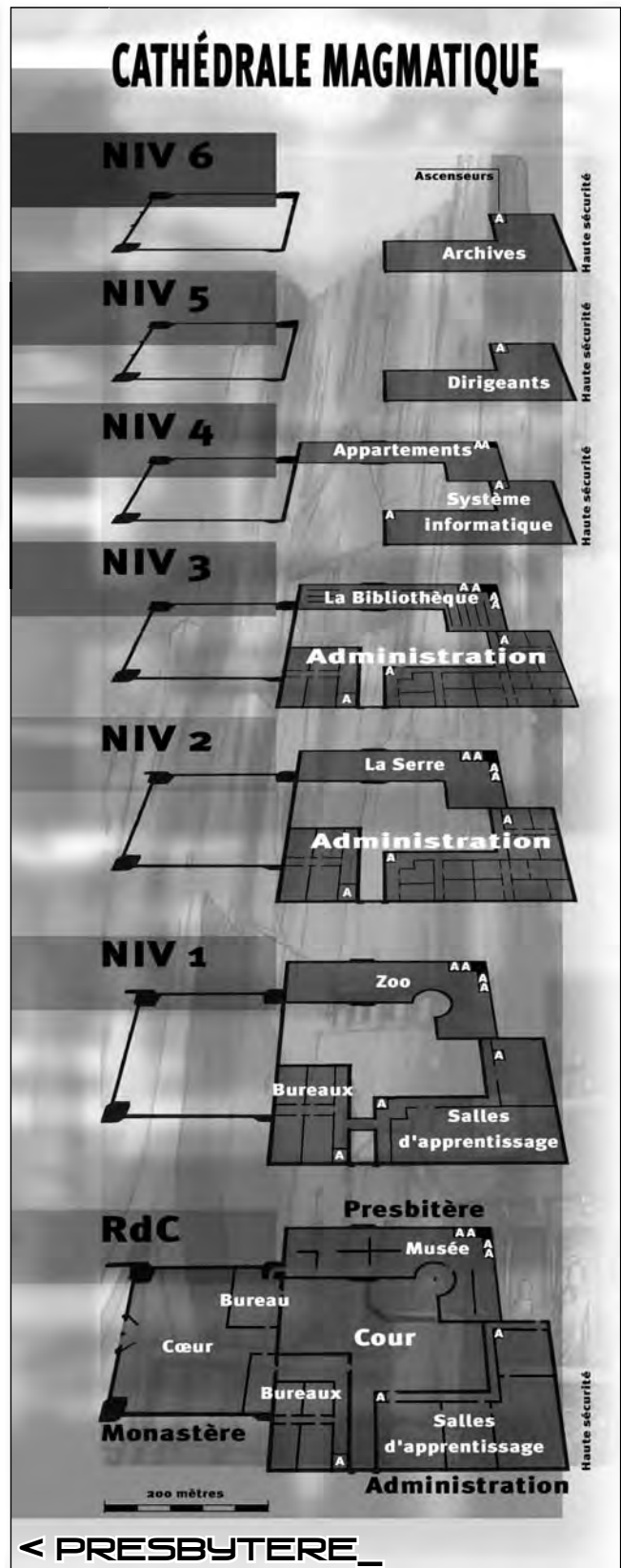
se trouvent au quatrième. L'accès est tout aussi surveillé. En effet, c'est à partir de ce réseau que toutes les chapelles du Magma sont reliées entre elles. C'est à la fois un moyen de centraliser les informations courantes mais aussi de coordonner les actions. Le troisième et le second sont réservés à l'administration pure. Il n'y a rien à trouver ici, mis à part des fonctionnaires et des ennuis. Le rez-de-chaussée et le premier étage sont des centres d'apprentissage pour les Hammer ou les enfants des Hammer. Toutes les formations non belliqueuses qu'un membre actif du culte pourrait embrasser sont enseignées ici (politique, droit, criminologie et autres techniques de commerce). La population est très jeune dans cette partie du Cœur. Les étudiants résident pour la plupart dans le Nexus. Les plus chanceux peuvent vivre dans une partie excentrée du bâtiment appelé le campus. Il n'y a pas plus de deux cents étudiants qui y dorment (ce ne sont que des petites cabines alvéolées dans lesquelles on ne peut pas tenir debout). Il n'y a aucun signe distinctif entre un Hammer et un novice ou un étudiant au niveau du comportement et de la tenue vestimentaire, mis à part quelques insignes très discrets.

LE PRESBYTÈRE

Pudiquement baptisé presbytère, ce petit complexe des Hammer est l'habitation principale des personnages puissants du culte. Après le palais de Cassandra Néo-Weird (et certaines tour de Babel), c'est le site le plus luxueux de toute la ville. Son accès est réservé aux prélats directement sous les ordres du préfet et de l'archevêque. Ce qu'il contient est un secret d'État mais on chuchote qu'on y trouverait un véritable zoo et une serre contenant des plantes prétendument disparues. La vérité est de loin plus impressionnante. Le presbytère renferme effectivement un petit zoo, une serre magnifique mais aussi une bibliothèque de livres antiques, un musée sur la véritable histoire des trois Volcania (y compris des vestiges de la première) et les appartements privés des dignitaires.

LE ZOO

C'est à grand renfort de pots-de-vin que les dirigeants des Hammer se payent le luxe d'entretenir un zoo privé d'une vingtaine de bêtes. Tous les animaux sont de petite taille (oiseaux, reptiles, chats) sauf Ankor, un tigre à dents de sabre tout droit issu des laboratoires de l'Alliance Polaire. Les savants et les gardiens du zoo sont au nombre de dix et sont d'anciens Dévots mutés ou à la retraite. Sous peine de condamnation à mort, ils ne doivent rien révéler de ce qu'ils voient dans le presbytère. D'ailleurs, ils savent très bien que quand ils sont trop vieux pour accomplir leur tâche, ils ont des « accidents » malheureux. Le meilleur protecteur du zoo est Ankor, qui vadrouille librement hors de sa cage. Une seule chose peut rendre nerveux ce gros chat : la présence dans les locaux d'un membre important de la famille Jamaël. On n'a jamais vraiment compris pourquoi.



LA SERRE

Outre le fait qu'elle abrite des plantes luxuriantes et rares, elle protège les dernières espèces de papillons encore présentes sur Terre (et non mutés). Ce lieu n'a aucune raison scientifique d'être entretenu. Tout comme le zoo, il n'a pour but que de divertir les dirigeants du Culte du Magma. L'existence de la serre est tenue secrète et ne nécessite que trois personnes pour l'entretien.

LA BIBLIOTHÈQUE

Elle contient tout ce que les Volcaniens ont pu acheter, troquer ou voler et qui ressemble à un livre. Du coup, le contenu des ouvrages est assez hétéroclite : cuisine, éducation sexuelle, religion, politique, recueil de blagues, astrologie, etc. Même s'il y en a pour une fortune en reliques, il est fort peu probable que des fouineurs tirent un enseignement précieux de cette collection. En fait, les livres les plus intéressants sont les registres des différentes stations Volcania. En effet, le plus ancien permet de déduire approximativement la position de la première cité ainsi que les occupations des colons de l'époque. Tous les ouvrages sont protégés par des alarmes diverses et les gardiens ont reçu l'ordre de tirer sans sommation sur les intrus.

LE MUSÉE

Il prend un étage complet et reste en permanence dans l'obscurité. Non que ses reliques craignent la lumière mais plus aucun Hammer ne s'y rend depuis longtemps. On y trouve des carcasses inquiétantes de vaisseaux anciens, des créatures conservées dans du formol, des armes antiques et la statue prétendument récupérée de Volcania I. Sur un morceau de fresque suspendu sur un mur sombre, il est possible de voir à quoi pouvait ressembler la statue dans son entier (avec les deux personnages). Il s'agit d'un homme en tablier brandissant un marteau vers l'horizon. Devant lui se tient une femme à l'air tout aussi déterminé, brandissant une faucille. On ignore la signification de cette œuvre même si les plus syndicalistes des Hammer qui la connaissent éprouvent toujours un sentiment de bien-être quand ils la voient.

LES APPARTEMENTS DES PRÉLATS

Contrairement à l'austérité que s'imposent les Mères, les Hammer n'ont aucune gêne quand il s'agit de bien vivre, de s'amuser ou de se reposer. Ainsi, en haut de l'échelle, le préfet et l'archevêque ont un mode de vie assez fastueux. La règle veut que jamais leurs excès ne doivent les empêcher de travailler. Leurs appartements sont immenses et ils y entretiennent des maîtresses (le Culte du Magma n'encourage pas le célibat). Protégés par des drones de sécurité, ils renferment des trésors d'information puisqu'il arrive que les hauts fonctionnaires apportent du travail chez eux. Il y a entre deux et vingt personnes dans les appartements, suivant l'importance du propriétaire entre les serveurs, les maîtresses, les artistes et les profiteurs. Il est donc assez dur de pénétrer dans ces lieux sans être au moins aperçu.

MELIÈS NICHROK

« L'homme le plus important de Volcania III », c'est ainsi que Meliès Nichrok aime à se présenter devant les nouveaux venus. Nain d'une trentaine d'années, peintre surréaliste de talent, poète à ses heures, il est aussi le fou du presbytère. Il porte en permanence un tricorne à clochette, un costume coloré (cachant une arme à feu) et de grandes chaussures masquant des lames extractibles. Meliès n'est pas seulement le bouffon des puissants Hammer, c'est aussi le cas échéant, l'ultime rempart contre une agression. Garde du corps qui cache bien son jeu, il a déjà sauvé deux fois la vie du préfet contre des attentats de la Grande Pègre. Il manie aussi bien les armes que les pinceaux et a accès à toutes les pièces de la chapelle principale.

LA CITADELLE DE VULCAIN

Nous voilà au sommet de cette ville, dans la citadelle de Vulcain. C'est le plus gros bâtiment de tout Volcania III mais sa surface n'est pas si grande que ça. Sur les quatre étages, seuls les deux derniers sont habitables. Et tout le reste n'est que salles de conférence, salles de réunion, bureaux et administrations. Pour se rendre au dernier étage, il faut obligatoirement passer par le grand escalier central. Quand on se trouve en bas, l'édifice paraît titanesque. Deux cents marches et une rampe d'accès sur la droite pour les invalides ou les blessés. Beaucoup de visiteurs se sentent

découragés face à ce monument tout en hauteur. En fait c'est un effet d'optique puisque le sommet de la cavité où Volcania III se niche se termine en pointe. L'accès à ces escaliers est très surveillé et une dizaine de Chérubins y montent la garde en permanence. Seule Cassandre et ses invités peuvent prendre la rampe (protégée par une clef électronique).

HISTORIQUE

La citadelle de Vulcain ne fut bâtie que durant la seconde phase de construction de la ville. Elle servait de palais à la lignée Planxty (du temps de Chloé la bâtisseuse). Elle servait d'habitation et de lieu de fête pour les pirates les plus riches et les marchands les mieux protégés. Cela explique le nombre impressionnant de salles de réception (inutilisées à présent). Mais la citadelle porta aussi le surnom de « citadelle sanglante ». En effet, se sentant en danger, les victimes d'épurations diverses à travers l'histoire, ont toujours cherché à se réfugier vers le sommet de la ville. Le palais fut donc témoin de massacres sanglants, d'exécutions sommaires, de tortures abominables et de trahisons. Les Volcaniens la regardent encore avec une certaine crainte et utilisent souvent l'expression « aller à la citadelle » pour signifier mourir.

Avec l'avènement des Princes Marchands, la citadelle est devenue une sorte de lieu officiel du pouvoir. On considère que la ville est gouvernée de ce sommet. C'est faux puisque les conseils se tiennent aussi parfois dans le Cœur (et même dans le Nexus, mais c'est plus rare). C'est à cette époque que deux portes étanches ont été installées pour isoler cet étage comme les autres en cas d'invasion brusque de l'eau.

Actuellement, il sert de demeure à une partie de la famille Néo-Weird et il permet d'accueillir convenablement les chefs d'État en visite à Volcania III.

On estime que deux cents personnes vivent et travaillent dans la citadelle. Si la surface inutilisée dans ce bâtiment était donnée aux habitants, il n'y aurait plus de problème de surpopulation en ville. La citadelle est l'un des rares endroits sous les flots où vous pouvez vous perdre et ne pas rencontrer âme qui vive pendant plus d'une heure.

LES SALLES COMMUNES

LES SALONS

Il existe une dizaine de salons, de salles de bal, qui ne servent plus à rien. Certains n'ont pas été ouverts depuis des années et ils sont employés comme dépotoir. Remplis de vieilleries dignes du port intérieur, ils forment un véritable musée. On dit que les plus enfoncés d'entre eux seraient hantés par tous les morts assassinés au palais. On ignore si c'est la vérité mais il est arrivé plusieurs fois que des gardes (pourant des Chérubins) ou des servantes, soient retrouvés choqués, tremblants et incapables du moindre mouvement. Qu'ont-ils vu ? Mystère.

LES SALLES DE RÉUNION

À l'instar des salons, il y en a beaucoup trop (une vingtaine). Par contre, elles sont utilisées lors des conseils et possèdent un matériel de communication avec l'extérieur assez important. Cassandre Néo-Weird prend très au sérieux les problèmes de relations internationales. Elle tient donc à jour la position des comptoirs de la ville dans le monde mais aussi les intentions plus ou moins belliqueuses des puissants par rapport à la ville. Sur la carte, l'Hégémonie apparaît en rouge vif, par exemple. Toutes ces salles possèdent des caméras et des micros cachés.

LES COMMUNS

C'est là que résident tous les serveurs des Néo-Weird de la citadelle. Ils ne sont pas tenus au secret et peuvent descendre en ville comme bon leur semble. Par contre, ils sont systématiquement fouillés à leur retour. Ils n'ont pas le droit de porter des armes. On y trouve de quoi vivre en complète autarcie pendant un mois complet.

LES JARDINS DE VULCAIN

Au cœur du palais se trouve un patio que peu de visiteurs ont vu. Il s'agit d'une forêt constituée d'arbres volcaniques, c'est à dire de gerbes de lave solidifiées. Il y en a une dizaine et des bancs permettent de s'asseoir dans ce petit jardin secret et apaisant. Des cloches tubulaires accompagnent le promeneur et apaisent les sens. Nul ne sait pourquoi mais les jardins de Vulcain hypnotisent et calment leurs visiteurs au point d'étourdir et de rendre apathique les plus fragiles d'entre eux. Les arbres de lave ont été apportés par un artiste dont le nom a été oublié et on ignore si le minerai a des propriétés ou pas.

MILTON, SERVITEUR ZÉLÉ

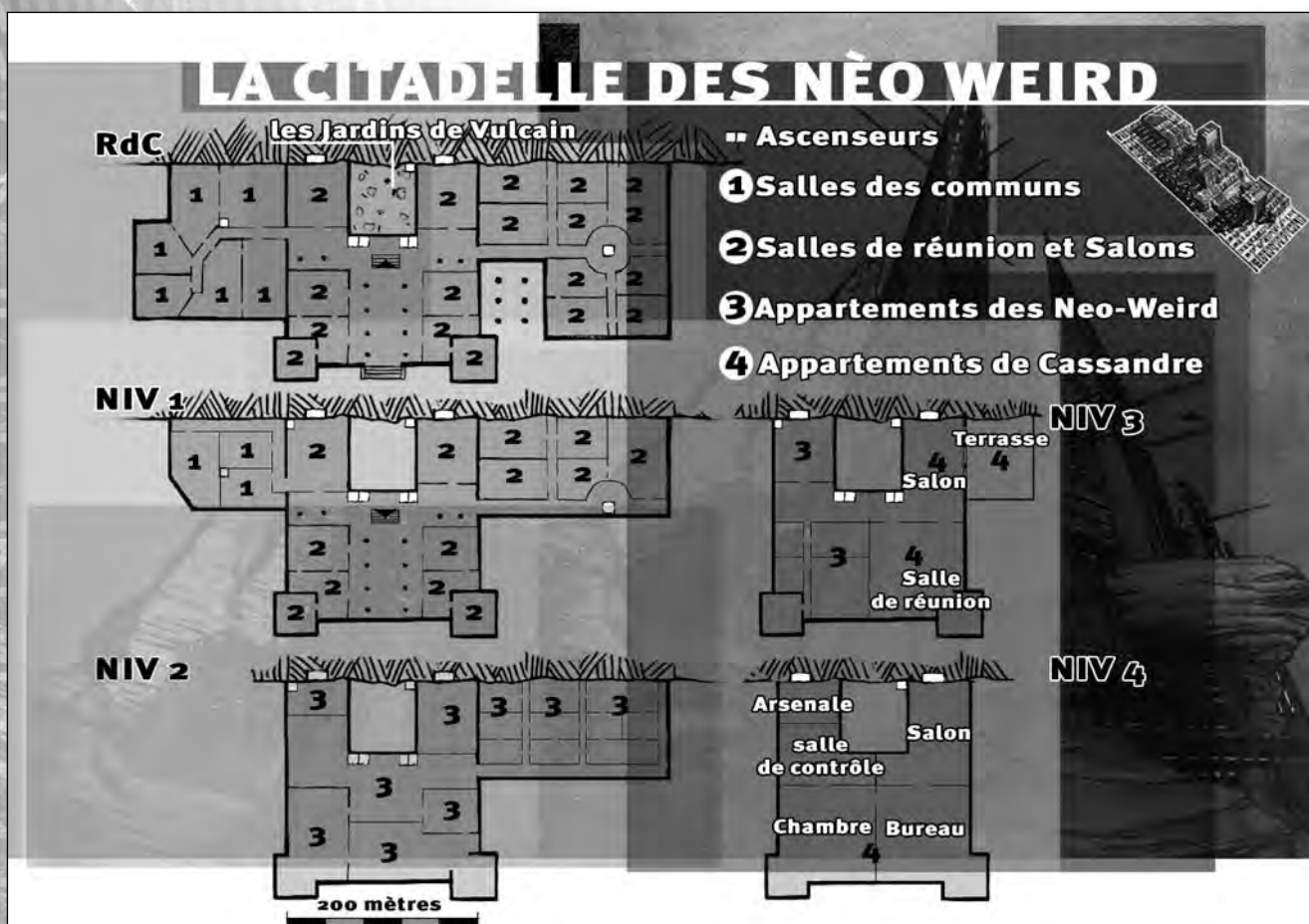
Milton est le serviteur personnel de Cassandra Néo-Weird depuis qu'elle a douze ans. Avec un flegme toujours de mise, il a vu la jeune fille évoluer et devenir reine. Il ne lui donne jamais de conseils sauf si elle lui en demande. Il préfère lui faire quelques remarques perfides sur tel ou tel point qu'il trouve étrange. Jamais il ne la ménage, considérant que si lui prend la peine de cacher ses sentiments, elle doit en faire autant en sa présence. Mais de tous les habitants de cette ville, Milton est le seul être en qui Cassandra Néo-Weird a entièrement confiance. En un sens, elle a raison, avec lui elle ne risque rien. Si elle savait que l'homme en question est un Veilleur sous couverture depuis une vingtaine d'années, elle le ferait sûrement abattre sur-le-champ.

LES APPARTEMENTS DES NÉO-WEIRD

Anciennement ceux des Planxty, ils sont luxueux, remplis de vieilleries désuètes mais semblent convenir parfaitement à la maîtresse des lieux. Tous les murs sont couverts de peintures

ou de grandes tentures rouges. On pourrait effectivement loger mille personnes ici alors que n'y vivent que cinquante courtisans, conseillers, amis et cousins. La cour qui entoure Cassandra Néo-Weird est hétéroclite. Autant la jeune reine sait trouver les bons conseillers, autant elle n'arrive pas à se débarrasser de tous les profiteurs qui vivent à ses crochets parce qu'ils l'ont fait rire une fois et qu'elle a peur de se retrouver seule avec sa famille dans la citadelle. Tous sont des profiteurs qui vivraient (au mieux) dans le Nexus, s'ils n'avaient les précieuses autorisations pour gravir le grand escalier central.

Le dirigeant de cette petite communauté hors du temps et des réalités de Volcania III se nomme Hubert Cassagne. Polarien d'origine, il porte le titre officiel de chef du protocole. Dans les faits, c'est Milton et Cassandra elle-même qui se chargent des relations diplomatiques et des rencontres avec les représentants d'autres bases. Cassagne a pour seule consigne de mettre un peu d'ordre dans le palais et de superviser les préparatifs. Autre membre important de la cour, Silia Néo-Weird, la demi-sœur de Cassandra. Née d'une relation adultère, Silia n'a pas toute sa tête et plonge dans son monde intérieur dès qu'un événement la brusque un peu. Elle ressemble à Cassandra même si elle est plus jeune. Sa demi-sœur préfère la voir dans la citadelle pour que jamais on ne cherche à profiter de leur ressemblance pour la remplacer mais aussi pour la protéger. Silia n'est douée que pour la musique et notamment la harpe laser. Parfois, elle donne des représentations aux puissants auprès de qui elle a une très bonne image malgré sa maladie mentale. On la surnomme souvent « l'âme de Cassandra ». Ensuite, vient une kyrielle d'autres artistes, de polémistes, d'espions (personne n'est dupe) et de gardes du corps secrets. La vie dans la citadelle se déroule au rythme de la Reine Marchande (levé, repas, bain et activités diverses). Le cauchemar des courtisans, c'est la disgrâce. Elle s'accompagne souvent d'un exil hors de la ville ou d'une lourde peine, lors de crimes concernant la dirigeante.



LES APPARTEMENTS DE CASSANDRE

Au dernier étage de la citadelle, on trouve les appartements du dirigeant de Volcania III. Ils sont divisés en deux parties distinctes. La première est accessible à tous les courtisans ainsi qu'aux serveurs. Trois salons, quelques salles à manger, une petite bibliothèque sans intérêt et deux chambres (avec salle de bain). Cassandra Néo-Weird n'y vit que les cycles nocturnes et y reçoit peu (elle préfère utiliser les bureaux). La seconde partie des appartements est réservée à Cassandra et à elle seule. On y trouve plusieurs pièces d'importance capitale et, surtout, la seule autre sortie directe de la ville.

LA SALLE DE CONTRÔLE DE LA CITADELLE

De là, Cassandra peut espionner, surveiller et guider n'importe qui dans son palais. Des caméras sont dissimulées dans les salles de réunion, on l'a déjà vu. Mais il y en a aussi dans chaque pièce (même celles où personne ne va plus depuis longtemps). Les portes à fermeture automatique peuvent être actionnées de cette salle ainsi que les lumières et l'eau courante. Il est arrivé qu'un propriétaire précédent noie ses invités en bloquant tous les accès d'une pièce et en actionnant uniquement les robinets. Les portes blindées de la citadelle peuvent être fermées de cette salle.

LE BUREAU DE CASSANDRE NÉO-WEIRD

Il contient tous les documents officiels depuis la création de la troisième cité (et même parfois avant). Depuis des pactes passés avec les corporations jusqu'aux trafics divers repérés ici et là, cette pièce conserve les secrets les plus sombres de la ville marchande. Un panneau caché derrière une bibliothèque permet d'accéder à un ascenseur.

L'ASCENSEUR

Il peut contenir jusqu'à dix personnes et s'enfonce droit dans la roche sur cinquante mètres avant d'atteindre un puits. Le passager peut soit descendre, soit monter. S'il descend, il atteint tous les étages par des accès secrets connus seulement des dirigeants de la cité. En général, ils donnent sur des locaux de secours que personne n'a jamais pu ouvrir en cas d'alerte (même dans le port intérieur). Monter permet de gagner, cent mètres au-dessus de la base, une barge secrète où attend un petit vaisseau de type caravelle (voir page 356 du *Livre de base*). Personne, à part Cassandra, ne semble connaître l'existence de cette sortie. En fait, le gardien du phare a déjà repéré cette cachette mais n'a jamais dévoilé son secret.

L'ARSENAL

C'est dans cette toute petite pièce dissimulée par un passage secret et protégée par un code à 8 chiffres que les dirigeants de Volcania III peuvent déclencher l'Armageddon. Des charges explosives ont été placées dans chaque pilier de chaque plate-forme, sur les rideaux de protection des étages et sur la paroi. En composant le code adéquat (connu seulement de Cassandra), la ville peut disparaître en quelques secondes.



CASSANDRE NÉO-WEIRD

Cette jeune femme blonde souffre d'une terrible solitude. Elle aime à tromper les gens (sans méchanceté aucune) et ne peut avoir confiance en personne. Beaucoup de citoyens lui ont parlé dans la rue sans savoir qui elle était. Politicienne de formation, elle donne d'une main et vole de l'autre (avec le sourire en prime).

UN APERÇU DU FUTUR_



LES CLONES DE LA RÉPUBLIQUE DU CORAIL

Jusqu'à aujourd'hui le clonage n'était possible que pour des embryons et de manière extrêmement limitée. Toute tentative de clonage « industriel » et d'élevage de clones se heurtait à un problème fondamental : les créations étaient des enveloppes vides, des corps sans esprit. Les chercheurs de la République du Corail ont trouvé une solution. Ils cultivent des clones dans des cuves de croissance et leur implante dans la moelle épinière des fragments de corail. Ce dernier remplace peu à peu la colonne vertébrale du clone jusqu'à le contrôler totalement. Ce secret n'est connu que d'une poignée d'individus entièrement soumis à la conscience des champs de coraux. Ce qui se cache derrière ces épouvantables manipulations aura une répercussion dramatique dans le futur de *Polaris*.

DIRECTIVE EXETER ET PROJETS HÉGÉMONIENS

L'Hégémonie se prépare à la guerre. Pour s'assurer la victoire, elle envoie dans le monde entier des agents chargés de déterminer qui sera allié avec qui en cas de conflit généralisé. Personne ne sait ce qui se prépare, même pas les espions. Les pirates représentent une force que l'Hégémonie ne peut se permettre de négliger. Toute confrérie doit donc être étudiée pour que l'état-major sache si elle luttera contre leurs troupes, restera neutre ou se rangera du côté des plus forts, c'est-à-dire les Patriarches. Les flottes hégémoniennes vont pendant plusieurs mois se livrer à des manœuvres pour se tenir prêtes à recevoir l'ordre d'attaque. Pour l'instant, même les commandants des navires sont persuadés qu'il ne s'agit que d'exercices. Seuls les amiraux des flottes hégémoniennes savent exactement de quoi il retourne. Dans les mondes des ombres, les espions et les assassins vont se livrer à une guerre redoutable que personne ne comprendra réellement jusqu'à ce qu'il soit trop tard. Sur Équinoxe notamment, les Silencieux font leur apparition.

Le meneur de jeu pourra insister sur cette tension qui va monter peu à peu, sans que personne ne sache véritablement ce qui se passe. En Hégémonie, des purges discrètes vont avoir lieu de plus en plus souvent.

LA MYSTÉRIEUSE ALLIANCE POLAIRE

L'Alliance Polaire, elle aussi, prépare quelque chose. Cette nation discrète a passé des années à s'organiser, à préparer ses flottes de guerre, à infiltrer ses espions un peu partout. On la retrouvera au cœur de tous les complots et de toutes les intrigues. Le Primarque sait beaucoup de choses mais pour l'instant il se contente d'observer. Il a notamment pris de nombreux contacts secrets avec l'Hégémonie, mais il est évident qu'il ne compte pas être la marionnette de la nation des Patriarches.

LES VEILLEURS

Le rôle des Veilleurs est des plus ambigus. Ils semblent se préparer à des changements d'envergure et certains murmurent qu'ils font même quelques purges dans leurs rangs, se débarrassant de tous ceux qui ne sont pas totalement fidèles à leur idéal. L'influence de ce groupe se fera de plus en plus sentir dans tous les domaines touchant à l'industrie spatiale, au centre de lancement des Appalaches et surtout sur les stations orbitales.

LE CULTE DU TRIDENT

Les hauts dirigeants du Culte sauront très vite ce que préparent les Hégémoniens. Pourtant, ils ne sembleront pas réagir ouvertement à la menace des Patriarches. Déméter et ses hommes donnent l'impression d'être fatalistes. En fait il n'en est rien, et le Culte agit dans l'ombre pour se préparer à des bouleversements majeurs.

LA LIGUE ROUGE

Cette nation a déjà suffisamment de mal à survivre pour songer à la guerre. Son service de renseignement étant un des moins efficaces de la planète, elle n'a aucune idée de ce qui se prépare. Les priorités de la Ligue sont de développer le commerce entre les différents États et de stabiliser sa population. Si le vent de la guerre s'abat sur la planète, la Ligue risque fort d'être totalement prise au dépourvu.

FUEGO LIBERDAD

Cette petite communauté prospère fait l'objet de toute l'attention des Hégémoniens. Pour son malheur, elle a découvert un dépôt généticien contenant des secrets tout à fait particuliers. Ces événements sont décrits dans le roman de Philippe Tessier, *La Directive Exeter*, (premier tome de la trilogie *Les Foudres de l'abîme*).

L'UNION MÉDITERRANÉENNE

Certainement appelée à devenir une des plus puissantes nations du monde sous-marin, si on lui en laisse le temps, l'Union multiplie les accords commerciaux, les percées en recherche technologique et surtout s'impose comme un des États les plus stables de la planète. Ses agents sont de plus en plus répandus dans tous les endroits importants de la planète et son influence sera de plus en plus sensible.

LE SOLEIL NOIR

Le mystérieux maître de ce groupe, l'Autre, semble connaître beaucoup de choses sur l'avenir de l'humanité. Le Soleil Noir n'a pas du tout l'intention de devenir le jouet de l'Hégémonie, ses membres agissent donc de manière à contrecarrer discrètement les projets des Patriarches tout en maintenant leur « alliance » avec les Hégémoniens.



◀◀ LIVRE SIX_

INFORMATIONS
TECHNIQUES

PERSONNAGE DE LA SURFACE

PERSONNAGE DE LA SURFACE

« Je sais que vous nous croyez différents, mais nous sommes humains, tout comme vous. Nos races sont sœurs comme peuvent l'être deux plantes. La Nature fait tout à son image. Une tige, un cœur, de la sève, quelques feuilles... Nos épines sont plus acérées, nos racines moins profondes, mais nous restons des plantes. Vous êtes les algues du Monde. Et nous en sommes le lierre. Aucun de nous ne saurait vivre dans ces bulles de métal qui vous servent de ciel. Votre lumière est pauvre, votre air vicié. Aucun de vos enfants ne connaît la véritable chaleur. Vous avez peur de nous. Peur de notre monde, de sa clarté et de ses fils. Nous ne craignons pas l'eau. Nous la buvons. Mais vous... Que ferez-vous du sable ? »

-- Traduction extraite du « 3^e contact », archives du Culte du Trident_

Le chapitre qui suit est consacré à la création de personnages terrestres. Le processus de création suit à la lettre celui présenté dans les règles de *Polaris*. Pour vous aider à utiliser ce chapitre en vue de composer des équipes mixtes, une liste de conseils et d'optiques de jeu vous permettra d'intégrer des natifs de la surface à vos campagnes. Cette option de jeu est à réserver à des joueurs confirmés.

La partie consacrée à la création des habitants de la surface ne concerne que des mutants et altérés nés à la surface. Il est tout à fait possible de définir un personnage des fonds marins avec les règles du livre de base puis de continuer sa progression à la surface avec une des voies proposées.

Note : Avant d'aborder la partie technique, gardez à l'esprit que les humains qui vivent en surface sont à l'image des hybrides des fonds marins. Parfaitement adaptés à leur environnement, ils sont mal à l'aise une fois sortis de leur milieu naturel. Il n'est donc pas si simple d'intégrer de tels personnages dans une équipe composée d'aventuriers sous-marins.

RACES_

Presque tous les humains natifs de la surface sont des mutants, ne serait-ce que par leur formidable adaptation au contexte climatique. On ne distingue que deux « races », qui sont en fait deux stades de l'évolution de l'homme sur Terre : les mutants et les altérés, résultats de croisements génétiques contre nature. Les mutants sont les descendants de tous les humains qui ont été exilés à la surface ou qui ont choisi d'y tenter leur chance. Mais certaines communautés semblent constituées de descendants présents en surface depuis beaucoup plus longtemps. De génération en génération, ces hommes et ces femmes ont vu leur organisme se modifier pour lutter contre les agressions permanentes du climat, du soleil et des autres formes de vie terrestres. Bien qu'humains à l'origine, les altérés se différencient par les croisements génétiques qui les ont façonnés. Alors que les mutants conservent une humanité physique et psychologique, les altérés tendent plus vers l'animal, le bestial, voire même le monstrueux. L'héritage de leurs parents humains se mêle à celui de créatures et d'agents mutagènes circulant en surface, avec pour résultat un aspect physique et des dons tout à fait particuliers.

Un mutant de la surface ressemble fort à un humain des fonds marins porteur de mutations. Ses centres d'intérêt varient de la simple survie à l'organisation de véritables sociétés, en passant par l'étude, la pratique de rituels et le commerce avec toutes sortes de factions humaines. Ce type de personnage est vivement conseillé à des joueurs souhaitant incarner des natifs de l'enfer terrestre.

Un altéré est un être tenant aussi bien de l'humain que de l'animal. Son patrimoine génétique en fait une véritable monstruosité aux yeux des scientifiques et, plus généralement, des autres humains des fonds marins. Croisement d'homme et de monstre, l'altéré se caractérise par d'étonnantes facultés et des aptitudes physiques ou mentales hors du commun. Certains altérés sont aussi évolués que n'importe quel humain terrestre, d'autres mènent une existence primitive et brutale, d'autres encore sont bien trop dangereux pour côtoyer la moindre forme de vie. Contrairement aux mutants, les altérés sont limités dans la progression de leurs compétences, dont certaines leur sont même totalement interdites. Ce type de personnage est à réserver à des joueurs expérimentés ou à des optiques de jeu particulières, comme une équipe composée exclusivement de personnages terrestres par exemple.

CREATION D'UN PERSONNAGE

Les natifs de la surface sont définis par les mêmes Attributs que les personnages classiques et disposent du même nombre de points à répartir.

À titre de référence, le maximum humain est toujours de 20 pour un Attribut, mais de nombreux mutants et altérés de la surface peuvent avoir des Attributs physiques égaux ou supérieurs à 20.

NOUVEAUX ATTRIBUTS SECONDAIRES

Ces attributs secondaires sont applicables aux personnages de la surface ainsi qu'à ceux des profondeurs :

TOLÉRANCE AUX C.O.E.

L'attribut secondaire **Tolérance aux Corps Organiques Étrangers** est égal à la somme des valeurs des attributs suivants : COO + CON + ADA + VOL

- Pour les altérés, **doublez** la somme de cette addition.
- Pour les mutants de la surface, la **Tolérance aux C.O.E.** est égale à COO + VOL + (CON x2) + (ADA x2)

Cette caractéristique détermine combien de parasites et de symbiotes peut supporter un individu. Si le total des *Indices invasifs* des parasites et symbiotes (voir **Parasites, larves et symbiotes**, page 336) dépassent le seuil de tolérance du personnage, l'organisme de celui-ci ne peut plus le supporter. Le personnage subit toutes les heures une attaque infligeant 1d6 points de dommages +1 par point d'Indice invasif total supérieur à l'attribut secondaire.

CONTRÔLE DES C.O.E.

L'attribut secondaire **Contrôle des Corps Organiques Étrangers** est égal à la somme des valeurs des attributs suivants : ADA + INT + VOL

Certains parasites et symbiotes « évolués » peuvent avoir un *Indice d'Emprise*. Si le total des indices d'Emprise des parasites et symbiotes dépasse le Contrôle C.O.E. du personnage celui-ci peut perdre le contrôle de son corps. Il doit effectuer toutes les heures un Test de Volonté avec une pénalité égale à la différence entre son attribut secondaire Contrôle C.O.E. et le total d'Emprise des parasites. S'il rate ce jet, il perd 1 point de Volonté et ne se contrôle

plus pendant quelques minutes. À 0 en Volonté, il est entièrement contrôlé par les parasites.

- Les altérés n'ont aucun bonus mais les mutants de la surface bénéficient d'un bonus de +2 à ce test.

TYPE GENETIQUE DU PERSONNAGE

ALTÉRÉ

(4 PC)

Les altérés sont, avec les créatures terrestres, les formes de vie intelligentes les mieux adaptées à la surface. Leurs Attributs sont presque tous supérieurs à ceux des autres mutants, mais cette force génétique est compensée par de lourdes mutations physiques et d'énormes difficultés à apprendre compétences et techniques.

À la création, un personnage altéré reçoit les modificateurs suivants :

- Force +3
- Constitution +3
- Adaptation +4
- Présence -5
- Intelligence -3
- Volonté -2

Les altérés possèdent les avantages et les désavantages suivants :

Ils bénéficient d'un bonus de +2 à toutes leurs Résistances spécifiques (poisons, maladies, drogues et radiations).

Un altéré subit un malus de -2 à toutes les compétences spécifiques aux fonds marins. De plus il a un malus de -2 à toutes les compétences associées à l'Intelligence ou à la Présence. Ce malus est cumulable.

Tous les malus dus aux Tests de fatigue sont divisés par 2 pour un altéré. De plus, le temps déterminant la fréquence des Tests est doublé. Le temps de récupération est lui divisé par 2.

Un altéré bénéficie d'une Réduction aux dommages automatique de -2 (cumulable avec la Réduction aux dommages normale).

Un altéré bénéficie d'une guérison naturelle pour toutes les blessures inférieures au seuil de Blessures mortelles. Tous ces Tests de guérison bénéficient d'un bonus de +2.

MUTANT

(3 PC)

Les mutants ont une morphologie très proche de celle des humains des profondeurs. Seuls leurs Attributs Constitution et Adaptation sont nettement supérieurs.

À la création, un personnage mutant reçoit les modificateurs suivants :

- Force +1
- Constitution +3
- Adaptation +2
- Présence -3
- Intelligence -2
- Coordination -1

Les mutants de la surface possèdent les avantages et les désavantages suivants :

Ils bénéficient d'un bonus de +1 à toutes leurs Résistances spécifiques (poisons, maladies, drogues et radiations).

Un mutant subit un malus de -2 à toutes les compétences spécifiques aux fonds marins.

Un mutant bénéficie d'une guérison naturelle jusqu'au seuil de Blessures critiques. Tous ses Tests de guérison bénéficient d'un bonus de +1.

MODIFICATIONS DIVERSES

VALEUR DE BASE DE LA CHANCE

Les habitants de la surface ont déjà eu beaucoup de chance de survivre dans ce milieu hostile. Cette valeur est donc quelque peu réduite : **réduisez la valeur de Chance du personnage de 2 points.**

STÉRILITÉ

En surface, le virus de stérilité qui sévit dans les fonds marins n'est pas le seul facteur à entrer en jeu. De nombreux mutants sont féconds et ceux qui sont stériles le sont plus souvent à cause d'une mutation que d'un quelconque virus. Il est toujours considéré comme un désavantage d'être fécond, bien que les marchands de chair se risquent moins à capturer des mutants natifs de la surface que des individus féconds des profondeurs. **Prendre le Désavantage Fécondité ne rapporte que +2PC.**

ADAPTATION EXTÉRIEURE

Les mutants et altérés possèdent tous la mutation **Adaptation Extérieure**. Cette mutation permet de développer la compétence spéciale *Adaptation extérieure* qui est calculée comme suit :

Altéré : (CON/CON, +3)

Mutant de la surface : (CON/CON, +1)

Personnage issu du monde sous-marin : (CON/CON, -3)

Note importante : Comme expliqué en page 189 du *Livre de Base*, cette compétence évolue naturellement. On ne peut la faire progresser qu'en étant soumis aux effets de la surface. Aussi, contrairement à ce qui est dit dans le livre de base, on ne peut la faire progresser comme une compétence normale.

Les humains qui sont nés en surface sont tous porteurs d'au moins une mutation et très souvent d'une ou plusieurs altérations physiques et mentales supplémentaires. Le nombre de mutations à la naissance est déterminé par le jet de 1D20 sur la table suivante. Ces mutations sont gratuites si elles sont déterminées aléatoirement ou ont un coût en PC si le joueur veut les choisir. Reportez-vous à la liste de mutations située en page 313.

NOMBRE DE MUTATIONS	
1D20_	Nombre de mutations
1-3	Une seule mutation
4-9	Deux mutations
10-18	Trois mutations
19-20	Quatre mutations

AVANTAGES ET DÉSAVANTAGES

Voici quelques nouveaux avantages et désavantages liés aux habitants de la surface. Certains avantages sont décrits dans le livre de base mais bénéficient de quelques précisions.

AVANTAGES

ADAPTATION EXTÉRIEURE (2 PC)

La compétence *Adaptation extérieure* du personnage est augmentée de 1 point.

ANIMAL FAMILIER (3 PC)

Le personnage possède un petit animal familier. Le type de créature devra être choisi en accord avec le meneur de jeu.

CHANCE (2 PC, 1 SEULE FOIS)

L'avantage Chance augmente de 1 point le niveau de Chance.

COMPÉTENCE AVANTAGEUSE (2 PC)

Cet avantage peut être sélectionné plusieurs fois mais pour des compétences différentes. Le personnage augmente le niveau d'une compétence de 1 point.

CONTACTS (1 PC)

Les deux contacts offerts peuvent provenir des fonds marins.

DÉCOUVERTE (2 OU 5 PC)

Le personnage a fait une importante découverte de matériel au cours de sa vie. À 2 points, il s'agit d'un objet, tel qu'une arme technologique, un véhicule réparable, une armure de base, etc. À 5 points, il s'agit d'un lieu tel qu'un dépôt militaire, un site technologique quelconque, une mine exploitable, etc. La nature et l'importance de ces découvertes doivent être déterminées en accord avec le meneur de jeu.

MONTURE (4 À 12 PC)

Le personnage dispose d'un animal familier qui lui sert de monture. Le type de créature doit être déterminé ou choisi en accord avec le maître de jeu. Le coût de cet Avantage doit être augmenté en fonction de ce que souhaite le joueur. Une monture lente et incapable de combattre coûtera 4 points tandis qu'une monture plus puissante peut aller jusqu'à 12 points. Dans tous les cas, il faudra rester raisonnable... on ne peut avoir un tyranne ou un dragon comme monture !

SYMBIOTE (2 PC)

Le personnage peut choisir un symbiote (voir **Parasites, larves et symbiotes**, page 336).

DÉSAVANTAGES

ADAPTATION COMPROMISE (+2 PC)

Uniquement pour les mutants.

Le personnage possède une faiblesse naturelle qui l'expose à de sérieuses complications. Le niveau de son attribut *Adaptation* est réduit de 1 point de façon permanente.

COMPÉTENCE DÉSAVANTAGEUSE (+2 PC)

Une des compétences du personnage subit une pénalité permanente de 2 points.

ENNEMI SOUS-MARIN (+2 PC)

Le personnage s'est attiré les foudres d'un ennemi originaire des fonds marins. Cet ennemi peut être un explorateur, un soldat envoyé en mission, un trafiquant gêné, un prêtre du Trident, etc.

INTERDIT (+2 PC)

Le personnage s'est fixé ou a reçu un interdit qu'il ne peut briser sous aucun prétexte. Par exemple, ne jamais tuer d'êtres humains, ne jamais utiliser d'arme technologique, ne jamais aller à l'encontre d'un principe naturel, etc.

MALCHANCE**(+2 PC)**

Le niveau de Chance du personnage est réduit de 1 point.

OBLIGATION**(+1 PC)**

Le personnage s'est fixé ou a reçu une obligation dont il ne peut se détourner. Par exemple, retrouver un ennemi héréditaire, apprendre une science ou un langage précis, se rendre dans les fonds marins, etc.

PARASITE**(+1 PC)**

Le personnage a un parasite mort (voir page 340).

PHOBIE TECHNOLOGIQUE**(+4 PC)**

Le personnage est affligé d'une peur panique d'un élément lié à la technologie des fonds marins. Les effets de cette phobie sont laissés à l'appréciation du meneur de jeu. L'objet de la phobie peut être un type d'arme technologique, la présence de véhicules, les effets d'une science ou d'une technique évoluée, etc.

PORTEUR SAIN**(+2 PC)**

Le personnage est porteur d'une maladie bénigne mais désagréable et il est contagieux par contact physique. Généralement, il en porte les stigmates (comme des taches, des furoncles, des boutons, etc...). Elle peut être plus ou moins contagieuse selon un certain cycle (voir **Maladies**, page 328).

EXPÉRIENCE PRÉLIMINAIRE

ÂGE DE DÉPART

Les personnages terrestres peuvent entamer l'aventure dès l'âge de 15 ans pour les mutants et 10 ans pour les altérés. En surface, les conditions de vie accélèrent en effet la maturité et l'âge de raison des êtres vivants.

ORIGINES/MODES DE VIE

Il existe différentes catégories très générales de communautés. En voici quelques exemples qui vous permettront de choisir certaines spécialités de compétences en fonction du milieu où vit la communauté. Sachez de plus que les altérés peuvent développer des mutations spécifiques à leur milieu.

Bien que la grande majorité des communautés disposent de peu de moyens, elles ne sont pas pour autant primitives. Certaines sont constituées d'individus érudits et tout aussi civilisés que les habitants de la plupart des stations sous-marines.

N'oublions pas non plus qu'Amazonia a implanté de véritables colonies à la surface, disposant de tout le soutien de la nation.

COMMUNAUTÉS DES CITÉS

Ces communautés vivent dans les ruines des anciennes civilisations dont la plupart se trouvent au milieu de jungles denses ou de déserts arides. Si la communauté a un contact avec la civilisation sous-marine, elle est généralement évoluée et fait le commerce d'artefacts et de matériaux altérés. Ce sont dans ces communautés que l'on trouve le plus de techniciens spécialisés dans l'utilisation des métaux altérés de la surface. Il n'est pas rare que plusieurs communautés se disputent la même cité.

De nombreux groupes de pillards se sont établis dans les cités.

Dans une cité reculée ou perdue au beau milieu d'un vaste territoire hostile, les communautés sont plus énigmatiques. En fait, on ne sait pas grand-chose d'elles et les tentatives de contact se soldent souvent par la mort brutale des émissaires.

COMMUNAUTÉS DES CÔTES

Généralement, les communautés vivant sur les côtes sont constituées de descendants d'exilés et beaucoup ont établi des relations avec les stations proches de la surface. C'est dans ces communautés que l'on trouvera le plus d'individus « évolués », mais aussi des pillards et des groupes criminels.

Le plus souvent, les communautés côtières sont également des communautés troglodytes.

COMMUNAUTÉS DES DÉSERTS

Vivant dans des conditions extrêmement hostiles, les communautés des déserts de sable ou de roches ont appris à survivre avec très peu. Les membres de ces communautés refusent tout contact avec les autres habitants de la surface et il est presque impossible de trouver les endroits où ils vivent. Paradoxalement, l'hostilité des déserts est un bienfait pour les humains, car les mutations y sont moins fréquentes qu'ailleurs. A chaque fois qu'une expédition a pu entrer en contact avec des membres de ces communautés, on a constaté que sous leurs épais vêtements recouvrant la moindre parcelle de leurs corps, ils étaient parfaitement humains.

COMMUNAUTÉS ERRANTES

Les communautés errantes sont celles qui accueillent le plus grand nombre d'exilés ou d'exclus, qu'ils viennent des fonds marins ou d'ailleurs. Un explorateur raconte même avoir rencontré un androïde et un robot fou au sein d'une de ces communautés. Les membres de ces communautés peuvent développer des compétences dépendant de différents environnements et choisir n'importe quelle voie (voir plus loin). Par contre, il est très rare d'y trouver des altérés car ils ne se font guère au changement de milieu permanent.

Les membres des communautés errantes, pour une question de survie, savent parfaitement bien prévoir les phénomènes dangereux et trouver des abris appropriés. Ils doivent déterminer chaque année dans quel milieu ils se trouvent pour savoir dans quelles compétences ils pourront progresser.

COMMUNAUTÉS DES JUNGLES

Généralement très sauvages, les communautés des jungles sont également très rares pour plusieurs raisons. D'abord, car les jungles et forêts sont beaucoup moins étendues qu'avant les cataclysmes. Ensuite parce que ce milieu naturel est souvent très hostile à l'homme. Les prédateurs végétaux s'étant multipliés, il peut être difficile de s'installer dans un environnement aussi dangereux. Sans parler de cette rumeur persistante selon laquelle les ternasets seraient à l'œuvre en surface pour favoriser le règne végétal.

Cependant, certains sont parvenus à se faire accepter, le plus souvent des altérés, en acceptant entièrement les lois du milieu et en devenant un élément à part entière de l'écosystème qui les abrite. Et une fois acceptées, ces communautés peuvent même compter sur une protection active de leur milieu. D'après plusieurs témoignages, il y aurait même de petites communautés vivant au cœur des forêts et des jungles mouvantes.

COMMUNAUTÉS DES MARÉCAGES

Survivre dans les marécages est encore pire que de survivre dans les jungles. Et pourtant, on y trouve les communautés les plus sauvages et les plus agressives. Elles sont rares mais elles existent et vivent en parfaite harmonie avec leur environnement. Notons cependant que les membres de ces communautés sont généralement plus proches de l'animal que de l'homme. Elles sont souvent constituées d'altérés.

COMMUNAUTÉS DES PLAINES ET COLLINES

Rares car très exposées, les communautés des plaines et des collines ne tiennent généralement pas très longtemps face aux dangers de la surface. La plupart finissent par devenir troglodytes.



COMMUNAUTÉS TROGLODYTE OU COMMUNAUTÉ DES SOMMETS

Ces communautés vivent le plus souvent dans les montagnes, à l'abri de grottes aménagées qui sont fréquemment reliées au milieu souterrain. La plupart des communautés de la surface sont des communautés troglodytes puisque les grottes constituent un des meilleurs abris contre les dangers de la surface.

Certaines communautés ont des contacts avec les foreurs et d'autres exploitent des mines souterraines, ce qui leur permet de commercer avec différents groupes ou organisations. Les communautés installées dans des réseaux souterrains proches de stations sous-marines ont souvent des contacts étroits avec les habitants de ces stations.

EXILÉS/EXCLUS/ERMITES

Il existe très peu d'individus vivant seuls ou en petits groupes. La plupart du temps se sont des altérés ou des personnages ayant la puissance nécessaire pour affronter seuls n'importe quel danger.

POINTS DE COMPÉTENCES

Mutants et altérés, avant de choisir une voie, peuvent répartir 18 points de compétences selon les mêmes conditions que la règle Expérience préliminaire simplifiée (page 136 du *Livre de Base*). Ces points de compétence doivent avoir un rapport étroit avec leur mode de vie.

LES VOIES (PROFESSIONS)

Les voies suivent le même principe que les professions avec la simple différence que les avantages de voie remplacent les Avantages professionnels.

Les personnages natifs de la surface ne disposent que de très peu d'écoles et d'instructeurs spécialisés. La plupart du temps, ils acquièrent leurs compétences à l'école de la vie et se forgent caractère et réputation en sillonnant le monde ou bien en évoluant au sein de leur communauté d'origine. Les nomades, solitaires et autres voyageurs ne représentent qu'une petite minorité de la population humaine en surface.

Après chaque année complète passée à suivre une certaine voie, un personnage peut décider d'en changer pour en suivre une autre, quelle qu'elle soit, et ce, sans limitation de nombre ou de durée. Il n'y a pas d'âge de départ maximum. Par contre, le risque de mutation supplémentaire augmente avec l'âge.

Personnage issu des fonds marins : Il existe des personnages issus des fonds marins qui se sont adaptés à la vie en surface. Si un joueur veut faire évoluer son personnage en surface, il le peut parfaitement. Dans ce cas, il rejoint une communauté de la surface et choisit une des voies proposées. Par contre, un personnage des fonds marins vivant à la surface sera automatiquement soumis à l'altération. Dès qu'il aura rejoint une communauté, il gagnera automatiquement l'avantage *Adaptation extérieure* (voir page 302).

Seuls les Altérés peuvent choisir la voie des altérés. Ils peuvent la quitter pour rejoindre une voie « normale » mais ils ne bénéficient plus de l'avantage de la voie Évolution. Ils ne peuvent jamais choisir la voie de la connaissance.

Valeurs : Cela correspond au matériel qu'a pu accumuler le personnage et à sa valeur de troc. Il ne s'agit jamais d'argent à proprement parler.

Note sur l'avantage de la voie « Marqué par l'œil » : de nombreuses légendes à la surface parlent de l'œil. Cela restait très mystérieux jusqu'à ce que l'on fasse le rapprochement avec les rapports de très rares soldats qui ont déclaré avoir découvert des endroits protégés par une porte marquée par un œil dans un Oméga, le symbole des Généticiens. Ces soldats ont toujours décrit ces expériences comme des sortes de rêve et n'ont jamais pu retrouver l'endroit exact dont ils parlent. Par contre, ce qui est certain, c'est que ceux qui sont marqués par l'œil sont, assez souvent, ignorés par les machines automatiques généticiennes.

En jeu cela signifie que lorsqu'un personnage rencontre un appareil Généticien (qui n'est pas devenu fou), celui-ci a 1 chance sur 20 par point de cet avantage de l'ignorer si le personnage ne l'attaque pas. Notez que cela ne concerne absolument pas les défenses automatiques.

Compétences : La plupart des habitants de la surface seront limités à des compétences assez basiques mais le MJ peut autoriser des compétences plus « modernes », comme les armes à feu, si la situation s'y prête.

VOIE DES ALTÉRÉS

La plupart des altérés choisissent de ne faire plus qu'un avec leur milieu naturel. Généralement, ils finissent par faire partie intégrante de ce milieu et à abandonner toute humanité.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

N'importe quelle origine de la surface est possible.

COMPÉTENCES DE LA VOIE

- **Aptitudes physiques :** Acrobatie/Équilibre, Athlétisme, Endurance, Escalade
- **Combat (Contact) :** Combat à mains nues
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation, Discretion/filature, Evasion, Furtivité/Déplacement silencieux
- **Langues/Langages :** un langage au choix
- **Survie/Extérieur :** Chasse/pistage, Connaissance d'un milieu naturel, Langage de la terre, Observation, Orientation, Sensation du Flux, Survie

VALEUR : Aucune

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES DE LA VOIE

- **Contacts** : 1/6 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : 0
- **Opposants** : 0
- **Ennemis** : 0
- **Avantages de la voie (5 points par an)** : Célébrité, Évolution, Lien espèce, Relation
- **Matériel accessible** : Presque aucun ou très primaire

EVOLUTION DES ALTÉRÉS

Les altérés peuvent dépenser leurs points d'avantages en Évolutions. Chaque évolution coûte 5 points. L'évolution est toujours en rapport avec le milieu dans lequel ils vivent. Si un altéré change de milieu, il ne peut plus évoluer tant qu'il ne retourne pas dans son milieu d'origine. La plupart de ces évolutions ne sont utilisables que dans le milieu naturel de l'altéré. Toutes les évolutions sont cumulables avec des mutations.

En cours de campagne, un altéré peut bénéficier d'autres évolutions. Chaque évolution s'accompagne d'une petite déformation qui rapproche de plus en plus l'altéré de l'animal et du milieu qu'il a choisi. Voici quelques exemples d'évolutions :

Camouflage : L'altéré a développé la capacité de se camoufler dans son milieu. Sa peau se colore pour qu'il puisse se fondre avec son environnement. Les pénalités au Test de perception pour le remarquer sont augmentées de 2 points quand il se déplace et de 4 points quand il est immobile. L'altéré peut choisir plusieurs fois cette évolution, à chaque fois la pénalité sera augmentée de +2 quand il se déplace et de +4 quand il est immobile.

Déplacement : L'altéré se déplace mieux dans son milieu. Il bénéficie d'un bonus de +1 en Athlétisme et en Coordination pour déterminer sa vitesse dans ce milieu. Il est possible de choisir cette évolution plusieurs fois.

Peau renforcée : Au contact de son milieu, la peau de l'altéré se renforce. Elle devient grisâtre et presque dure comme de la pierre en montagne, noueuse et calleuse en forêt, écailleuse dans les marais, terreuse et cristalline dans les déserts, etc. À chaque fois que l'altéré choisit cette évolution, il gagne 1 point d'armure.

Perception accrue : Dans son milieu, tous les malus aux Tests de Perception (quel que soit le sens utilisé) d'un altéré sont réduits de 2 points. Il est possible de choisir plusieurs fois cette évolution.

Guérison améliorée : Dans son milieu, un altéré bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses Tests de guérison ou de résistance à la maladie et aux poisons. Cette évolution ne peut être choisie que quatre fois. Le temps pour se remettre des blessures est divisé par 2 et son milieu est considéré comme un milieu sain.

Instinct : Dans son milieu un altéré bénéficie d'un bonus de +1 à ses Tests de surprise et de Réaction.

Défenses naturelles : Dans son milieu un altéré peut bénéficier de défenses naturelles, comme des piques sur la peau, une sécrétion d'acide, une sécrétion de poison, etc... cette protection inflige 1D6 points de dégâts de base à quiconque le touche. Cette évolution ne peut être prise que deux fois pour un total de 2D6 points de dommages.

Arme naturelle : Comme la mutation du même nom (page 313) mais l'altéré choisit l'arme qu'il souhaite. Cette évolution peut être prise plusieurs fois pour obtenir une autre arme naturelle, pour améliorer une arme (des pointes osseuses rétractables, par exemple) ou pour renforcer son arme (augmentation des dommages ou de l'allonge).

Survie optimisée : Tous les Tests des compétences *Chasse/pistage*, *Observation*, *Orientation*, et *Survie* bénéficient d'un bonus de +1 dans son milieu.

Attributs augmentés : Un Attribut, au choix, est augmenté de 2 points dans son milieu naturel. On peut prendre plusieurs fois cette évolution, soit pour augmenter un autre Attribut, soit pour bénéficier d'un bonus de +1 supplémentaire (donc +3 en tout).

AVANTAGES ALÉATOIRES DE LA VOIE (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet de 1D10 dans la liste suivante au lieu de répartir 5 points d'avantages de la voie automatiques :

1. **Attribut augmenté** : +1 dans l'un des Attributs suivants : Force, Constitution, Adaptation ou Coordination
2. **Évolution** : 8 points d'évolution
3. **Marqué par l'œil** : 1 chance sur 20 d'être ignoré par les engins Généticiens. L'avantage est cumulable
4. **Mutation** : Un Test sur la table des mutations
5. **Adaptation** : +1 en Adaptation
6. **Lien animal** : L'altéré s'attire la sympathie d'un petit animal de son milieu
7. **Communauté** : l'altéré connaît une communauté dans laquelle il est reconnu et accepté
8. **Évolution** : 10 points d'évolution
9. **Symbiote** : Le personnage gagne un symbiote (au choix, voir page 336)
10. **Un avantage aléatoire au choix** (ou 7 points en avantages automatiques)

VOIE DE LA CONNAISSANCE ET DU SPIRITUEL

Rares et respectés, souvent solitaires, les érudits s'appliquent à étudier différentes formes de savoir, de langages ou de cultures terrestres et sous-marines, mais aussi à comprendre l'étrange lien qui les unit à la surface. Leur rôle au sein des communautés est toujours très important.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Tous les milieux naturels. Les érudits natifs ou résidents de régions côtières ont la possibilité d'apprendre certains aspects de la vie sous-marine

COMPÉTENCES DE LA VOIES

- **Aptitudes physiques** : Athlétisme, Endurance
- **Combat (Contact)** : Combat armé
- **Communication/Relations sociales** : Analyse empathique, Éloquence/persuasion,
- **Connaissances** : Cartographie, Connaissance des communautés, Cryptographie, Sciences et Connaissances diverses (au choix, à voir avec le MJ en fonction des circonstances)
- **Langues/Langages** : Au choix (à voir avec le MJ)
- **Survie/Extérieur** : Connaissance du milieu naturel, Langage de la terre, Observation, Orientation, Sensation du Flux, Survie
- **Techniques** : Dressage, Premiers soins
- **Spéciales** : Contrôle corporel, Méditation, Mémoire, Vision du Flux

VALEURS : 100 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES DE LA VOIE

- **Contacts** : +1 tous les 3 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : +1 tous les 5 ans
- **Opposants** : +1 tous les 5 ans
- **Ennemis** : 3 opposants peuvent être échangés contre 1 ennemi (au choix du MJ)

- **Avantages de la voie (5 points par an) :** Artefacts, Relation, Célébrité, Protection de la Surface, Murmure du monde, Conscience du Flux, Larve de connaissances, Larve de vision
- **Matériel accessible :** Très limité, une petite arme de contact et une protection que l'on peut trouver à la surface, de quoi écrire ou effectuer des recherches de base

AVANTAGES ALÉATOIRES DE LA VOIE (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet de 1D10 dans la liste suivante au lieu de répartir 5 points d'avantages de la voie automatiques :

1. **Attribut augmenté :** +1 en Intelligence
2. **Prestation :** Le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +3, Artefacts +2
3. **Coup d'éclat :** Le personnage a découvert certains éléments importants concernant la surface. Points de compétences +4, Célébrité +4. Allié +1, Opposants +2, Relations +4, Artefacts +4
4. **Ruines et abris :** Le personnage connaît l'emplacement de ruines, d'une cache, d'un abri ou de tout autre élément de la surface qui pourra lui être utile en aventure. Il peut le sélectionner ultérieurement quand cela lui sera utile
5. **Mécène sous-marin :** Les recherches du personnage sont financées par un mécène habitant les fonds marins (un individu ou une grande société). Points de compétences +2, Célébrité +2, Allié +1, le personnage a accès à du matériel plus performant et peut cumuler une valeur d'équipements d'environ 1 000 sols par an
6. **Artefacts :** Le personnage a mis la main sur des artefacts de la surface. Il connaît désormais un site et cumule 10 points d'artefacts
7. **Adaptation :** +1 en *Adaptation extérieure* (voir page 302)
8. **Larve de connaissance ou de vision :** 1d10+5 points de larves vierges ou sur n'importe quel sujet (voir page 338)
9. **Symbiote :** le personnage gagne un symbiote (voir page 336)
10. **Un avantage aléatoire au choix** (ou 7 points en avantages automatiques)

VOIE DE LA CHASSE ET DU COMBAT

Indispensables à la survie de leur communauté, les chasseurs alimentent et protègent les leurs contre les agressions des créatures. Rarement solitaires, il leur arrive de fonder de petits groupes pour traquer certaines espèces, collectionner des trophées ou tout simplement « nettoyer » leur région natale.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Tous les milieux naturels. Chaque type de milieu détermine généralement les techniques et les espèces de prédilection du chasseur.

COMPÉTENCES DE LA VOIE

- **Aptitudes physiques :** Acrobatie/Équilibre, Contrôle des C.O.E., Contrôle physique, Escalade, Endurance, Monture
- **Combat (Contact) :** Arts martiaux, Combat à mains nues, Combat armé

- **Combat (Tir) :** Armes de jet, Armes de poing, Armes de trait, Fusils/Armes d'épaule
- **Connaissances :** Cartographie, Connaissance des communautés, Science biologie/Physiologie, Science Botanique, Tactique
- **Furtivité/Subterfuge :** Camouflage/Dissimulation, Discretion/Filature
- **Langues/Langages :** Langages (au choix)
- **Survie/Extérieur :** Appel-Répulsion, Chant du monde, Chasse/pistage, Connaissance d'un milieu naturel, Observation, Orientation, Sensation du Flux, Survie,
- **Techniques :** Dressage, Pièges, Premiers soins

VALEURS : 200 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES DE LA VOIE

- **Contacts :** +1 tous les 2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix) :** +1 tous les 3 ans
- **Opposants :** +1 tous les 3 ans
- **Ennemis :** 3 opposants peuvent être échangés contre 1 ennemi (au choix du MJ)
- **Avantages de la voie (5 points par an) :** Relation, Célébrité, Protection de la Surface, Lien espèce, Renforcement du lien animal
- **Matériel accessible :** Matériel divers selon la communauté, au moins une protection et deux armes ainsi que du matériel de chasse et de survie.

AVANTAGES ALÉATOIRES DE LA VOIE (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet de 1D10 dans la liste suivante au lieu de répartir 5 points d'avantages de la voie automatiques :

1. **Attribut augmenté :** +1 en Force ou Adaptation (au choix)
2. **Chasseur reconnu :** Le chasseur est reconnu pour ses talents, Points de compétence +3, Célébrité +3, Relations +1
3. **Chasseur émérite :** Le chasseur excelle dans son domaine, points de compétences + 5, Célébrité +4, Allié +1
4. **Équipement moderne :** Le personnage gagne un équipement moderne au choix du MJ
3. **Marqué par l'œil :** 1 chance sur 20 d'être ignoré par les engins Généticiens. L'avantage est cumulable
6. **Gibier :** Le personnage est particulièrement doué avec un gibier très précis. Tous ses Tests contre ce gibier (chasse, combat, pièges, connaissances, etc.) ont un bonus de +1 et tous les Tests de ce gibier contre le personnage subissent un malus de -1
7. **Adaptation :** +1 en *Adaptation extérieure* (voir page 302)
8. **Lien animal :** Le personnage s'attire la sympathie d'un petit animal de son milieu
9. **Symbiote :** Le personnage gagne un symbiote (voir page 336)
10. **Un avantage aléatoire au choix** (ou 7 points en avantages automatiques)

VOIE DE L'ERRANCE ET DU COMMERCE

Nomade dans l'âme, explorateur des contrées terrestres, le voyageur est celui qui sillonne le monde à la recherche de nouveautés et de rencontres. En chemin, il lui arrive de vendre ses compétences ou des produits avant de repartir, souvent sans but précis. Les voyageurs sont les mutants qui ont le plus de chances de rencontrer des explorateurs et d'apprendre à connaître le milieu naturel sous-marin. Ils sont également des guides appréciés car ils connaissent leur milieu naturel et les dangers du voyage. La plupart d'entre eux sont membres d'une communauté et il arrive que certains vendent leurs services, même à des explorateurs venus des fonds marins.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Tous les milieux naturels.

COMPÉTENCES DE LA VOIE

- **Aptitudes physiques** : Acrobatie/Équilibre, Contrôle C.O.E., Escalade, Endurance, Monture
- **Combat (Contact)** : Arts martiaux, Combat à mains nues, Combat armé
- **Combat (Tir)** : Armes de poing, Armes de trait
- **Communication/Relations sociales** : Éloquence/Persuasion, Entregent/Sédution, Expression artistique
- **Connaissances** : Cartographie, Commerce/trafic, Connaissance des communautés (y compris sous-marines), Connaissances variées, Jeu, Science biologie/Physiologie, Science Botanique
- **Furtivité/Subterfuge** : Camouflage/Dissimulation, Déguisement-imitation, Discretion/Filature, Évasion
- **Langues/Langages** : Au choix
- **Survie/Extérieur** : Connaissance d'un milieu naturel, Langage de la terre, Observation, Orientation, Sensation du Flux, Survie
- **Techniques** : Premiers soins
- **Spéciales** : Mémoire

VALEURS : 400 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES DE LA VOIE

- **Contacts** : +1 par an
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : +1 tous les 3 ans
- **Opposants** : +1 tous les 3 ans
- **Ennemis** : 3 opposants peuvent être échangés contre 1 ennemi (au choix du MJ)
- **Avantages de la voie (5 points par an)** : Relation, Célébrité, Matériel, Stock de marchandises. De plus, Chaque année, un personnage de ce type peut aménager une petite cache ou connaître l'emplacement d'un abri sur un itinéraire à définir avec le MJ.
- **Matériel accessible** : Assez varié, dont au moins une arme et une protection et de quoi survivre au cours de ses errances.

AVANTAGES DE LA VOIE ALÉATOIRES (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet de 1D10 dans la liste suivante au lieu de répartir 5 points d'avantages de la voie automatiques :

1. **Attribut augmenté** : +1 en Adaptation ou en Présence, au choix.

2. **Communautés** : Le personnage connaît et est accepté dans une communauté. Allié +1, Célébrité +2, Relations +4
3. **Marqué par l'œil** : 1 chance sur 20 d'être évité par les engins Généticiens. L'avantage est cumulable
4. **Communautés sous-marines** : Le personnage connaît une communauté sous-marine ou un groupe d'explorateurs venus de cet univers. Cet atout peut même lui permettre de connaître une base occupée par des gens de la surface. Allié +1, Célébrité +2, Relations +1
5. **Bête de somme** : Le personnage possède un gros animal qui lui sert à porter son matériel
6. **Prestation** : Le marchand a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétences +2, Célébrité : +2, Stock de marchandises +2
7. **Adaptation** : +1 en Adaptation
8. **Reliques** : Le personnage a découvert des reliques du temps passé ou des objets étranges. Ces breloques ont une valeur de 10d10 x 500 sols mais peuvent aussi avoir beaucoup plus d'importance (à déterminer par le MJ)
9. **Symbiote** : Le personnage gagne un symbiote (voir page 336)
10. **Un avantage aléatoire au choix** (ou 7 points en avantages automatiques)

VOIE DE LA TECHNOLOGIE

Ceux qui choisissent cette voie bricolent tout ce qu'ils trouvent. Ils fabriquent, réparent et inventent avec tout ce qui leur tombe sous la main, que ce soit les épaves des équipes sous-marines, les artefacts de la surface, les minerais des cavernes, etc.... Ils se doublent souvent du métier de mineur mais également, malheureusement, de celui de pillard.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Le plus souvent dans les ruines des villes ou sous terre.

COMPÉTENCES DE LA VOIE

- **Combat (Contact)** : Combat à mains nues, Combat armé
- **Combat (Tir)** : Armes de poing
- **Communication/Relations sociales** : Éloquence/persuasion,
- **Connaissances** : Cartographie, Commerce/Trafic, Connaissance des communautés, Cryptographie, Jeu, Navigation, Sciences et connaissances (variées en fonction du contexte aussi bien à la surface que dans les souterrains)
- **Furtivité/Subterfuge** : Pickpocket
- **Langues/Langages** : Langues (au choix)/ Langage écrit (Néolan)
- **Pilotage** : En fonction du contexte, il peut même s'agir d'une armure mécanisée, Télépilotage.
- **Survie/Extérieur** : Connaissance d'un milieu naturel, Observation, Orientation, Survie,
- **Techniques** : Analyse Radar, Électronique, Explosifs, Falsification, Génie technique, Informatique, Mécanique, Pièges, Systèmes de sécurité

VALEURS : 1 000 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES DE LA VOIE

- **Contacts** : +1 tous les 2 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : +1 tous les 4 ans

- **Opposants** : +1 tous les 6 ans
- **Ennemis** : 3 opposants peuvent être échangés contre 1 ennemi (au choix du MJ)
- **Avantages de la voie (5 points par an)** : Concession (dans les limites des possibilités de la surface et il est bien évident qu'il n'y est pas question de concessions officielles), Relation, Célébrité, Matériel (souvent en métaux altérés), Atelier (limité aux possibilités de la surface), Assemblage
- **Matériel accessible** : Pour ce type de personnage vivant à la surface, tout est possible en fonction du contexte. Il peut s'agir d'un bricoleur dans une communauté primitive ou d'un véritable technicien dans les ruines d'une base terrestre. Il faut donc déterminer avec le MJ quelle orientation choisir et déterminer le matériel en conséquence

AVANTAGES ALÉATOIRES DE LA VOIE (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet de 1D10 dans la liste suivante au lieu de répartir 5 points d'avantages de la voie automatiques :

1. **Attribut augmenté** : Coordination
2. **Pillards** : Le personnage est en relation avec des pillards/contrebandiers/pirates. Atelier +2, Matériel +4, Célébrité +3, Points de compétence +2, Assemblage +4
3. **Communautés sous-marines** : Le personnage connaît une communauté sous-marine avec laquelle il commerce (des minerais principalement). Cet atout peut même lui permettre de connaître une base occupée par des gens de la surface. Allié +1, Célébrité +2, Relations +1, Matériel +2, Valeurs +1 000
4. **Prestation** : Le personnage a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité +2, Assemblage +2, Matériel +2
5. **Découverte prodigieuse** : Au cours de ses recherches pour trouver du matériel, le personnage est tombé sur une relique extrêmement importante, comme une carcasse d'armure, un moteur (pourquoi pas à fusion), une arme généticienne, etc.
6. **Pièces détachées** : Le personnage obtient du matériel. Matériel +6, Atelier +1
7. **Adaptation** : +1 en *Adaptation extérieure* (voir page 302)
8. **Nouveau filon** : Concession +6
9. **Symbiote** : le personnage gagne un symbiote (voir page 336)
10. **Un avantage aléatoire au choix** (ou 7 points en avantages automatiques)

VOIE DE LA NATURE ET DE L'ARTISANAT

Ces manuels sont les gardiens des techniques et des secrets de fabrication de l'artisanat terrestre mais aussi de l'étude et la manipulation des plantes. Souvent spécialisés, ils touchent à des domaines aussi variés que l'herboristerie, les drogues et les poisons, la confection de vêtements, la sculpture, la fonderie d'armes, le tatouage, etc. Certains se spécialisent dans une sorte d'élevage de symbiotes ou de créatures utiles à la communauté. Ce sont également eux qui se chargent de la culture des plantes. Rarement solitaires, les artisans sont respectés et protégés au sein de leur communauté. Le plus souvent, ce sont eux qui soignent les membres de leur communauté.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

N'importe laquelle.

COMPÉTENCES DE LA VOIE

- **Aptitudes physiques** : Contrôle des C.O.E.
- **Combat (Contact)** : Combat à mains nues, Combat armé
- **Communication/Relations sociales** : Éloquence/Persuasion, Entregent/séduction, Expression artistique
- **Connaissances** : Cartographie, Commerce/Trafic, Connaissances des communautés, Cryptographie, Jeu, Sciences et connaissances (dans tous les domaines de la médecine, de la chimie, de l'herboristerie, etc.)
- **Furtivité/Subterfuge** : Déguisement/Imitation, Pickpocket
- **Langues/Langages** : Langages (au choix)
- **Survie/Extérieur** : Connaissance d'un milieu naturel, Observation, Orientation, Survie,
- **Techniques** : Art/Artisanat, Chirurgie, Dressage, Falsification, Explosifs, Pièges, Premiers soins, Systèmes de sécurité
- **Spéciales** : Méditation, Mémoire

VALEURS : 300 sols/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES DE LA VOIE

- **Contacts** : +1 tous les 3 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : +1 tous les 5 ans



- **Opposants** : +1 tous les 6 ans
- **Ennemis** : 3 opposants peuvent être échangés contre 1 ennemi (au choix du MJ)
- **Avantages de la voie (5 points par an)** : Artisanat/Célébrité, Relation, Matériel, Pharmacie personnelle (que ce soit du matériel moderne ou sous forme d'onguents, pommades et remèdes, et il peut s'agir également de drogues et poisons), Banque de données médicales (sous forme de documents, manuscrits ou larves de connaissances)
- **Matériel accessible** : Bien souvent du matériel artisanal et rudimentaire

AVANTAGES ALÉATOIRES DE LA VOIE (OPTIONNEL)

Tous les 5 ans, le joueur peut choisir d'effectuer librement un jet de 1D10 dans la liste suivante au lieu de répartir 5 points d'avantages de la voie automatiques :

1. **Attribut augmenté** : +1 en Coordination
2. **Prestation** : Le personnage a effectué un travail très remarqué. Points de compétence +1, Art/Artisanat +2, Célébrité : +2
3. **Amazonia** : Le personnage a été contacté par des représentants d'Amazonia qui s'intéressent à son art et à ses connaissances. Célébrité +4, Art/artisanat +6, valeurs augmentées de 20% à partir de cette année, Allié +1. On lui demande souvent de fournir des échantillons de sang de ses congénères
4. **Élevage** : Le personnage élève 1d10 symbiotes de la même espèce (voir page 336)
5. **Élevage de créatures ou de plantes** : Le personnage élève 1d10 petites créatures ou plantes capables de ce mouvoir. L'une d'elles peut devenir son compagnon
6. **Chef-d'œuvre** : Le personnage a créé un chef-d'œuvre (pas forcément une œuvre d'art). Célébrité +6, Points de compétence +4, Relations +2. Ce chef-d'œuvre peut avoir une très forte valeur marchande
7. **Réserve** : Le personnage a une réserve de drogues, poisons, médicaments, onguents, etc. 5+1d10 points en Pharmacie personnelle (voir page 184 du *LdB*)
8. **Adaptation** : 1 point d'Adaptation extérieure supplémentaire
9. **Symbiote** : Le personnage gagne un symbiote (voir page 336).
10. **Un avantage aléatoire au choix** (ou 7 points en avantages automatiques)

CÉLÉBRITÉ (OPTIONNEL)

La Célébrité fonctionne exactement comme dans les fonds marins tant que le personnage l'utilise en surface. Au début, le personnage commence avec 0 en Célébrité et pourra augmenter ce niveau tout au long de sa vie.

Par contre, les personnages terrestres n'ont pratiquement aucune chance d'être connus dans les fonds marins. On considère que la Célébrité d'un personnage terrestre est égale à 0 tant qu'il n'a pas rencontré au moins un habitant des fonds marins ou fait parler de lui dans les profondeurs.

CONTACTS, ALLIÉS ET ENNEMIS

Un personnage de la Surface définit ses Contacts, Alliés et Ennemis comme un personnage normal. La gestion de ces relations se fait exactement comme s'il s'agissait de relations sous-marines, mais le joueur doit prendre en compte les conditions de vie si particulières à l'enfer terrestre. Ainsi, s'il s'agit d'individus terrestres, il peut s'agir de mutants, d'exilés originaires des fonds marins, de militaires ou de scientifiques basés en surface, etc. Un personnage peut également choisir des Relations, Alliés ou Ennemis présents dans les fonds marins, comme des trafiquants, des mercenaires, des explorateurs ou n'importe quel habitant de cités proches de la surface. Il appartient au meneur de jeu d'accepter ou de refuser les propositions du joueur concernant les éventuelles relations sous-marines de son personnage, dans le but d'éviter les incohérences ou les disproportions.

AVANTAGES DE LA VOIE

ARTEFACTS

Les artefacts sont des documents, des objets, des équipements ou des appareils trouvés à la surface. Ces artefacts peuvent être utiles ou non (un texte parlant d'un dépôt, un jouet Généticien, une arme...) ou avoir tout simplement un énorme potentiel financier. Bon nombre de puissants personnages sont prêts à déboursier des sommes coquettes pour mettre la main sur n'importe quel objet de la surface.

Un objet aura une valeur minimale de 2 000 sols par point d'artefact utilisé. Il peut s'agir d'une source d'information importante, d'un objet utile quotidiennement ou, plus rarement, d'un appareil extrêmement rare utilisable en aventure. Basez-vous sur le nombre de points d'artefact dépensés pour déterminer ses éventuelles caractéristiques.

CONSCIENCE DU FLUX

Ceux qui recherchent la connaissance ont souvent la sensation de bénéficier de l'aide de quelque chose d'invisible. En fait, ils finissent par tisser un lien étroit avec le Flux, ce qui leur permet d'engendrer une sorte de conscience parallèle à la leur, qui n'existe qu'à la frontière du Flux. Il est fort probable que cette conscience soit constituée de micro-organismes vivant dans cette étrange dimension et qui se concentrent dans l'esprit de l'érudit.

Pour chaque point de Conscience du Flux dont dispose un personnage, il peut l'affecter à un domaine précis de connaissances. Ce domaine doit être un sujet spécifique, comme un langage ou la faune dans un milieu particulier. Pour 1 point de Conscience du flux affecté à un domaine, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses Tests. Pour un bonus de +2, il doit dépenser 3 points de Conscience du Flux. Pour un bonus de +3 il doit dépenser 6 points et pour un bonus de +4 (le bonus maximum), il doit dépenser 10 points.

La Conscience du flux ne marche qu'au contact du milieu naturel. Un individu dans une maison, dans une armure de combat, dans une station ou dans tout endroit qui le coupe du milieu naturel ne peut bénéficier de ce bonus. Par contre, dans l'eau ou sous terre, il n'y a aucun problème.

LARVES DE CONNAISSANCE

Les érudits et les mystiques peuvent avoir des larves de connaissances (voir **Parasites, larves et symbiotes**, page 336) vierges ou agissant comme une banque de données. Ces larves ne sont jamais contaminées pour la création de personnage.

Les larves agissent exactement comme l'avantage Base de données mais le coût d'une larve vierge est de 1 point et un personnage, pour compléter les informations de sa « banque de données », est obligé d'y consacrer du temps. Il ne peut pas acheter de nouvelles informations.

Pour obtenir des larves avec une connaissance supérieure, il faut dépenser des points de larve comme s'il s'agissait d'une compétence.

LARVES DE VISION

Les larves de vision (voir page 338) enregistrent tout ce qu'elles « voient » ou ressentent d'une manière ou d'une autre. Le personnage peut en avoir des vierges ou en avoir qui proviennent de lieux précis, ou qui étaient présentes à un événement précis. En les utilisant, le personnage pourra « visiter » virtuellement ce lieu ou revoir cet événement.

Chaque point donne une larve vierge. Pour une larve contenant des informations spécifiques à un lieu ou à un événement, il faut dépenser au moins 2 points (mais cela peut être beaucoup plus pour des informations plus importantes).

LIEN ESPÈCE

Le personnage noue un lien particulier avec une espèce précise d'animal ou de plante. Ce lien lui donne un bonus à toutes ses compétences quand celles-ci ne sont pas agressives. Ainsi, il aura un bonus pour le domptage, pour attirer ou repousser un animal, pour le pister, etc..

De plus, l'espèce considérée se montrera moins agressive.

Enfin, le personnage peut calmer un animal qui s'en prend à d'autres et si lui-même est attaqué, il est possible que des animaux de l'espèce considérée lui viennent en aide.

Il doit forcément s'agir d'une espèce animale ou végétale qui n'est pas monstrueuse. Le MJ pourrait accepter un lien avec un tyran ou un dragon, mais il devra être très limité et coûter de nombreux points. Ce lien peut être renforcé en cours d'aventure. Ce n'est pas une compétence, et elle ne peut pas s'apprendre. C'est le comportement du personnage qui détermine si son lien se renforce ou pas.

Pour 1 point affecté à une espèce simple, le personnage bénéficie d'un bonus de +1 à ses Tests envers elle. Il faut affecter 2 points supplémentaires (pour un total de 3) pour un bonus de +2; 3 points supplémentaires (total de 6) pour un bonus de +3, etc.

Le personnage aura, sur 1D20, une chance égale à son bonus plus son modificateur de Présence de ne pas être attaqué par ce type d'animal (si celui-ci est agressif), d'être aidé par lui ou de le calmer.

MURMURE DU MONDE

Les érudits et mystiques réussissent à développer une sorte de lien unique avec la surface qui leur permet de sentir des choses en touchant un objet ou en se trouvant à un endroit particulier. Ils ressentent alors des sensations qui peuvent leur donner de précieux indices sur ce à quoi a pu servir un objet ou sur ce qui s'est passé dans un endroit donné.

Le personnage pourra donc utiliser les points cumulés pour disposer d'indices s'il se concentre sur quelque chose. Plus il utilise des points, plus ses sensations seront précises. Il faut choisir un environnement particulier (Marais, désert, Ruines, océans, Montagnes, etc.).

Une fois utilisés, les points se régénèrent au rythme de 1 point par jour. Un personnage peut en gagner d'autres en cours d'aventure.

On peut dépenser 1 point définitivement pour tout savoir sur un élément spécifique.

Cet avantage ne sert que dans le milieu choisi et disparaît si le personnage est isolé de ce milieu (en armure, dans une base, etc.)

PROTECTION DE LA SURFACE

Certains habitants de la surface semblent bénéficier d'une protection active du milieu naturel dans lequel ils évoluent. Chaque point dans cet atout peut être utilisé n'importe quand dans un milieu naturel précis, pour bénéficier d'un bonus de +1 par point utilisé à tout Test pouvant assurer sa protection (dissimulation, déplacement silencieux, esquive,) ou infliger un malus de -1 à un Test adverse (tir, perception, etc...). Une fois utilisés, les points se régénèrent au rythme de 1 point par jour. Un personnage peut en gagner d'autres en cours d'aventure.

RENFORCEMENT DU LIEN ANIMAL

Si un personnage a un petit compagnon animal, il peut utiliser ses points d'avantage pour développer sa relation avec cet animal. S'il n'a pas d'animal, le premier point de cet atout lui permet d'en avoir un. Chaque point va permettre d'apprendre un tour précis à l'animal ou de renforcer certaines caractéristiques ou Attributs dans la limite du raisonnable. On peut également renforcer un talent ou lui en apprendre un qu'il sera capable d'exécuter. Si cela concerne une compétence, utilisez la table de progression des compétences.

REVERS

Les revers sont presque tous identiques à ceux du livre de base, et il faudra les adapter en fonction des besoins. Seuls deux revers disparaissent et sont remplacés par deux revers spécifiques à la surface.

Le Revers Attentat est remplacé par le Revers Parasite :

Le personnage contracte un parasite au choix du MJ. Ce parasite est souvent un parasite mort qui ne fait qu'occuper de l'espace organique.

Le Revers Renvoi est remplacé par le Revers Mutation :

Le personnage lance un jet sur la table des mutations.

Le Revers Irradiation doit être adapté en fonction des circonstances : Si un personnage est complètement invulnérable aux radiations, il est bien évident qu'il vaudrait mieux remplacer ce revers par autre chose (une difformité par exemple).

COMPÉTENCES

Comme la majorité des compétences de Polaris permettent une interprétation en fonction du milieu naturel du personnage, il n'y a pas vraiment besoin de nombreuses nouvelles compétences pour gérer les connaissances et les techniques des habitants de la surface. Par exemple, si la Compétence Science (botanique) peut être utilisée par les deux catégories de personnages, il sera nécessaire de se spécialiser pour étudier la botanique du milieu naturel opposé. Les spécialisations des compétences de Science et de Connaissance sont généralement évidentes. Cependant, il existe quelques compétences uniques.

Toutes les compétences décrites spécifiquement dans cet ouvrage sont marquée d'un « ^U ».

APTITUDES PHYSIQUES

CONTRÔLE C.O.E.^U

Attributs associés : COO/VOL

La compétence Contrôle des Corps Organiques Étrangers n'est utile qu'à ceux qui possèdent des symbiotes pouvant être contrôlés pour effectuer une action spéciale (comme des symbiotes pouvant servir d'arme). Dans ce cas, on utilisera cette compétence pour déterminer le résultat de l'attaque.

CONTRÔLE PHYSIQUE^U

Attributs associés : ADA/VOL

Cette compétence permet de renforcer un de ses attributs physiques (Force, Constitution, Coordination, Adaptation). Le modificateur de Marge de Réussite est à répartir entre le gain en points et la durée en tours. Le gain est limité à la moitié de l'Attribut concerné arrondi à l'inférieur (donc +6 pour un Attribut de 13). On peut utiliser de nouveau cette compétence quand la durée a expiré mais, s'il ne s'est pas passé 1 journée entre les deux utilisations, le personnage perd 1 point dans l'Attribut concerné (point qu'il mettra 1 semaine à récupérer).

Les modifications aux Attributs ne s'appliquent pas aux bonus des compétences.

MONTURE ^U

Attributs associés : COO/VOL

Cette compétence détermine avec quelle facilité un personnage se tient à dos d'animal ou sur un véhicule instable. Une telle compétence ne sert généralement que dans des situations dangereuses et la difficulté du Test dépendra de ces situations. Des harnais ou des selles peuvent réduire la Difficulté qui dépend bien évidemment du véhicule ou de l'animal et de la vitesse.

LANGAGES/LANGUES

La surface compte d'innombrables dialectes qui, pour la plupart, sont dérivés des anciens langages humains. Certaines formes de communication sont purement orales, d'autres purement écrites, d'autres encore calquées sur différents modèles animaux. Certaines communautés, surtout celles constituées d'exilés, parlent des langues des fonds marins.

Seules les formes de communication les plus répandues sont décrites ci-dessous.

Tous les langages ont comme attributs associés INT/INT et sont des compétences X.

CINN ^U

Note : Pas de forme orale, uniquement des signes rapides, mouvements des mains et inflexions des paupières. Reconnu comme le langage des signes universel terrestre.

Racines : Langage des signes.

HASSYRIEN ^U

Note : Sifflant et haché. Très répandu dans le nord-est africain.

Racines : Langues de l'ancien temps.

KERN ^U

Note : Rauque et guttural, composé de syllabes courtes et simplistes. Pas de forme écrite. Très fréquent dans les régions montagneuses et les canyons.

Racines : Dérivé de grognements animaux.

KOREG ^U

Note : Sifflant, chantant, presque mélodieux, composé de longues tirades rappelant le chant de certains oiseaux. Pas de forme écrite. Répandu dans les zones marécageuses et tropicales.

Racines : Dérivé des cris animaux et de bribes de langues de l'ancien temps.

LATKAN ^U

Note : Simple, très structuré. Possède une forme écrite extrêmement précise, répandue chez les communautés nomades évoluées.

Racines : Langues de l'ancien temps, bribes de latin et d'arabe.

ONI ^U

Note : Vibrant, presque inaudible au commun des mortels. Possède une forme écrite runique. Réservé aux mystiques et à certaines créatures intelligentes.

Racines : Symboles mystiques inconnus et vibrations.

TERRA AZURAN ^U

Note : Très proche de certains langages sous-marins. Doté d'une forme écrite construite permettant rimes et figures de style. Réservé aux érudits et aux communautés côtières.

Racines : Langues de l'ancien temps et Azuréen.

YSS ^U

Note : Sifflements et stridulations serpentes, syllabes courtes, nombreuses nuances. Forme écrite d'apparence rudimentaire mais permettant de transmettre d'innombrables informations. Utilisé par certaines communautés de chasseurs et de nomades du désert.

Racines : Sifflements et symboles animaux.

ZAHL ^U

Note : Alliance de syllabes courtes et de signes simplistes. Permet de transmettre des informations plus que de parler véritablement. Pas de forme écrite. Répandu au sein de toutes les communautés.

Racines : Langues de l'ancien temps et langage des signes.

SURVIE/EXTERIEUR

APPEL-RÉPULSION (PAR ESPÈCE) ^U

Attributs associés : INT/PER

Cette compétence permet de maîtriser les techniques permettant d'attirer ou de tenir éloignées certaines espèces animales. Qu'il s'agisse d'insectes, de parasites ou de certains prédateurs, le personnage est limité par ses connaissances d'un milieu naturel. En règle générale, il doit spécialiser obligatoirement cette compétence dans une espèce.

Pour attirer un animal particulier, le personnage choisit la difficulté de son Test. Le jet doit être effectué par le MJ. Si le Test est réussi, le modificateur de la marge de réussite détermine la chance, sur 1D10, chaque heure, que l'animal ou les insectes soient attirés. Cette chance augmente de 1 point par heure, jusqu'à ce que l'animal apparaisse.

Si le Test échoue, il ne se passe rien. Si le Test est un échec critique, soit il apparaît beaucoup plus d'animaux que prévu (une meute par exemple), soit cela attire un grand prédateur, comme un tyran...

Pour repousser un animal, le modificateur de la marge de réussite du joueur est le nombre d'heures pendant lesquelles aucun animal de ce type n'approchera de la zone concernée.

CHANT DU MONDE (PAR MILIEU) ^U

Attributs associés : ADA/ADA

Cette compétence permet aux mutants (jamais aux altérés) de bénéficier temporairement dans leur milieu naturel de certains avantages semblables à ceux des altérés. La compétence est forcément spécifique à un milieu précis. Le personnage utilisant cette compétence doit choisir un avantage et appliquer le résultat de son Test en conséquence. Cette compétence dure un nombre de minutes égal au modificateur de la marge de réussite, plus le niveau de maîtrise du personnage. Chaque utilisation de cette compétence fatigue son utilisateur qui doit effectuer un Test de Fatigue dès que la compétence ne fait plus effet. Il subit également une attaque de Choc infligeant 1D6 points de dommages.

Camouflage : Le malus au Test de perception pour le remarquer est augmenté de 1 par point de modificateur de marge de réussite plus son niveau de maîtrise. Ces malus sont réduits de moitié si le personnage se déplace.

Déplacement : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 en Athlétisme et Coordination par point de modificateur de marge de réussite plus son niveau de maîtrise pour déterminer sa vitesse dans ce milieu.

Perception accrue : Le personnage bénéficie d'un bonus aux Tests d'Observation et de Perception (quel que soit le sens utilisé) de +1 par point de modificateur de marge de réussite plus son niveau de maîtrise.

Guérison améliorée : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 par point de modificateur de marge de réussite à tous ses Tests de guérison ou de résistance à la maladie et aux poisons.

Instinct : Le personnage bénéficie d'un bonus de +1 par point modificateur de marge de réussite à ses Tests de surprise et de Réaction pendant toute la durée du talent.

LANGAGE DE LA TERRE ^U

Attributs associés : INT/PER

Contrairement à la compétence Observation qui permet à un personnage de noter une anomalie dans son environnement immédiat, cette compétence permet à un individu de sentir un bouleversement beaucoup plus vaste et éloigné d'un milieu donné, en se concentrant sur les signaux envoyés par la terre, que ce soit des infrasons, des tremblements, une altération de la luminosité, etc....

Cette compétence, la plupart du temps, peut être utilisée par le MJ pour donner des informations aux personnages. Ainsi, si le village d'un des personnages est attaqué, il pourra peut-être s'en rendre compte lors d'une halte, même s'il en est très éloigné. Dans un même ordre d'idées, un personnage pourra sentir que quelque chose se prépare sans savoir exactement quoi.

SENSATION DU FLUX ^U

Attributs associés : INT/PER

Les habitants de la surface ont développé un sens qui leur permet de sentir tout débordement du Flux dans la réalité. Avant chaque manifestation du Flux (qu'il s'agisse d'une créature, d'un pouvoir ou d'un phénomène) le personnage a le droit d'effectuer un Test de com-



pétence. Le modificateur de marge de réussite correspond au nombre de tours pendant lequel il peut agir avant le déclenchement. C'est particulièrement pratique pour sentir qu'un personnage va libérer l'effet Polaris par accident.

COMPETENCES SPECIALES

CONTRÔLE MENTAL ^U

Attributs associés : INT/VOL

Cette compétence permet de renforcer la Volonté ou l'Intelligence contre toute agression pouvant les affecter (attaques mentales, interrogatoires ou toute autre action affectant un de ces attributs mentaux). Le modificateur de Marge de Réussite est à répartir entre le gain en points et la durée en tours de cette compétence. Le gain est limité par le niveau de maîtrise de la compétence. On peut utiliser de nouveau cette compétence quand la durée a expiré mais, s'il ne s'est pas passé 1 journée entre les deux utilisations, le personnage perd 1 point dans l'Attribut concerné (point qu'il mettra 1 semaine à récupérer).

Les modifications aux Attributs ne s'appliquent pas aux bonus des compétences.

MÉMOIRE ^U

Attributs associés : INT/VOL

Cette compétence permet de se souvenir parfaitement de quelque chose que l'on a vu ou entendu dans le passé. Les difficultés pour se souvenir sont indiquées ci-dessous :

DIFFICULTÉ DE MÉMOIRE	
SOUVENIR DE_	Difficulté
1 heure ou -	Extrêmement Facile(+10)
1 journée ou -	Très Facile (+7)
1 semaine ou -	Facile (+5)
1 mois ou -	Assez Facile (+3)
2 mois ou -	Moyen (+0)
4 mois ou -	Assez difficile (-3)
6 mois ou -	Difficile (-5)
8 mois ou -	Très difficile (-7)
1 an ou -	Extrêmement difficile (-10)
Par année supplémentaire	Pénalité supplémentaire de -5

Le MJ peut augmenter ou réduire la difficulté en fonction de ce que souhaite se rappeler le personnage (on se rappellera plus facilement un événement marquant qu'un événement anodin).

VISION DU FLUX ^U

Attributs associés : PER/VOL

Les érudits et mystiques ont développé un lien particulier avec leur environnement qui leur permet de percevoir le flux par-delà le voile de la réalité. Ce n'est qu'une vision très limitée et très floue mais elle est suffisante pour savoir si des bêtes du Flux rodent dans les environs, pour découvrir si un personnage est possédé ou manipulé par une de ces bêtes ou par un parasite du flux. De plus, la compétence permet de réduire de 1 point par modificateur de marge de réussite les difficultés pour voir quelqu'un qui est dissimulé avec des moyens naturels ou artificiels.

Le modificateur de marge de réussite plus le niveau dans la compétence déterminent également la durée de la compétence en tours. Une fois cette durée écoulée, le personnage ne peut plus utiliser ce talent pendant 10D10 minutes.

COMPÉTENCES INTERDITES

En plus des spécialisations, des Sciences et des Connaissances spécifiques au milieu sous-marin, certaines compétences ne sont pas accessibles aux personnages terrestres dès la création. Ils pourront être développés par la suite, si les conditions sont jugées favorables par le meneur de jeu. C'est à ce dernier de juger, selon les circonstances, quelles compétences peuvent prendre les joueurs.

COMPÉTENCES PARTICULIÈRES

Il serait fastidieux d'énumérer toutes les spécialisations terrestres des différentes compétences classiques, qui tombent d'ailleurs souvent sous le sens. Gardez cependant à l'esprit que deux personnages de milieux naturels différents (surface/fonds marins) ne maîtrisent pas les mêmes aspects d'une compétence du même nom. Par exemple, la compétence Science (botanique) comprend l'ensemble des données et des connaissances relatives à la biologie du milieu naturel de naissance du personnage. Dans chaque cas, il peut être nécessaire de préciser si une compétence s'applique au milieu terrestre ou sous-marin.

LES MUTATIONS

Une fois qu'il connaît le nombre de mutations dont son personnage est atteint, le joueur les choisit sur la table ci-dessous ou lance 1D100. Il est conseillé d'attendre que toutes les mutations soient connues pour procéder aux modifications d'attributs et d'attributs secondaires. Notez que, selon le nombre d'années passées dans une voie, un personnage a des chances de contracter une ou plusieurs mutations supplémentaires.

La plupart des mutations qui suivent sont déjà décrites dans la section concernant l'Altération moléculaire (voir page 330) ou dans le *Livre de Base* (page 123). Pour éviter les surcharges, seules les nouvelles mutations seront décrites en détail. Ces mutations sont suivies du symbole « ^U » et sont exclusivement réservées aux personnages natifs de l'enfer terrestre. Certaines mutations décrites dans la section Altération ont disparu car elles ne peuvent affecter les mutants et les altérés. Elles ont généralement été remplacées par des mutations aux effets similaires.

DESCRIPTION DES MUTATIONS

ABSORPTION DE L'EFFET POLARIS

(4 PC)

Cette mutation permet au porteur de réduire les effets de toute manifestation du Flux autour de lui. Le premier effet est de pénaliser tout Test d'utilisation ou de libération accidentelle de l'effet Polaris. Le malus est de -1 supplémentaire à chaque fois que le mutant tombe sur cette mutation. Cela peut donc être un avantage précieux pour limiter les libérations accidentelles. Cette mutation n'agit que sur 2 mètres de diamètre supplémentaire à chaque fois que le mutant tombe sur cette mutation.

De plus, si un effet est libéré (de manière volontaire ou non, et qu'il soit bénéfique ou pas), l'intensité de l'effet (ou le modificateur de marge de réussite) est réduit de -1 (si le mutant est tombé deux fois sur cette mutation, l'effet est réduit de -2, etc.).

Un personnage ayant l'effet Polaris peut, paradoxalement, avoir cette mutation et en subir les effets.

ARME NATURELLE

(VARIABLE)

Cette mutation façonne une partie du corps du mutant pour le transformer en arme redoutable. Il peut s'agir de griffes, d'une corne, de crocs, d'une queue, d'excroissances osseuses, etc... cette mutation est semblable à Difformités majeures mais uniquement pour les armes. Référez-vous aux mutations Corne, Crocs ou Griffes du *Livre de Base* pages 125 pour avoir une idée des effets de cette mutation et du coût en PC. De plus, si un personnage tombe plusieurs fois sur cette mutation, il peut l'améliorer (en arme rétractable, par

TABLE DES MUTATIONS (SURFACE)	
1D100_	Mutations
01-04	Arme naturelle ^U
05-07	Sens amoindris
08-11	Sens accrus
12-14	Endurance
15-17	Jet d'acide ^U
18-20	Organisme fragilisé
21-24	Organisme renforcé
25-30	Difformités physiques mineures
31-33	Adaptation accrue
34-37	Empathie naturelle
38-40	Sens du danger
41-43	Barrière psychique
44-46	Fragilité psychique
47-50	Sens animal ^U
51-53	Résistance thermique
54-56	Blindage corporel
57-59	Fragilité osseuse
60-62	Blindage osseux
63-65	Macrophage ^U
66-68	Résistance aux radiations
69-71	Résistance aux maladies
72-74	Résistance aux poisons
75-77	Difformités physiques majeures
78-80	Radiation ^U
81-83	Membre atrophié
84-86	Organe supplémentaire
87-89	Empathie
90-92	Symbiose
93	Force Polaris Solaire
94	Absorption de l'effet Polaris ^U
95	Contagion
96	Magnétisme
97	Régénération/Régénération cellulaire
98	Hémophilie
99	Mimétisme ^U
100	Au choix (avec l'accord du meneur de jeu)

exemple) ou en augmenter les dégâts. Par exemple, un personnage qui tombe deux fois de suite sur Arme naturelle peut choisir deux fois la mâchoire pour en avoir une dotée de deux rangées de dents redoutables. Dans ce cas, il faudra augmenter les dommages selon la progression suivante :

TABLE D'ARME NATURELLE PROGRESSION DES DOMMAGES_	
1D10	2D10+6
1D10+3	3D10
1D10+6	3D10+3
2D10	3D10+6
2D10+3	Etc.

JET D'ACIDE

(3 PC)

Cette mutation modifie les glandes du personnage et lui permet de cracher de l'acide concentré sur une distance de quelques mètres. La portée tactique est de 1/3/7/14/21 mètres et le personnage utilise la compétence Armes de jet. Au premier tour, l'attaque inflige 1D6 points de dommages puis ces dommages sont augmentés de 1 point par tour pendant 10 tours. Chaque fois que le personnage tombe sur cette mutation il peut augmenter les dommages de base (comme pour Arme naturelle) et augmente de 2 tours l'effet de l'acide.

MACROPHAGE

(5 PC)

Cette mutation permet à l'organisme du personnage d'ingérer et surtout de digérer des radiations et des substances toxiques présentes dans son corps, ainsi que dans le corps d'autres créatures. Le mutant peut ainsi réduire des niveaux de narco-dommages, d'irradiation ou d'empoisonnement. Le mutant bénéficie d'un bonus de +1 à ses Résistances à chaque fois qu'il subit cette mutation. De plus il va pouvoir tenter de réduire naturellement son niveau d'irradiation, d'empoisonnement, etc.

Pour assimiler une substance toxique, le mutant effectue un Test de Constitution (bonus de +1 à chaque fois que le mutant subit cette mutation) avec une difficulté dépendant du seuil qu'il a atteint :

- **Seuil 5 :** difficulté -3
- **Seuil 10 :** difficulté -5
- **Seuil 15 :** difficulté -7
- **Seuil 20 :** difficulté -10
- **Seuil 25 :** difficulté -15
- **Seuil 30 :** difficulté -20

S'il réussit son Test, les effets toxiques sur son organisme sont réduits d'un seuil. Il ne peut effectuer ce Test qu'une seule fois, au moment où il atteint un seuil d'irradiation ou d'empoisonnement. S'il réduit le seuil, cela ne fait pas disparaître les éventuels dommages infligés par la matière toxique.

À chaque fois que le mutant parvient à réduire son seuil de toxicité, il garde en réserve des points de matière toxique. Il gagne 4 points s'il réduit un Seuil 30, 3 points pour un seuil 25, 2 points pour un seuil 20 et 1 point pour les autres seuils.

Il peut utiliser 1 point en réserve pour remplacer un repas ou pour obtenir un bonus de 1 point à n'importe quel Test de guérison, ou encore pour réduire son état de fatigue d'un cran. Le mutant doit au moins se nourrir d'un point par jour (en puisant dans sa réserve) ou voir toutes ses Résistances réduites de 1 point jusqu'à ce qu'il se nourrisse.

Ce pouvoir fonctionne contre les radiations, les poisons, les drogues mais pas contre les maladies.

MIMÉTISME

(5 PC)

Cette mutation permet au personnage de reproduire fidèlement les effets d'une technique qu'il observe ou qui est utilisée contre lui. Il faut pouvoir observer toute la procédure d'utilisation de la compétence, du début jusqu'à la fin.

Ce pouvoir donne accès à une nouvelle compétence, Mimétisme (ADA/IN), qui peut être augmentée comme une compétence normale. De plus, à chaque fois qu'un mutant tire ou choisit cette mutation sur la table, son niveau est augmenté de 1.

Une fois que le mutant a terminé d'étudier ce qu'il observe, il effectue un Test pour lequel il bénéficie éventuellement d'un modificateur de marge de réussite égal au bonus à sa propre compétence dans ce domaine (voir plus loin). S'il n'a pas cette compétence, cette marge donnera le niveau auquel il pourra l'utiliser. Le modificateur a un bonus de +1 à chaque fois que cette mutation a été sélectionnée.

Si un personnage a une compétence supérieure ou égale à celui de la personne qu'il observe, il ne peut gagner qu'un seul niveau. Si un personnage a une compétence inférieure à celle de la personne

qu'il observe, son bonus ne peut dépasser un niveau égal à la compétence observée +1.

Ce pouvoir est utilisable en combat. Il peut analyser un coup adverse (ou même une défense) pour le copier. Ce pouvoir ne peut imiter de compétences purement théoriques ou dont une partie ne peut être observée.

Le mutant ne peut garder en mémoire qu'une seule compétence par niveau de cette mutation, et toujours les dernières observées. Il peut « purger » les compétences qu'il connaît quand il le souhaite.

PERCEPTION DU FLUX

(2 PC)

Donne la compétence *Vision du Flux* au niveau 1 (voir page 312). Si le personnage a déjà cette compétence, elle est augmentée de 1 niveau.

PERCEPTION DES INFRASONS

(2 PC)

Le mutant peut entendre les chants de la terre et peut donc sentir des bouleversements majeurs. Ce pouvoir agit comme la compétence *Langage de la terre* au niveau 1. Si le personnage a déjà ce talent, il est augmenté de 1 niveau.

PERCEPTION DES

PERTURBATIONS AMBIANTES

(3 PC)

Ce sens agit comme un détecteur de mouvement en percevant les perturbations dans l'air ambiant. Le mutant peut donc percevoir la présence de quelque chose qu'il ne voit pas, en utilisant normalement sa compétence *Observation*. Il bénéficie d'un bonus de +1 à ses Tests de surprise et à sa réaction.

PERCEPTION DES RAYONNEMENTS

(1 PC)

Le mutant peut percevoir le niveau d'intensité de n'importe quel rayonnement, dont les radiations.

PERCEPTION DES VIBRATIONS

(2 PC)

Le mutant perçoit les vibrations d'une créature marchant par terre, par exemple. Il pourra donc utiliser normalement sa compétence *Observation*, même contre des cibles qu'il ne voit pas.

RADIATION

(6 PC)

Cette mutation est l'inverse de la mutation *Macrophage*, puisqu'elle permet à un personnage de concentrer des radiations dans son corps et de s'en servir comme d'une arme contre ses adversaires. Quand un mutant subit les effets de radiations, il effectue immédiatement un Test de Constitution (bonus de +1 à chaque fois que le mutant subit cette mutation).

Son modificateur à la marge de réussite est le nombre de points d'irradiation qu'il neutralise et qu'il peut garder en réserve. Il subit normalement les autres effets liés aux radiations.

Si le mutant est *macrophage*, il peut utiliser de manière offensive les points dont il se nourrit.

Comme une arme, le mutant peut utiliser les points d'irradiation de trois manières :

Au contact : Il effectue une attaque au contact normale. Il faut toujours un contact direct, ainsi une arme ne permet pas d'utiliser les radiations. Si l'attaque passe, la cible subit en plus des dommages une irradiation maximale égale à 1D6 tous les 6 points utilisés.

À distance : le mutant peut dégager un champ radioactif tout autour de lui, ce champ a un rayon de 1 mètre par point sacrifié et inflige une irradiation de 1D6 tous les 5 points utilisés.

Enfin, le mutant peut irradier un objet. Il suffit de le toucher et de sacrifier 5 points pour irradier l'objet de 1D6, 10 points pour 2D6 et 20 points maximum pour 3D6.

Si le mutant n'a pas assez de points d'irradiation, il suffit de retrancher du résultat le nombre de points manquants.

SENS ANIMAL (1 À 3 PC)

Cette mutation, très fréquente chez les altérés, confère à son porteur un sens typiquement animal. Ce sens ajoute souvent une fonction à l'un des sens du personnage, sans changer ses portées initiales.

SIXIÈME SENS (1 PC)

Comme la mutation du même nom (voir page 128 du *LdB*).

VISION NOCTURNE (3 PC)

Le mutant voit la nuit mais pas dans l'obscurité totale, comme grâce à la mutation du même nom (voir page 128 du *LdB*).

VISION PANORAMIQUE 280 (2 PC)

Le champ de vision du mutant est augmenté. Il bénéficie d'un bonus de +1 à ses Tests de surprise et à sa Réaction.

VISION THERMIQUE (3 PC)

Le mutant voit les sources de chaleur.

OPTIQUES DE JEU

Même si elle peut séduire par les nouvelles optiques de jeu qu'elle ouvre, la création de personnages natifs de l'enfer terrestre est à réserver à des joueurs, et surtout à une équipe de joueurs motivés et expérimentés. Il va sans dire que la présence d'un mutant de la surface au sein d'un groupe d'aventuriers des fonds marins risque de poser de sérieux problèmes de cohésion, de communication... et de discrétion. L'intégration de tels personnages doit donc être soigneusement préparée pour éviter les tensions et les effets de « parachutage ».

On distingue trois optiques de jeu majeures.

ÉQUIPES TERRESTRES

L'option la plus simple, mais aussi la plus singulière, est de former une équipe composée uniquement de personnages terrestres. Cette option ne sera évidemment possible que si chaque joueur y trouve son intérêt et décide d'aborder l'univers de *Polaris* sous un jour radicalement différent. La création de mutants et la composition d'un groupe terrestre peuvent permettre à des joueurs expérimentés de s'essayer aux dangers d'un monde inconnu, riche en terres vierges, en combats insolites et en complots mystérieux. Il est également possible d'utiliser des personnages terrestres pour initier des joueurs débutants à l'univers de *Polaris*, en vue de leur proposer des personnages sous-marins par la suite.

Les avantages d'un groupe exclusivement terrestre sont nombreux. Une fois formée, l'équipe peut être motivée par toutes sortes de quêtes, de voyages, d'alliances et de contacts avec les fonds marins, permettant de présenter des acteurs et des sites connus des joueurs sous des facettes inconnues. La surface ne manque pas d'intérêt en termes de scénarios. Les créatures sont nombreuses, organisées et intelligentes. Les différentes communautés de mutants ont leurs propres motivations, leurs territoires, leurs secrets et leurs projets susceptibles d'intriguer, de contrarier ou de séduire les personnages.

De nombreux explorateurs et trafiquants des fonds marins peuvent apporter leur contribution à l'intrigue, sous forme de rencontres et de contrats variés. Les sites enfouis venus des anciens temps peuvent ressurgir, les factions sous-marines s'affronter sous le soleil, etc.

En définitive, l'aventure en surface est... la même que celle des fonds marins. Pleine de dangers et de merveilles, elle séduira des personnages adaptés à son climat brûlant et imprévisible, pour peu que vous vous lanciez dans cette grande entreprise.

ÉQUIPES SOUS-MARINES

L'option qui risque d'être privilégiée par beaucoup, du moins dans un premier temps, est l'intrusion d'un personnage terrestre dans un groupe sous-marin déjà formé. À la suite d'une expédition en surface ou d'une rencontre dans les fonds marins, une équipe d'aventuriers classiques se retrouve nez à nez avec un mutant terrestre... La suite des événements dépend des motivations du mutant, des centres d'intérêt du groupe et des conditions mêmes de la rencontre. La présence d'un tel personnage au sein d'un groupe classique est une source inépuisable de rebondissements, ainsi qu'un véritable moteur de discussion, d'échanges, d'intrigues et d'ouvertures sur la partie émergée du monde. Le mutant pourra être poursuivi, porteur de germes dangereux ou détenteur de secrets terrifiants, et le groupe qui l'a accueilli devra faire face à toutes sortes d'événements aussi imprévus que palpitants. Il est également possible que les aventuriers soient engagés pour escorter, convoier, interroger et même supprimer le mutant terrestre, avant de se découvrir des motivations plus personnelles.

Après quelques aventures communes, le personnage solaire devrait finir par être considéré comme un membre à part entière du groupe, avec ses compétences, son physique, ses qualités et ses défauts. Entre un techno-hybride, un mercenaire, un prêtre, un assassin et un mutant, il y a en effet de grandes chances pour que le nouvel arrivant fasse très vite « couleur locale »...

Le nombre d'intrigues et de rebondissements liés à cette option de jeu est incalculable.

ÉQUIPES MIXTES

Cette dernière option n'est en fait que le prolongement des deux premières. Après des équipes uniquement terrestres et des équipes accueillant un mutant de la surface, le choix d'équipes mixtes risque de devenir le plus libre et le plus ouvert. Au fur et à mesure des voyages et des rencontres, les personnages auront la possibilité de grossir leurs rangs de nouveaux mutants, jusqu'à composer un groupe mixte surface/fonds marins. Ces équipes peuvent s'avérer particulièrement efficaces dans bien des domaines et ouvrir la voie à des intrigues entre les deux mondes. Pour éviter de perdre tout le sel d'une telle option de jeu, il est conseillé de ne pas commencer dès le début avec une équipe mixte, de façon à ce que les personnages apprennent progressivement à découvrir la surface et ses habitants. Il serait dommage en effet d'incorporer trois mutants d'un seul coup dans un groupe, car les caractères et les motivations de chacun d'entre eux n'auraient droit qu'à très peu d'attention. Par contre, en gonflant le groupe d'un mutant à chaque fois, vous pourrez optimiser chaque rencontre et laisser les personnages profiter à leur guise des dialogues et des échanges.

À moyen terme, les mutants terrestres risquent fort de devenir une « classe de personnage » presque comme les autres. C'est en tous cas dans cette optique qu'ils ont été conçus. Plus que leurs simples compétences et mutations, ce sont leurs connaissances de la surface qui risquent de véritablement motiver les aventures de groupes mixtes.

« LA VIE EN SURFACE »

« C'est p'têt pas mes oignons, mec, mais j'suis pas convaincu qu'tu fasses long feu avec ça sur le dos. C'est pas avec du plancton qu'tu stoppes une rafale de plomb, si tu vois c'que j'veux dire... Rigole, ouais, mais viens pas t'plaindre après qu'tu t'es chopé des coups d'soleil ! De toute façon, si tu sors comme ça, tu risques plus vraiment d'venir te plaindre. J't'aurais prévenu mon gars. Là-haut, c'est pas la plage ! Si tu veux jouer au dur, faudrait p'têt que tu penses à rester en vie, histoire d'être encore là pour raconter tes conneries. Allez, essaye ça, tu m'fais pitié. C'est un peu cher, mais c'est bon pour c'que t'as. »

-- Un honnête commerçant d'Équinoxe,
à un client sympathique._

Tout comme les fonds marins, la surface est soumise à un certain nombre de conditions biologiques et de phénomènes climatiques qui influent directement sur la vie de ses habitants. Des manifestations naturelles aux maladies en passant par les événements les plus insolites, tous ces phénomènes risquent tôt ou tard de venir corser la progression des personnages sous le soleil.

PETIT GUIDE DE SURVIE_

Quand on s'aventure en surface, volontairement ou pas, il vaut mieux savoir comment y survivre. Car en surface ce ne sont pas les problèmes qui manquent ! Nous aborderons trois cas de figure. Le premier concerne ceux qui ont la chance de pouvoir prévoir une expédition et qui peuvent donc se préparer en conséquence (**Avec du matériel**). Le second concerne ceux qui se retrouvent à la surface sans avoir demandé à y aller et qui n'ont pas encore subi l'altération moléculaire (**Sans matériel et sans altération moléculaire**). Enfin, le troisième cas, concerne ceux qui ont subi l'altération moléculaire de la surface (**Avec une altération moléculaire**).

ACIDITÉ ET ULTRAVIOLETS

Avec du matériel : Revêtements anticorrosion pour les véhicules et armures, tenues de protection spécialement traitées pour les individus, pommades pour protéger la peau, les solutions ne manquent pas pour se protéger de l'acidité ambiante et des ultraviolets quand on a accès à du matériel.

Sans matériel et sans altération moléculaire : Le seul moyen de se protéger de l'acidité ambiante et des ultraviolets, quand on n'a pas de matériel, est de couvrir sa peau au maximum avec des éléments de la surface. Peau de bête, boue, écorces d'arbres, graisses de créatures protègent presque complètement de l'acidité si on couvre tout son corps. Et il ne faut surtout pas oublier les yeux. Pour ces derniers, il n'y a pas de nombreuses solutions. Soit il faut mettre un bandeau, soit il faut utiliser un parasite de type Masque ou Syndis, soit, si on n'a pas d'autres solutions, se frotter fréquemment les yeux avec un champignon-éponge ou une anémone Méléane.

Avec une altération moléculaire : Toutes les créatures ayant subi l'altération moléculaire résistent bien mieux à l'acidité. Au fil du temps, elles ne la ressentent même plus.

AIR TOXIQUE

Avec du matériel : Un simple respirateur suffit mais, au minimum, il faut porter un masque filtrant (un masque à gaz est parfait) pour se protéger des éléments nocifs que l'on pourrait respirer. Avec un masque à gaz on respirera avec beaucoup de peine mais on ne risque presque pas de mourir empoisonné.

Sans respirateur, on peut utiliser des pilules d'oxygénation qui compensent pendant une heure le manque d'air. Par contre, il faudra également recevoir un traitement contre le poison pour éviter d'être tué par les toxines présentes dans l'air.

Sans matériel et sans altération moléculaire : Sans matériel, il faut s'adapter lentement à l'air toxique et ce n'est pas une partie de plaisir. On a l'impression d'étouffer (ce qui n'est pas qu'une impression d'ailleurs) et on s'empoisonne lentement. Seul l'altération moléculaire, un symbiote ou certains éléments naturels peuvent vous soulager.

Les Masques sont des sortes de méduses très plates que l'on trouve sur les côtes. Pour utiliser un Masque, il faut avaler ses tentacules et placer l'ombrelle de la créature sur son visage. C'est assez répugnant mais le masque filtre l'air à votre place. Le seul problème, c'est que cette créature a besoin d'eau pour survivre. Donc son utilisation est assez limitée.

Les Syndis sont beaucoup plus pratiques. Ce sont des symbiotes en forme de petites raies transparentes que l'on trouve souvent collées aux pierres. Un Syndis se pose sur le visage et le symbiote en épouse la forme. Il se nourrit sur son hôte, qui devra juste manger et boire un peu plus. Même si on peut parler avec un syndis sur le visage, on ne peut rien mettre à la bouche qui est protégée par la membrane. Il faut donc la retirer pour boire ou manger.

Les baies de Silleuls, des petits arbustes chétifs assez répandus, permettent de réduire la toxicité de l'air. En mangeant régulièrement des baies, l'intensité du poison qui s'accumule dans l'organisme n'augmente que de 1 point toutes les 2 heures (au lieu de 1D6 par heure).

Les baies de Peram (un autre arbuste chétif), quant à elles, permettent de réduire le niveau d'empoisonnement de 1D10 à chaque fois qu'on en mange (limitation : -1D10 toutes les six heures).

Enfin, les champignons-éponges qui poussent à l'ombre des pierres ou sur certains arbres, ressemblent à de toutes petites éponges et sont gorgés d'oxygène. En avaler un permet de respirer normalement pendant 1 heure mais l'intensité du poison atmosphérique est augmenté de 1 point.

En quantité suffisante, le Dénobia, une plante qui pousse dans les grottes, purifie l'air et on l'utilise souvent dans des cavernes.

Avec une altération moléculaire : Après une altération moléculaire, on respire bien mieux l'air de la surface même si la majorité des habitants utilisent souvent des plantes pour mieux respirer en cas d'activité intense et surtout pour purger le poison ambiant de leur organisme.

ALTÉRATION MOLÉCULAIRE

Avec du matériel : Difficile de se protéger de l'altération sans engin complètement isolé et sans privilégier des conditions où cette altération est la moins virulente. Il existe plusieurs médicaments expérimentaux (Testés par les soldats) qui augmentent la résistance d'un individu à l'altération ou ralentissent ses effets.

Sans matériel et sans altération moléculaire : Sans matériel, il n'y a que deux moyens de se protéger de l'altération : boire du sang de créatures de la surface ou utiliser des symbiotes. Le sang des créatures réduit de moitié le risque d'altération si l'on en boit l'équivalent de 25cl toutes les trois heures. Plus généralement, les individus les plus vulnérables boivent l'équivalent d'un litre par jour, ce qui réduit les risques d'un quart. Il vaut mieux savoir quelles sont les créatures dont on peut boire le sang sans risque, car celui de certaines protégées peut-être de l'altération mais constitue un véritable poison ou le meilleur vecteur de contamination. Certaines communautés utilisent

la sève de plantes ou d'arbres pour se protéger, ce qui semble être aussi le cas de bon nombre de créatures. Il n'est pas rare de voir des carnivores manger certaines plantes qui leur permettent non seulement de purifier leur organisme mais de résister au phénomène d'altération. Les fougères rasoires, les roses noires des plaines, les feuilles de Cyrias (un arbre poussant dans les marais) ou les lierres des montagnes permettraient de réduire considérablement le risque d'altération.

Les symbiotes peuvent stopper le processus d'altération.

Avec une altération moléculaire : L'altération s'accompagnant généralement de mutations, même les créatures altérées de la surface préfèrent l'éviter. Elles ont donc recours à des plantes, au sang des autres créatures et aux symbiotes pour s'en protéger.

EAU

Avec du matériel : Si vous comptez boire l'eau stagnante de la surface, c'est que vous êtes suicidaire. Même les mutants évitent de s'en servir pour se désaltérer. On peut cependant la purifier grâce à des pilules de décontamination. On peut aussi la faire bouillir, ce qui détruit la grande majorité des agents pathogènes.

Les pilules de décontamination sont faciles à trouver puisqu'elles ne servent pas uniquement pour les expéditions en surface.

Mais le plus simple reste d'emporter de l'eau pure stockée dans des récipients isolés.

Sans matériel et sans altération moléculaire : Un malheureux qui se retrouve sans matériel à la surface a plusieurs moyens de se désaltérer. Il peut se débrouiller pour faire bouillir de l'eau en utilisant un objet servant de récipient (une carcasse quelconque par exemple) et en trouvant des pierres appelées Roches de feu. Ces pierres sont relativement fréquentes et ont la particularité d'emmagasiner une grande quantité d'énergie qu'elles relâchent sous forme de chaleur. Certaines peuvent même être chauffées à blanc par ce dégagement.

On peut aussi boire le sang des créatures de la surface. De manière assez singulière, le sang des créatures adaptées à la surface ne déclenche pas d'altération moléculaire, les agents pathogènes qu'il contient étant inertes dans un organisme vivant. En plus, le sang des créatures protège de l'altération moléculaire. Par contre, cette méthode ne met pas à l'abri des virus contenus dans le sang des créatures.

Certains cactus et certaines lianes mutantes renferment de l'eau pure, mais il est plus difficile d'en trouver. On trouvera plus facilement des cactus mutants dans des zones rocailleuses et des lianes dans des marais ou des jungles. Malheureusement, ces endroits sont souvent très dangereux et l'eau peut être contaminée par des virus inoffensifs pour la plante mais dangereux pour l'homme.

On peut aussi récolter l'eau dans des grottes profondes, après avoir filtré le liquide par un procédé naturel. Cette eau est le plus souvent pure mais il peut arriver qu'elle soit contaminée par un quelconque agent pathogène. Plus l'eau est récoltée profondément moins ce risque est grand.

Une autre solution consiste à utiliser des filtres naturels, comme les poches d'Erane, un arbre assez fréquent, à l'allure sinistre, qui pousse un peu partout et dont les « fruits » ressemblent à des ballons dégonflés. Bien que non comestibles, ces « fruits » peuvent servir à filtrer l'eau. La membrane du fruit peut complètement purifier le liquide et le débarrasser de tous les éléments pathogènes.

L'estomac de nombreuses créatures de la surface peut également être utilisé ainsi que des feuilles de Sarracénias, mais certains virus peuvent passer au travers de ce filtre.

Certaines plantes qui poussent à la surface d'eaux marécageuses, les Chléroas, peuvent être récoltées et utilisées dans des bassins artificiels. Elles se nourrissent des bactéries et des éléments les plus dangereux que peut contenir l'eau. Le processus est assez lent et peut demander plusieurs semaines, voire plusieurs mois, en fonction du nombre de plantes.

La Dénobia, une plante qui pousse dans des grottes à proximité des mares, sert également à purifier l'eau et l'air.

Il existe également les Méléanes, des petites anémones qui absorbent l'eau contaminée et rejettent tout ce qui peut être toxique. Pour se désaltérer il suffit de cueillir une anémone et de la presser pour en extraire le liquide. Ce procédé a une chance sur deux de tuer l'anémone.

Avec une altération moléculaire : Même après avoir subi une altération moléculaire, l'eau de pluie ou l'eau stagnante de la surface peuvent s'avérer dangereuses. C'est pour cette raison que la plupart de ceux qui survivent en surface récoltent l'eau dans des cavernes ou la filtrent soigneusement. Une eau non traitée déclenche généralement de terribles maux d'estomac et peut entraîner la mort par empoisonnement.

MICROBES ET VIRUS

Avec du matériel : En plus d'une combinaison parfaitement étanche, il existe de nombreux traitements qui permettent de renforcer ses défenses immunitaires contre la contamination. Tout soldat envoyé en Surface reçoit une injection qui renforce son organisme.

Sans matériel et sans altération moléculaire : Difficile d'échapper à la moindre contamination quand on se retrouve en surface sans matériel. Espérer que son organisme luttera efficacement contre les agents pathogènes, éviter les endroits les plus à risque et ne pas toucher ou avaler n'importe quoi restent les meilleurs moyens de se protéger. Faites cuire votre nourriture, faites bouillir votre eau et privilégiez les endroits frais et secs. Mais on peut aussi utiliser de nombreux parasites qui soit luttent activement contre la contamination, soit renforcent considérablement votre résistance. Des plantes et la chair de certaines espèces animales permettent de se protéger contre bon nombre de maladies.

Avec une altération moléculaire : Même si les habitants de la surface ont un organisme renforcé contre les agents pathogènes, ils évitent de manger n'importe quoi et font cuire leur nourriture.

NOURRITURE

Avec du matériel : Le meilleur moyen de se nourrir à la surface est d'emporter avec soi des rations qui non seulement sont comestibles mais également traitées avec des substances luttant activement contre toute contamination. La plupart de ces rations sont contenues dans des poches d'alimentation étanches, fixées dans un compartiment de la tenue d'exploration.

On peut également apporter de quoi cuire la viande, ce qui réduit considérablement les risques de contamination.

Sans matériel et sans altération moléculaire : La meilleure solution consiste à manger de la viande presque calcinée, des plantes bouillies ou des espèces réputées pour ne pas transmettre de germes mortels ou incapacitants.

Même si, comme de sang, et à quelques exceptions près, la chair non cuite d'un animal de la surface ne provoque presque jamais une altération moléculaire, elle est souvent porteuse de germes dangereux si elle n'est pas cuite.

Il existe également des créatures ou des plantes dont il est recommandé de se nourrir car elles ont un effet protecteur. Malheureusement, la plupart sont soit des parasites assez immondes, soit des plantes extrêmement rares.

Nous citerons le Salféus, une espèce d'horrible petite limace que l'on trouve très souvent sur les côtes. La chair de cette créature baveuse est réputée pour être très nourrissante et tant qu'elle n'est pas complètement digérée elle renforce l'organisme contre n'importe quel poison ou virus (gain d'1D6 points dans toutes les résistances pendant 1 heure). Un Salféus NE DOIT PAS être avalé tout cru... il a tendance à se fixer sur la paroi de l'estomac et à gonfler en se nourrissant de tout ce qu'ingurgite son hôte qui, lui, mourra de faim.

Avec une altération moléculaire : Une fois que l'on a subi une altération moléculaire, on peut se nourrir d'à peu près n'importe quoi à part, bien entendu, les plantes et animaux dont la chair n'est pas comestible ou est toxique.

RADIATIONS ET RAYONNEMENTS

Avec du matériel : Si vous n'avez pas de bouclier anti-radiations, il faut au moins avoir un traitement anti-rad qui vous permet d'être complètement protégé pendant un certain temps ou qui vous permet d'augmenter votre résistance aux Radiations. Mais le plus sûr moyen reste d'avoir un bon détecteur et d'éviter les zones les plus radioactives. Méfiez-vous de certaines étendues rocheuses, notamment le long des côtes, où certaines pierres absorbent des radiations naturelles avant de les relâcher régulièrement dans la nature.

Sans matériel et sans altération moléculaire : Comme pour l'acidité, sans matériel, il faut protéger son corps de l'irradiation grâce aux éléments présents en surface qui peuvent soit servir de bouclier, soit absorber ces radiations. Les peaux et les boues constituent un excellent écran de protection à condition que tout le corps en soit recouvert. Étudiez également votre environnement. Les pierres Calcines, petites et jaunes, se gavent de radiations. Si vous en voyez, évitez cette zone. Il existe aussi de nombreuses plantes et créatures qui s'en nourrissent et dont la présence peut vous indiquer que telle ou telle zone est dangereuse. Certains symbiotes renforcent votre résistance aux radiations.

Avec une altération moléculaire : Une créature adaptée est plus résistante aux rayonnements mais elle évitera même les plus fortes concentrations de radiations. Presque tous les habitants de la surface portent des tenues ou des symbiotes qui leur permettent d'être protégés mais beaucoup meurent encore d'une surexposition aux rayonnements.

TEMPÉRATURES

Avec du matériel : Dans un véhicule ou une armure, les régulateurs thermiques ou les systèmes de chauffage permettent de se protéger des températures extrêmes de la surface. On peut aussi disposer de tenues régulant la chaleur corporelle. Ces tenues sont très utiles pour de faibles variations de température. Enfin, vous pouvez utiliser des tenues spécialement conçues soit pour le froid, soit pour la chaleur. Elles sont beaucoup plus efficaces.

Sans matériel et sans altération moléculaire : Le froid et la chaleur tuent plus que l'altération ou les prédateurs. Sans matériel, il est très difficile de s'en protéger. On peut lutter contre le froid avec des peaux de bêtes mais encore faut-il les tuer. Et même ces peaux ne vous protégeront pas contre une température de -80°C. Contre le froid, il faut éviter d'être mouillé, éviter de se trouver dans des endroits creux où stagne l'air frais (privilégiez un endroit légèrement surélevé par rapport au sol) et surtout se mettre à l'abri du vent. Les roches de feu sont bien utiles pour se réchauffer. Faire du feu est difficile en surface car il y a peu de bois sec. Le mieux reste de trouver un abri souterrain (une petite grotte). Contre la chaleur, il faut impérativement trouver un endroit ombragé et humide. Encore une fois, les grottes sont idéales.

Avec une altération moléculaire : Même avec l'altération moléculaire, on n'est pas à l'abri du froid et de la chaleur.

QUARANTAINE ET DÉCONTAMINATION

Tout individu revenant de la surface est soumis, en temps normal, à une procédure de quarantaine et de décontamination. En effet, il existe de nombreux parasites et virus qui peuvent être introduits dans une base sous-marine ou un navire si une telle mesure n'est pas respectée. Dès qu'un personnage quitte la surface, le MJ effectue pour lui un Test de Chance. Si ce jet échoue, son équipement est porteur d'un parasite ou d'une maladie (au choix du MJ).

La quarantaine consiste à passer une dizaine d'heures dans un sas de décontamination. Au bout de dix heures, tous les parasites et les maladies sont éradiqués. Si un individu ne passe pas tout ce temps dans le caisson de décontamination, il n'y a que 10% de chances par heure de quarantaine que les parasites ou les virus soient détruits.

JUNGLES

Certaines jungles ont un taux d'oxygène anormalement élevé. Dans ces endroits très particuliers, tous les effets dus à l'air toxique sont réduits de moitié. Par contre, les métaux s'oxydent extrêmement rapidement et tout appareil en contenant doit effectuer un Test de panne toutes les heures.

Enfin, toute utilisation d'appareils ou d'armes produisant une étincelle ou du feu peut provoquer un embrasement localisé, une sorte de feu fulgurant qui s'éteint aussitôt après l'embrasement. Cela est considéré comme un brasier qui ne dure qu'un tour et qui affecte une zone de 1D10 mètres de rayon. Pour savoir s'il y a embrasement, on effectue un Test de Chance à chaque fois qu'on utilise un matériel pouvant déclencher cet embrasement.

PHÉNOMÈNES

Tout comme les fonds marins, la surface est soumise à un certain nombre de conditions et de phénomènes climatiques qui influent directement sur la vie de ses habitants. Des manifestations naturelles aux événements les plus insolites, tous ces phénomènes risquent tôt ou tard de venir corser la progression des personnages sous le soleil. Ils sont classés en trois catégories, selon leur fréquence, et assortis des règles permettant de les gérer facilement. N'abusez pas des phénomènes exceptionnels, mais n'hésitez pas à ponctuer le parcours des personnages de rebondissements de toutes sortes.

PHÉNOMÈNES CONSTANTS

AIR TOXIQUE

Mode de contamination : Inhalation

Modificateur de détection : NA

Délai d'action : 1 heure

Virulence/Evolutions du poison : 1D6 la première heure
+1D6 par heure supplémentaire

Seuils/Effets :

- Seuil 30 : mort

Modificateur de diagnostic : 0

Modificateur de guérison : 0

L'air est difficilement respirable en surface. Un individu contraint de l'inhaler le fait avec beaucoup de difficulté et subit un empoisonnement. Toutes les (10 + niveau d'Adaptation extérieure) minutes, il doit effectuer un Test d'Athlétisme. S'il échoue à ce Test, il perd 1 point de Souffle (qu'il ne peut récupérer tant qu'il est soumis aux effets de la surface) et subit une attaque de Choc de 2D10. De plus, son prochain Test subira un malus de -1. Ce malus s'applique à tous ses Tests (Tests de combat, de compétence, etc.). S'il perd tous ses points de Souffle, le personnage meurt lentement d'asphyxie (voir page 244 du livre de base). Chaque Test réussi permet de récupérer 1 point de Souffle, mais pas d'annuler une pénalité.

La virulence de l'air toxique indiquée dans le tableau n'a donc pas de limite de temps.

ACIDITÉ DE L'ATMOSPHÈRE

L'acidité de l'atmosphère et les bombardements d'ultraviolets s'attaquent aussi bien à la matière vivante qu'à la matière inerte. Toutes choses à la surface, sauf celles qui s'y sont adaptées, subissent, à chaque heure d'exposition, une attaque infligeant jusqu'à 2D10 points de dommages d'acide. Ces dommages peuvent aller jusqu'à 4D10 quand

il pleut. L'intensité de la corrosion est assez stable et, contrairement à d'autres acides, n'augmente pas régulièrement. Les effets de cette attaque sur un organisme non protégé doivent être gérés comme une brûlure et ne peuvent être soignés efficacement que par des techniques spécifiques. L'exposition à l'acide est déterminée en heure, en temps normal, et toutes les 10 minutes quand il pleut.

Les dégâts de base sur la matière vivante dépendent de la surface du corps exposée au phénomène :

ACIDITÉ DANS L'ATMOSPHÈRE	
PROTECTION_	Dommages normaux/ quand il pleut
Corps isolé*	0/0
Corps entièrement protégé mais pas isolé	1D6/2D6
Corps partiellement protégé	1D6+3/2D10
Corps moyennement protégé	1D10/3D10
Corps très exposé	1D10+3/3D10+3
Corps entièrement exposé	2D10/4D10
* par une tenue isolée moderne ou grâce aux tenues et parasites spéciaux utilisés par les habitants de la surface.	

RADIATIONS

La surface est balayée en permanence par toutes sortes de radiations qui s'attaquent continuellement à l'organisme. Chaque heure passée en surface expose un individu à un rayonnement de 2D10 (un bombardement de 20 à 200 R.E.M.), réduit par l'Indice anti-radiation du bouclier ou de l'armure qu'il porte. C'est ce rayonnement qui s'accumule dans l'organisme humain. Notez que des tenues fabriquées avec des peaux de créatures ou des éléments de la surface peuvent aussi protéger un individu contre les rayonnements.

Il existe différents types de radiations. On décrit ici les plus « significatives » :

Rayonnements gamma : Ils sont typiquement émis lors de réactions nucléaires ou de collisions de particules. Ces radiations sont arrêtées par des matériaux ayant une grande densité, tels que le plomb ou le tungstène. Lors d'une explosion nucléaire, selon sa puissance et l'endroit où l'on se trouve, on peut recevoir une dose d'irradiation qui peut dépasser 3 000 R.E.M.

Rayonnements cosmiques : Ils proviennent de l'espace et sont constitués majoritairement de protons. Même si, théoriquement, ils peuvent être arrêtés par des matériaux denses, dans la pratique, il ne faut pas les utiliser, car les collisions de ces matériaux avec les atomes entraînent la libération de rayonnements secondaires hautement énergétiques (neutrons, gamma). Aussi, pour stopper ces radiations, on utilise des matériaux à faible densité tels que certains plastiques, de l'aluminium, de l'eau, de l'hydrogène liquide, etc.

Particules énergétiques solaires : Ils sont constitués essentiellement de protons, d'électrons et d'ions lourds. Ces radiations sont émises lors d'une éruption solaire. Il faut utiliser le même type de protections que contre les rayonnements cosmiques.

Rayonnements neutroniques rapides : Ils sont issus de réactions de fission ou générés lors de collision entre atomes. Pour stopper ces rayonnements il faut des matériaux à forte teneur en hydrogène. L'eau et de nombreuses matières plastiques font partie de ces matériaux. On utilise aussi du béton enrichi en atomes de fer (« béton lourd »).

Rayonnements du Flux et Rayonnements inconnus : Ce sont des rayonnements dont on ne connaît pas grand-chose mais qui viennent aggraver considérablement les conditions déjà cauchemardesques en surface.

RADIATION À LA SURFACE ET EXPOSITIONS PROLONGÉES

Toutes ces formes de radiations affectent les habitants de la surface. Par souci de simplification, les expositions prolongées sont considérées comme étant une attaque qui sera résolue au bout d'un certain laps de temps.

À la discrétion du MJ, on pourra déterminer le niveau d'exposition aux radiations auquel les individus ont été soumis à intervalles réguliers (généralement une heure où quand cela s'avère approprié : au moment de quitter la surface, pendant une pause, etc.). Le niveau de radiations est déterminé par 2D10.

Dangers aléatoires : À la surface, ou dans d'autres endroits dangereux, les personnages peuvent être soumis à des effets radioactifs à cause de ruines, de véhicules détruits, d'artefacts étranges ou de phénomènes encore plus étranges. L'irradiation dépend du phénomène et elle peut être aussi bien anecdotique que mortelle.

CHALEUR AMBIANTE

Durant la journée, la chaleur peut causer d'importants dommages aux organismes non protégés ainsi qu'aux denrées particulièrement sensibles. La température extérieure diurne varie de 20° à 66° avec de rares pointes jusqu'à 90°. En plus de détruire les denrées périssables, cela fatigue un individu. Par niveau de chaleur non compensée, les Tests de fatigue subissent une pénalité de -1.

Dans une armure de combat ou dans tout véhicule, la chaleur est toujours augmentée de un niveau

La chaleur ambiante inflige des dommages de choc mais aussi des dommages physiques en cas de températures extrêmes. Certaines créatures peuvent avoir un seuil de tolérance beaucoup plus élevé ou plus faible à la chaleur (il faudra décaler les niveaux en conséquence). Pour un humain normal, la tolérance de base est la température agréable. Bien entendu aucune protection ne protège contre la chaleur ambiante. Pour cela, il faudra un régulateur thermique ou une tenue réfrigérante.

Le tableau ci-dessous indique les Tests qu'il faut appliquer et à quelle fréquence.

Quand aucune autre information n'est précisée, un régulateur thermique de base (qui fonctionne également contre le froid ambiant, voir ci-dessous) réduit d'un niveau la chaleur ambiante (certains peuvent la réduire de plus). On peut pousser un régulateur de base pour

qu'il réduise de plusieurs niveaux la chaleur ambiante mais, dans ce cas, il faudra effectuer un Test de panne. On peut aussi être équipé d'un système de refroidissement qui marche de la même manière mais qui ne réduit pas le froid ambiant. Le système de refroidissement de base réduit automatiquement de deux niveaux la chaleur ambiante.

Dysfonctionnements dus à la chaleur : Les machines souffrent à cause de la chaleur. Quand la chaleur ambiante atteint le niveau Très forte chaleur, tout appareil qu'utilise le pilote doit effectuer un Test de panne avec la même fréquence (si l'utilisation est constante, sinon à chaque fois qu'il est utilisé ou au choix du MJ) et la même pénalité que le Système de refroidissement du tableau ci-dessus. Si le jet échoue, l'appareil peut soit tomber en panne, soit subir une baisse de régime pendant 1D10 tours (1-2: panne ; 3-10 : on réduit de moitié toutes les caractéristiques de l'appareil). Pour résoudre ce problème on peut installer pour chaque appareil important un Dissipateur de chaleur. Les exosquelettes ne sont jamais affectés par la chaleur. Les moteurs à Fusion, les RTG, les réacteurs, les batteries génétiques et azurées peuvent uniquement subir une baisse de régime.

Dans une armure mécanisée, l'utilisation de toute arme à énergie augmente la chaleur interne d'un niveau par catégorie de dommages qu'elle inflige (H, V- ou V+). Cette chaleur, si elle n'est pas dissipée, affecte directement le pilote qui subira aussitôt les effets décrits dans la table ci-dessous.

FROID AMBIANT

La nuit, les températures peuvent atteindre d'impressionnantes valeurs négatives, surtout dans les régions désertiques et montagneuses. La température peut tomber à 0° jusqu'à -90°. Pour lutter contre le froid, il faut un régulateur thermique ou un système de chauffage. Un humain normal peut tolérer une température agréable. Après il s'expose à des complications.

Le froid ambiant inflige des dommages de choc mais aussi des dommages physiques en cas de températures extrêmes. Certaines créatures peuvent avoir un seuil de tolérance beaucoup plus élevé ou plus faible au froid (il faudra décaler les intensités en conséquence). Utilisez les règles sur le froid du *Livre de Base* page 243 avec les modifications suivantes :

En plus du froid ambiant, le vent peut augmenter le niveau du froid de 1 niveau sauf si le personnage est à l'abri (dans un véhicule ou une grotte par exemple). Au contraire, l'intensité du froid ambiant est réduit d'un niveau.

NIVEAUX DE TEMPÉRATURE (CHALEUR)

ÉCHELLE DE CHALEUR	Degré	Fréquence	Fatigue	Dommages de Choc	Dommages physiques
Chaleur extrême	60°+	Toutes les 5 mn	Test à -6	3D6 (+1/jet)	1D10 + 3 (+1/jet)
Chaleur intense	51° à 59°	Toutes les 10 mn	Test à -5	2D6+3 (+1/jet)	1D6+3 (+1/jet)
Chaleur étouffante	41° à 50°	Tous les quarts d'heure	Test à -4	2D6 (+1/jet)	1D6
Très forte chaleur	37° à 40°	Toutes les demi-heures	Test à -3	1D6+3 (+1/jet)	-
Forte chaleur	31° à 36°	Toutes les heures	Test à -2	1D6	-
Chaleur supportable	26° à 30°	Toutes les deux heures	Test à -1	-	-
Température agréable	16° à 25°		-	-	-

SYSTÈME DE REFROIDISSEMENT

ÉCHELLE DE CHALEUR	Régulateur thermique de base	Système de refroidissement de base
Chaleur extrême	Test panne à -8 toutes les 10mn	Test panne à -4 tous les ¼ d'heure
Chaleur intense	Test panne à -6 tous les quarts d'heure	Test panne à -3 toutes les ½ heures
Chaleur étouffante	Test panne à -4 toutes les demi-heures	Test panne à -2 toutes les heures
Très forte chaleur	Test panne à -2 toutes les heures	Test panne à -1 toutes les deux heures
Forte chaleur	Test panne à -1 toutes les deux heures	Auto
Chaleur supportable	Auto	Auto
Température agréable	Auto	Auto

NIVEAUX DE TEMPÉRATURE (FROID)					
ÉCHELLE DE TEMPÉRATURE_	Degré	Fréquence	Fatigue	Dommages de Choc	Dommages physiques
Froid mortel	-21 à -90°	Toutes les minutes	Test à -16	4D6 (+1/jet)	Voir LdB page 243
Froid extrême	-11 à -20°	Toutes les 5 mn	Test à -8	3D6 (+1/jet)	Voir LdB page 243
Froid intense	-1 à -10	Tous les quarts d'heure	Test à -4	2D6+3 (+1/jet)	Voir LdB page 243
Froid glacial	0° à 4°	Toutes les demi-heures	Test à -2	1D6+3 (+1/jet)	Voir LdB page 243
Très froid	5° à 10°	Toutes les heures	Test à -1	1D6	-
Froid supportable	10° à 15°	Toutes les deux heures	Test à +0	-	-
Température agréable	16° à 25°		-	-	-

Contre un personnage mouillé, le froid est augmenté d'un niveau.

Quand aucune autre information n'est précisée, un régulateur thermique de base (qui fonctionne également contre la chaleur ambiante, voir ci-dessus) réduit d'un niveau le froid ambiant (certains peuvent la réduire de plus). On peut pousser un régulateur de base pour qu'il réduise de plusieurs niveaux le froid ambiant mais, dans ce cas, il faudra effectuer un test de panne. On peut aussi être équipé d'un chauffage qui marche de la même manière mais qui ne réduit pas la chaleur ambiante. Le chauffage de base réduit automatiquement de deux niveaux le froid ambiant (appliquez les règles de la chaleur ambiante en remplaçant les niveaux de chaleur par les niveaux de froid,

même chose pour les dysfonctionnements mais l'appareil qu'il faut pour les machines est un Dissipateur de froid et les Tests se font à partir du niveau Froid glacial).

BACTÉRIES ET VIRUS

Toutes sortes de micro-éléments sont présents dans l'air, ainsi que dans les matières organiques et minérales de la surface. Un individu qui respire, ingère ou touche simplement une substance terrestre a une chance de contracter une maladie ou d'être empoisonné. Le risque de contamination et la virulence de la maladie ou du poison dépendent des conditions dans lesquelles se trouvent l'individu.

Le personnage commence par effectuer un Test de Constitution avec une pénalité dépendant des conditions. Un Test réussi indique qu'aucun agent nocif ne s'est infiltré dans l'organisme du personnage.

BACTÉRIES ET VIRUS	
RISQUE DE CONTAMINATION_	Modificateur de contagion
Acidité atmosphérique et UV faibles	-1
Acidité atmosphérique et UV forts (pluie)	-4
Blessure grave	+2
Blessure critique	+4
Blessure fatale	+8
Corps entièrement exposé	+4
Corps partiellement exposé	+2
Corps très peu exposé	+1
Journée sans nuage	-1
Journée nuageuse	+1
Respire l'air de la surface	+2
Source virale proche (charogne, aliments pourris, etc.)	+1 à +10
Température à 0° ou moins	-2 (uniquement pour la contamination ambiante)
Température de -10° ou moins	-5 (uniquement pour la contamination ambiante)
Température de -20° ou moins	-10 (uniquement pour la contamination ambiante)
Température supérieure à 10°	+1
Température supérieure à 30°	+2
Température supérieure à 40°	+4
Température supérieure à 50°	-1
Température supérieure à 60°	-4
Terrain humide	+2
Terrain sec	-2

UNE GUERRE VIRALE ?

L'analyse de l'atmosphère terrestre laisse sceptique plus d'un chercheur. La concentration de bactéries nocives ou bénéfiques, de virus plus ou moins dangereux et d'agents totalement inconnus semble absolument aléatoire. Une analyse donnée va donner un indice de concentration qui sera radicalement différent le jour suivant. Ce qui est certain, c'est que tous ces agents pathogènes sont beaucoup moins virulents quand les températures chutent et redoublent d'intensité quand elles montent. Ainsi tout explorateur visitant la surface de nuit a beaucoup moins de risques d'être contaminé.

Mais la grande énigme posée par ces analyses est que l'on ne comprend pas bien d'où proviennent la plupart des substances pathogènes et quel est leur rôle exact dans le nouvel écosystème. Certaines bactéries favorisent l'adaptation des êtres aux conditions de la surface tandis que d'autres ont l'effet totalement inverse.

Un récent rapport du Culte du Trident évoque l'étrange idée d'une guerre virale qui ne serait pas forcément « naturelle ». En effet de nombreux agents pathogènes semblent favoriser un règne plutôt qu'un autre. La souche Carcéa, par exemple, favorise la résistance des plantes tout en diminuant celle des animaux. Et l'on a découvert un agent pathogène dont la seule fonction est de détruire la souche Carcéa. Pire, il semblerait, d'après une étude récente (qui doit être confirmée), qu'il existe des virus « artificiels » en surface, des nano-virus d'une inconcevable complexité.

Cela, bien entendu, alimente les rumeurs selon lesquelles les Généticiens seraient encore à l'œuvre en surface. Certaines autorités évoquent même l'ombre des Ternasets, les légendaires créatures censées hanter les profondeurs des fosses abyssales.

LE SYNDROME ARISHEÏM

Il y a plusieurs années, lors de fouilles dans un dépôt généticien, on a découvert un document rédigé en Arkonien. On sait que les anciens maîtres de ce monde, malgré leur technologie très avancée, aimaient écrire leurs rapports plutôt que d'en confier le soin à des machines.

Ce document, portant la marque de Cyrull, évoque pour la première fois le mystérieux Syndrome Arisheïm. Bien que le nom soit déformé, il est possible qu'il y évoque le tristement célèbre Arisheim, le plus puissant des généticiens.

Le syndrome Arisheïm concernerait une pathologie tout à fait particulière remarquée sur certains cobayes envoyés à la surface. Cyrull utilise le terme de « possession » et « d'altération de la conscience ». Le document, qui reste encore très mystérieux, fait plusieurs fois référence à un « Réseau de Surveillance Virale » et à « un contrôle de plus en plus difficile des dispositifs de confinement de notre frère dont l'éclatement de la conscience ne peut être contenu ».

En cas de Test raté, celui-ci est victime d'un empoisonnement au poison ou virus que vous êtes libre de choisir (voir **Poison, drogues et maladies**, page 326). Sinon, appliquez vos propres symptômes en vous basant sur l'intensité du phénomène (intoxication, nausées, vomissements, vertiges, empoisonnement mortel).

L'intensité de base est de 1d10 et elle est modifiée par les éléments du tableau page 331.

PHÉNOMÈNES ALÉATOIRES

TEMPÊTES

Les tempêtes les plus fréquentes sont très classiques, mais leurs effets sont toujours dévastateurs. Elles se forment en 1D10 heures et durent 1D10 jours, à moins qu'elles ne rencontrent un obstacle naturel tel qu'une chaîne de montagnes. Leur Intensité varie continuellement et la puissance des rafales de vent doit être déterminée chaque tour par 2D10. Les principaux effets d'une tempête sont les pluies corrosives qui l'accompagnent et la puissance de ses rafales ainsi que de ses éclairs. Ces effets sont décrits avec les tornades d'énergie. Les rafales sont semblables à une aspiration mais, au lieu d'attirer un objet vers le cœur d'une tornade, elles le propulsent dans une direction aléatoire.

Les pluies dont s'accompagnent les tempêtes ont de fortes chances d'être corrosives. Les effets de ces pluies sont décrits ci-dessous.

La protection d'une grotte ou d'un abri naturel permet généralement d'annuler tous les effets d'une tempête. Celle d'une forêt, en revanche, ne les réduit que de moitié.

PLUIES CORROSIVES

Qu'il s'agisse d'une simple averse ou d'une pluie continue, les agents corrosifs qui se déversent régulièrement à la surface peuvent causer de terribles dommages aux matériaux les plus résistants. La pluie corrosive attaque toutes les 10 minutes avec des dommages égaux à 4D10. Les blessures causées par cette pluie sont semblables à des brûlures ou des radiations et ne peuvent être soignées que par des traitements spécifiques.

Une averse dure 1D10 tours, une tempête 1D10 jours (voir ci-dessus), mais l'on considère que la pluie n'est dangereuse que

pendant plusieurs périodes de 1D10 heures entrecoupées de pauses équivalentes.

TORNADES D'ÉNERGIE

Ces tornades particulièrement dévastatrices sont plus constituées d'énergie brute que de vent et d'éclairs. Assez rares, elles se déclenchent de façon totalement imprévisible et ravagent tout sur leur passage plusieurs heures (1D10). Les tornades sont définies par une puissance allant de 2 à 20 (2D10). Leur puissance détermine différents paramètres :

Diamètre : puissance x 50 mètres

Périmètre dangereux : puissance x 500 mètres

Dans le périmètre dangereux, toute chose peut subir des effets dévastateurs. La force des vents affecte l'intégrité des structures et les objets charriés détruisent tout sur leur passage. Il arrive que l'air soit tellement saturé d'énergie que des éclairs se forment. La puissance d'une tornade dans son diamètre de base est multipliée par 2. Elle inflige à chaque tour des dégâts à tout ce qui s'y trouve. Il n'y a pas grand-chose qui puisse survivre à ça.

On estime que la vitesse des vents est égale à 7 km/h par niveau de puissance. Les vents de force 20 pouvant nettement dépasser les 600 km/h. Pour information, un vent de 570 km/h a une force 9 fois supérieure à un vent de 160 km/h.

Les tornades se forment en quelques 1D10 heures et se dispersent en 2D10 heures. Elles changent de cap toutes les 1D10 minutes. Au moment du changement de cap, qui dure 1 minute pleine, il n'y a plus d'attraction. Une personne à l'abri d'une grotte, par exemple, ne peut subir de l'aspiration ni des éclairs. Quand on est à l'abri d'une forêt suffisamment dense, la tornade perd de sa puissance. Sa puissance de base est divisée par 2. On pense que la principale raison de ce phénomène est que les plantes absorbent littéralement l'énergie de la tornade.

Éclairs : Tous les 1D10 tours, le MJ effectue un test sous l'intensité de la tornade. Si ce test réussit, un éclair frappe. Sa puissance sera égale à la marge de réussite obtenu lors du test. Ces éclairs frappent d'une manière tout à fait aléatoire.

Pour savoir si cet éclair va affecter les personnages, le MJ demande au personnage ayant la chance la plus élevée et à celui ayant la chance la plus basse d'effectuer un Test de chance. Si le personnage ayant la chance la plus élevée rate ou si le personnage ayant la chance la plus basse a la meilleure marge de réussite, l'éclair tombe à 1D20 x 10 mètres des aventuriers.

Les dommages sont égaux à la puissance de l'éclair en D10 mais ils sont réduits de 1D10 tous les 10 mètres. Si les dommages sont supérieurs à 10D10, l'éclair provoquera des dommages à l'échelle des (V-). L'éclair inflige des dommages de choc égaux à la moitié des dommages physiques ainsi qu'une attaque I.E.M. imposant un malus aux Tests de panne de -1 par point de puissance de l'éclair à l'échelle humaine (réduire de moitié à l'échelle V- et du quart à l'échelle V+).

Dégâts des objets charriés : Les objets charriés par le vent peuvent infliger de sérieux dégâts. Chaque tour, le personnage doit effectuer un Test de Chance. S'il rate, le MJ effectue un Test d'attaque avec un niveau de compétence égal à la puissance de la tornade. Les dommages dépendent de l'objet, de sa masse, de sa taille, etc... En règle générale, les dommages de base sont égaux à 1d6 par puissance de la Tornade mais ils peuvent être beaucoup plus importants.

Aspiration : Un autre phénomène lié à la tornade est le phénomène d'aspiration (ou de souffle pour une tempête). La puissance de cette aspiration est égale à deux fois la puissance de la tornade, moins 1 par 100 mètres d'éloignement. Le MJ devra effectuer, chaque tour, un Test avec une compétence égale à la puissance d'aspiration pour chaque objet important pour l'aventure (les aventuriers et les PNJ étant dans ce cas considérés comme des objets). Ce Test s'effectue avec une difficulté de 1 point tous les 5 points de Constitution d'un individu ou d'une créature à l'échelle H (voir modificateurs ci-dessous si un individu porte une armure mécanisée), avec une difficulté de 10+1 tous les points de Gabarit à une échelle V- et avec une difficulté de 20+2 tous les points de gabarit à une échelle V+.

ASPIRATION ET ARMURES MÉCANISÉES	
ARMURE MÉCANISÉE	Pénalité aux Tests d'aspiration
Exo Alpha	0
Exo-0	-1
Exo-1	-1
Exo-2	-2
Exo-3	-2
Exo-4	-3

La cible du Test sera traînée vers le cœur de la tornade sur un nombre de mètres égal au modificateur à la marge de réussite du Test d'aspiration. Si la cible est solidement arrimée, elle ne bouge pas mais ce avec quoi elle est arrimée doit effectuer un Test d'Intégrité avec une difficulté égale à la moitié de la puissance de la tornade.

Si un individu peut s'accrocher à quelque chose, il peut effectuer un Test de Force, son modificateur à la marge de réussite devient un malus supplémentaire pour le Test d'aspiration. Si la cible est tenue par quelqu'un, c'est ce dernier qui doit effectuer le Test.

Si on veut se déplacer pour s'éloigner de la tornade, il faut non seulement résister à l'aspiration mais en plus réussir un Test de Force contre une difficulté égale à la puissance de la tornade. Le modificateur de la marge de réussite remplace l'Attribut Coordination pour savoir de combien de mètres on peut se déplacer en allure lente.

Il faut bien noter que cette aspiration n'est pas constante, elle fluctue, un peu comme si la tornade respirait.

Attaque sur l'intégrité : Tout engin ou structure dans le périmètre d'une tornade doit effectuer un Test d'Intégrité toutes les minutes. Le Test subit un malus égal à la moitié de la puissance de la tornade.

TEMPÊTES DE SABLE

Dans les régions désertiques, les rafales de vent soulèvent toujours un flot de sable qui en décuple les effets meurtriers. Ces tempêtes doivent être gérées comme une tempête classique, avec des rafales et des éclairs d'Intensité 2 à 20, mais, de plus, le sable va compliquer les choses.

Dégâts du sable : En lacérant littéralement la peau, le sable peut infliger de terribles dégâts à ceux qui ne sont pas protégés correctement. Les protections simples protègent normalement si on est dos au vent, elles ne protègent qu'à moitié si on est face au vent, à moins qu'il ne s'agisse d'une tenue parfaitement isolée. Les véhicules ou armures protègent entièrement. Lors d'une tempête, les personnages subissent une attaque infligeant 1D6 points de dommages tous les 2 points de puissance de la tempête.

Dégâts aux machines : Même si les véhicules protègent complètement ceux qui se trouvent à l'intérieur, le sable a la particularité d'abîmer les appareils. Pendant une tempête de sable, tout appareil utilisé doit effectuer un Test de panne avec un malus égal à la moitié de la puissance de la tempête. Si ce Test de panne échoue, l'appareil ne fonctionne plus à cause du sable et devra être nettoyé. Les réacteurs, les dissipateurs de chaleur ou tout autre appareil dans lequel le sable peut s'insinuer sont particulièrement sensibles à ce phénomène.

Ces tempêtes ne s'accompagnent jamais de pluies corrosives, mais souvent de tourbillons qui augmentent la difficulté de déplacement. Toute communication est rendue impossible et les Tests d'Observation sont affectés par une difficulté égale à la puissance de la tempête. Les risques d'enlèvement sont également très importants. On considère que le sable s'accumule au rythme de 10 centimètres par tour sur chaque matière exposée. Un véhicule haut de 3 mètres sera ainsi complètement enseveli au bout de 30 tours d'immobilisation. Ce phénomène est divisé par 10 si le véhicule est en mouvement. Un échec critique lors d'un Test de Pilotage ou de manœuvre a pour effet d'immobiliser un véhicule pendant 1D10 tours.

MOUVEMENTS SISMQUES

Les séismes et les mouvements de failles terrestres sont rares, du moins pour ceux de grande ampleur, car il arrive très fréquemment que le sol se mette à trembler. Ces phénomènes sont de deux types et sont quantifiés par deux Intensités. L'Intensité du phénomène est égale à 1D10 plus la valeur d'Activité sismique de la zone. Si vous ignorez l'intensité du phénomène, considérez qu'elle est de 2D10. Si la valeur d'Activité sismique d'une région est de 1, les tremblements de terre sont très rares et toujours de faible intensité.

Le premier type de tremblement ne se produit que dans les régions volcaniques ou de forte activité sismique.

Une secousse dure 1D10 tours et affecte une zone égale à l'intensité du phénomène en kilomètres.

À l'intérieur de ce périmètre, toute chose subit une attaque qui a pour effet de déstabiliser les objets mobiles et de s'attaquer à l'Intégrité des structures fixes. Un personnage en armure est considéré comme mobile, un véhicule comme partiellement mobile.

Les structures fixes doivent effectuer un Test d'Intégrité avec une pénalité égale à la moitié de l'intensité du phénomène. L'Intensité est réduite de 1 par kilomètre d'éloignement de l'épicentre. Ainsi, un tremblement d'Intensité 12 aura une Intensité effective de 5 à 2 kilomètres de distance.

Un véhicule doit effectuer un Test d'Intégrité mais sa pénalité est réduite de moitié.

Pour se déplacer, la Coordination et l'Athlétisme sont réduits de 1 point par point d'intensité du phénomène. De plus, il faut effectuer, qu'on se déplace ou non, un jet d'Acrobatie/Équilibre avec une pénalité égale à l'intensité du phénomène.

Toute action entreprise par un personnage subit une pénalité de 1 par point d'Intensité du phénomène (notamment les Tests de pilotage).



Les seconds, beaucoup plus insolites, sont provoqués par des explosions gazeuses souterraines qui se répercutent en surface. Ces tremblements ont exactement les mêmes effets mais leur intensité n'est pas réduite en fonction de l'éloignement de l'épicentre.

EXPLOSIONS GAZEUSES

De temps en temps, des nappes gazeuses emprisonnées dans la roche entrent en contact avec l'oxygène, ou d'autres gaz, créant des explosions capables de jaillir en surface. Ces phénomènes souterrains sont souvent à l'origine de tremblements de terre mais, lorsqu'ils parviennent à se frayer un passage vers la surface, ils deviennent encore plus meurtriers. Quelques secondes avant que le gaz ne s'échappe, le sol se met à gronder et se fissure très légèrement. Un jet de flammes ou de vapeur se libère ensuite sur une zone égale à l'intensité, en mètres, du phénomène (de 2 à 20) dans toutes les directions (soit un périmètre de 2 à 20 m de diamètre). Une explosion se décompose en salves. Chaque explosion possède 1D10 salves d'intensité 2 à 20 qui jaillissent au rythme de une par tour. Chaque salve inflige 1D10 points de dommages par intensité du phénomène.

Dès la première salve, un personnage peut effectuer un Test de Chance pour prévoir la prochaine déflagration et tenter de se mettre hors de portée. Un Test réussi lui permet de se déplacer à sa Vitesse normale dans la direction de son choix, sans aucun malus. Un Test raté réduit sa Vitesse de moitié et l'expose obligatoirement à une seconde salve. Pour un véhicule, c'est le pilote qui effectue le Test.

PHÉNOMÈNES EXCEPTIONNELS

ATMOSPHÈRE INFLAMMABLE

Il arrive fréquemment que des gaz se concentrent dans une certaine zone avant de s'enflammer. Ces gaz ont une odeur que peut détecter un personnage habitué à vivre en surface. Une fois le seuil de concentration maximale atteint, l'embrasement est instantané. Tout ce qui se trouve dans la zone subit des dégâts de base égaux à 4D10. La zone couverte par un tel phénomène est de 10 x 1D10 m de rayon.

CALME FOUDROYANT

L'atmosphère se charge d'une électricité qui se libère d'un coup en créant des arcs d'énergie dans la zone concernée. Chaque personnage se trouvant dans la zone doit effectuer un Test de chance à chaque tour ou être frappé par un éclair infligeant 3D10 points de dégâts. La zone recouvre généralement une surface de 2D10 x 1 km de diamètre. Un tel phénomène commence souvent à se manifester par des petites décharges d'électricité statique quand on touche quelque chose.

CHAMPS D'ÉNERGIE

Ce terrifiant phénomène, aussi appelé chants célestes, est certainement un des plus beaux qu'il puisse être donné de contempler à la surface. L'atmosphère se met à se troubler et des couleurs magnifiques apparaissent créant des arcs d'énergie dans les airs. Ce phénomène est toujours accompagné d'un son particulièrement harmonieux qui précède de peu la libération de décharges d'énergie colorées (mais mortelles). Ces décharges forment des sortes d'arcs qui carbonisent tout ce qu'ils rencontrent. Tout ce qui se trouve dans une zone de 1D10 x 100 m subit une attaque infligeant 5D10 points de dommages. De plus la zone est bombardée par des radiations d'une intensité de 1D10.

CONCENTRATIONS D'ÉNERGIE

Ces phénomènes inexplicables fonctionnent exactement comme les tempêtes d'énergie, mais se forment et se déclenchent en

1D10 tours seulement. Totalement imprévisibles, ils ne sont détectables qu'à l'incroyable crépitement qui précède leur explosion, après quoi la zone s'embrase littéralement. Leur puissance varie de 1 à 20 et détermine un périmètre dangereux égal à cent fois cette puissance en mètres. Tout objet présent dans cette zone s'expose à une attaque qui doit être gérée comme les éclairs d'une tempête d'énergie, sans réduction de puissance en fonction de l'éloignement. Une concentration d'énergie dure 1D10 tours et chaque chose se trouvant dans l'aire d'effet doit effectuer un Test de Chance par tour ou subir une attaque.

ÉCHOS DU FLUX

De récents rapports semblent accréditer la thèse selon laquelle le Flux devient de plus en plus perméable. Il peut arriver qu'il se superpose à la réalité et il devient alors possible d'y entrer physiquement. C'est un phénomène assez rare, qui ne dure que quelques heures. Une équipe d'explorateurs à la surface peut ainsi voir apparaître une sorte de mirage qui n'est autre qu'une manifestation du Flux. Si cette équipe pénètre dans cette zone, elle pénètre dans le Flux. Mais attention ! Il faut qu'elle en ressorte avant que l'écho ne se dissipe et ne les emprisonne dans cette étrange dimension.

Un tel phénomène peut durer quelques tours de jeu ou plusieurs heures. Il a été observé à plusieurs reprises par des équipes de la Ligue rouge. L'une d'entre elles a même vu d'étranges silhouettes indistinctes quitter le flux pour se perdre dans la région. Une rapide exploration de la zone concernée a révélé une étrange région morne et grise qui, au fur et à mesure que l'équipe s'enfonçait dans le phénomène, se substituait à la réalité.

EFFET POLARIS

Comme dans les fonds marins, l'Effet Polaris est présent en surface. Plus libre, mais aussi plus violent, il circule dans le sable des déserts, l'eau des marais et les rafales de vent qui fouettent le sol dévasté. La fréquence des perturbations naturelles provoque de très nombreuses manifestations accidentelles du Flux Polaris. Ces effets vont de la simple explosion d'énergie à la téléportation de masses rocheuses, en passant par l'apparition de vortex ou de champs de radiations mobiles. Vous pouvez utiliser cette constante pour ajouter au côté théâtral et imprévisible de la surface, en piochant dans la liste des effets terrestres et sous-marins. L'intensité de ces effets « naturels » est très variable et leur gestion est similaire à celle des déclenchements accidentels de Polaris, sauf que rien ni personne ne peut intervenir sur le déroulement d'un effet. Il arrive fréquemment que des phénomènes naturels engendrent par leur violence, l'apparition d'un Effet Polaris, telle qu'une déflagration d'énergie lors d'une tempête par exemple. Tous les nouveaux effets, spécifiques à la surface, sont décrits dans le chapitre **Le Polaris Solaire**, page 341.

ÉRUPTIONS GAZEUSES MORTELLES

Il arrive de temps en temps que, sur de vastes zones géographiques (1d100 kilomètres de rayon), la terre rejette du dioxyde de carbone en fortes concentrations. Les malheureuses créatures vivantes qui se trouveraient dans cette zone sans appareil respiratoire (ou sans une créature permettant de respirer l'air toxique), subissent une attaque semblable à celle de l'air toxique mais en bien pire puisque les Tests s'effectuent à chaque minute.

ÉRUPTIONS SOLAIRES CALCINANTES

C'est, fort heureusement, le phénomène le plus rare de la surface. Lors d'éruptions solaires particulièrement violentes, les personnages qui ont la malchance de se trouver dans une zone où ce qui reste de l'atmosphère terrestre et de la couche d'ozone est très faible, risquent d'être calcinés sur place. Le phénomène touche des zones géographiques très limitées (environ 1 km de diamètre). On peut souvent le prévoir en raison d'une étrange coloration du ciel.

Quand le phénomène se produit, tout ce qui se trouve à l'air libre subit un bombardement de radiations d'intensité 2D10 en plus d'une attaque de chaleur (aucune flamme n'est visible... au début) infligeant 8D10 points de dommages !

ÉRUPTIONS VOLCANIQUES

L'éruption ne peut survenir que dans les régions volcaniques. Son Intensité est égale à 2D10. Les effets principaux sont les mêmes que pour un mouvement sismique, avec en plus une production de lave qui peut se manifester sous la forme d'une coulée ou d'une projection.

La coulée de lave progresse à une vitesse égale à $10 + 1D10$ m par tour. Tout objet qui entre en contact direct avec la lave subit 6D10 points de dommages. Ces dégâts sont augmentés de 1D10 à chaque tour où la cible reste en contact avec la lave. Autant dire qu'un véhicule plongé dans la lave n'a que peu de chances d'en ressortir indemne. La coulée s'étend sur une zone d'un diamètre maximum égal à mille fois l'intensité du phénomène en mètres.

La projection combine une coulée de lave réduite et des attaques de fragments rocheux incandescents. La coulée de lave progresse à une vitesse égale à $1 + 1D10$ m par tour et inflige les mêmes dégâts en cas de contact direct. Les fragments rocheux s'abattent sur toute la région. Chaque tour, un personnage doit effectuer un Test de Chance. Si le Test échoue, un fragment s'abat non loin de lui, et il subit 10D10 points de dommages. Ces projections ont une portée maximale égale à mille fois l'Intensité du phénomène en mètres.

Toute cible affectée par la lave ou les fragments peut subir un effet d'embrassement.

FEU VIVANT

Un feu étrange brûlant sans combustible semble glisser sur le sol comme un serpent, voilà un singulier phénomène qui semble résulter de la combustion d'éléments invisibles présents dans l'atmosphère. Un éventuel observateur, s'il sait se montrer prudent, ne risque pas grand-chose, le feu se déplaçant assez lentement. Mais il arrive qu'une véritable langue embrasée jaillisse dans la mauvaise direction.

S'il y a des personnages près de ce phénomène, il y a 1 chance sur 10 par tour qu'il y ait une attaque. En cas d'attaque, le MJ effectue un test avec un niveau d'attaque égal à 2D10. Les dommages sont égaux à 3D10.

FROID SOUDAIN

Malgré la chaleur, certains malheureux peuvent soudain se sentir assaillis par un froid intense qui les paralyse peu à peu, avant de les transformer en bloc de glace. Le phénomène a une Intensité de 2D10 et dure 2D10 tours.

Le MJ effectue un Test sous l'intensité du phénomène et le personnage sous sa Constitution (avec un bonus égal au niveau d'un éventuel chauffage ou régulateur thermique). 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 est gelé et se retrouve pris dans un carcan de glace qui ne fond pas (le personnage n'est pas forcément mort et il pourra effectuer un Test de chance s'il est sauvé rapidement).

MICRO-TORNADES

Ces micro-tornades (1D10 tours) se forment très rapidement et disparaissent tout aussi rapidement (1D10 tours). Elles sont dangereuses car elles se forment sans prévenir et charrient des éclats de pierre qui lacèrent les gens. Elles infligent 3D10 points de dommages sur tout ce qui se trouve dans une zone d'effet de 10D10 mètres de rayon.

MUSIQUES DES SPHÈRES

La musique des sphères est un étrange phénomène. Des sons à la fois harmonieux et discordants sont perçus par les victimes qui doivent effectuer un Test d'opposition entre leur Volonté et l'Intensité du phénomène.

Le phénomène dure 2D10 tours et a une intensité de 2D10. On effectue un Test comme pour le phénomène de Froid soudain (voir ci-dessus). Si la Volonté du personnage tombe à 0, il peut subir plusieurs effets :

2D10 Effet

- 2 **Volonté annihilée** : Le personnage n'est plus qu'un légume.
- 3 **Folie** : Les musiques rendent le personnage fou. Les effets de cette folie sont très variés, allant de la régression animale à la psychopathie.
- 4 **Phobie** : Le personnage développe une phobie. Les phobies sont variées et peuvent être totalement délirantes, comme avoir peur des angles ou ne plus pouvoir supporter la moindre musique.
- 5 **Hallucinations** : Le personnage est frappé d'horribles hallucinations lui laissant entrevoir des choses cauchemardesques.
- 6 **Attaque mentale** : Les sons se font épouvantablement agressifs et le personnage ressent une horrible douleur à la tête. Il se met à saigner du nez et des oreilles tout en ayant l'impression que son cerveau grille.
- 7 **Perceptions altérées** : Le personnage subit un malus permanent à tous ses Tests d'Observation de -1. Ses sens sont perturbés par la perception d'éléments inconnus se superposant au réel.
- 8-11 **Etat de choc** : C'est la même chose que fascination mais l'effet est durable. Le personnage devra, avant de sortir de son état de fascination, réussir un Test de Volonté avec une difficulté égale à l'Intensité du phénomène. Le Test s'effectue à chaque fois que le personnage est stimulé et la difficulté est réduite de 1 toutes les 24 heures.
- 12-19 **Fascination** : La fascination est sans doute l'effet le moins grave. Le personnage reste immobile, fasciné par les musiques jusqu'à ce que quelqu'un le secoue ou que le phénomène s'arrête.
- 20 **Traumatisme** : Le personnage entendra de temps en temps les musiques des sphères et, à chaque fois, cela le plongera soit dans une grande mélancolie, soit dans une grande terreur. Généralement, les traumatisés finissent paranoïaques et/ou dépressifs.

NUÉES ARDENTES

Ce phénomène très rare se manifeste par une concentration de nuages noirs parcourus de flammes qui passent au ras du sol en brûlant tout sur leur passage. Tout ce qui y est exposé subit des dégâts de base égaux à 10D10. La nuée se forme en 10D10 minutes et se disperse aussi vite. Elle couvre généralement une zone de $20 \times 1D100$ m de diamètre.

NUÉES D'INSECTES

Les nuées d'insectes purulents qui peuplent la surface peuvent être considérées comme un phénomène naturel. Ces nuées font même fuir les créatures les plus monstrueuses des terres ravagées. Ce sont de véritables nuages d'insectes qui attaquent en essaims tout ce qui bouge à la surface.

L'attaque d'une nuée peut infliger des dégâts, affecter sa cible avec de l'acide, l'empoisonner et lui transmettre des maladies. Les attaques sont automatiques.

Les dégâts de base sont égaux à 4D10 mais un individu dans une armure blindée ne peut être affecté directement. Cela signifie qu'il ne peut affecter un engin ayant le moindre blindage. Seul l'acide pourra le ronger. Par contre, les insectes bouchent n'importe quel orifice. Aussi, les armes, les réacteurs, les systèmes de dispersion de la chaleur, etc. devront être nettoyés. Un personnage dans une tenue isolée ne risque rien tant que l'acide n'a pas détruit cette tenue. Les dégâts de base sont modifiés comme suit :

NUÉES D'INSECTES	
PROTECTION_	Dommages
Corps isolé	0
Corps entièrement protégé mais pas isolé	1D6
Corps partiellement protégé	2D6
Corps moyennement protégé	2D10
Corps très exposé	3D10
Corps entièrement exposé	4D10

Les dégâts d'acide sont égaux à 1D6 + 1D6 par tour et affectent normalement n'importe quelle cible.

Une victime qui n'est plus dans une tenue ou un véhicule isolé subit un empoisonnement :

Virulence/Evolutions : 1D6 + 1D6 par tour tant que le personnage est dans la nuée.

Seuils/Effets :

- **Seuil 30 :** mort

Le personnage, s'il n'est pas dans une tenue isolée, doit effectuer chaque tour un Test de Chance ou contracter une maladie déterminée aléatoirement.

NUÉES VIRALES

Ces nuées sont constituées de milliards de macro-virus s'attaquant à tout ce qu'ils rencontrent. L'attaque altère la structure génétique de la cible qui, le plus souvent, se décompose littéralement. Celles qui survivent mutent (un Test sur la **table des mutations**, page 313).

La nuée virale a une intensité de 2D10. Si un individu est pris dans une nuée virale et qu'il n'est pas dans une tenue parfaitement isolée, 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 la marge de réussite du personnage est supérieure, c'est l'intensité du phénomène qui est réduite. On continue les Tests jusqu'à ce que la constitution du personnage ou l'intensité virale soit à 0. Que le personnage reste 1 tour ou 10 tours dans la nuée ne change rien une fois qu'il a été en contact avec elle.

Si l'intensité virale est réduite à 0, la victime s'en sort indemne. Si la Constitution de la victime tombe à 0, elle subit une attaque infligeant 4D10 points de dommages (aucune protection). Si la victime survit, elle mute, sinon elle se désagrège ou, si elle réussit un Test de chance, elle subit une maladie (voir page 328).

PERTURBATIONS ATMOSPHÉRIQUES

Tous les appareils électroniques à la surface subissent un malus égal à 2D10 à leurs tests de panne. Ainsi, les radars, les communicateurs et même les missiles peuvent subir ce malus. Le blindage électronique réduit les pénalités d'autant.

PLUIE DE GRÊLONS GÉANTS

Les grêlons peuvent facilement atteindre 17 à 25 centimètres de diamètre. Face à un tel phénomène, les personnages sont confrontés

à un véritable bombardement. Tant que les victimes n'ont pas trouvé un abri, la pluie inflige chaque tour des dommages égaux à 2D10. Les pluies de grêlons durent 1D10 tours.

POISONS, DROGUES ET MALADIES

POISONS

Les exemples qui suivent décrivent des poisons qui sont soit utilisés couramment par des communautés mutantes de la surface, soit vendus au marché noir dans certaines cités sous-marines. Ces derniers sont encore très mal connus, car fabriqués dans des laboratoires clandestins, et ne possèdent généralement pas d'antidote spécifique. La gestion des poisons terrestres est identique à celle des poisons sous-marins. Précisons néanmoins que les traitements antipoison classiques voient leurs effets réduits de moitié contre un poison de la surface.

CENTAURE

Mode de contamination : Ingestion

Modificateur de détection : Goût : -9 ; Vue : -8 ; Odeur : -7

Délai d'action : 1 heure

Virulence/Evolutions : 1D6 + 3, puis 1D6 toutes les heures pendant 6 heures

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** terribles douleurs gastriques (-1 à tous les Tests)
- **Seuil 10 :** crampes et coliques (-2 à tous les Tests)
- **Seuil 15 à 25 :** vomissements, violentes contractions musculaires (-4 à tous les Tests)
- **Seuil 30 :** mort

Modificateur de diagnostic : -4

Modificateur de guérison : 0

Coût d'une dose : 4 000

Ce poison assez commun provoque de terribles douleurs gastriques. La majorité des natifs de la surface ont heureusement découvert différents antidotes très efficaces.

GÉMINI

Mode de contamination : Ingestion

Modificateur de détection : Goût : -12 ; Vue : -11 ; Odeur : -12

Délai d'action : 1 jour

Virulence/Evolutions : 1D10 le premier jour puis 1D10 par jour pendant 12 jours

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** Test d'Intelligence, de Perception et de Volonté, en cas d'échec l'Attribut est réduit de 1 point
- **Seuil 10 :** Test d'Intelligence, de Perception et de Volonté avec une difficulté de -1, en cas d'échec l'Attribut est réduit de 1 point
- **Seuil 15 :** Test d'Intelligence, de Perception et de Volonté avec une difficulté de -2, en cas d'échec l'Attribut est réduit de 2 points
- **Seuil 20 :** Test d'Intelligence, de Perception et de Volonté avec une difficulté de -3, en cas d'échec l'Attribut est réduit de 3 points

- **Seuil 25 :** Test d'Intelligence, de Perception et de Volonté avec une difficulté de -4, en cas d'échec l'Attribut est réduit de 4 points
- **Seuil 30 :** Test d'Intelligence, de Perception et de Volonté avec une difficulté de -5, en cas d'échec l'Attribut est réduit de 5 points

Modificateur de diagnostic : -5

Modificateur de guérison : -2

Coût d'une dose : 8 000

Ce poison aux origines mystérieuses s'attaque aux perceptions, aux sensations et à l'équilibre mental de la victime. Si l'un de ces Attributs tombe à 0, le personnage devient fou et perd tout contrôle jusqu'à ce que les effets se dissipent. Il perd alors définitivement 1 point dans cet Attribut. Une fois les effets du poison estompés, le personnage récupère ses points d'attributs au rythme de 1 point par heure (sauf ceux qui sont perdus définitivement). Dès le premier déclenchement, le personnage est sujet à des hallucinations passagères, des crises de schizophrénie et des moments d'agitation nerveuse intense. Les effets du Gemini sur les Attributs ne peuvent être soignés que par un accompagnement psychologique intensif.

QUASAR

Mode de contamination : Ingestion

Modificateur de détection : Goût : -8 ; Vue : -8 ; Odeur : -7

Délai d'action : 1 heure

Virulence/Evolutions : 1 Test de Choc par heure pendant 24 heures

Seuils/Effets : NA

Modificateur de diagnostic : -4

Modificateur de guérison : 0

Coût d'une dose : 12 000

Ce poison très particulier s'attaque au Seuil d'inconscience tout en libérant une dose d'adrénaline qui permet au personnage de rester conscient (il subit tout de même les pénalités), même s'il devrait être inconscient. Pour chaque Test de Choc supérieur au Seuil d'Inconscience du personnage, ce dernier cumulera une pénalité de 1 point au Test final de Constitution. Toute autre attaque de Choc ayant le même résultat, mais ne dépendant pas du poison, a le même effet. Au bout de 24 heures, le personnage doit effectuer un Test de Constitution avec un malus de 1 point tous les 2 points de pénalité cumulés. Si ce Test échoue, il meurt.

ORION

Mode de contamination : Ingestion

Modificateur de détection : Goût : -5; Vue : -6; Odeur : -2

Délai d'action : 1 jour

Virulence/Evolutions : 1D10 au bout d'un jour, 1D10 par jour pendant 12 jours

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** Résistance aux dommages +1
- **Seuil 10 :** Résistance aux dommages +2
- **Seuil 15 :** Résistance aux dommages +4
- **Seuil 20 :** Résistance aux dommages +6
- **Seuil 25 :** Résistance aux dommages +10
- **Seuil 30 :** Résistance aux dommages +16

Modificateur de diagnostic : -6

Modificateur de guérison : -5

Coût d'une dose : 9 000

Ce poison fragilise les os et les tissus de sa victime. S'il ne tue pas directement, il expose sa victime à une mort certaine en cas de blessure.

DROGUES

Comme pour les poisons, les drogues issues de substances terrestres sont encore très peu répandues dans les fonds marins, bien qu'elles soient utilisées par la plupart des communautés mutantes de la surface. Ces drogues ont trois applications majeures : provoquer des hallucinations, décupler certaines facultés ou instaurer une symbiose collective. Ce dernier type, qui n'a d'utilité que pour les communautés mystiques de la surface, est encore totalement absent des cités sous-marines.

BIÈRE GRISE

Modificateur de détection : Goût : +4 ; Vue : -2 ; Odeur : +2

Délai d'action : égal au temps de consommation !

Puissance : 1D6 (par bière consommée)

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** Bonus de +1 aux tests de résistance à la fatigue.
- **Seuil 10 :** Bonus de +2 aux tests de résistance à la fatigue.
- **Seuil 15 :** Bonus de +4 aux tests de résistance à la fatigue.
- **Seuil 20 :** Inconscience

Durée : 1 heure (par bière consommée)

Effets secondaires (Seuil 5) :

- **Marge de 1 à 9 :** Malus de -1 à tous les tests.
- **Marge 10 à 14 :** Malus de -2 à tous les tests.
- **Marge 15 et + :** Malus de -4 à tous les tests.

Manque : 2 jours

Modificateurs de dépendance : -1

Coût d'une dose : 5 à 12 sols pour 50 cl en Hégémonie

C'est la bière la plus consommée en Hégémonie. Elle est assez forte et fait disparaître la fatigue. Ses effets euphorisants sont très appréciés.

NOVA

Modificateur de détection : Goût : +4 ; Vue : -2 ; Odeur : +2

Délai d'action : 1 tour

Puissance : 3D6

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** +1 aux Tests liés à l'Intelligence, la Volonté, la Perception et l'Adaptation, mutation temporaire Sixième sens
- **Seuil 10 :** +2 aux Tests liés à l'Intelligence, la Volonté, la Perception et l'Adaptation, Langage de la terre au niveau 2
- **Seuil 15 :** +3 aux Tests liés à l'Intelligence, la Volonté, la Perception et l'Adaptation, Langage de la terre au niveau 4
- **Seuil 20 :** +4 aux Tests liés à l'Intelligence, la Volonté, la Perception et l'Adaptation, Langage de la terre au niveau 6
- **Seuil 25 :** +5 aux Tests liés à l'Intelligence, la Volonté, la Perception et l'Adaptation, Langage de la terre au niveau 8
- **Seuil 30 :** +6 aux Tests liés à l'Intelligence, la Volonté, la Perception et l'Adaptation, Langage de la terre au niveau 10

Durée : 1 heure

Effets secondaires (automatiques) : Le bonus lié aux Attributs du personnage s'inverse en raison du retour brutal à la réalité. Les pénalités sont réduites au rythme de 1 point par heure. Tant que les pénalités n'ont pas complètement disparu, le personnage est sujet à des dépressions et des crises d'angoisse particulièrement violentes, pouvant aller jusqu'au suicide. Un personnage

doit effectuer un Test de Volonté contre une difficulté égale à ce malus ou il voudra se suicider...

Manque : 7 jours

Modificateurs de dépendance : -2

Coût d'une dose : 1 200

Cette drogue est fréquemment utilisée par les prêtres et les chamanes de la surface lors des rituels qu'ils pratiquent. Dans les fonds marins, elle est prisée pour ses effets sur les sensations et les perceptions et consommée principalement par des jeunes. Un personnage ignore les effets de la fatigue et des chocs durant la période d'activité de la drogue. En plus de ses perceptions accrues, il développe une sorte de sixième sens qui lui permet de « deviner » certains phénomènes avant qu'ils ne se produisent.

NÉBULA

Modificateur de détection : Goût : -2 ; Vue : 0 ; Odeur : +1

Délai d'action : 1 tour

Puissance : 3D6

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 (effets secondaires) :** +1 aux Tests liés à la Perception
- **Seuil 10 (effets secondaires) :** +2 aux Tests liés à la Perception
- **Seuil 15 (effets secondaires) :** +3 aux Tests liés à la Perception
- **Seuil 20 (effets secondaires) :** +4 aux Tests liés à la Perception
- **Seuil 25 (surdose) :** -6 aux Tests liés à la Perception
- **Seuil 30 (surdose) :** -12 aux Tests liés à la Perception

Durée : 1D10 heures

Effets secondaires (Seuil 5) :

- **Marge de 1 à 9 :** légères hallucinations
- **Marge de 10 à 14 :** fortes hallucinations
- **Marge de 15 et + :** hallucinations constantes

Manque : 30 jours

Modificateurs de dépendance : 0

Coût d'une dose : 500

Cette drogue très puissante est manipulée avec beaucoup de précautions en surface, où seuls les prêtres la consomment. Dans les fonds marins, elle est déjà responsable de plusieurs morts causées par les conséquences de ses effets hallucinogènes. Le personnage ignore les effets de la fatigue, de la faim, de la soif et des chocs. Son Seuil d'Inconscience est doublé durant la période d'activité de la drogue. Les principaux effets sont des hallucinations d'un réalisme incroyable. Le moindre objet, phénomène ou événement est irrémédiablement altéré par l'esprit du personnage, qui peut facilement confondre un néon avec une traînée de laser, un chien domestique avec un monstre purulent. On recense de nombreux cas de noyade, d'accidents, de frénésie meurtrière et de crises de violence dus à la consommation de Nébula. Heureusement, cette drogue ne s'accompagne pas d'une forte dépendance. Après la prise, les effets secondaires sont une attaque de choc de 4D6, une intense fatigue (personnage Epuisé) et une tendance au suicide, à l'isolement et à la catatonie. La Nébula est utilisée comme un poison dans les fonds marins, où elle cause de véritables ravages quand elle est ingérée par des pilotes ou des militaires.

VIRGO

Modificateur de détection : Goût : -4 ; Vue : -1 ; Odeur : -2

Délai d'action : 2 tours

Puissance : 2D6

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** +1 en Force, Constitution, Coordination et Adaptation
- **Seuil 10 :** +2 en Force, Constitution, Coordination et Adaptation
- **Seuil 15 :** +3 en Force, Constitution, Coordination et Adaptation
- **Seuil 20 :** +4 en Force, Constitution, Coordination et Adaptation
- **Seuil 25 :** +5 en Force, Constitution, Coordination et Adaptation
- **Seuil 30 :** +6 en Force, Constitution, Coordination et Adaptation

Durée : 2 heures + 1D10 heures

Effets secondaires (Seuil 5) : Inconscience au bout d'une heure (voir texte).

Manque : 72 heures

Modificateurs de dépendance : -4

Coût d'une dose : 5 000

Cette drogue est exclusivement réservée aux quêtes initiatiques des communautés mutantes de la surface. À ce jour, aucun cas d'absorption n'a été recensé dans les fonds marins. Ses effets sont dévastateurs si la prise de cette drogue n'est pas accompagnée par des « professionnels ». Au bout d'une heure, le personnage tombe dans un profond coma et perd conscience tant que la drogue reste active. Par contre, son corps reste pleinement « conscient » et continue à marcher, à combattre et à analyser les situations. Les sujets en proie à cette drogue sont de véritables spectres errants qui réagissent de façon animale et instinctive aux dangers. En termes techniques, un personnage perd tout contrôle sur son corps et laisse le MJ agir à sa place tant que la drogue est active. Un sujet porteur de la Force Polaris s'expose à toutes sortes de déclenchements accidentels durant cette période. Le « réveil » doit être accompagné pour éviter les séquelles physiques. Le sujet ne garde aucun souvenir de son errance mais profite de l'expérience qu'il a pu acquérir. En surface, la prise de Virgo est employée comme une épreuve initiatique, un rite de passage ou une punition au sein d'une communauté.

MALADIES

Les maladies d'origine terrestre doivent être gérées comme les maladies classiques. Leur virulence prend en compte le fait que les organismes sous-marins ne sont pas habitués aux virus de surface. Certaines maladies peuvent être transmises par la nourriture, l'eau, le sang de créatures, la sève de plantes, etc. À ce jour, les hôpitaux sous-marins sont encore démunis face aux infections terrestres et les soins qu'ils sont en mesure d'effectuer sont beaucoup moins efficaces. Un médecin aura beaucoup de mal à diagnostiquer la maladie (malus au Test de *Diagnostic* doublée) et l'absence de traitements spécifiques contraint à utiliser des remèdes universels qui ne sont pas toujours adaptés (modificateur de guérison doublé quand c'est un malus). Un médecin spécialisé dans les maladies terrestres ne subit pas ces restrictions.

ÉROSION

Mode de contamination : Contact sanguin direct

Modificateur de contagion : -3

Période d'incubation : 7 jours

Virulence/Evolutions : 2D6 puis 1D6 par jour pendant 30 jours

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** Légère faiblesse, Constitution, Force et Volonté : -1
- **Seuil 10 :** Faiblesse physique, fatigue (Légèrement fatigué tant que dure la maladie) et lassitude croissante, ainsi qu'une extrême pâleur de la peau. Constitution, Force et Volonté : -2

- **Seuil 15 :** Grande fatigue (Très fatigué tant que dure la maladie). Constitution, Force et Volonté : -3
- **Seuil 20 :** perte de poids, manque d'appétit et exposition à toutes sortes de maladies secondaires. Constitution, Force et Volonté : -4
- **Seuil 30 :** faiblesse extrême (le personnage ne peut plus se lever), lente paralysie entraînant la mort. Constitution, Force et Volonté : -6

Effet secondaire : si un des Attributs tombe à 0, le personnage perd 1 point dans cet Attribut. Si la Constitution tombe à 0, le personnage meurt. Temps de guérison et de cicatrisation doublés dès le début de la maladie

Modificateur de diagnostic : -4

Modificateur de guérison : -3

L'Érosion est une maladie génétique qui s'attaque au renouvellement des cellules et au système osseux de ses victimes. Lente et insidieuse, elle ruine progressivement la résistance des os et des tissus musculaires. Cette maladie mortelle n'est heureusement ni très répandue, ni facilement transmissible. La transmission du virus ne s'opère que par contact sanguin direct. Il n'existe à ce jour aucun remède connu, bien que certaines communautés mutantes de la surface parviennent à stabiliser les effets de la maladie. Généralement, les pertes d'Attributs physiques sont définitives et seule la Volonté peut retrouver son niveau initial une fois la maladie stabilisée.

FIÈVRE DU TRIDENT

Mode de contamination : Inconnu

Modificateur de contagion : NA

Période d'incubation : 10 jours

Virulence/Evolutions : 2D6 puis 1D6 par jour pendant 20 jours

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** Volonté -1, risque de libération incontrôlée de l'effet Polaris.
- **Seuil 10 :** Volonté -2, risque de libération incontrôlée de l'effet Polaris.
- **Seuil 15 :** Volonté -3, risque de libération incontrôlée de l'effet Polaris.
- **Seuil 20 :** Volonté -4, risque de libération incontrôlée de l'effet Polaris.
- **Seuil 25 :** Volonté -5, risque de libération incontrôlée de l'effet Polaris.
- **Seuil 30 :** Volonté -6, risque de libération incontrôlée de l'effet Polaris.

Symptômes : Chaque situation de stress est susceptible de provoquer un déclenchement accidentel. Le personnage effectue un Test de Volonté. En cas d'échec, on lance un dé sur la table des incidents Polaris. Si le personnage peut contrôler la Force Polaris, il peut tenter un Test de *Maîtrise de la force Polaris*.

Effets secondaires : Si sa Volonté tombe à 0, il sombre dans le coma (certains pensent que son esprit est alors prisonnier du Flux).

Modificateur de diagnostic : -4

Modificateur de guérison : -6

Cette maladie est extrêmement rare, tant en surface que dans les fonds marins, mais certaines rumeurs prétendent que le Soleil Noir tenterait de la répandre. Il n'existe aucun remède connu, mais le Culte du Trident et différentes communautés de mystiques terrestres sont toutefois en mesure d'endiguer le processus ou, au pire, de limiter les déclenchements accidentels. Les inhibiteurs classiques ne réduisent pas l'Intensité de ces phénomènes. On ignore totalement la manière dont cette maladie contamine son hôte mais on sait qu'elle n'est pas contagieuse. Un personnage qui se remet de cette maladie a une chance sur 100 de pouvoir utiliser l'effet Polaris.

Important : les effets accidentels sont de type classique dans les fonds marins et de type solaire en surface, que le personnage contrôle ou non l'une de ces deux Forces. Les Tests de déclenchement accidentel s'effectuent donc sur la table concernée (page 408 du LdB).

PESTE GÉNÉTIQUE

Mode de contamination : Contact

Modificateur de contagion : -5

Période d'incubation : 30 jours

Virulence/Evolutions : 1 jour/x30

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** légère fatigue (Légèrement fatigué tant que dure la maladie) et quelques maux de tête épisodiques
- **Seuil 10 :** perte d'1 point d'Attribut (un Attribut déterminé aléatoirement) après une violente crise et d'intenses douleurs physiques.
- **Seuil 15 :** perte de 2 points d'Attribut (1 point dans deux Attributs déterminés aléatoirement)
- **Seuil 20 :** la peau du personnage s'éclaircit jusqu'à devenir translucide, laissant ses organes apparaître et réduisant toutes ses Résistances de moitié. Perte de 3 points d'Attribut (1 point dans trois Attributs déterminés aléatoirement)
- **Seuil 25 :** Perte de 4 points d'Attribut (1 point dans quatre Attributs déterminés aléatoirement)
- **Seuil 30 :** Perte de 5 points d'Attribut (1 point dans cinq Attributs déterminés aléatoirement)

Effet secondaire : si un des Attributs tombe à 0, le personnage perd 1 point dans cet Attribut. Si la Constitution tombe à 0, le personnage meurt.

Modificateur de diagnostic : 0

Modificateur de guérison : -4

Il n'existe aucun traitement efficace contre cette maladie. En surface, certains rituels mutants permettent cependant de découvrir qu'un individu en est porteur. Il est immédiatement exclu de sa communauté et tous ses effets personnels sont brûlés. Généralement, la communauté ainsi affectée décide même de s'exiler. La Peste génétique est considérée comme une malédiction, et on murmure dans les fonds marins qu'elle aurait été inventée pour servir de punition par des survivants de l'Empire des Généticiens. On ne dénombre à ce jour aucun cas d'infection dans les fonds marins.

PESTE SOLAIRE

Mode de contamination : Tous les vecteurs possibles

Modificateur de contagion : -5

Période d'incubation : 2 semaines

Virulence/Evolutions : 3D6 puis 1D6+3 par jour pendant 20 jours

Seuils/Effets :

- **Seuil 5 :** fatigue (Légèrement fatigué tant que dure la maladie), douleurs musculaires, démangeaisons
- **Seuil 10 :** légère fièvre, plaques rouges un peu partout.
- **Seuil 15 :** Fatigue (Fatigué tant que dure la maladie), apparition de plaques sombres, saignements, ouverture de plaies purulentes, accès de fièvre et de fatigue intenses. Force, Présence -2, Volonté -1, Constitution et Coordination -1
- **Seuil 20 :** Fatigue (Très fatigué tant que dure la maladie). Force, Présence -3, Volonté -1, Constitution et Coordination -2
- **Seuil 25 :** Fatigue (Épuisé tant que dure la maladie), multiplication des plaques et des plaies ouvertes, sécrétion d'un liquide purulent, fièvre de cheval, vertiges. Force, Présence -4, Volonté -2, Constitution et Coordination -3.

- **Seuil 30 :** Fatigue (A bout de Force tant que dure la maladie), le corps est boursouflé et couvert de bubons ; il commence à se décomposer, Force, Présence -8, Volonté -4, Constitution et Coordination -6

Effets secondaires : si un des Attributs tombe à 0, le personnage perd 1 point dans cet Attribut. Si la Constitution tombe à 0 le personnage meurt.

Modificateur de diagnostic : -1

Modificateur de guérison : -3

La Peste solaire est comparable dans ses effets à la Peste écarlate des fonds marins. Comme elle, elle s'attaque à l'organisme et provoque sa décomposition rapide. Son temps d'incubation est également lent et peut laisser le porteur contaminer plusieurs cités avant qu'il ne se rende compte de son état. Cette maladie se transmet par tous les types de contacts physiques, la nourriture, la boisson, les quintes de toux, etc. Elle est relativement fréquente lors des épidémies terrestres, mais encore très rare dans les fonds marins.

SYNDROME ARISHEÏM

Mode de contamination : Inconnu

Modificateur de contagion : NA

Période d'incubation : 1 jour

Virulence/Evolutions : 1D10 puis 1D10 tous les jours +1/jour jusqu'à ce que la maladie atteigne le Seuil 30 du personnage.

Seuils/Effets :

- **Seuil 10 :** Maux de tête, perte de mémoire, visions.
- **Seuil 30 :** La maladie est définie par un Attribut égal à 10+2D10. Chaque jour, il y a Test en opposition entre l'attribut Volonté du personnage et l'attribut de la maladie. Le modificateur de marge de réussite de l'un réduit l'Attribut de l'autre. Si l'indice de la maladie tombe à 0, le personnage est guéri et ne pourra plus jamais contracter la maladie. Si la Volonté du personnage tombe à 0 (c'est une perte virtuelle d'Attribut), il ne souffrira plus de maux de tête ni d'hallucinations étranges et presque toujours incompréhensibles. Par contre, il aura de fréquentes pertes de mémoire à court terme.

Modificateur de diagnostic : -8

Modificateur de guérison : -6

S'agit-il vraiment d'une maladie ? Personne ne le sait. Ses effets sont totalement inconnus, à part pour les maux de tête et les hallucinations qui finissent généralement par disparaître au bout d'une quinzaine de jours. Les pertes de mémoire ont tendance à perdurer et à s'intensifier. La maladie ne peut se contracter qu'en surface mais ses effets perdurent où que le malade se trouve. Elle n'est pas contagieuse.

ALTÉRATION

Les voyages en surface sont semés d'embûches allant de la simple panne mécanique à la catastrophe naturelle aux effets dévastateurs. Outre les phénomènes atmosphériques et les attaques de créatures terrestres, il est un élément qui risque à tout moment de compliquer la vie des aventuriers malchanceux : l'altération moléculaire. C'est un étrange phénomène qui s'attaque à tous les organismes vivants si ceux-ci sont directement exposés à l'extérieur. Il altère le code génétique, modifie la composition chimique des corps et provoque des mutations dont on connaît peu les effets...

BIEN COMPRENDRE L'ALTÉRATION MOLÉCULAIRE

L'altération moléculaire est un phénomène lié à la surface, qui est déclenché par la combinaison de plusieurs facteurs connus ou inconnus : les rayonnements solaires, les radiations, les bactéries

et virus présents dans l'atmosphère, les températures élevées, l'air toxique, un virus mutagène spécifique qui n'a pas encore été identifié et certainement d'autres facteurs encore inconnus. Si un sujet ne subit pas l'influence de tous ces facteurs, les risques d'altération moléculaire sont réduits. Ainsi, il est très rare de constater une mutation sur un cobaye envoyé en surface en pleine nuit par temps clair.

Il faut également noter que l'eau ne propage jamais la mutation, sauf l'eau stagnante des marais putrides de la surface. De plus, une fois qu'elle a affecté un organisme vivant, la mutation devient inerte et on sait même que le sang de la créature contaminée peut protéger une victime saine. Contrairement à ce qu'on a pu croire jusqu'à aujourd'hui, manger la chair d'une créature de la surface ne déclenchera donc pas l'altération moléculaire (même si on peut contracter d'autres virus).

De récentes études ont réussi à prouver que l'altération est plus virulente à l'air libre qu'à l'abri d'une grotte, par exemple, et que, plus on s'enfonce dans les entrailles de la terre, plus le risque de contamination diminue.

Les chercheurs estiment que le virus spécifique qui déclenche l'altération moléculaire, a besoin que de nombreux facteurs affaiblissent l'organisme qu'il veut altérer avant de pouvoir agir. La nature même de ce virus est étonnante car, ne l'oublions pas, il n'a pas pour fonction de tuer mais d'adapter la vie aux nouvelles conditions terrestres. D'ailleurs, dans les corps autopsiés on ne trouve aucune trace du virus si ce n'est des éléments inertes inconnus. Certains chercheurs estiment que nous n'aurions pas affaire à une contamination classique mais plutôt à un virus capable de se greffer sur le code génétique d'un être vivant pour lui commander de s'altérer.

Les recherches qui visent à créer une sorte de barrière entre le virus et le code génétique semblent porter leurs fruits et protéger les organismes vivants.

RÈGLES CONCERNANT L'ALTÉRATION

Tout individu directement exposé aux conditions extérieures (c'est-à-dire sans combinaison isolante ou sans tenue utilisée par les habitants de la surface) doit immédiatement effectuer un Test de Constitution avec une difficulté variable (voir table ci-contre). Cette difficulté est augmentée de 1 par heure d'exposition supplémentaire. Un seul Test raté provoque une altération irréversible. L'organisme commence à muter et le personnage doit effectuer un Test de Constitution avec une difficulté égale à 2 + 1 par heure d'exposition. Si le Test est raté, sa marge d'échec réduit la Constitution du personnage. Quand celle-ci tombe à 0 (c'est une perte réelle mais temporaire, les mutations rendent très malade), il a achevé sa mutation et sa Constitution se régénère au rythme de 1 point par heure. L'effet de ces mutations est mal connu mais la plupart permettent de résister aux conditions de surface au prix d'atroces déformations. Toute déformation est extrêmement pénible à supporter et plongera la victime dans une souffrance intolérable.

Une fois qu'un organisme a subi une altération, il n'en subit pas d'autres immédiatement. Il peut muter de nouveau, mais dans trois cas : après une période prolongée en surface, après une blessure ou à cause de radiations.

Le Test initial de mutation dépend des conditions auxquelles est soumise une victime. Mais n'oubliez pas qu'une brève exposition (un homme en tenue retirant une seconde le gant de sa tenue, par exemple) suffit pour déclencher le processus de mutation. Si un personnage s'isole complètement après une brève exposition, la difficulté du Test initial va continuer à croître pendant 1d10 heures avant de décroître en perdant 1 point par heure. Aussi, il faut faire bien attention à ne pas s'exposer, ne serait-ce qu'une seconde.

La difficulté du test va être modifiée par les bonus ou malus suivants :

CONDITIONS D'ALTÉRATION	
CONDITIONS_	Difficulté
À l'air libre	+1
Blessure légère	+0
Blessure grave	+2
Blessure critique	+4
Blessure mortelle	+8
Corps entièrement exposé	+4
Corps partiellement exposé	+2
Corps très peu exposé	+1
Dans un abri	-1
De nuit	-1
Journée sans nuage	-1
Journée nuageuse	+1
Milieu humide	+2
Milieu sec	-2
Par 100 m de profondeur	-2
Pluie acide	+1
Radiations	+1 par dé
Respire l'air de la surface	+2
Température inférieure à 0°	-4
Température inférieure à -10°	inerte
Température supérieure à 30°	+2
Température supérieure à 40°	+4

On voit ainsi qu'un individu, dans les pires conditions, va muter presque immédiatement, tandis qu'avec des conditions favorables on peut passer plusieurs jours sans subir la mutation.

Un corps entièrement exposé n'a aucune protection. Un corps partiellement exposé dispose d'une tenue incomplète tandis qu'un corps très peu exposé est protégé par une combinaison déchirée ou une armure endommagée. La pluie acide n'affecte un personnage que si la peau de ce dernier n'est pas protégée.

Exposition prolongée : Les organismes vivants restant longtemps à la surface continuent à muter. Mais cela se fait progressivement, au fil du temps. Après la première altération, la difficulté du Test initial est augmentée de 1 au bout d'un nombre d'heures égal à la valeur d'Adaptation extérieure du personnage (voir plus bas). Après la seconde altération « naturelle », la difficulté du Test initial est augmentée de 1 point au bout d'un nombre de jours égal à l'Adaptation extérieure du personnage, puis deux fois ce chiffre, trois fois, etc....

Blessure : Toute blessure en contact direct avec l'atmosphère terrestre déclenche le processus d'altération tant qu'elle n'est pas traitée. La difficulté du Test initial dépend de la blessure.

Radiations : À chaque fois qu'un personnage subit l'effet des radiations de la surface, cela enclenche un processus d'altération. La difficulté du Test est augmentée de 1 point par dé d'exposition (+1 pour 1D6 ou 1D10, +2 pour 2D6 ou 2D10, etc.)

MUTATIONS

Un personnage qui subit une mutation effectue un premier Test pour déterminer s'il s'agit d'une mutation mineure (de 1 à 6) ou d'une mutation majeure (de 7 à 10). Ensuite, il effectue un tirage sur la table des mutations correspondante. Le nombre de mutations n'est pas limité.

Il est déconseillé de laisser un joueur choisir les mutations de son personnage.

TABLE DES MUTATIONS D'ALTÉRATION	
1D100_	Mutations Mineures
01-06	Épiderme fragilisé
07-12	Épiderme renforcé
13-18	Sens amoindris
19-24	Sens accrus
25-30	Fatigue
31-36	Endurance
37-42	Organisme fragilisé
43-48	Organisme renforcé
49-54	Résistances aux poisons
55-60	Résistance aux maladies
61-66	Résistance aux radiations
67-72	Résistance thermique
73-80	Différences physiques mineures
81-84	Adaptation accrue
85-88	Empathie naturelle
89-92	Sens du danger
93-95	Barrière psychique
96-98	Fragilité psychique
99-00	Deux mutations mineures (relancez et ignorez désormais ce résultat)
1D100_	Mutations Majeures
01-06	Blindage corporel
07-12	Fragilité osseuse
13-25	Blindage osseux
26-30	Gain d'Attribut
31-45	Différences physiques majeures
46-54	Membre atrophié
55-59	Organe supplémentaire
60-64	Adaptation naturelle
65-69	Empathie
70-74	Symbiose
75-76	Force Polaris
77-79	Contagion
80-84	Perturbation magnétique
85-89	Régénération/Régénération cellulaire
90-94	Hémophilie
95-98	Une mutation mineure supplémentaire (relancez une fois sur chaque table et ignorez désormais ce résultat)
99-00	Deux mutations majeures (relancez deux fois sur cette table et ignorez désormais ce résultat)

DESCRIPTIONS DES MUTATIONS MINEURES

ADAPTATION ACCRUE

Au lieu de développer une anomalie, l'organisme du personnage réussit à bien s'adapter au milieu naturel et multiplie ses défenses contre les agressions. La compétence *Adaptation extérieure* (voir page 302) du personnage augmente de 1 à chaque fois qu'il subit cette mutation.

BARRIÈRE PSYCHIQUE

Cette mutation très particulière influe sur l'énergie mentale du personnage et instaure un filtre protecteur contre les phénomènes pouvant affecter son esprit et sa Volonté. Il bénéficie donc d'un bonus de +1 contre tout effet de ce type. Chaque nouvelle contamination augmente de 1 le bonus dont bénéficie le personnage.

DIFFORMITÉS PHYSIQUES MINEURES

La morphologie du personnage est altérée et subit des modifications sans grandes conséquences. Le type de mutations est laissé à l'appréciation du MJ. Voici quelques exemples : peau brunie, apparition de plaques cutanées, rides, dents fragilisées, indigestions fréquentes, allergies, développement mineur de muscles ou de membres, etc. Cette mutation peut être contractée sans aucune limitation et peut également survenir hors du cadre de l'altération moléculaire. Par exemple, une exposition prolongée au soleil peut affecter la rétine ou la couleur de la peau sans qu'aucun agent ne pénétre dans l'organisme d'un personnage.

EMPATHIE NATURELLE

Cette mutation affecte les perceptions du personnage et lui permet de mieux « sentir » son environnement. Cette mutation fonctionne comme la compétence *Analyse empathique* du *Livre de Base*. Elle peut être augmentée de façon normale. Contrairement à l'Empathie classique, cette mutation ne permet pas d'établir un contact avec des êtres conscients, mais uniquement de prévoir l'évolution du climat, la réaction possible d'une créature, l'origine et la date d'événements ayant laissé des traces dans le sol, etc. Chaque nouvelle contamination augmente de 1 le niveau de la compétence.

ENDURANCE

Cette mutation affecte le système respiratoire du personnage et le rend beaucoup plus résistant à la fatigue. Ses Tests de fatigue s'effectuent deux fois moins souvent, et avec un bonus de +1. Son temps de récupération de la fatigue est réduit de moitié. Cette mutation ne peut être contractée qu'une seule fois.

ÉPIDERME FRAGILISÉ

Cette mutation réduit la résistance naturelle de la peau et expose le personnage à toutes sortes d'inconvénients liés au soleil et aux radiations. Sa Résistance aux radiations est réduite de façon permanente de 1 point à chaque fois qu'il subit cette mutation. De plus, tout ce qui peut affecter l'épiderme verra ses effets augmenter de 1 point/niveau (la chaleur et le froid ambiant sont augmentés de 1 niveau, toute brûlure lui inflige 1 point de dommages de plus, etc.). La couleur et la texture de la peau peuvent être altérées.

ÉPIDERME RENFORCÉ

Cette mutation accroît la résistance naturelle de la peau et protège le personnage contre les effets de la chaleur, des radiations et du soleil. Sa Résistance aux radiations est augmentée de façon permanente de 1 point à chaque fois qu'il subit cette mutation. De plus, tout ce qui peut affecter l'épiderme verra ses effets réduits de 1 point/niveau (la chaleur et le froid ambiant sont réduits de 1 niveau, toute brûlure lui inflige 1 point de dommages en moins, etc.). La couleur et la texture de la peau peuvent être altérées.

FATIGUE

Cette mutation affecte le système respiratoire du personnage et le rend beaucoup moins endurant en cas d'effort. Ses Tests de fatigue s'effectuent deux fois plus souvent (arrondir au supérieur) avec une

pénalité de -1. Son temps de récupération de la fatigue est augmenté de moitié. Elle ne peut être contractée qu'une seule fois.

FRAGILITÉ PSYCHIQUE

Cette mutation très particulière influe sur l'énergie mentale du personnage et le fragilise contre les phénomènes pouvant affecter son esprit et sa Volonté. Il subit donc un malus de -1 contre tout effet de ce type. Chaque nouvelle contamination augmente de 1 le malus dont souffre le personnage.

ORGANISME FRAGILISÉ

Cette mutation dégrade le système immunitaire du personnage et réduit de 1 point toutes ses Résistances aux poisons, maladies, drogues et radiations, plus 1 point supplémentaire à chaque nouvelle contraction. Les effets physiques sont très semblables à ceux causés par une maladie de longue durée.

ORGANISME RENFORCÉ

Cette mutation accroît le système immunitaire du personnage et augmente de 1 point toutes ses résistances aux poisons, maladies, drogues et radiations, plus 1 point supplémentaire à chaque nouvelle contamination. Les effets physiques sont infimes.

RÉSISTANCE AUX MALADIES

Voir Résistance naturelle, dans le *Livre de Base*, page 128.

RÉSISTANCE AUX POISONS

Voir Résistance naturelle, dans le *Livre de Base*, page 128.

RÉSISTANCE AUX RADIATIONS

Voir Résistance naturelle dans le *Livre de Base*, page 128.

RÉSISTANCE THERMIQUE

Cette mutation permet à un personnage de supporter les températures extrêmes et les écarts de températures. La chaleur et le froid ambiant sont réduits de 1 niveau pour ce personnage, plus 1 niveau à chaque fois qu'il subit cette mutation.

Note au sujet de la Résistance au feu et au froid du Livre de Base : Ces deux mutations ne rendent pas insensibles à la chaleur et au froid ambiant, elles réduisent simplement la chaleur et le froid ambiant de un niveau.

SENS ACCRUS

Cette mutation affecte l'un des cinq sens du personnage et augmente ses perceptions liées à ce sens. 1-2 : vue, 3-4 : ouïe, 5-6 : goût, 7-8 : odorat, 9-10 : toucher. Lorsque le personnage fait appel au sens dont il s'agit, ses Tests d'*Observation* avec ce sens bénéficient d'un bonus de +2. Il bénéficie en plus d'un bonus de +1 à ses Tests de Réaction en cas de surprise. Cette mutation peut avoir des manifestations physiques (couleur des yeux, développement/atrophie des glandes, etc.). Elle peut être contractée plusieurs fois.

SENS AMOIRIS

Cette mutation affecte l'un des cinq sens du personnage et réduit ses perceptions liées à ce sens. 1-2 : vue, 3-4 : ouïe, 5-6 : goût, 7-8 : odorat, 9-10 : toucher. Lorsque le personnage fait appel au sens dont il s'agit, tout ses Tests d'*Observation* avec ce sens subissent un ma-

lus de -2. Il subit un malus de 1 point à ses Tests de Réaction en cas de surprise. Cette mutation peut avoir des manifestations physiques (couleur des yeux, développement/atrophie des glandes, etc.). Elle peut être contractée plusieurs fois.

SENS DU DANGER

Comme la mutation du même nom dans le livre de base mais chaque nouvelle contamination augmente de +1 les Tests de Réaction en cas de surprise.

DESCRIPTIONS DES MUTATIONS MAJEURES

ADAPTATION NATURELLE

Le personnage voit son organisme réagir de façon inespérée aux radiations terrestres, qui développe aussitôt une forme d'adaptation naturelle similaire à celle des natifs de la surface. Le personnage gagne 1 à 5 points d'Adaptation extérieure. Le fonctionnement de cette compétence est décrite en détail page 302.

BLINDAGE CORPOREL

Cette mutation renforce l'épiderme du personnage et lui confère une armure naturelle de 5 points. Chaque nouvelle contamination augmente l'armure de 3 points. La peau devient dure et brune, des plaques apparaissent sur l'ensemble du corps.

BLINDAGE OSSEUX

Cette mutation renforce le squelette du personnage et augmente sa Résistance aux dommages de 1 point et sa Résistance au Choc de 2 points. Chaque nouvelle contamination augmente sa Résistance aux dommages de 1 point et sa Résistance au choc de 2 points.

CONTAGION/PURULENCE

Un personnage a développé la mutation Contagion (1-5) ou Purulence (6-10). Ces mutations fonctionnent exactement comme les mutations décrites dans le *Livre de Base*, à la différence que les maladies transmises aux victimes du mutant sont toutes d'origine terrestre, et donc particulièrement mortelles. Malgré la vigilance des contrôles, de nombreuses épidémies ont déjà été déclenchées par l'introduction de tels germes terrestres dans des stations sous-marines. Aussi, tout individu porteur de bactéries ou pire, de la mutation Contagion, se verra formellement interdire l'accès aux sites habités des fonds marins, avant d'être pris en charge par des laboratoires spécialisés.

DIFFORMITÉS PHYSIQUES MAJEURES

La morphologie du personnage est altérée en profondeur et provoque de graves modifications corporelles. Les déformations physiques dont s'accompagnent ces mutations sont souvent terribles et très difficiles à camoufler. Toutes sortes d'excroissances et de difformités peuvent faire leur apparition : protubérances osseuses, griffes, cornes, arêtes vertébrales, etc. Selon le cas, ces difformités peuvent éventuellement être utilisées en combat. Par contre, elles peuvent contraindre un personnage à changer d'armure ou interdire la manipulation de certains objets. Par exemple, un personnage qui développe des difformités aux mains reçoit une pénalité à tous ses Tests de compétences pour manipuler quelque chose ou tirer. Une difformité peut augmenter ou réduire certains Attributs de 1 à 2 points et, presque tout le temps, elle réduira, en plus, la Présence d'un personnage d'au moins 1 point.

Une difformité peut être de n'importe quel ordre, en voici quelques exemples :



- Le personnage devient bossu.
- La peau se craquelle et sécrète en permanence un fluide verdâtre (Présence réduite de moitié). Le fluide est un puissant acide infligeant 1D6 à 2D6 points de dommages à tout ce qui entre en contact avec lui, à l'exception du personnage. L'acide ne brûle qu'au contact et ne continue pas à infliger des dommages après.
- La mâchoire pousse vers l'avant et des dents longues et pointues poussent à la place de la dentition normale (Présence -2). La mâchoire inflige 1D10+3 points de dommages.
- Des pointes osseuses jaillissent du corps de la victime (Présence -2). Dans un combat à mains nues le personnage inflige 1D6 points de dommages plus ses bonus de Force. Si le combat est au contact (s'il y a lutte), les dommages sont automatiques.
- Une corne jaillit du front de la victime et des griffes remplacent ses doigts. La corne peut infliger 1D10+3 points de dommages et les griffes, 1D10 points de dommages.
- Plus rarement, le personnage fond littéralement. Son corps n'est plus qu'un magma de vermines grouillantes (Présence 0). La vermine grouillante peut attaquer quand elle est au contact de quelque chose. Elle sécrète un puissant acide (dommages : 2D6 + 1D6 par tour).

EMPATHIE

Voir le *Livre de Base* page 126.

FORCE POLARIS

Le personnage peut subir ou contrôler les effets de la mutation Polaris (voir page 128)

FRAGILITÉ OSSEUSE

Cette mutation affaiblit le squelette du personnage et réduit sa Résistance aux dommages de 2 points et sa Résistance au Choc de 3 points. Chaque nouvelle contamination réduit sa Résistance aux dommages et sa Résistance au choc de 1 point.

GAIN D'ATTRIBUT

Au prix d'une altération physique mineure, un des Attributs du personnage est augmenté de 1 à 2 points. Force (1), Constitution (2), Coordination (3), Adaptation (4), Perception (5), Intelligence (6), Volonté (7), Présence (8). Relancez pour un résultat de 9-10.

HÉMOPHILIE

Le personnage contracte une anomalie sanguine qui l'empêche de coaguler en cas de blessure. Chaque blessure s'accompagne systématiquement d'une infection et chaque infection est aggravée d'un niveau.

MEMBRE ATROPHIÉ

Un des membres du personnage subit une atrophie irréversible et il en perd définitivement l'usage (1-3 : pied gauche, 4-6 : pied droit, 7-8 : main gauche, 9-10 : main droite). La perte d'un pied réduit de moitié la vitesse de déplacement du personnage. Ces membres peuvent bien évidemment être remplacés grâce à la science chirurgicale des fonds marins, mais ce genre de greffe risque de laisser des séquelles psychologiques (et financières) au personnage ainsi amputé.

ORGANE / MEMBRE SUPPLÉMENTAIRE

Le personnage développe un organe ou un membre supplémentaire dont il peut rapidement apprendre à se servir. Chaque nouvel organe ou membre réduit de 1 point la Présence du personnage. Pour pouvoir se servir efficacement de ce nouveau membre ou de ce nouvel organe, le personnage devra apprendre à le maîtriser. Tant qu'il n'est pas maîtrisé, il le gêne plutôt qu'autre chose et inflige par membre ou organe supplémentaire une pénalité de -1 à tous ses Tests.

Pour pouvoir maîtriser un membre, un personnage doit l'utiliser. Au début on considère que son membre est une compétence temporaire de niveau 1. Chaque fois qu'il l'utilise et qu'il réussit son Test, son niveau augmente du modificateur à la marge de réussite obtenu. Dès qu'il atteint une compétence de niveau 20, il contrôle parfaitement son membre ou organe et n'a plus besoin de faire de Test.

- **Jambe supplémentaire :** Avec une jambe supplémentaire, si le personnage parvient à l'utiliser, il bénéficie d'une stabilité accrue et d'un bonus de +2 à ses Tests d'*Acrobatie/Équilibre*. De plus, une fois la jambe totalement maîtrisée, le personnage augmente sa vitesse de déplacement d'un quart.
- **Deux jambes supplémentaires :** Avec deux jambes supplémentaires, si le personnage parvient à les utiliser, il bénéficie d'une stabilité accrue et d'un bonus de +4 à ses Tests d'*Acrobatie/Équilibre*. De plus, une fois la jambe totalement maîtrisée, le personnage augmente sa vitesse de déplacement de moitié.
- **Bras supplémentaire :** S'il peut utiliser son bras, le personnage peut bénéficier d'un avantage pour le nombre d'actions qu'il peut effectuer pendant un tour et bénéficie d'un bonus de +2 pour les Tests de combat en lutte.
- **Deux bras supplémentaires :** S'il parvient à utiliser ses bras, le personnage peut bénéficier d'un avantage pour le nombre d'actions qu'il peut effectuer pendant un tour et bénéficie d'un bonus de +4 pour les Tests d'*Art martiaux (lutte)*.
- **Tentacule rétractable :** Le personnage parvient à faire jaillir de son organisme un tentacule dont il peut se servir comme d'un nouveau membre. Un tentacule s'utilise comme un bras.
- **Ailes de cuir :** Des ailes de cuir poussent sur le dos de la victime. Ses pieds et ses mains se transforment en serres. Les serres infligent 1D10 points de dommages. Pour voler, il doit réussir un Test chaque tour, tant qu'il n'a pas atteint une compétence de niveau 20. Si, en vol, il rate un de ses Tests, il s'écrase au sol.

- **Queue :** Le personnage est doté d'une queue. Une fois qu'il aura appris à la maîtriser, il pourra l'utiliser comme décrit dans le *Livre de Base*, page 127.
- **Troisième œil :** Un troisième œil possède un Attribut temporaire Perception égal à 3D6 (cet attribut peut ne plus être utilisé une fois l'œil maîtrisé). L'utilisation de ce troisième œil, au début, est très difficile. Le mutant souffre de terribles maux de tête et, tant qu'il ne maîtrise pas complètement ce nouvel organe, il a du mal à analyser les informations simultanées de ses trois yeux. En conséquence, avant d'atteindre le niveau 20 dans le contrôle de son œil supplémentaire, un mutant utilise soit ses yeux normaux, soit son nouvel organe. Dès que l'œil est maîtrisé au niveau 20, il peut être utilisé normalement.

L'œil peut apparaître sur le front (1-6), sur le côté du crâne (7-8) ou à l'arrière du crâne (9-10).

Sur le front, chaque œil supplémentaire augmente l'Attribut Perception normal du Mutant de 1 point pour la vue. Il bénéficie en outre d'un bonus de +1 à ses Tests de Réaction en cas de surprise.

Sur le côté du crâne, l'angle de vue du personnage est largement augmenté et il bénéficie d'un bonus de +1 à ses Tests de Réaction en cas de surprise mais ne gagne pas de point à sa Perception. Une fois son nouvel œil maîtrisé, son Attribut Perception pour l'ensemble de ses yeux devient son Attribut de départ, même si celui qu'il avait tiré pour ce nouvel œil était inférieur ou supérieur.

Un œil apparaissant dans le dos est autonome. Le personnage doit se concentrer soit sur ses yeux normaux, soit sur l'œil supplémentaire. Quand il ne se concentre pas sur un organe sensoriel, celui-ci est en veille et, bien qu'il continue à voir, le cerveau n'enregistre pas les informations. Par contre, cela est suffisant pour donner un bonus de +2 à ses Tests de Réaction en cas de surprise. Quand le personnage se concentre sur son œil dans le dos, il utilise l'Attribut déterminé pour cet œil.

- **Seconde tête :** Une seconde tête possède quatre Attributs à 3D6 : Volonté, Intelligence, Perception et Présence. Cette seconde tête est un individu indépendant qui ne peut exercer aucun contrôle sur le corps de son hôte.

PERTURBATIONS MAGNÉTIQUES

Le personnage contracte une anomalie sanguine et développe une capacité magnétique capable d'affecter le métal, les ondes radios et les instruments technologiques. Où qu'il se trouve, il génère un champ d'Intensité 1 à 5 (+1 à chaque fois qu'il contracte la mutation). Ce champ s'étend sur un nombre de mètres autour de lui égal à son Intensité. Dans ce champ, toutes les ondes, instruments technologiques, robots, drones, subissent une perturbation infligeant un malus de -1 à tous leurs Tests par point d'Intensité du phénomène.

Si le personnage est attaqué avec une arme utilisant des ondes (ou un phénomène ou un pouvoir naturel), il réduit les dommages de son Intensité. De même pour les attaques avec toute arme métallique mais les dommages de ces attaques ne sont pas réduits, ce sont les Tests d'attaque qui subissent un malus de -1. Il ne peut affecter que des projectiles dont le niveau de poids est inférieur ou égal au niveau de sa mutation.

Si le personnage utilise des armes métalliques ou des armes avec des projectiles métalliques, il subit les mêmes pénalités.

Enfin, le personnage peut attirer ou repousser le métal de manière très limitée. Généralement, dans la zone d'effet, tout ce qui est métallique (et dont le niveau de poids est inférieur de moitié à l'intensité du phénomène) a tendance à se comporter bizarrement en étant attiré ou repoussé lentement, en se mettant à tourner ou à sautiller. Le personnage peut alors essayer de se concentrer sur un objet spécifique pour l'attirer ou le repousser. Il faut alors utiliser une compétence spécifique.

Un personnage peut apprendre à limiter les problèmes posés par ce pouvoir en développant la compétence *Perturbation* (VOL/INT) qui augmente de niveau 1 à chaque fois qu'il subit cette mutation. Un Test de compétence réussi lui permet de répartir le modificateur à sa marge de réussite entre une baisse d'Intensité (ou une hausse) et une durée (en tour pour une hausse d'Intensité et en heure pour une baisse). De plus, il peut utiliser sa compétence pour attirer ou repousser un objet métallique. La difficulté du Test est égale au niveau du poids de l'objet. Il peut choisir aussi de propulser un objet métallique contre une cible, dans ce cas, il effectue un Test de compétence avec un malus égal à -1 par niveau du poids de l'objet avec un malus supplémentaire de -1 par mètre d'éloignement. L'objet propulsé infligera 1D6 points de dommages de base tous les 2 points d'Intensité.

NIVEAU DE POIDS	
NIVEAU_	Poids maximum
1	5 kg
2	10 kg
3	15 kg
4	20 kg
5	25 kg
6	30 kg
7	35 kg
8	40 kg
9	45 kg
10	50 kg
11	55 kg
12	60 kg
13	65 kg
14	70 kg
15	75 kg
16	80 kg
17	85 kg
18	90 kg
19	95 kg
20	100 kg
+1	+10 kg

RÉGÉNÉRATION/RÉGÉNÉRATION CELLULAIRE

L'organisme du personnage développe une faculté de régénération spectaculaire qui lui permet de soigner naturellement ses blessures. Si le personnage subit cette mutation pour la première fois, elle est l'équivalent de la mutation Régénération décrite dans le *Livre de Base*, page 127. S'il mute une seconde fois (ou qu'un personnage mutant du monde sous-marin ayant régénération mute à la surface), il obtient la Régénération cellulaire beaucoup plus puissante qui double les bonus d'une régénération simple. Le temps de guérison de ses blessures légères ou moyennes ne se compte plus en jours mais en tours et ses blessures graves, critiques ou mortelles se récupèrent en heures. Il peut récupérer naturellement d'une blessure critique.

Ce pouvoir ne le met pas à l'abri des effets secondaires des blessures, et cela ne lui permet pas de récupérer un membre ou un organe détruits. De plus l'efficacité des soins, médicaments, traitements et autres méthodes de guérison sont réduits de moitié. Même la chirurgie est moins efficace car l'organisme va lutter contre l'acte médical en le considérant comme une agression. Un personnage ayant cette mutation doit manger et boire trois fois plus qu'un individu normal (4 repas par jour) ou ingérer une substance spéciale extrêmement nutritive.

S'il ne le fait pas, il subit en fin de journée une attaque infligeant 1D6 points de dommages + 1D6 par repas manqué (sa Résistance aux dommages ne le protège pas), son organisme se dégradant rapidement.

Si un personnage ayant Régénération Cellulaire mute encore et obtient de nouveau cette mutation, il peut faire repousser un membre détruit. Le processus est long, il se compte en jours. Une quatrième mutation de ce type permet de régénérer des dégâts permanents (l'équivalent de la Régénération moléculaire).

SYMBIOSE

Le personnage développe une anomalie génétique qui le met en symbiose avec un élément de la surface. Plus qu'une simple empathie, cette mutation permet au personnage de ressentir et de comprendre instinctivement les émotions de l'élément symbiotique. Symbiose octroie un bonus de +1 aux Tests de Réaction en cas de surprise quand l'élément est concerné. Si un personnage subit une deuxième fois cette mutation, il peut soit tirer une nouvelle symbiose, soit augmenter ce bonus de 1 point. Il peut aussi développer une symbiose comme si c'était une compétence (ADA/PER). L'élément symbiotique est déterminé par 1D10.

- 1 Faune non insectoïde du milieu naturel où le personnage contracte la mutation (désert, marais, etc.)
- 2 Symbiose avec les bactéries et virus ambiants
- 3 Flore du milieu naturel où le personnage contracte la mutation
- 4 Insectes du milieu naturel
- 5-6 Milieu naturel où le personnage contracte cette mutation
- 7 Phénomènes naturels atmosphériques (tempêtes, etc.)
- 8 Phénomènes naturels terrestres (séismes, etc.)
- 9 Phénomènes surnaturels (Effets Polaris, etc.)
- 10 Mutants humains

Une symbiose avec un type de créature permet d'en deviner les réactions, d'en interpréter les émotions, etc. Une symbiose avec un milieu naturel permet d'en prévoir ou d'en connaître les dangers, les ressources, les habitants, etc. Une symbiose avec des phénomènes permet de les prévoir et de savoir s'en protéger naturellement. La symbiose virale ne protège pas de la contamination mais elle permet de sentir ce qui est peu ou pas contaminé et si des bactéries sont bénéfiques ou pas. La symbiose fonctionne donc à la fois comme une connaissance et comme une empathie, encore qu'elle ne permette pas d'établir un contact direct ou un échange d'informations.

ADAPTATION EXTERIEURE

L'altération moléculaire s'accompagne forcément d'une adaptation aux conditions de la surface. Dès sa première exposition, un personnage peut se mettre à développer une mutation Adaptation Extérieure qui lui servira par la suite face à tous les types d'agressions extérieures. Cette mutation peut être développée dès la naissance chez les mutants natifs de la surface. Tous les effets découlant de l'Adaptation Extérieure sont décrits ci-dessous.

EXPOSITION

La première fois qu'un personnage subit les effets d'une altération moléculaire, il développe la compétence Adaptation extérieure. Par la suite, à chaque nouvelle altération, il devra effectuer un Test d'Adaptation extérieure contre sa Constitution. S'il perd, il augmente de 1 niveau sa compétence d'Adaptation extérieure. Une fois l'Adaptation extérieure supérieure à la Constitution, chaque point de plus est un bonus au Test, il devient extrêmement difficile de progresser de cette manière. Notez que l'exposition permet de développer facilement l'Adaptation, du moins au début, mais qu'elle comporte tout de même de gros risques.

DÉVELOPPER L'ATTRIBUT

L'Adaptation ne se développe que si on est exposé à l'altération ou, peut-être, par mutation génétique contrôlée en laboratoire.

RADIATIONS, ACIDITÉ DE L'AIR ET ULTRAVIOLETS AMBIANTS

L'Intensité de tous ces phénomènes est réduite du niveau d'Adaptation du personnage. Cela ne concerne que les éléments ambiants. Tout autre acide que celui de l'air ambiant ou des pluies n'est pas affecté par exemple.

De plus ils ne subissent une attaque d'irradiation que si le niveau radioactif est « anormalement » élevé. Il est donc, en général, inutile de faire lancer chaque heure un Test pour déterminer l'effet des radiations de « fond » dans l'endroit où vivent les personnages.

AIR TOXIQUE

Le personnage respire beaucoup plus facilement l'air toxique de la surface. Il n'a plus besoin d'effectuer de Test d'Athlétisme sauf après une activité soutenue toutes les (Adaptation) minutes avec un bonus de +1 par point d'Adaptation extérieure. En cas d'activité intense (combat par exemple), il doit effectuer un Test à chaque tour mais bénéficie d'un bonus de +1 par point d'Adaptation extérieure. Le poison présent dans l'atmosphère s'accumule beaucoup plus lentement (Délai d'action : Adaptation extérieure en heures). Toute créature de la surface sait comment purger son organisme de ce poison quand sa concentration devient trop importante.

ALTÉRATION MOLÉCULAIRE

Après la première altération, la difficulté du Test initial est augmentée de 1 au bout d'un nombre d'heures égal à la valeur d'Adaptation extérieure du personnage. Après la seconde altération « naturelle », la difficulté du Test initial est augmentée de 1 point au bout d'un nombre de jours égal à l'Adaptation extérieure du personnage, puis deux fois ce chiffre, trois fois, etc... Toute blessure en contact direct avec l'atmosphère terrestre déclenche le processus d'altération tant qu'elle n'est pas traitée. La difficulté du Test initial dépend de la blessure (voir Altération page 331)

EFFETS SECONDAIRES

Plus un personnage s'adapte à la vie en surface, moins son organisme réagit favorablement à certains éléments de la vie sous-marine. Les effets secondaires liés à l'Adaptation extérieure sont peu nombreux, mais risquent de poser de sérieux problèmes à des personnages possédant un Attribut élevé.

SOUFFLE

Un personnage qui regagne les fonds marins à la suite d'un séjour en surface voit toutes les difficultés de ses Tests augmentées de 2 points pendant une période égale à son Adaptation extérieure en jours, le temps que son organisme s'habitue de nouveau à une atmosphère « saine ». Pendant cette période, la différence d'oxygénation du sang lui fait vite tourner la tête. Les pénalités et la fréquence de tous ses Tests de Fatigue sont doublés. Tous ses Tests liés au souffle sont réduits de moitié.

DROGUES, POISONS ET MALADIES

Dès le moment où il a développé l'Adaptation extérieure, le personnage devient moins résistant face aux substances originaires des fonds marins, telles les algues et les bactéries. Le personnage subit une pénalité à tous ses Tests dans ce domaine égale à -1 tous les 5 niveaux d'Adaptation extérieure.

CLAUSTROPHOBIE

À l'instar des hybrides, un personnage sera de plus en plus mal à l'aise sous l'eau. Il deviendra nerveux et irritable jusqu'à ce qu'il

puisse retourner sous le soleil ou se retrouver dans un solarium. C'est un phénomène tout à fait semblable au besoin vital des hybrides de se baigner.

PARASITES, LARVES ET SYMBIOTES

Parasites et symbiotes permettent de se protéger contre les effets dévastateurs des conditions qui règnent à la surface. En général, un symbiote demandera peu à son hôte en échange de ce qu'il peut lui offrir, tandis qu'un parasite demandera beaucoup en échange d'un faible bénéfice. Cependant, certains parasites offrent des dons uniques, même si le prix à payer est souvent très lourd. Les larves sont souvent assimilées à des symbiotes, même si elles ne vivent pas en permanence sur leur hôte.

La caractéristique Emprise des symbiotes peut être tenue secrète, aléatoire ou variable, en fonction de la situation.

Ci-dessous, vous ne trouverez la description que de quelques parasites et symbiotes. Il en existe des centaines ayant tous des effets différents.

CARCÉTIAN

Taille : 9 cm de diamètre

Poids : 60 grammes

Emprise : 4

Indice Invasif : 2

Gains : Réanimation cardiaque

Coût : Tests de fatigue ont une pénalité de -2.

Cet organisme mi-végétal, mi-animal, est une sorte de petite pieuvre noire à six tentacules. Quand on la place à hauteur du muscle cardiaque, elle enfonce ses tentacules dans la chair et étend des filaments dans l'organisme jusqu'au cœur. Le Carcétian va se nourrir de sang mais si le cœur de son hôte s'arrête, il va tenter de le refaire partir en lui envoyant des chocs électriques. Il agit donc comme un défibrillateur et peut ranimer un personnage qui a reçu une blessure mortelle. La réanimation cardiaque doit être raisonnable. Si un personnage a été déchiqueté, il n'a aucune chance d'être réanimé.

CÉRIDIION

Taille : 5 centimètres de diamètre

Poids : 5 grammes

Emprise : 1

Indice Invasif : 1

Gains : Résistance aux radiations accrue

Coût : Voix déformée, goût altéré (toutes les difficultés pour reconnaître quelque chose au goût sont doublées)

Ce symbiote ressemble à une sorte d'anémone noire. On le trouve dans des endroits humides. Il se place dans le creux de la gorge et double la Résistance aux radiations d'un personnage.

CHRYSALEINS

Taille : 5 mm

Poids : 1 grammes

Emprise : 1/10 sangsues

Indice Invasif : 1/10 sangsues

Gains : +1 à la Résistance contre les poisons par sangsue

Coût : Chaque sangsue inflige 1 point de dégâts permanents. Aussi, quand un personnage a suffisamment de sangsues pour atteindre un seuil de blessure, on a une blessure permanente de ce type.

Ce sont des sortes de petites sangsues de 5 mm qui se fixent à la peau. Chaque sangsue permet d'augmenter sa résistance contre les poisons de 1 point. On les trouve dans les marais.

CLÉVIAN

Taille : 40 cm

Poids : 600 grammes

Emprise : 4

Indice Invasif : 6

Gains : La chaleur ambiante est réduite de 2 niveaux.

Coût : Le froid ambiant est augmenté de 2 niveaux.

Le clévien fait partie de la même famille que le Thérémia, mais il prolifère dans les régions chaudes et capte la fraîcheur. Ses poils sont de couleur rouge. Les deux créatures ne sont pas compatibles.

COMAL

Taille : 1 cm

Poids : 1 grammes

Emprise : 1

Indice Invasif : 1

Gains : Double la Résistance aux maladies ou l'augmente de +10.

Coût : Fréquents maux d'estomac.

C'est un symbiote qui s'avale. Il se fixe aux parois de l'estomac et libère dans l'organisme un fluide qui renforce les défenses immunitaires. Le Comal est totalement immunisé contre l'acide gastrique.

CORIATE

Taille : 1 cm de diamètre

Poids : 1 grammes

Emprise : 1 par membre/4 pour le torse

Indice Invasif : 4 par membre/8 pour le torse

Gains : Armure 15 sur la zone protégée

Coût : Toutes les difficultés de *Chirurgie* et de *Premiers soins* pour traiter l'endroit protégé sont augmentées de moitié. Le personnage subit un malus de -1 à tous ses Tests utilisant sa ou ses mains si celles-ci sont recouvertes. Présence -2 si le visage est recouvert.

Les coriates sont des petits symbiotes ressemblant à de toutes petites berniques qui se fixent à la peau qu'ils recouvrent peu à peu. Après avoir fixé un coriate sur l'un de ses membres, il faut compter environ 1 mois pour que ce membre soit recouvert d'une fine couche de coriates et environ 1 an pour tout le corps. On peut accélérer le processus en implantant simultanément des coriates sur chaque membre. Si on ne veut pas que les coriates s'étendent sur tout le corps, il faut régulièrement les arracher.

COSCIN

Taille : 20 à 60 centimètres de longueur

Poids : 5 grammes

Emprise : 3

Indice Invasif : 1

Gains : Pénalité au Test de libération de l'effet Polaris.

Coût : Pénalité au Test de libération de l'effet Polaris.

Le coscin est un singulier symbiote qui ressemble à une petite anguille très fine. On le place autour du cou auquel il s'attache. Sa principal faculté est de pouvoir inhiber l'effet Polaris de son hôte. Toute libération volontaire ou pas subit un malus de -1 à -9 selon le diamètre du Coscin (5 mm de diamètre par malus de 1 point).

EURYPTÈRE BLINDÉ

Taille : 80 cm à 1,20 m

Poids : 800 grammes à 2 kg

Emprise : 2

Indice Invasif : 4 (membres)/8 (torse ou dos)

Gains : 20 points d'armure sur la zone protégée

Coût : Une blessure légère permanente pour un symbiote placé sur un des membres. Une blessure moyenne permanente pour le dos ou le torse.

Ce symbiote extrêmement rare est une sorte d'énorme mille-pattes qui se fixe sur un membre, sur le torse ou sur le dos, selon sa taille. Une fois installé, il plante ses pattes dans la chair et ne fait plus qu'un avec l'organisme de son hôte dont il assure la protection en échange de son sang.

GARAGN

Taille : 30 centimètres

Poids : 100 grammes

Emprise : 6

Indice Invasif : 3

Gains : Force +3 par parasite

Coût : Intelligence -2, Volonté -1, Perception -1

Ce parasite augmente la puissance musculaire d'un individu mais au prix d'une nette régression intellectuelle. C'est un long ver noir qui se fixe dans le dos. Il enfonce sa tête dans la chair et laisse pendre son long corps noir. Cette créature a la fâcheuse manie de parasiter ses proies sans leur demander leur avis. La nuit, le parasite se glisse dans le dos de sa cible, l'anesthésie et se fixe. Le retirer sans matériel médical performant est dangereux. L'arracher inflige une blessure critique.

LARVES DE CONNAISSANCES

Taille : 5 cm

Poids : 1 grammes

Emprise : NA

Indice Invasif : NA

Gains : Connaissances

Coût : Risques

Ces petites créatures de la taille d'un petit doigt ressemblent à des petites sangsues blanches. Ces larves ont la faculté, quand elle sont fixées sur la tête d'un individu, de se lier à son cerveau et d'enregistrer ce à quoi pense cet individu de manière consciente. Ainsi, si un individu pense à un plan technique très complexe alors qu'une larve est fixée sur lui, elle l'enregistrera et un autre individu pourra récupérer cette connaissance en fixant la larve sur lui à son tour. Les larves de connaissance peuvent stocker un talent de connaissance précis à un niveau variable, un message, des informations secrètes etc. On peut donc aussi s'en servir pour communiquer. Pour « purger » une larve de ce qu'elle contient, elle doit être enfermée dans l'obscurité totale pendant une centaine d'heures.

Quand on trouve une larve de connaissance, il faut déterminer si elle contient ou non quelque chose. Pour cela, lancez 1D100 :

- 01-40 **Vierge**
- 41-63 **Connaissance précise** : Une connaissance précise sur un sujet dont le niveau sera égal à 1D10.
- 64-73 **Informations précises ou secret** : Une information précise comme, par exemple, une explication détaillée pour trouver un lieu ou un objet, un secret sur l'emplacement d'un dépôt, etc.
- 74-83 **Intelligence** : Cette larve assez rare augmente de 1 point l'Intellect de celui qui la porte.
- 84-89 **Message** : La larve contient le message d'une personne, souvent un explorateur ou un érudit. Elle peut être utilisée par le MJ pour donner des indices à ses joueurs.
- 90-94 **Mort** : La larve a enregistré la mort d'un personnage. L'expérience est terriblement traumatisante. Le personnage qui fixe sur lui la larve subit une attaque contre sa Volonté égale à 1D10+20. Il y a duel, jusqu'à ce que l'un des deux Attributs tombe à 0. Le modificateur de la marge de réussite de chaque protagoniste réduit d'autant la Volonté de l'adversaire. Si le personnage l'emporte, la larve devient vierge mais le personnage subit un profond traumatisme. Si le personnage perd, il subit un traumatisme irréversible qui lui fait perdre définitivement 1 point de Volonté.
- 95-96 **Pensée animale** : La larve a enregistré les pensées d'un animal ou d'un monstre. Si le personnage ne réussit pas immédiatement un Test de Volonté contre une difficulté égale à 2D10+10, il se prend pour cet animal jusqu'à ce qu'on lui retire la larve. S'il réussit son Test, il peut utiliser la larve à son profit, qui agira comme une larve ayant une connaissance précise de l'animal.
- 97-98 **Folie** : La larve semble vierge pour le personnage mais plante une folie déterminée par le MJ, qui se révélera de plus en plus prononcée à chaque fois que le personnage utilisera la larve.

- 99 **Purulence mentale** : Cette larve, extrêmement rare, attaque l'Intelligence du personnage. Dès qu'elle est fixée, il y a un duel entre l'Intelligence du personnage et un attribut égal à 2D10 + 10. Le modificateur de la marge de réussite de chaque protagoniste réduit d'autant l'Intelligence de l'adversaire. Si le personnage l'emporte, la larve tombe. Si la larve l'emporte, elle meurt aussitôt après avoir infecté l'esprit de son hôte avec une étrange maladie psychique qui va lentement détruire son Intelligence et le plonger dans la folie. Le personnage, chaque jour, devra effectuer un duel contre un Attribut de 1+1 par jour. A chaque fois qu'il perd un duel, il perd 1 point d'Intelligence. Le seul moyen de guérir est de bénéficier d'un Régénération moléculaire. On raconte aussi que « l'œil des Généticiens » permet de guérir de ce mal.
- 100 **Arisheïm** : La larve est vierge pour le personnage mais elle lui plante le syndrome Arisheïm.

LARVES DE VISION

Taille : 5 cm

Poids : 1 grammes

Emprise : 1

Indice Invasif : 1 pour 5 larves

Gains : visions

Ces larves étonnantes, qui ressemblent aux larves de connaissance mais ont une coloration grisâtre, enregistrent tout ce qui se passe autour d'elles. Elles restent souvent dans la même zone géographique toute leur vie et certaines sont très anciennes. Pour utiliser une larve de vision, il faut l'avalier. Aussitôt, un torrent d'images et de sensations se déversent dans l'esprit de celui qui l'a ingérée. Pour maîtriser cet afflux d'informations, il faut réussir un Test de Volonté contre une difficulté de 10+1d10. En cas d'échec, le personnage ne parvient pas à discipliner les visions et à en tirer des informations précises. Le MJ pourra cependant lui donner quelques informations éparses s'il s'est produit des choses intéressantes à l'endroit où se trouvait la larve. Si le Test est réussi, le personnage peut « interroger » les visions pour connaître des événements marquants auxquels aurait assisté la créature ou pour savoir ce qui s'est passé récemment dans cet endroit. On peut, par exemple, voir dans quel endroit est passé récemment la créature. La vision dure quelques minutes puis la larve est automatiquement régurgitée. Ces larves font d'excellentes petites espionnes en les plaçant dans un campement ennemi par exemple.

Certaines de ces larves (environ 1%) peuvent renfermer des visions très étranges de n'importe quelle période temporelle de la Terre et même du flux, ce qui permet d'avancer l'hypothèse qu'elles en sont issues.

LICKAEN

Taille : Variable

Poids : Négligeable

Emprise : 3

Indice Invasif : 5

Gains : Réduit de moitié les effets de l'acide, complète immunité contre un acide dont les dommages sont égaux à 1D6, 1 point d'armure tous les 2 points de dommages de l'acide auquel le personnage est soumis (même s'il s'agit d'intensité ambiante).

Coût : Imberbe, - 1 en Présence, pour les déplacements la Coordination et l'Athlétisme sont réduits de 1 tous les 2 points d'armure du personnage.

C'est une sorte de champignon symbiotique que l'on trouve dans les forêts. En le plaçant sur sa peau, il se répand sur toute la surface du corps qui prend une teinte brune. Observée avec une loupe, la peau



du personnage semble imprégnée d'une sorte de poussière grisâtre. Le lickaen se nourrit des poils et des cheveux. Tout personnage qui s'en recouvre devient totalement imberbe, le symbiote se nourrissant à la racine du système pileux. Plus le personnage est soumis à l'acide plus sa « couche » de protection devient épaisse.

LOCSTER

Taille : 10 à 15 centimètres

Poids : environ 70 g

Emprise : 2

Indice Invasif : 2

Gains : 3 jours sans manger

Coût : Difficile à avaler, malus et Tests de Fatigue doublés

Cet immonde ver ressemblant à un gros boudin noir s'avale tout cru. Il faut réussir un Test de *Respiration F.O.E.* (modificateur de difficulté -7). Une fois avalé, le ver se niche dans l'estomac et nourrit son hôte en fondant littéralement jusqu'à reprendre sa taille d'origine, celle d'un tout petit ver. Cette créature stocke en fait d'énormes quantités de substances extrêmement nutritives pour attirer les prédateurs afin d'être avalée car c'est de la transformation des graisses dans l'estomac de ses hôtes qu'elle tire sa subsistance. Pour éviter d'être tout simplement dévoré, le symbiote libère un puissant poison s'il est croqué (équivalent au poison Doom mais l'évolution se compte en tour et dure 10 tours).

LYPANÉAS

Taille : 4 cm de diamètre

Poids : 5 grammes

Emprise : 4

Indice Invasif : 1

Gains : Perception +3

Coût : Présence -1, Volonté -1.

Le lyphanéas est un petit symbiote qui se fixe sur le front et qui ressemble à une masse de chair noirâtre. Il stimule les sens d'un individu.

MASQUE

Taille : 30 cm de diamètre

Poids : 1 kg

Emprise : 2

Indice Invasif : 2

Gains : Respiration normale, visage protégé contre l'acide, les rayons mortels, etc.

Coût : Difficile à placer, très peu esthétique, on ne peut ni manger, ni boire, ni parler avec ce symbiote.

C'est une sorte de méduse dont on avale les tentacules pour respirer normalement à la surface. Il faut réussir un Test de *Respiration F.O.E.* (modificateur de difficulté -7) pour placer le symbiote.

MONDIS

Taille : 4 cm de diamètre

Poids : 10 grammes

Emprise : 4

Indice Invasif : 1

Gains : Réduit de moitié le risque d'altération (ou de 10 points), double la durée entre deux jets.

Coût : Peu esthétique (-2 en Présence s'il est visible).

Le Mondis est une sorte de bulbe immonde qui, lorsqu'il est placé sur le corps, ressemble à un énorme bubon. Malgré son aspect repoussant, il protège de l'altération.

NÉCRO-PARASITES

Taille : 50 cm

Poids : 1 kg

Armure : 20

Emprise : 24

Indice Invasif : 6

Gains : Spécial

Coût : Son âme

Ces parasites abjects ressemblent à des grosses larves purulentes dotées de pattes. Contre une proie impuissante (morte, gravement blessée ou inconsciente), ils se fixent à hauteur du bulbe rachidien où ils enfonce leur immonde tête pour prendre le contrôle de leur proie. Si la proie est morte, le parasite la contrôle complètement et peut l'animer. Si la proie est vivante, elle doit réussir un duel de Volonté contre une Volonté de 24. Le modificateur de la marge de réussite de chaque protagoniste réduit d'autant la Volonté de l'adversaire. Si la proie tombe à 0, elle est dominée. Si la proie résiste (et fait tomber la Volonté du parasite à 0), elle contrôle le parasite dont elle peut se servir malgré ses éventuelles blessures. En effet, avec ce parasite on ignore tous les effets des blessures, on ignore les cercles d'inconscience cochés, la faim, la soif, la fatigue, etc.... Le personnage subit toujours des blessures et, dès qu'il meurt, le parasite reprend le contrôle.

Une proie contrôlée continue à pourrir mais extrêmement lentement, le parasite étant capable de régénérer les tissus primordiaux pour que son hôte puisse se mouvoir. Si la cible est consciente elle va se voir et se sentir mourir lentement. Certains affirment même que les malheureux contrôlés vivants par les parasites peuvent ne jamais connaître la paix de la mort.

Un personnage dont le corps est encore récupérable et qui n'est pas encore mort, peut être débarrassé du parasite uniquement avec des moyens chirurgicaux modernes. Sinon, tuer le parasite tue son hôte.

ONIA

Taille : 15 cm de diamètre

Poids : 70 grammes

Emprise : 2

Indice Invasif : 3

Gains : Bonus de +5 à tous les Tests de guérison

Coût : Blessure légère permanente.

Ce symbiote assez laid, qui ressemble à une horrible étoile de mer purulente, se place généralement sur une cuisse ou sur le ventre. Il enfonce ses crochets profondément dans la chair ce qui est horriblement douloureux. Une fois en place, il inflige une blessure permanente à son hôte mais augmente ses chances de guérison.

OXINIA

Taille : 10 à 30 cm

Poids : 100 grammes

Emprise : 2

Indice Invasif : 2

Gains : 10D10 heures sans boire

Coût : La poche est fragile. Le personnage voit sa vitesse de déplacement réduite de moitié. S'il tente de se déplacer plus vite, il a une chance sur 10 de crever la poche.

Ce symbiote ressemble à une petite poche d'eau de 15 centimètres de diamètre. Il fait partie de la famille des limaces. On le trouve toujours dans des endroits humides et abrités du soleil. Le corps du symbiote capte l'humidité ambiante qu'il stocke dans son énorme poche d'eau sous forme d'une sorte de pâte translucide extrêmement désaltérante. Le symbiote en lui-même est une sorte de limace transparente qui disparaît complètement sous sa poche. Quand il y a trop de pâte, il ne peut plus bouger et attend d'avoir consommé assez de ses réserves pour pouvoir de nouveau se déplacer. L'oxinia se ramasse aisément et s'accroche à hauteur d'estomac. Il se lie alors à l'estomac avec des petits tentacules qui s'infiltrant par les pores de la peau. Le personnage n'a plus besoin de boire pendant 10D10 heures, en fonction de la taille de la poche. La poche est très fragile.

PARASITE MORT

Taille : 10 cm
Poids : 5 grammes
Seuil critique : 40
Seuil Inconscience : NA
Armure : 0
Emprise : 1
Indice Invasif : 2
Gains : Aucun
Coût : Parasitage

S'il y a vraiment une créature qui mérite le nom de parasite, c'est bien elle. Mais le pire, c'est que c'est certainement le « symbiote » le plus fréquent à la surface. Sorte de grosse limace à la bouche circulaire garnie de milliers de petites pointes, le parasite mort ne fait qu'une chose : parasiter. Il s'attache fermement à ses victimes et ne fait plus qu'un avec son organisme, sans lui apporter quoi que ce soit. Retirer un parasite mort ou tenter de le tuer, sans bloc chirurgical, est extrêmement dangereux. Il inflige automatiquement une blessure critique (considérée comme fatale pour la guérison), une hémorragie et un empoisonnement du sang (équivalent au poison Doom mais dont l'évolution se compte en tour et dure 10 tours). La plupart des mutants préfèrent les garder au lieu de courir ce risque.

SYNDIS

Taille : 20 cm de diamètre
Poids : 15 grammes
Emprise : 1
Indice Invasif : 1
Gains : Protège le visage et les yeux contre l'acide, les radiations, les ultraviolets, etc...
Coût : Il faut manger et boire 10% en plus, on ne peut ni manger, ni boire avec le symbiote.

C'est un symbiote en forme de petite raie transparente que l'on trouve souvent collé aux pierres. Un Syndis se pose sur le visage dont il épouse la forme.

SYOMÉDIS

Taille : 20 cm de diamètre
Poids : 250 grammes
Emprise : 6

Indice Invasif : 5

Gains : Régénération cellulaire

Coût : L'hôte doit manger trois fois plus, il subit un malus de -1 à ses Résistances aux maladies, poisons et drogues, il perd 1 point de Force et doit régulièrement vider des poches de pus qui se forment autour de l'endroit où est fixé le symbiote (cela a pour effet de lui infliger 1 blessure légère permanente).

Ce symbiote rare octroie à son hôte le pouvoir de Régénération cellulaire. Il couvre un quart de la superficie d'un torse moyen et est constitué d'une sorte de substance organique jaunâtre et bulbeuse.

THÉRÉMIA

Taille : 40 cm
Poids : 600 grammes
Emprise : 4
Indice Invasif : 6
Gains : Le froid est réduit de 2 niveaux.

Coût : La chaleur ambiante est augmentée de 2 niveaux, le personnage doit boire deux fois plus d'eau même dans un climat froid.

Cet étrange symbiote plat et ovale, couvert d'une sorte de duvet blanc très doux, prolifère dans les endroits frais. On le trouve souvent dans des grottes ou à haute altitude. Ses poils lui servent à capter la chaleur. En le plaçant sur le torse ou sur le dos, le symbiote plante ses milliers de petites pattes dans la peau et permet à un individu de mieux supporter le froid.

TYSÉA

Taille : 10 cm de diamètre
Poids : 50 grammes
Emprise : 1
Indice Invasif : 1
Gains : Filtre l'eau
Coût : Peu esthétique, impossibilité de parler ou de manger avec le symbiote

C'est un symbiote assez rare ressemblant à une toute petite pieuvre blanche mais dont la bouche est une sorte de petit tuyau. Le symbiote se place sur la bouche. Il fixe ses tentacules sur la tête de son hôte. Ce dernier peut boire n'importe quelle eau par le petit tuyau qui est la bouche du symbiote. L'eau sera filtré.

VERTEX

Taille : 60 cm à 1 m
Poids : 1 à 2 kg
Emprise : 3
Indice Invasif : 3
Gains : Double le seuil d'étourdissement, réduit de moitié les attaques contre le système nerveux, gain de 10 points d'armure contre les attaques de dos.
Coût : Blessure légère permanente

Ce symbiote ressemble à un long mille pattes qui se fixe le long de la colonne vertébrale et enfonce ses pattes dans la chair. Sa tête se connecte au bulbe rachidien.

« LE POLARIS SOLAIRE »

« Sous un ciel rouge, déchiré par des éclairs d'énergie d'une prodigieuse puissance, l'étranger contemplait en contrebas la plaine qui s'étendait à perte de vue. Partout où portait son regard, la terre était craquelée et désolée. De fissures béantes jaillissaient des torrents de lave tandis que des geysers de feu s'élevaient haut dans le ciel. De temps à autre, de fantastiques explosions soulevaient le sol, projetant des débris sur des kilomètres à la ronde. Et puis, il y avait ce son suraigu et distordu qui accompagnait d'étranges fluctuations dans l'atmosphère terrestre, comme si la réalité elle-même était en train de s'effondrer. Le Flux était déchiré, secoué de convulsions. Il s'en échappait des arcs aveuglants vaporisant tout sur leur passage. »

-- EXODE_

L'effet Polaris que l'on a pu analyser à la surface est exactement le même que celui du fond des mers puisqu'il tire son énergie du même endroit : le Flux. La seule différence réside dans le fait que les effets déclenchés ne sont pas forcément identiques. Certains des effets du Flux solaire ne peuvent être utilisés qu'à la surface.

Tout comme dans les fonds marins, le Flux Solaire est une puissante énergie qui circule librement, s'éveille dans l'esprit de certaines formes de vie et peut être manipulée avec plus ou moins d'efficacité. La gestion technique de cette énergie est exactement la même que celle du Flux sous-marin. Le même talent Maîtrise permet d'en contrôler les différents effets et d'éviter des déclenchements accidentels. Les seules différences concernent les effets eux-mêmes.

En cas de libération accidentelle, un personnage doté de la mutation Polaris qui se rend à la surface effectuera ses Tests sur la table de la surface. Inversement, un mutant qui a contracté la Force Polaris en surface et qui se rend sous l'eau, utilisera la table des effets du *Livre de Base* en cas de libération accidentelle. Pour utiliser consciemment un pouvoir, dans les deux cas, il faudra le connaître et l'apprendre auprès d'une personne compétente.

DESCRIPTIONS DES NOUVEAUX POUVOIRS

ALTÉRATION GÉNÉTIQUE

Zone d'effet :

5 mètres de rayon +/- 1 m par modif. de réussite

Intensité de l'altération :

2D10 +/- 1 par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

10 m +/- 1 m par modif. de réussite

Incontrôlé, le pouvoir provoque une altération génétique temporaire du ou des sujets affectés. Tous les sujets dans la zone d'effet doivent effectuer un Test de Constitution avec une difficulté égale à l'Intensité du phénomène. Si ce Test est raté, ils doivent lancer un dé sur la table générale des mutations (*Livre de Base*, page 124). La mutation ne dure qu'une durée en tour égale à l'intensité du pouvoir.

Contrôlé, le pouvoir permet à l'utilisateur de centrer les effets sur lui ou sur une personne de son choix. Il pourra alors augmenter ou baisser un des Attributs suivants : Force, Coordination, Adaptation, Constitution, Perception ou Présence. Le personnage répartit l'intensité du phénomène entre des points de bonus ou malus et la durée en tours du phénomène.

TABLE DE LIBÉRATION ACCIDENTELLE

1D100_	Pouvoir
01-02	Altération génétique
03-04	Altération temporelle
05-06	Attaque sonique
07-08	Aveuglement
09-10	Barrière de force
11-13	Barrière moléculaire
14-15	Barrière psychique
16-17	Bête du flux
18-19	Brouillage
20-21	Brûlure
22-23	Champ de force
24-25	Champ moléculaire
26-27	Champ psychique
28-29	Combustion
30-31	Contrôle atmosphérique
32-33	Convulsion thermique
34-35	Déstructuration
36-37	Érosion
38-40	Focale solaire
41-43	Foudre
44-45	Guérison moléculaire
46-47	Invisibilité
48-49	Lames de mort
50-51	Modification de la pression
52-53	Murmure de la terre
54-55	Murmure végétal
56-57	Nuée
58-59	Parasites
60-63	Passage
64-65	Perturbation de la réalité
66-67	Peste foudroyante
68-69	Phénomènes exceptionnels
70-73	Prolifération bactérienne
74-76	Prolifération de la vermine
77-78	Prolifération végétale
79-80	Pulsion électromagnétique
81-83	Radiance
84-86	Régénération moléculaire
87-88	Sensibilité psychique
89-90	Sphère temporelle
91-92	Suffocation
93-94	Téléportation
95-96	Tempête solaire
97	Tornado d'énergie
98	Tremblement de terre
99	Phénomènes exceptionnels
100	1 effet, puis relancez pour un autre effet simultané

TABLE DES PHÉNOMÈNES EXCEPTIONNELS

1D10_	Pouvoir
1	Déchirure du flux
2	Désintégration moléculaire
3	Oblitération psychique
4-7	Onde Polaris
8	Tempête de flux
9	Vortex psychique
10	Vortex physique

ATTAQUE SONIQUE

Dommages :

2D10 +/-1 par modif. de réussite

Zone d'effet :

5 mètres de rayon +/-1 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

10 m +/-1 m par modif. de réussite

Ce pouvoir libère un bang sonique particulièrement puissant qui inflige des dommages de Choc et des dégâts physiques à tout ce qui se trouve dans la zone d'effet. Ce pouvoir est particulièrement efficace contre la plupart des créatures terrestres. Toutes les créatures sensibles ou dotées d'une ouïe exceptionnelle subissent le double des dommages normaux.

Un personnage qui contrôle ce phénomène pourra réduire ou diminuer les effets du pouvoir.

Il peut aussi choisir de créer la sphère d'attaque à distance (toujours par rapport au centre de la sphère). Cet effet est instantané.

Si l'effet n'est pas contrôlé, le personnage libérant l'effet n'est pas affecté.

AVEUGLEMENT

Puissance du phénomène :

2D10 +/-1 par modif. de réussite

Zone d'effet :

5 mètres de rayon +/-1 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

10 m +/-1 m par modif. de réussite

Le personnage émet un bref flash de lumière qui aveugle tous ceux qui le voient. Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet (et qui ne tourne pas le dos au personnage) doit effectuer un Test de Réaction pour fermer les yeux à temps. En cas d'échec, la victime est aveuglée pendant la puissance du phénomène en tours.

Un personnage qui contrôle ce phénomène pourra réduire ou diminuer les effets du pouvoir.

Il peut aussi choisir de créer la sphère d'attaque à distance (toujours par rapport au centre de la sphère). Cet effet est instantané.

Si l'effet n'est pas contrôlé, le personnage libérant l'effet n'est pas affecté.

BRÛLURE

Dommages :

2D6 +/-1 par modif. de réussite

Zone d'effet :

2 mètres de rayon +/-1 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

10 m +/-1 m par modif. de réussite

Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet, le personnage libérant l'effet accidentellement aussi, subit des brûlures. Aucune protection

ne peut contrer ce phénomène. Les brûlures apparaissent sur la peau, même si le personnage est dans une tenue isolée. La carapace d'une créature ne peut pas non plus la protéger. Les hybrides et les créatures sensibles au feu subissent le double des dommages normaux.

COMBUSTION

Durée :

10 tours +/- 1 tour par modif. de réussite

Dommages :

1D10 +1 par tour

Zone d'effet :

10 mètres de rayon +/- 1 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

10 m +/- 1 m par modif. de réussite

Ce terrible pouvoir fait grimper la température de tout ce qui se trouve dans la zone d'effet et provoque des combustions spontanées. Ce phénomène affecte aussi bien les êtres vivants que les objets. Le papier s'enflamme, le plastique fond, le métal chauffe, les pierres peuvent éclater, l'eau bouillir, etc....

Tout ce qui se trouve dans la zone d'effet subit une attaque infligeant 1D10 point de dommages + 1 point par tour contre ses seuils physiques sans tenir compte d'aucune protection ou armure naturelle (un champ thermique défensif est efficace). De plus, on peut subir d'autres dommages à cause des éléments du décor.

Si le pouvoir n'est pas contrôlé, le personnage l'ayant libéré subit les mêmes dommages mais ceux-ci ne progressent que de 1 point tous les 2 tours.

CONTRÔLE ATMOSPHÉRIQUE

Uniquement utilisable à l'air libre.

Durée :

10 minutes +/- 1 minute par modif. de réussite

Intensité de la variation :

1 +/- 1 par modif. de réussite

Zone d'effet :

10 m +/- 2 m par modif. de réussite

Ce pouvoir permet de faire varier, en plus ou en moins, les effets d'un phénomène terrestre déjà déclenché dans la sphère d'effet. Ce pouvoir peut affecter le niveau de radiations, le degré de toxicité de l'air, la virulence d'une pluie acide ou la force d'une tempête.

Si le pouvoir n'est pas maîtrisé, à chaque tour le MJ lance 1D10 : 1 à 5 : le phénomène est augmenté ; 6 à 10 : le phénomène est réduit. S'il n'y a pas de phénomène au moment où le pouvoir se déclenche accidentellement (et uniquement dans ce cas), le MJ en déclenche un immédiatement. Ce phénomène est obligatoirement centré autour du personnage.

CONVULSION THERMIQUE

Durée :

1D10 tours +/- 1 tour par modif. de réussite

Dommages :

1D10 +/- 1 par modif. de réussite +2/tour

Zone d'effet :

10 m +/- 1 m par modif. de réussite

Le personnage déclenchant cet effet semble irradier de l'intérieur jusqu'à ce qu'il donne l'impression d'être chauffé à blanc. Il émet des ondes de chaleur dévastatrices tout autour de lui, qui sont de plus en plus puissantes. Qu'il contrôle ou non le phénomène, il en est forcément le cœur et ne subit aucun dommage, sauf à la fin de l'effet où il subit une attaque de Choc infligeant autant de dommages que la dernière vague. Les ondes de chaleur affectent tout même l'équipement du personnage. Les protections sont efficaces mais leur valeur est réduite de moitié (un champ thermique défensif est efficace

à 100%). Avec une armure isolée ou dans un véhicule, un personnage est à l'abri tant que son armure ou son véhicule résistent. Si le personnage déclenchant le phénomène est dans un véhicule, l'engin subira les attaques sur son seuil structurel sans bénéficier de son armure (mais on prend en compte la Résistance aux dommages). Tant que l'engin n'est pas détruit, les ondes ne peuvent affecter autre chose. Il y a une onde par tour.

ÉROSION

Puissance du phénomène :

1 ou 1D6 +/- 1 par modif. de réussite

Zone d'effet :

1 m +/- 1 m par modif. de réussite

Ce pouvoir a plusieurs effets selon ce qu'il affecte. Il fait vieillir les organismes vivants, transforme la pierre en sable et fait perdre de l'Intégrité à toutes les autres choses.

Si l'effet n'est pas contrôlé, le personnage l'ayant déclenché n'est pas affecté mais son matériel, oui. Par tour passé dans la zone d'effet, on perd 1 mois de vie ou 1 point d'intégrité selon le cas. La pierre dans la zone d'effet se transforme en sable au rythme de 1 cm d'épaisseur par tour. Le pouvoir dure un nombre de tours égal à la puissance du phénomène.

Contrôlé, ce pouvoir n'a pas de zone d'effet et ne dure que jusqu'au moment où il est libéré en touchant une cible. Contre une cible organique, celle-ci vieillit d'un nombre de mois égal à la puissance du phénomène. Contre un appareil, la perte en points d'intégrité sera égale à la puissance du phénomène. Contre un objet ou un matériel très petit, l'effet est doublé. La pierre se désagrége au contact du personnage uniquement sur la zone touchée avec un maximum de 2 x puissance du phénomène, en centimètres.

FOCALE SOLAIRE

Uniquement utilisable à l'air libre.

Puissance du phénomène :

1 +/- 1 par modif. de réussite

Durée :

1 tour +/- 1 m par modif. de réussite

Zone d'effet :

10 m +/- 1 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

10 m +/- 1 m par modif. de réussite

Ce terrible effet focalise des rayons solaires comme s'ils étaient placés sous une loupe. À ce moment-là, des rayons fins comme des fils s'abattent au hasard dans la zone d'effet. Tout personnage, y compris celui qui a déclenché le pouvoir, se trouvant dans la zone doit effectuer un Test de Chance ou subir une attaque qui inflige des dommages égaux à 1D6 par puissance du phénomène. Le MJ devra également effectuer un Test (1 chance sur deux) pour chaque matériel ou véhicule dans la zone.

Il faut effectuer le Test de chance une fois par tour pendant toute la durée du phénomène.

Un personnage qui contrôle ce phénomène pourra réduire ou diminuer les effets du pouvoir.

Il peut aussi choisir de créer la sphère d'attaque à distance (toujours par rapport au centre de la sphère).

INVISIBILITÉ

Uniquement utilisable à l'air libre.

Puissance du phénomène :

10 +/- 1 par modif. de réussite

Durée :

10 minutes +/- 1 minutes par modif. de réussite

Zone d'effet :

2 m +/- 1 m par modif. de réussite

Ce pouvoir permet de courber la lumière solaire pour rendre invisible tout ce qui se trouve dans la zone d'effet. Tout devient invisible (pénalité de -1 aux Tests d'Observation par intensité du phénomène) dans la zone concernée tant que celle-ci est exposée aux rayons du soleil (qu'il y ait des nuages ou pas). Ce qui est dans l'ombre ne devient pas invisible.

LAMES DE MORT

Nombre de lames :

1 +/-1 par modif. de réussite

Dommages :

1D10 +/-1 par modif de réussite/lame

Portée :

10 mètres +/-1 m par modif. de réussite

Ce pouvoir crée un certain nombre de lames noires qui infligent des Dommages physiques à leurs victimes. Les lames, si le pouvoir n'est pas contrôlé, affectent des cibles au hasard. Il faut effectuer un Test d'attaque comme une compétence de niveau 12 pour chaque lame. Si le pouvoir est contrôlé, le PJ choisit ses victimes tant qu'il peut les voir. Le Test d'attaque dans ce cas s'effectue grâce à la compétence Lames de mort. La protection des armures est inefficace contre cet effet. De plus une victime doit effectuer un Test de chance quand elle est touchée. Si elle rate ce Test, la blessure est définitive et ne peut être soignée que par Guérison Moléculaire.

MURMURE DE LA TERRE

Utilisable uniquement au contact de la terre.

Durée :

1D10 tours +/-1 tour par modif. de réussite

Zone d'effet :

1 m +/-1 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

10 m +/-1 m par modif. de réussite

Cet effet déclenche un phénomène semblable aux infrasons. La zone d'effet est balayée de fréquences infrasoniques qui se calent automatiquement sur la fréquence de résonance des victimes.

Matière non-organique : La matière subit des Dommages physiques. On ignore l'armure et toute autre forme de blindage. Les infrasons infligent alors 1D6 point de dommages plus 1 point par tour d'exposition jusqu'à destruction de la cible. Seules les matériaux de technologie I à III sont affectés normalement. Contre ceux de NT IV, les effets sont réduits de moitié. Les matériaux de NTV ou supérieur, ne sont pas affectés.

Matière organique : Les effets sur un être vivant peuvent être très variés, la fréquence pouvant affecter ses os, ses poumons, son cœur, etc.. Ces effets sont décrits page 304 du *Livre de Base* avec les canons à infrasons.

Les effets durent pendant la durée du phénomène. Le personnage déclenchant le phénomène est lui aussi affecté.

Un personnage qui contrôle ce phénomène pourra réduire ou diminuer les effets du pouvoir.

Il peut aussi choisir de créer la sphère d'attaque à distance (toujours par rapport au centre de la sphère)..

MURMURE VÉGÉTAL

Utilisable uniquement dans un endroit où se trouvent des plantes.

Puissance du phénomène :

10 +/-1 par modif. de réussite

Durée :

1D10 tours x (+/-1 tour par modif. de réussite)

Zone d'effet :

1 m +/-1 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

10 m +/-1 m par modif. de réussite

Ce pouvoir peut durer très longtemps et a pour effet de placer les victimes dans une sorte d'état d'hypnose. Toutes les cibles dans la zone d'effet, le joueur libérant le phénomène également, effectuent un Test de Volonté en opposition avec la puissance du phénomène. Le modificateur à la marge de réussite de l'un réduit d'autant le niveau de l'autre. Si la victime rate son Test, elle ne peut rien faire pendant ce tour même si elle se fait attaquer. Si sa Volonté tombe à zéro, elle sombre dans un état de contemplation dont elle ne pourra sortir qu'à la fin du phénomène.

Un personnage qui contrôle ce phénomène pourra réduire ou diminuer les effets du pouvoir.

Il peut aussi choisir de créer la sphère d'attaque à distance (toujours par rapport au centre de la sphère).

NUÉE

Utilisable uniquement à la surface ou sous terre.

Puissance du phénomène :

1 +/-1 par modif. de réussite

Durée :

1 tour +/-1 tour par modif. de réussite

Zone d'effet :

1 m +/-1 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

10 m +/-1 m par modif. de réussite

Ce pouvoir fait apparaître une nuée d'insectes (voir **Phénomènes**, page 319) pendant toute la durée de l'effet. Les dommages infligés dans toute la zone d'effet sont égaux à 1D6 par puissance du phénomène. Si le personnage contrôle le phénomène, il n'est pas affecté sinon, il est une victime comme les autres.



PARASITES

Puissance du phénomène :

10 +/-1 par modif. de réussite

Zone d'effet :

10 m +/-10 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

20 m +/-10 m par modif. de réussite

Cet effet sournois du flux n'est pas immédiatement identifiable sauf s'il est contrôlé par le personnage. Si ce dernier n'en contrôle pas les effets, il peut en être victime.

Chaque victime dans la zone d'effet effectue un Test de Volonté avec une difficulté égale à la puissance du phénomène. Si le Test est raté, le personnage est victime des parasites. Si le Test est réussi, le personnage ne subit aucune contamination.

Quand il se déclenche, un parasite s'implante dans le corps des victimes sous la peau ou dans le cerveau (à déterminer par un Test de Chance). Sous la peau (Test de Chance réussi), il s'agit de parasites normaux, dans le cerveau (Test de Chance raté), il s'agit de parasites du Flux que l'on appelle Fragment de conscience.

Parasites dermiques : ces parasites (1d10) grossissent assez vite et ressemblent à des petits vers qui courent sous la peau du personnage. Ce dernier, toutes les heures, effectue un Test de Perception contre une difficulté de 20. La difficulté est réduite de 1 à chaque heure. Dès qu'un Test est réussi, la victime remarque la présence des parasites. Il a tout intérêt à les ôter avant la fin de la période de gestation (12 heures). Pour les ôter, il faut soit effectuer un Test de *Chirurgie* avec une difficulté de 1 par heure de gestation. Chaque Test réussi permet d'ôter un parasite sans autre incident. Un Test raté inflige une blessure légère et le parasite n'est pas retiré. Si au bout de 12 heures, les parasites n'ont pas été retirés, ils sortent et infligent 1d10 points de dommages par parasite sans protection (la résistance aux dommages est prise en compte). Une fois sorties; les larves attaquent tout ce qui bouge avec une compétence de niveau 10 et elles infligent 1D6 points de dommages. En grandissant, elles deviendront des larves assassins.

Parasite cérébral : Un parasite du Flux s'est installé dans le cerveau à l'insu du personnage. Le MJ le note ainsi que l'intensité du phénomène. Toutes les heures, le MJ effectue pour le personnage un Test en opposition entre la Volonté du personnage et la puissance du phénomène. Le modificateur à la marge de réussite de l'un réduit le niveau de l'autre. Si la puissance du phénomène est réduite à 0, le personnage en est débarrassé. Si la Volonté du personnage est réduite à 0, il devient l'esclave du parasite. En règle générale, quand un sujet est dominé par un parasite, il commence à se comporter comme s'il avait plusieurs personnalités. Le parasite se nourrit du psychisme de son hôte, il garde en lui des fragments de ses précédentes victimes. Il tend aussi à pousser son hôte à commettre des actes atroces. Une fois dominé, par semaine de contamination, le personnage perd 1 point de Volonté. Par point de Volonté perdu, il agira au moins une fois par semaine en se prenant pour un autre ou/et en commettant un acte barbare. Si sa Volonté tombe à 0, son esprit est anéanti et le parasite repart dans le flux.

Si on sait qu'un personnage est contaminé, on peut détruire le parasite par un duel mental. Il est sensible aux pouvoirs « Oblitération psychique » (page 260 du *Livre de Base*) et tout autre pouvoir psychique ou pouvant affecter la Volonté. Dans ce cas, sa Volonté et ses seuils d'inconscience sont ceux du personnage. Si le parasite a commencé à détruire les points de Volonté du personnage, il faut prendre le nouvel Attribut modifié. Si le parasite est plongé dans l'inconscience ou si sa Volonté tombe à 0, il est éjecté dans le Flux.

Si le pouvoir est contrôlé le personnage déclenchant le phénomène ne risque rien et il peut déplacer la zone d'effet mais il ne contrôle pas le résultat. De plus, le parasite cérébral sera un fragment de sa propre conscience et pas un parasite du Flux. Pour chaque victime d'un parasite cérébral, le personnage perd 1 point de Volonté en éclatant sa conscience dans d'autres esprits. Il prend alors le contrôle de n'importe quel personnage contaminé dont il a réduit la Volonté à 0. Par contre, si sa propre volonté tombe à 0 (en contaminant trop

de personnes), il sombre dans un état catatonique mais maintient son contrôle sur les autres corps. Le personnage ne peut renoncer délibérément au contrôle, le parasite implanté doit être détruit. Dès qu'un parasite est détruit, le personnage ayant déclenché l'effet regagne 1 point de Volonté.

Le déclenchement du pouvoir, dans les deux cas, est instantané.

Note : Dans de rares cas, un parasite du flux qui contamine un personnage doté du pouvoir Polaris, au lieu de dévorer la Volonté de son hôte, utilisera son don pour contaminer d'autres sujets et créer ainsi une véritable armée d'esclaves.

PESTE FOUDROYANTE

Puissance du phénomène :

10 +/-1 par modif. de réussite

Zone d'effet :

10 m +/-10 m par modif. de réussite

Le personnage libérant ce pouvoir devient un vecteur de contamination extrêmement virulent. Toutes les victimes dans la zone d'effet, à l'exception du personnage libérant le pouvoir et les cibles parfaitement isolées, doivent effectuer à chaque tour un Test de Constitution contre la puissance du phénomène moins sa Résistance aux maladies. Dès qu'une victime rate un Test, son corps se couvre de pustules et elle perd 1 point de Constitution. Pour chaque point de Constitution perdu, elle subit une attaque infligeant 1D6 points de dommages ainsi qu'une pénalité de -1 à tous ses Tests.

Il faut effectuer le Test de Constitution chaque tour tant que dure le phénomène. Si on survit à ce traitement jusqu'à expiration de l'effet ou en quittant la zone d'effet, il n'y a plus de Test à faire. Cependant, les pustules et les pénalités aux actions restent jusqu'à récupération complète des points de Constitution. On récupère 1 point de Constitution par heure. Les personnages ne sont pas eux-mêmes contagieux.

Le pouvoir est forcément centré sur le personnage.

PROLIFÉRATION BACTÉRIENNE

Utilisable uniquement à l'air libre.

Puissance du phénomène :

1 +/-par modif. de réussite

Zone d'effet :

10 m +/-10 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

20 m +/-10 m par modif. de réussite

Ce pouvoir augmente le risque d'être contaminé par un micro-élément de la surface. L'intensité virale normale de la surface est augmentée par la puissance du phénomène. De plus, les personnages dans la zone d'effet effectuent un Test à chaque tour pendant toute la durée du pouvoir.

Si le personnage libérant le pouvoir ne le contrôle pas, il peut être contaminé. Sinon, il peut déplacer la zone d'effet.

PROLIFÉRATION DE LA VERMINE

Puissance du phénomène :

5 +/-1 par modif. de réussite

Zone d'effet :

10 m +/-10 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

20 m +/-10 m par modif. de réussite

Cet horrible pouvoir fait proliférer la vermine dans toute la zone d'effet. Tout ce qui n'est pas parfaitement isolé se met à grouiller de larves. La nourriture est détruite, les cadavres pourrissent à vue d'œil, les blessures se couvrent de bestioles immondes et le sol se recouvre d'une masse grouillante.

Pour chaque blessure qu'a subi un personnage, il faut effectuer un Test d'évolution des blessures chaque tour, pendant toute la durée du phénomène (égale à la puissance du phénomène en tour). Si le Test réussit, le personnage ne risque plus rien avec cette blessure. Si le Test échoue, il subit une blessure légère (quelle que soit la gravité de sa ou ses précédentes blessures).

La vermine qui grouille sur le sol peut gêner les déplacements. La Coordination et l'Athlétisme des personnages seront réduits de 1 par puissance du phénomène pour déterminer leur vitesse de déplacement. Un personnage peut ignorer cette réduction à son déplacement mais, dans ce cas, il devra effectuer un Test d'Acrobatie/Équilibre (ou de Pilotage) avec une pénalité égale à la puissance du phénomène pour ne pas tomber.

Enfin, la masse grouillante de créatures peut faire paniquer les plus fragiles. Il faudra donc, chaque tour, effectuer un Test de Volonté contre le double de la puissance du phénomène. Si un personnage rate ce Test, il tente de quitter la zone le plus vite possible sans tenir compte des pénalités de déplacement.

PROLIFÉRATION VÉGÉTALE

Utilisable uniquement dans une zone où il y a des végétaux.

Puissance du phénomène :

10 +/-1 par modif. de réussite

Zone d'effet :

10 m +/-10 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

20 m +/-10 m par modif. de réussite

Toute la zone d'effet se couvre de lianes, de lierre, de vignes, etc... Chaque tour, pendant toute la durée du phénomène (puissance en tours), les personnages, celui ayant libéré le pouvoir également, doivent effectuer un Test de Force avec une pénalité égale à la puissance du phénomène. S'ils réussissent leur Test, ils peuvent se déplacer mais on considère que leur Coordination est égale au modificateur à la marge de réussite obtenue.

Tout personnage qui rate son Test, non seulement ne se déplace pas mais doit effectuer un Test d'Acrobatie/Équilibre avec une pénalité égale à la puissance du phénomène. S'il échoue, il tombe et est recouvert par la végétation. Au tour suivant, il subira une attaque infligeant 1D10 points de dommages plus 1 point par tour. Un personnage peut tenter de se relever, mais il doit réussir un Test de Force contre la puissance du phénomène. Après la durée du pouvoir, les lianes se désagrègent peu à peu.

RADIANCE

Puissance du phénomène :

Marge de réussite du Test (ou marge d'échec en cas de libération accidentelle)

Zone d'effet :

10 mètres de rayon +/- (10 m x modif. de réussite)

Portée :

15 mètres +/-5 mètres par modif. de réussite.

Durée :

5 tours +/-1 tour par modif. de réussite.

Ce pouvoir est identique à Modification de la température mais soit le niveau de la température est augmenté par celui du phénomène, soit il est baissé. Elle ne varie pas constamment. Le personnage libérant le phénomène en subit également les effets. Si ce pouvoir est contrôlé, le personnage peut choisir de créer la sphère à distance et il peut déterminer s'il fait monter la température ou s'il la fait baisser.

SUFFOCATION

Puissance du phénomène :

10 +/-2 par modif. de réussite

Zone d'effet :

2 mètres de rayon +/-1 m par modif. de réussite

Portée max. du centre de la zone d'effet :

4 m +/-2 m par modif. de réussite

L'air est chassé de l'aire d'effet pendant toute la durée du phénomène (puissance en tours). Le personnage ayant libéré ce pouvoir est également affecté. S'il le contrôle, il peut déplacer la zone d'effet. Appliquez les règles d'Asphyxie (page 244 du LdB).

Les personnages dans la zone affectée ne peuvent prendre leur respiration avant que l'effet se déclenche.

TORNADE D'ÉNERGIE

Uniquement à l'air libre.

Puissance du phénomène :

1D10 +/-1 par modif. de réussite

Déplacement du cœur de la tornade :

10 m +/-10 m par modif. de réussite

Le personnage libérant ce pouvoir déclenche une tornade d'énergie qui va commencer à se former extrêmement rapidement (en 10 tours + 1D10 tours). La tornade ayant pour point central le personnage, celui-ci a intérêt à courir vite pour éviter de se retrouver au cœur du phénomène. Si le personnage contrôle le phénomène, il peut déplacer la zone de formation de la tornade et lui imprimer une direction initiale. La tornade aura une puissance égale à celle du phénomène. Une fois déclenchée, le personnage est une victime comme les autres pour ce qui est de subir les effets de la tornade.

TEMPÊTE SOLAIRE

Uniquement à l'air libre.

Puissance du phénomène :

1D10 +/-1 par modif. de réussite

Le personnage libérant ce pouvoir déclenche une tempête qui va commencer à se former extrêmement rapidement (en 1d10 minutes). La tempête aura une puissance égale à celle du phénomène. Une fois déclenchée, le personnage est une victime comme les autres pour ce qui est de subir les effets de la tempête.

TREMBLEMENT DE TERRE

Uniquement à l'air libre.

Puissance du phénomène :

1D10 +/-1 par modif. de réussite.

Zone d'effet :

100 mètres de rayon +/-100 m par modif. de réussite

Ce pouvoir déclenche un tremblement de terre dans la zone d'effet. La puissance du phénomène détermine les effets du mouvement sismique (voir **Phénomènes naturels**, page 323). Le phénomène dure 1D10 tours et le personnage en subit les effets. Même s'il le contrôle, le phénomène a toujours pour centre le personnage qui le déclenche. Une fois le tremblement de terre déclenché, le phénomène n'est plus centré sur le personnage. L'Intensité est réduite de 1 par 100 m d'éloignement de la zone d'effet.

<< ARCHÉTYPES

ARCHÉTYPES

« Il n'y a pas une grande différence entre un soldat hégémonien, un milicien hégémonien, ou un requin. Que des saloperies ! La grande différence, c'est que la pêche au soldat hégémonien est interdite ! Officiellement ! Hé, hé, hé ! »

-- Un aventurier de la Ligue Rouge, dans un bar d'Équinoxe, qui ne sait pas encore que ses compagnons de beuverie sont tous des soldats hégémoniens en permission_

« - Fais gaffe, y'a un agent de sécurité juste au coin !

- Il porte un gilet ou une armure ?

- Ben, ça a l'air d'un gilet.

- Il est vigilant ou il a l'air distrait ?

- Je dirais qu'il a plutôt l'air de quelqu'un qui se demande vraiment ce qu'il fait ici. Et s'il pouvait rentrer dans le mur, j'ai bien l'impression qu'on en verrait que le bout des bottes.

- Mouais ! Pas un des gardes rouges, on peut continuer, il fera rien. »

-- Deux voleurs en train de dépouiller un marchand_

Vous trouverez ici de nombreux archétypes prêts-à-jouer. Ils sont référencés par région et nation et par type. Vous êtes bien sûr libre de les modifier pour refléter les faiblesses et les forces d'individus particuliers.

ÉQUINOXE_

AGENT DU NEPTUNE

C'est l'agent typique de la Division Neptune. Ces caractéristiques peuvent varier en fonction du service auquel il appartient.

Poids : 55 kg Taille : 1,70 m Âge moyen : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	11	12	11	12	10	12	10
A.N.	1	1	1	1	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			11
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (2+9)				8	Arts martiaux (2+9-3)			8
Bureaucratie (2+9)				11	Camouflage/Dissimulation (2-3+9)			8
Combat à mains nues (2+6)				8	Combat armé (2+12)			14
Commerce/Trafic (2+6)				8	Connaissance d'une nation (Équinoxe) (2+10)			12
Connaissance d'une organisation (Culte du Trident) (2+10)				12	Cryptographie (2+8)			10

Déguisement/Imitation (2-3+8)	7	Discrétion/Filature (2+9)	11
Éducation/Culture g. (2+10)	12	Entregent/Séduction (2+10)	12
Évasion (2+9)	11	Intimidation (2+8)	10
Observation (2+9)	11	Survie (Équinoxe) (2+9)	11
ÉQUIPEMENT			
vêtements en cuir moléculaire (7), I.D., communicateur, menottes (4), 100 sols			
ARMES			
Dague (dom.: 1D10+1), Pistolet indétectable ANG 200 (dom.: 3D10/portée : 3/5/15/30)			

CULTE DU TRIDENT - NOVICE

Les novices du Culte du Trident sont des administratifs. Ce sont avant tout des fonctionnaires.

Poids : 55 kg Taille : 1,70 m Âge moyen : 18 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	10	11	11	11	12	13
A.N.	1	1	1	1	1	1	1	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			11
Résistance aux Dom.				+0	Chance			13
COMPÉTENCES								
Analyse empathique (2-3+6)				5	Arts martiaux (2-3+4)			3
Bureaucratie (2+6)				8	Combat à mains nues (2+2)			4
Combat armé (2+4)				6	Connaissance nation (Équinoxe) (2+12)			14
Connaissance organisation (Culte du Trident) (2+12)				14	Éducation/Culture générale (2-3+12)			11
Entregent/Séduction (4+7)				11	Éloquence/ Persuasion (3+6)			9
Langue étrangère (deux aux choix) (2+12)				14	Observation (2+4)			6
Premiers soins (2-3+7)				6				
ÉQUIPEMENT								
Robe de prêtre (1), I.D., 1000 sols, communicateur								
ARMES								
Dague neurale (dom.: choc +3D10)								

CULTE DU TRIDENT - ORDONNATEUR

Les Ordonnateurs sont les gardes du corps d'élite des veilleurs. Ce sont des machines de combat peu communicatives et dont l'identité est tenue secrète. Ce sont de redoutables combattants.

Poids : 75 kg Taille : 1,80 m Âge moyen : 38 ans

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

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre (6+9)	15	Analyse empathique (4-3+8)	9
Armes de poing (6+9)	15	Arts martiaux (6-3+10)	13
Combat à mains nues (5+8)	13	Combat armé (5+10)	15
Commandement (3+9)	12	Connaissance nation (Équinoxe) (2+10)	12
Connaissance organisation (Culte du Trident) (2+10)	12	Discrétion/Filature (6+6)	12
Éducation/Culture générale (2-3+12)	11	Évasion (5+8)	13
Intimidation (3+6)	9	Langage des signes (2+8)	10
Observation (5+6)	11	Survie (en milieu urbain) (5+9)	14
Tactique (4+6)	10		

MUTATIONS

Polaris, généralement une ou deux disciplines maîtrisée au niveau 8 (au choix du MJ)

ÉQUIPEMENT

Robe de bure moléculaire en poly-titane souple (10/2), visière 360°, Champ Pacificateur (Test de Volonté difficulté 10 pour toute action offensive, 6 m de rayon), I.D.

ARMES

Bâton de combat ordonnateur (dom. : 1D10/2D10, choc +1D6 ; +7, Allonge +2), , dague neurale (dom. : choc +3D10)

VEILLEUR (ANTI-ÉMEUTE & CONDOR)

Ces brutes sont les membres des forces anti-émeute et de la Faction Condor. Ce ne sont pas des individus très sociables et ils préfèrent généralement se retrouver entre eux.

Poids : 105 kg Taille : 1,95 m Âge moyen : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	18	11	13	10	8	10	6
A.N.	3	3	1	2	1	0	1	-1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+3	Réaction			11
Résistance aux Dom.				-4	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (2+6)				8	Armes lourdes (Contact) (6+6)			12
Armes lourdes (Tir) (2-3+7)				6	Arts martiaux (3-3+10)			10
Combat à mains nues (4+9)				13	Combat armé (4+7)			11
Fusils/Armes d'épaule (2+9)				11	Manœuvre d'armures (3+8)			11
Observation (2+6)				8	Systèmes de sécurité (0+6)			6
Tactique (2+6)				8	Télépilotage (2-3+9)			8
ÉQUIPEMENT								
Armure Condor ou tenue anti-émeute (5/7), bouclier anti-émeute (15), I.D., menottes, 200 sols								
ARMES								
Pistolet-choc (CC ; dom. : Choc +3D10), matraque Mao (dom. : 1D6, Choc +2D10), fusil-choc (CC ; dom. : Choc +3D10), grenades-choc (dom. : 1D6, Choc +2D10)								

VEILLEUR - AGENCE SANITAIRE

Description : ce sont les gens chargés de contrôler l'hygiène sur Équinoxe. Ils sont toujours accompagnés de forces de sécurité.

Poids : 60 kg Taille : 1,75 m Âge moyen : 35 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	9	10	12	10	13	14	14
A.N.	0	0	1	1	1	2	2	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			11
Résistance aux Dom.				+0	Chance			13
COMPÉTENCES								
Analyse des sensations em- pathiques (3-3+6)				6	Arme de poing (2+4)			6
Art/artisanat (Cuisine) (3+10)				13	Arts martiaux (2-3+6)			5
Bureaucratie (4+9)				13	Commerce/Trafic (4+6)			10
Connaissance des nations (Équinoxe) (4+8)				12	Connaissance organ. (Trident/Veilleurs) (4+8)			12
Éducation/Culture générale (4-3+12)				13	Éloquence/ Persuasion (4+9)			13
Évasion (3+4)				7	Intimidation (4+6)			10
Observation (3+7)				10	Premiers soins (3-3+9)			9
Science (bactériologie) (4+8)				12	Science (médecine) (4+6)			10
Survie (urbaine) (3+5)				8				
ÉQUIPEMENT								
Tenue sanitaire, I.D., 100 sols, matériel d'inspection, Scan								
ARMES								
Pistolet-choc (CC ; dom. : choc +2D10)								

VEILLEUR - OFFICIER

Les officiers des Veilleurs font partie des meilleurs. Ils sont fiers, convaincus de servir une juste cause et presque tous incorruptibles.

Poids : 70 kg Taille : 1,75 m Âge moyen : 40 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	11	12	12	11	11	13	13
A.N.	1	1	1	1	1	1	2	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			11
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Analyse sonscons (2+4)				6	Armes de poing (2+8)			10
Armes sous-marines (2+6)				8	Arts martiaux (2-3+7)			6
Bureaucratie (2+9)				11	Combat à mains nues (2+7)			9
Commandement (4+10)				14	Connaissance nation (Équinoxe) (2+10)			12
Connaissance organisation (Trident/Veilleurs) (2+10)				12	Éducation/Culture générale (2-3+11)			10

Explosifs (3+3)	6	Fusil/Armes d'épaule (2+6)	8
Langage des signes (2+6)	8	Manœuvre d'armures (2+7)	9
Observation (3+4)	7	Premiers soins (2-3+6)	5
Stratégie (2-3+12)	11	Survie (urbaine) (3+8)	11
Tactique (2+10)	12	Télépilotage (2-3+9)	8
ÉQUIPEMENT			
Uniforme, champ pacificateur (Test de Volonté difficulté 10 pour toute action offensive ; 6 m de rayon), I.D., 1 000 sols, communicateur, prothèses et implants divers.			
ARMES			
Dague neurale (dom. : Choc +3D10), pistolet léger (CC ; dom. : 2D10+3)			

VEILLEUR - SOLDAT/COMMANDO

Les soldats sont l'élite des Veilleurs. Ils reçoivent un meilleur entraînement que leurs confrères cantonnés dans les villes et sont plus fanatisés.

Poids : 70 kg Taille : 1,75 m Âge moyen : 26 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	12	13	14	13	11	12	10
A.N.	2	1	2	2	2	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+2	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-2	Chance			13
COMPÉTENCES								
Analyse sonscons (3+3)				6	Athlétisme (4+6)			10
Armes lourdes (Tir) (4-3+6)				7	Armes sous-marines (4+6)			10
Arts martiaux (4-3+7)				8	Combat à mains nues (4+6)			10
Combat armé (4+6)				10	Connaissance nation (Équinoxe) (2+6)			8
Connaissance d'une organisation (Veilleurs) (2+8)				10	Explosifs (2+4)			6
Fusils/armes d'épaule (4+6)				10	Langage des signes (2+4)			6
Manœuvre d'armures (4+6)				10	Observation (3+5)			8
Premiers soins (3-3+6)				6	Stratégie (2-3+4)			3
Survie (urbaine) (3+6)				9	Tactique (3+6)			9
Télépilotage (3-3+6)				6	Tir automatique (4+6)			10
ÉQUIPEMENT								
Variable suivant les missions. Les soldats ont généralement l'équipement suivant : Kevlar (13/4), casque (13/4), communicateur, I.D.								
ARMES								
Fusil d'assaut Fav34 (CC/RC/RL ; dom. : 4D10), pistolet (CC ; dom. : 3D10), grenades (dom. : 5D10), dague (dom. : 1D10+2)								

HÉGÉMONIE

TECHNO-HYBRIDE MAMBA

Techno-hybride hégémonien de seconde génération

En mettant au point cette nouvelle génération de techno-hybrides, les ingénieurs ont eu deux objectifs principaux : ôter aux cobayes la moindre parcelle de leur humanité mais aussi leur donner un aspect beaucoup plus animal en affinant leur forme et en les débarrassant de tout appareillage superflu. Ainsi, au lieu d'implanter des appareils complexes et onéreux aux nouveaux techno-hybrides, ils ont opté pour des altérations génétiques contrôlées, beaucoup plus efficaces.

Ces nouveaux hybrides sont dotés d'une longue queue qu'ils utilisent comme une arme. Leur visage est partiellement recouvert d'une plaque blindée protégeant leurs yeux. Leur bouche est garnie d'une triple rangée de petites dents acérées. Les mains et les pieds sont palmés. Leur structure osseuse est renforcée et leur peau est plus résistante, en plus d'être traitée pour prendre l'aspect de son environnement, comme un caméléon.

Ces créatures sont entièrement soumises à la volonté de leurs maîtres hégémoniens.

Notes : ils ont les mêmes avantages et inconvénients que les techno-hybrides avec les différences suivantes :

- Ces hybrides ne sont pas claustrophobes mais ils deviennent extrêmement nerveux quand il y a beaucoup de monde autour d'eux. Généralement, dans ce cas, ils attaquent s'ils ne sont pas soumis à une quelconque autorité. Ils ne supportent ni armure, ni vêtement et encore moins les armures mécanisées.
- Les dégâts dus au feu ou à la chaleur sont augmentés de +4. La crainte du feu est une faiblesse que les chercheurs n'ont pas réussi à vaincre.
- Ils ne ressentent pas le besoin impérieux de se baigner mais dès qu'ils voient de l'eau, ils y vont s'ils en ont l'occasion.
- Ces techno-hybrides peuvent agir librement contre les pré-tes du Trident.
- Ces techno-hybrides peuvent évoluer à la Surface.

Poids : 120 kg **Taille :** 2 m **Âge moyen :** 18 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	17	17	18	14	7	15	4
A.N.	3	3	3	3	2	-1	2	-3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+4	Réaction			16
Résistance aux Dom.				-4	Chance			10
COMPÉTENCES								
Acrobatie/Équilibre (6+6)				12	Armes de poing (5+2)			7
Athlétisme (6+5)				11	Camouflage/Dissimulation (6+8-3)			11
Chasse/pistage (5+7)				12	Combat à mains nues (6+8)			14
Combat armé (6+3)				9	Endurance (5+10)			15
Escalade (6+4)				10	Hybride (6+9)			15
Observation (4+6)				10	Orientation (5+6)			11
Survie (5+7)				12				
MUTATIONS & AVANTAGES								
Altérations génétiques(mutations contrôlées) : Caméléon (Difficulté de base pour le repérer Très Difficile), Squelette renforcé, Crocs, Queue, Griffes, Régénération								

Attaques : en combat, il peut soit effectuer **deux attaques**, une avec ses griffes (Dommages : 1D10+3) et l'autre avec sa queue (Dom. : 1D6 + Projection) ou engager sa proie en corps à corps pour l'égorger avec sa mâchoire (Dom. 1D10+3 et acharnement).

Peau renforcée : 3

Vitesse sous l'eau : sur la table des Hybrides

ÉQUIPEMENT

Visière blindée (5 ; la visière qui protège le visage du mamba le protège des coups critiques à la tête). De plus, elle est dotée d'une vision infrarouge et d'un analyseur tactique individuel.

AGENT DE SÉCURITÉ

C'est l'agent standard des forces de maintien de l'ordre, des forces de sécurité, des miliciens nobles ou des entreprises.

Poids : 80 kg **Taille :** 1,85 m **Âge moyen :** 26 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	14	10	11	12	10	11	10
A.N.	2	2	1	1	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			11
Résistance aux Dom.				-2	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (2+5)				7	Athlétisme (3+2)			5
Combat à mains nues (3+4)				7	Combat armé (3+5)			8
Endurance (3+3)				6	Fusils/Armes d'épaule (2+4)			6
Intimidation (2+6)				8	Jeu (2+4)			6
Observation (2+6)				8	Premiers soins (2+2-3)			1
Systèmes de sécurité (2+4)				6				
ÉQUIPEMENT								
Armure Mil AZ (9/4), casque (9/4).								
ARMES								
Matraque choc Mao (dom. : 1D10, Choc +2D10), pistolet Ozer 43 (CC ; dom. : 3D10) Occasionnellement un fusil Ten DS (CC ; dom. : 4D10+3) ou une mitrailleuse Gem 400 (RL ; dom. : 4D10+3).								

AGENT DU PRISME

C'est l'agent hégémonien classique, à la fois espion et assassin.

Poids : 65 kg **Taille :** 1,70 m **Âge moyen :** 26 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	11	13	15	12	14	12	13
A.N.	1	1	2	2	1	2	1	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Absence (3+2)				5	Armes de jet (3+4-3)			4
Armes de poing (3+6)				9	Armes de trait (3+4-3)			4
Armes spéciales (4+4)				8	Arts martiaux (lutte : étranglement) (4+4)			8
Athlétisme (3+6)				9	Bureaucratie (4+8)			12



ASSASSINS (PATRIARCHES)

Ces assassins sont très légers pour des gens de leur taille et de leur constitution. Ils sont vêtus d'une tenue de cuir moléculaire des pieds à la tête. Pendant le combat, ils ne prononcent pas un mot et ne font presque aucun bruit. Ils sont tous munis d'une petite charge explosive dans leur crâne, qui peut être activée par l'agent ou par ses compagnons. Cette charge détruit le cerveau de l'Assassin et cause 1D10 points de dommages dans un rayon d'un mètre.

Poids : 50 kg Taille : 1,68 m Âge moyen : inconnu

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	16	14	12	18	12	16	10
A.N.	1	3	2	1	3	1	3	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			15
Résistance aux Dom.				-0	Chance			15
COMPÉTENCES								
Absence (4+8)				12	Acrobatie/Équilibre (4+8)			12
Armes de jet (5+6-3)				8	Armes de poing (5+6)			11
Armes de trait (5+6-3)				8	Camouflage/Dissimulation (4+8-3)			9
Combat à mains nues (3+8)				11	Combat armé (3+6)			9
Discrétion/Filature (4+8)				12	Escalade (3+6)			9
Évasion (5+9)				14	Explosifs (4+7)			11
Fusils/Armes d'épaule (5+4)				9	Langage des signes (2+12)			13
Lecture sur les lèvres (6+8)				14	Manœuvre d'armures (3+4)			7
Observation (6+8)				14	Pièges (4+7-3)			8
Systèmes de sécurité (2+6)				8	Télépilotage (2+4-3)			3
ÉQUIPEMENT								
Tenue de cuir moléculaire complète et très fine (7), visière 360°								
ARMES								
Dague (dom. : 1D10+2), pistolet scorpion (CC ; dom. : 3D10+1), Scorpion Ultra (CC/RC/RL ; dom. : 4D10+1)								

COMMANDO HÉGÉMONIEN

Les commandos hégémoniens forment l'élite de l'armée. Ce sont des soldats bien entraînés et particulièrement fiers de leur situation.

Poids : 75 kg Taille : 1,80 m Âge moyen : 26 ans

Camouflage/Dissimulation (3+6-3)	6	Combat à mains nues (3+6)	9
Combat armé (3+7)	10	Commerce/Trafic (4+6)	10
Discrétion/Filature (3+6)	9	Éloquence/Persuasion (4+3)	7
Explosifs (3+4)	7	Falsification (3+3)	6
Intimidation (3+8)	11	Pickpocket (4+4-3)	5
Observation (2+8)	11	Systèmes de sécurité (4+4)	8
Survie (3+4)	7		
ÉQUIPEMENT			
Cuir moléculaire (7), brise-code, ordinateur (micro), communicateur, décodeur de données			
ARMES			
Filin pour étrangler (bonus à l'étranglement +1D6), dague (dom. : 1D10+2), pistolet Exiss Delta (CC ; dom. : 2D10)			

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	16	12	12	13	12	11	11
A.N.	2	3	1	1	2	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+2	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-3	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (3+5)				8	Armes de trait (3+6-3)			6
Armes lourdes (contact) (4+4)				8	Armes lourdes (tir) (3+3-3)			3
Combat à mains nues (3+6)				9	Combat armé (3+6)			9

Commandement (2+3)	5	Fusils/Armes d'épaule (3+4)	7
Manœuvres d'armures (2+7)	9	Orientation (3+6)	9
Respiration FOE (4+4-3)	9	Stratégie (2+2-3)	1
Survie (2+4)	6	Tactique (2+4)	6
ÉQUIPEMENT			
Armure de combat ou protection kevlar (13/4), I.D.			
ARMES			
Arme de poing personnelle Ozer 43 (CC ; dom. : 3D10), dague (dom. : 1D10+2)			

ÉLU DE LA GARDE PATRIARCHALE

Étant des êtres parfaits, leurs caractéristiques sont parfaites. Ces individus n'expriment aucun sentiment. Ils se montrent froids et distants avec les autres « humains ». Ce sont des soldats fanatiques qui ignorent la peur.

Poids : 90 kg Taille : 2 m Âge : 22 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	21	21	18	13	16	14	12	18
A.N.	4	4	3	2	3	2	1	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+5	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-6	Chance			14
COMPÉTENCES								
Armes de jet (6+6-3)				9	Armes de poing (6+8)			14
Armes de trait (6+6-3)				9	Combat à mains nues (7+8)			15
Combat armé (7+8)				15	Fusils/Armes d'épaule (6+6)			12
Méditation (2+6)				8				
ÉQUIPEMENT								
Armure Pagan, (10/6), divers équipements selon les missions.								
ARMES								
Pistolet Oxyma (CC ; dom. : 1D10 à 4D10), lance thermique (Allonge +3 ; dom. : 3D10)								

INQUISITEUR GÉNÉTIQUE

Ces redoutables chasseurs ont presque tous subi des altérations génétiques pour les rendre plus performants. Les chefs de meute ont généralement au moins une créature qui vit en symbiose avec eux et qui leur a été greffée dans une Banque des corps. Ces individus sont surnommés les Soldats-Chiens, ils sont organisés en meute et disposent d'au moins deux chiens de traque.

Poids : 70 kg Taille : 1,85 m Âge : 24 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	17	19	15	13	16	11	13	10
A.N.	3	4	2	2	3	1	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+3	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-4	Chance			12
COMPÉTENCES								
Analyse empathique (chiens génétiques) (4+2-3)				3	Armes de jet (5+4-3)			6

Armes de poing (5+5)	10	Armes de trait (5+8-3)	10
Armes spéciales (fouet) (4+4)	8	Arts martiaux (Lutte) (5+4-3)	6
Athlétisme (5+4)	9	Chasse/Pistage (5+4)	9
Combat à mains nues (7+2)	9	Combat armé (5+6)	11
Commandement (3+6)	9	Dressage (3+8-3)	8
Endurance (4+4)	8	Fusils/Armes d'épaule (5+4)	9
Observation (5+5)	10	Premiers soins (3+5-3)	5
ÉQUIPEMENT			
Protection de cuir moléculaire (7), laisse, lunettes de vision de nuit.			
ARMES			
Dague (dom. : 1D10+2), pistolet (CC ; dom. : 3D10), fouet (Allonge +2 ; dom. : 1D6+2), diverses armes (arc, lance, arbalète, etc.). Occasionnellement fusil pulseur TMPI (CC ; dom. : 3D10+3 ou pénalités de 1D10).			

INQUISITEUR GÉNÉTIQUE - TRAQUEUR

Ces pathétiques créatures sont des êtres humains manipulés génétiquement et transformés physiquement dans les banques des corps. Ils sont maintenant plus proche de l'animal que d'autre chose. La structure de leur squelette a été modifiée pour qu'ils puissent se déplacer très rapidement à quatre pattes. Leur puissance musculaire a été augmentée, ainsi que l'acuité de leurs sens. Leurs mains sont de véritables griffes et leurs dents des poignards acérés. De plus, on les a dotés du pouvoir de sentir les empreintes génétiques. Quand les inquisiteurs partent en chasse, on inocule au chien le schéma génétique de sa cible. Cela lui permet de la traquer comme s'il suivait son odeur. On peut aussi leur demander de traquer tous les individus affligés d'une certaine mutation. Ces créatures sont incapables de parler, elles sont tenues en laisse par leur maître. Elles sont souvent dotées de mutations.

Poids : 105 kg Taille : 1,95 m Âge : 30 ans



	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	22	24	21	19	21	6	8	3
A.N.	5	5	5	4	4	-1	0	-4
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+6	Réaction			20
Résistance aux Dom.				-7	Chance			13
COMPÉTENCES								
Acrobatie/Equilibre (10+6)				16	Athlétisme (10+4)			14
Arts Martiaux (Lutte) (9+6)				15	Chasse/Pistage (8+8)			16
Combat à mains nues (10+6)				16	Détection génétique (8+8)			16
Endurance (5+9)				14	Escalade (10+6)			16
Evasion (5+6)				11	Observation (4+4)			8
ÉQUIPEMENT								
Peau renforcée (5)								
ARMES								
Griffes (dom. : 1D10) ou morsure à la gorge (dom. : 1D10, attaque en visée avec acharnement).								

NOBLE HÉGÉMONIEN

Les nobles hégémoniens ne côtoient que les gens de la haute société et sont rarement aperçus dans les quartiers « populaires ». Ils se montrent généralement assez méprisants vis-à-vis de ceux qui ne font pas partie de la noblesse.

Poids : 65 kg **Taille :** 1,80 m **Âge :** 40 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	11	11	9	11	13	12	15
A.N.	1	1	1	0	1	2	1	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			10
Résistance aux Dom.				+0	Chance			14
COMPÉTENCES								
Armes de poing (2+3)				5	Bureaucratie (4+8)			12
Combat armé (2+4)				6	Commandement (3+4)			7
Commerce/Trafic (4+6)				10	Éloquence/Persuasion (4+8)			12
Intimidation (3+2)				5	Jeu (3+2)			5
ÉQUIPEMENT								
Tenues et costumes prestigieux, I.D., canne, 2 000 sols, champ de protection (10)								
ARMES								
Pistolet léger (CC ; dom. : 2D10+3)								

OFFICIER HÉGÉMONIEN

Les officiers subalternes ont un comportement proche de celui des nobles. Leur principale préoccupation est d'obtenir de l'avancement et donc, on les trouve souvent dans l'entourage des officiers supérieurs quand ils ne sont pas à leur poste.

Poids : 70 kg **Taille :** 1,85 m **Âge :** 50 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	13	12	12	12	11	12	11
A.N.	2	2	1	1	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-2	Chance			13
COMPÉTENCES								
Analyse sonscans (2+4)				6	Armes de jet (2+5-3)			4
Armes de poing (2+6)				8	Armes de trait (2+3-3)			2
Athlétisme (3+2)				5	Bureaucratie (2+7)			9
Combat à mains nues (3+3)				6	Combat armé (3+6)			9
Commandement (2+10)				12	Commerce/Trafic (2+8)			10
Éloquence/Persuasion (2+3)				5	Fusils/Armes d'épaule (2+5)			7
Intimidation (2+8)				10	Jeu (2+3)			5
Manœuvres d'armures (2+5)				7	Stratégie (2+8-3)			7
Tactique (2+6)				8				
ÉQUIPEMENT								
Costume renforcé en fibre poly-titane (12/3), 1 000 sols, champ de protection (10), I.D.								
ARMES								
Pistolet lourd Faucheur III (CC ; dom. : 4D10)								

PRÊTRE DU TEMPLE

Les prêtres du Temple sortent rarement de leurs lieux saints et quand ils le font c'est pour devenir les porte-parole des Patriarches. Ce sont généralement des fanatiques.

Poids : 70 kg **Taille :** 1,75 m **Âge :** 40 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	11	10	10	11	15	16	17
A.N.	1	1	1	1	1	2	3	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			10
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Bureaucratie (4+7)				11	Chirurgie (4+6)			10
Combat armé (2+2)				4	Commandement (6+5)			11
Commerce/Trafic (5+8)				13	Contrôle corporel (4+6)			10
Éloquence/Persuasion (5+6)				11	Entregent/Séduction (6+4)			10
Expression artistique (Chant) (5+3)				8	Hypnose (6+4)			10
Intimidation (6+9)				15	Méditation (6+12)			18
Observation (4+4)				8	Premiers soins (3+6-3)			6
Science (psychologie) (4+8)				12				
ÉQUIPEMENT								
Robes de prêtre (3), I.D.								
ARMES								
Bâton de combat (Allonge +2 ; dom. : 1D10)								

PROTECTEUR DU TEMPLE

Les Protecteurs du Temple sont semblables aux éléments de la Garde Patriarcale mais ils sont entièrement et uniquement dévoués aux prêtres.

Poids : 90 kg Taille : 2 m Âge : 22 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	18	16	15	18	16	15	18
A.N.	3	3	3	2	3	3	2	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+4	Réaction			16
Résistance aux Dom.				-4	Chance			13
COMPÉTENCES								
Acrobatie/Équilibre (6+4)				10	Armes de jet (6+4-3)			7
Armes de poing (6+5)				11	Armes de trait (6+5-3)			8



<< PRÊTRE DU TEMPLE

Combat à mains nues (6+6)	12	Combat armé (6+5)	11
Endurance (5+5)	10	Escalade (6+5)	11
Manœuvres d'armures (5+4)	9	Méditation (4+4)	8
Observation (5+6)	11		
ÉQUIPEMENT			
Armure Sancta (9/5), robe de prêtre (3)			
ARMES			
Lance thermique <i>Solar</i> (Allonge +3 ; dom. : 3D10)			

SILENCIEUX

Ces êtres étranges sont les assassins personnels des Patriarches. Ils possèdent l'incroyable don de passer inaperçus. La difficulté de l'action pour les repérer dépend bien évidemment du contexte. Dans une foule, si un individu ne recherche pas particulièrement un Silencieux, la difficulté est considérée comme Presque Impossible. Si on le cherche, cette difficulté est considérée comme Très difficile. Dans un contexte normal, rue peu fréquentée, bar spacieux, groupe d'amis dans lequel il se serait infiltré, etc., les difficultés sont considérées comme Extrêmement Difficile et Assez Difficile. Dans un contexte anormal, comme une rue déserte, chez soi, ou même s'il se trouve juste à côté de la victime, les difficultés sont considérées comme Difficile et Moyenne si on le cherche. Il est à noter que tout test effectué pour traquer un Silencieux voit sa difficulté doublée. L'organisme de ces agents est instable. S'ils sont tués ou plongés dans l'inconscience, cela déclenche une réaction chimique qui les carbonise instantanément. Une analyse des ossements pourra révéler la présence de ces agents chimiques. Un Silencieux ne dort jamais, il entre dans un état second pendant quelques heures chaque jour. Il ne ressent aucune douleur physique, car il n'a pas de terminaisons nerveuses. Il ignore toute blessure légère ou grave ainsi que les effets de la fatigue et des chocs.

Poids : 68 kg Taille : 1,75 m Âge : 30 ans (d'apparence)

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	18	18	20	21	14	24	6
A.N.	3	3	3	4	4	2	5	-2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+3	Réaction			20
Résistance aux Dom.				-4	Chance			16
COMPÉTENCES								
Absence (9+8)				17	Acrobatie/Équilibre (6+9)			15
Armes de poing (7+8)				15	Arts martiaux (Lutte) (7+6)			13
Camouflage/Dissimulation (8+10-3)				15	Chasse/Pistage (8+8)			16
Combat à mains nues (6+6)				12	Combat armé (6+8)			14
Contrôle corporel (8+6)				14	Cryptographie (4+6)			10
Déguisement/Imitation (2+7-3)				6	Discrétion/Filature (8+10)			18
Endurance (8+8)				16	Évasion (8+8)			16
Lecture sur les lèvres (9+6)				15	Observation (9+8)			17
Orientation (8+6)				14	Pièges (6+6-3)			9
Système de sécurité (4+4)				8	Survie (9+6)			15
Tactique (6+4)				10				
ÉQUIPEMENT								
Cuir moléculaire (7), faux I.D.								
ARMES								
Dague (dom. : 1D10+2), pistolet scorpion (CC ; dom. : 3D10+1)								

SUPÉRIEUR

Ces étranges personnages sont capables de manipuler l'Effet Polaris. Ils ne quittent jamais le Temple et sont tenus au secret. Totale-ment fanatiques, ils représentent une arme secrète que l'Hégémonie entend bien utiliser en temps voulu. Les prêtres s'en servent également pour étudier l'Effet Polaris.

Poids : 80 kg Taille : 1,95 m Âge : 50 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	11	12	16	12	16	18	17
A.N.	1	1	1	3	1	3	3	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-1	Chance			12
COMPÉTENCES								
Absence (6+10)				16	Bouclier mental (6+5)			11
Combat armé (2+4)				6	Contrôle corporel (4+6)			10
Hypnose (6+6)				12	Intimidation (6+4)			10
Maîtrise de la force Polaris (6+6)				12	Maîtrise de l'écho Polaris (6+6)			12
Méditation (6+12)				18	Observation (4+4)			8
Pouvoirs Polaris (divers) (6+4)				10	Premiers soins (6+6-3)			9
Science psychologie (6+8)				14				
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS								
Polaris (deux ou trois compétences maîtrisée au niveau 6, au choix du MJ)								
ÉQUIPEMENT								
Inhibiteur, robe de prêtre (3)								
ARMES								
Dague (dom. : 1D10+2)								

VAUTOUR

Tout le monde ignore que les Vautours sont des créations des banques des corps. Ce sont des gardes d'élite qui n'ont, apparemment, aucune vie sociale. Ils n'ont été conçus que dans le seul but de surveiller les banques et d'anéantir tout intrus.

Poids : 85 kg Taille : 1,90 m Âge : 20 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	17	17	14	13	13	7	10	9
A.N.	3	3	2	2	2	-1	1	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+3	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-4	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de jet (4+4-3)				5	Armes de poing (4+6)			10
Armes de trait (4+6-3)				7	Armes lourdes (tir) (4+7-3)			8
Chasse/Pistage (4+6)				10	Combat à mains nues (5+5)			10
Combat armé (5+7)				12	Endurance (4+8)			12
Fusils/Armes d'épaule (4+6)				10	Attaque			15

ÉQUIPEMENT

Protection kevlar (13/4)

ARMES

Fusil Pulseur TMPI (CC ; dom. : 3D10 ou pénalités de 1D10), dague (dom. : 1D10+2), matraque (Allonge +1 ; dom. : 1D10)

LIGUE ROUGE

AGENT DE SÉCURITÉ

L'agent de sécurité en uniforme n'est pas un individu très apprécié en Ligue Rouge, mais il en faut tout de même quelques-uns.

Poids : 65 kg Taille : 1,80 m Âge moyen : 24 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	11	10	11	11	10	9	10
A.N.	1	1	1	1	1	1	0	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			11
Résistance aux Dom.				-1	Chance			10
COMPÉTENCES								
Armes de poing (2+5)				7	Arts martiaux (Lutte) (2-3+4)			3
Athlétisme (2+4)				6	Bureaucratie (2+5)			7
Camouflage/Dissimulation (2-3+6)				5	Combat à mains nues (2+4)			6
Combat armé (2+6)				8	Discrétion/Filature (2+6)			8
Éloquence/Persuasion (2+2)				4	Fusils/Armes d'épaule (2+4)			6
Intimidation (1+2)				3	Observation (1+5)			6
ÉQUIPEMENT								
Gilet Soles (12/5), ID scan								
ARMES								
Matraque (Allonge +1 ; dom. : 1D10), Véga Python (CC ; dom. : 3D10), Fusil Slice Mod. II (CC ; dom. : 4D10+3) pour certains								

AGENT DU CAMÉLÉON

C'est un agent de renseignement typique de la Ligue, formé pour l'espionnage et pour l'assassinat.

Poids : 55 kg Taille : 1,70 m Âge : 26 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	11	13	13	12	11	14	6
A.N.	1	1	2	2	1	1	2	-1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-0	Chance			12
COMPÉTENCES								
Armes de poing (3+5)				8	Arts martiaux (Lutte) (4-3+6)			7
Camouflage/Dissimulation (3-3+6)				6	Combat à mains nues (3+3)			6

Combat armé (3+6)	9	Commerce/Trafic (0+4)	4
Discrétion/Filature (3+7)	10	Éloquence/Persuasion (0+4)	4
Explosifs (3+4)	7	Falsification (2+4)	6
Informatique (2+6)	8	Observation (3+5)	8
Premiers soins (3+4)	7	Systèmes de sécurité (2+5)	7
ÉQUIPEMENT			
Vêtements variés, matériel d'écoute, matériel de Systèmes de sécurité, ordinateur portable, 500 sols, fausse I.D.			
ARMES			
Sélington spécial (CC ; dom. : 2D10)			

CHASSEUR DE PRIMES

Souvent d'anciens soldats, mercenaires ou criminels, on trouve de tout chez les chasseurs de primes. Certains ne sont que des tueurs, d'autres essaient de faire leur travail honnêtement.

Poids : 70 kg Taille : 1,85 m Âge : 32 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	14	11	12	12	9	13	7
A.N.	2	2	1	1	1	0	2	-1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-2	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (2+6)				8	Armes sous-marines (2+6)			8
Arts martiaux (2-3+7)				6	Chasse/Pistage (2+8)			10
Combat à mains nues (3+8)				11	Combat armé (3+6)			9
Commerce/Trafic (-1+4)				3	Endurance (4+6)			11
Fusils/armes d'épaule (2+6)				8	Intimidation (1+8)			9
Jeu (2+4)				6	Manœuvre d'armures (2+5)			7
Observation (3+6)				9	Pièges (1-3+7)			5
Premiers soins (1-3+6)				4	Survie (3+6)			9
Télépilotage (1-3+7)				5				
ÉQUIPEMENT								
Variable, diverses armes et armures (au minimum une tenue en cuir moléculaire, protection 7), plusieurs avis de recherche, ID (généralement faux), petit navire personnel								
ARMES								
Toute arme accessible mais au moins une dague (dom. : 1D10+2) et un pistolet léger (CC ; dom. : 2D10+3)								

GARDE POURPRE

Chargé de protéger le Premier Citoyen, le Garde Pourpre est l'élite des combattants. C'est un personnage droit, honnête et incorruptible.

Poids : 85 kg Taille : 1,90 m Âge : 28 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	15	13	12	14	11	16	10
A.N.	2	2	2	1	2	1	3	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+1	Réaction	13
Résistance aux Dom.	-2	Chance	13
COMPÉTENCES			
Armes de poing (4+9)	13	Arts martiaux (3-3+8)	8
Combat armé (4+8)	12	Combat à mains nues (4+9)	13
Commandement (4+6)	10	Endurance (5+6)	11
Fusils/Armes d'épaule (4+7)	11	Manœuvre d'armures (3+6)	9
Observation (5+8)	13	Premiers soins (2-3+6)	5
Tactique (2+6)	8	Télépilotage (2+7)	9
ÉQUIPEMENT			
Armure Roga II (Protection 10/7)			
ARMES			
Mass 64 (fusil d'assaut ; CC/RC/RL ; dom. : 4D10), lance thermique (Allonge +3 ; dom. : 3D10), Véga Ultra (CC ; dom. : 4D10)			

GARDE ROUGE

Seuls les meilleurs agents de sécurité sont admis au sein des Gardes Rouges. Ils constituent un groupe d'intervention d'élite dont la réputation n'est plus à faire. Ce sont généralement des individus très entraînés et totalement dévoués à la cause de l'État.

Poids : 80 kg Taille : 1,85 m Âge : 32 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	14	12	12	14	11	14	10
A.N.	1	2	1	1	2	1	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-2	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (3+6)				9	Arts martiaux (2-3+5)			4
Athlétisme (2+5)				7	Bureaucratie (2+4)			6
Combat à mains nues (2+7)				9	Combat armé (2+7)			9
Discrétion/Filature (3+7)				10	Fusils/Armes d'épaule (3+6)			9
Observation (4+6)				10	Tactique (2+6)			8
ÉQUIPEMENT								
I.D., I.D. scan, Roga I /9 (7)								
ARMES								
Mass 64 (fusil d'assaut ; CC/RC/RL ; dom. : 4D10), Véga Python (CC ; dom. : 3D10), matraque Mao (Allonge +1 ; dom. : 1D10, Choc : +2D10)								

MERCENAIRE

Les mercenaires sont très appréciés en Ligue Rouge et sont souvent traités comme des soldats réguliers. Il existe tout de même quelques groupes ayant mauvaise réputation et dont les hommes ne sont ni plus ni moins que des brigands.

Poids : 75 kg Taille : 1,8 m Âge : 28 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	13	11	12	12	8	12	7
A.N.	2	2	1	1	1	0	1	-1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+1	Réaction	12
Résistance aux Dom.	-2	Chance	13
COMPÉTENCES			
Armes de poing (2+6)	8	Armes sous-marines (2+6)	8
Arts martiaux (2-3+5)	4	Chasse/Pistage (2+4)	6
Combat à mains nues (3+5)	8	Combat armé (3+6)	9
Commandement (0+3)	3	Commerce/Trafic (-1+5)	4
Endurance (2+5)	7	Explosifs (1+4)	5
Fusils/armes d'épaule (2+6)	8	Manœuvre d'armures (2+4)	6
Observation (2+5)	7	Orientation (2+4)	6
Pièges (1-3+5)	3	Premiers soins (1-3+6)	4
Respiration FOE (3-3+4)	4	Stratégie (0-3+6)	3
Tactique (1+4)	5	Télépilotage (1-3+6)	4
ÉQUIPEMENT			
Diverses armes et armures (au minimum une tenue en cuir moléculaire, protection 7), I.D., 100 sols			
ARMES			
Toute arme accessible mais au moins une dague (dom. : 1D10+2) et un pistolet léger (CC ; dom. : 2D10+3)			

OFFICIER DE LA LIGUE

Les officiers de la Ligue sont particulièrement respectés en Ligue Rouge. Ce sont toujours des hommes et des femmes issus du rang et qui ont gagné leurs galons à la sueur de leur front.

Poids : 75 kg Taille : 1,80 m Âge moyen : 42 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	10	13	12	11	11	13
A.N.	1	1	1	2	1	1	1	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (2+9)				11	Armes lourdes (tir) (2-3+6)			5
Arts martiaux (3-3+7)				7	Bureaucratie (2+8)			10
Cartographie (2+6)				8	Combat à mains nues (2+7)			9
Combat armé (2+9)				11	Commandement (3+12)			15
Commerce/Trafic (3+8)				11	Cryptographie (2+2)			4
Éducation/Culture générale (2-3+11)				10	Éloquence/ Persuasion (3+4)			7
Intimidation (3+8)				11	Manœuvre d'armures (3+4)			7
Navigation (2+5)				7	Premiers soins (3-3+5)			5
Stratégie (2-3+10)				9	Tactique (3+8)			11
Télépilotage (3-3+8)				8				
ÉQUIPEMENT								
Uniforme (2), I.D, 600 sols								
ARMES								
Véga Ultra (CC ; dom. : 4D10)								



SOLDAT DE LA LIGUE

Le soldat de base de la Ligue est un individu jeune et ambitieux. Il croit aux idéaux de son pays et il est prêt à se battre jusqu'au bout pour le défendre.

Poids : 70 kg Taille : 1,75 m Âge : 20 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	13	10	13	13	8	13	10
A.N.	1	2	1	2	2	0	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-1	Chance			11
COMPÉTENCES								
Armes de jet (3-3+5)				5	Armes de poing (3+6)			9
Armes sous-marines (3+6)				9	Arts martiaux (Lutte) (3-3+6)			6
Athlétisme (2+4)				6	Camouflage/ Dissimulation (4-3+4)			5
Chasse/Pistage (4+4)				8	Combat à mains nues (2+6)			8
Discrétion/Filature (4+5)				9	Endurance (4+7)			11
Explosifs (2+4)				6	Fusils/ Armes d'épaule (3+6)			9
Manœuvre d'armures (3+5)				8	Manœuvres sous-marines (2+3)			5
Observation (4+6)				10	Pièges (2-3+4)			3
Premiers soins (2-3+3)				2	Tactique (2+3)			5
Télépilotage (2-3+6)				5				

ÉQUIPEMENT								
Gilet Vasta II (11/3), ID, divers équipements selon les missions.								
ARMES								
Mass 64 (Fusil d'assaut ; CC/RC/RL ; dom. : 4D10), Véga Ultra (CC ; dom. : 4D10)								

SURFACE

ARTISAN DE LA SURFACE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	14	13	14	14	14	14	12
A.N.	1	2	2	2	2	2	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
Adaptation extérieure				14				
COMPÉTENCES								
Armes de jet (4-3+4)				5	Art/Artisanat (4+8)			12
Combat à mains nues (3+4)				7	Combat armé (3+5)			8
Commerce/Trafic (3+7)				10	Connaissance milieu naturel (surface) (4+6)			10
Éducation/Culture générale (4+5)				9	Escalade (3+4)			7
Expression artistique (var. +5)				var.	Falsification (4+5)			9
Jeu (4+5)				9	Observation (Surface) (4+6)			10
Orientation (surface) (4+4)				8	Sciences (en rapport avec l'artisanat) (4+7)			11
Survie (surface) (4+6)				10				
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS								
Difformités physiques mineures (au choix) Empathie 5 Organisme renforcé (+1 à toutes les Résistances) Résistance aux maladies (+3) Sens accrus (au choix)								
ÉQUIPEMENT								
Armure légère d'os ou de cuir (8/3), outils variés, sacoche de plantes								
ARMES								
Arme blanche (couteau, épée)								

CHASSEUR DE LA SURFACE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	16	16	16	15	11	12	12
A.N.	2	3	3	3	2	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+2	Réaction			15
Résistance aux Dom.				-3	Chance			13
Adaptation extérieure				17				
COMPÉTENCES								
Appel-Répulsion (3+5)				8	Armes de jet (5+5)			10
Athlétisme (5+6)				11	Camouflage/Dissimulation (5-3+6)			8

Chant du monde (6+4)	10	Chasse/Pistage (5+8)	13
Combat à mains nues (5+6)	11	Combat armé (5+5)	10
Connaissance d'un milieu naturel (surface) (4+6)	10	Contrôle des COE (4+4)	8
Dressage (2+4)	6	Endurance (4+5)	9
Escalade (5+4)	9	Observation (3+6)	9
Orientation (5+5)	10	Pièges (3+6)	9
Premiers soins (4+4)	8	Survie (surface) (4+6)	10
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS			
Adaptation accrue (Adaptation extérieure +1) Difformités physiques majeures Endurance (test de fatigue à +1 ; deux fois moins fréquents et temps de récupération réduit de moitié) Résistance aux poisons (+3) Sens accrus (au choix) Sens animal (au choix) Sens du danger (+3 aux tests de Réaction) Symbiose (empathie avec un élément spécifique de la surface)			
ÉQUIPEMENT			
Armure légère végétale (3/1) ou de cuir (3), sacoches de plantes, onguents, nourriture séchée, matériel de survie			
ARMES			
Armes variées (lames : 1D10, arcs : 2D10, Bolas : 1D10+2)			

COMBATTANT DE LA SURFACE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	15	14	14	12	10	12	10
A.N.	3	2	2	2	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+3			Réaction				13
Résistance aux Dom.	-3			Chance				13
Adaptation extérieure	16							
COMPÉTENCES								
Acrobatie/Équilibre (4+4)	8			Armes de jet (3-3+6)				6
Armes de trait (3-3+6)	6			Chasse/Pistage (3+4)				7
Combat à mains nues (5+6)	11			Combat armé (5+8)				13
Connaissance d'un milieu naturel (surface) (3+4)	7			Connaissance de la surface (2+3)				5
Contrôle des COE (3+4)	7			Observation (Surface) (2+6)				8
Orientation (3+4)	7			Premiers soins (3+5)				8
Survie (Surface) (3+5)	8			Tactique (3+5)				8
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS								
Arme naturelle (au choix) Organisme renforcé (+1 à toutes les résistances) Sens du danger (+3 aux tests de Réaction) Difformités physiques majeures Endurance (test de fatigue à +1 ; deux fois moins fréquents et temps de récupération réduit de moitié) Blindage osseux (+3 Résistance aux dommages, +5 Résistance aux chocs) Blindage corporel (Armure naturelle 5) Organe supplémentaire (au choix)								
ÉQUIPEMENT								
Armure d'os ou d'écailles (ou modernes), sac de voyage, matériel de survie, plantes et nourriture								
ARMES								
Armes en tous genres (même technologiques)								

ÉRUDIT DE LA SURFACE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	13	11	14	14	16	15	13
A.N.	1	2	1	2	2	3	2	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
Adaptation extérieure				14				
COMPÉTENCES								
Analyse empathique (5+5)				10	Cartographie (6+4)			10
Combat armé (2+4)				6	Connaissance (au choix) (6+9)			15
Éducation/Culture générale (surface) (3-3+12)				12	Éloquence/Persuasion (5+5)			10
Langage de la terre (5+3)				8	Langages (au choix)			
Méditation (4+5)				9	Observation (Surface) (4+6)			10
Orientation (Surface) (4+5)				9	Premiers soins (5+5)			10
Sciences (au choix)					Sensation du Flux (5+4)			9
Survie (Surface) (4+4)				8	Vision du Flux (4+5)			9
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS								
Barrière psychique (+1 pour résister aux attaques contre l'esprit ou la Volonté)								
Difformités physiques mineures								
Empathie 9								
Membre atrophié (au choix)								
Organisme fragilisé (-1 à toutes les Résistances)								
Résistance thermique (-1 niveau en chaleur et froid ambiant)								
Résistance aux maladies (+3)								
Sens accrus (au choix)								
ÉQUIPEMENT								
Vêtements, bijoux et objets personnels, cartes, plans, armes, livres								

FERRAILLEUR

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	16	14	14	15	12	12	7
A.N.	2	3	2	2	2	1	1	-1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+2	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-3	Chance			13
Adaptation extérieure				18				
COMPÉTENCES								
Armes de poing (4+4)				8	Camouflage/Dissimulation (4-3+4)			5
Combat à mains nues (4+4)				8	Combat armé (4+5)			9
Commerce/Trafic (0+8)				8	Connaissance milieu naturel (surface) (3+6)			9
Connaissances (région natale, milieu, infrastructures technologiques) (2+7)				9	Fusils/Armes d'épaules (4+4)			8
Pilotage (véhicules de sol) (4+3)				7	Sciences (mécanique, électronique, etc.) (2+4)			6
Survie (surface) (3+7)				10	Tactique (3+4)			7

MUTATIONS

Blindage corporel (Armure naturelle 5)
Difformités physiques majeures
Fragilité psychique (-1 pour résister aux attaques contre l'esprit ou la Volonté)
Perturbations magnétiques (perturbation des ondes et des instruments technologiques)
Sens animal (thermo) (vision des sources de chaleur)

ÉQUIPEMENT

Armes blanches primitives, armes technologiques lourdes et légères, armures métalliques, grenades, jeeps trafiquées

GUIDE DE LA SURFACE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	16	14	14	15	11	13	9
A.N.	1	3	2	2	2	1	2	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-2	Chance			13
Adaptation extérieure				17				
COMPÉTENCES								
Athlétisme (3+8)				11	Camouflage/Dissimulation (4-3+8)			9
Cartographie (2+6)				8	Combat à mains nues (3+3)			6
Combat armé (3+6)				9	Connaissance milieu naturel (surface) (3+8)			11
Commerce/Trafic (1+6)				7	Éloquence/Persuasion (1+8)			9
Connaissance communautés (sous-marines comprises) (2+8)				10	Entregent/Séduction (0+4)			4
Endurance (4+8)				12	Jeu (3+6)			9
Escalade (3+6)				9	Langages (au choix) (2+8)			10
Langage de la terre (3+4)				7	Orientation (surface) (4+8)			12
Observation (surface) (4+8)				12	Survie (surface) (4+8)			12
Premiers soins (3-3+6)				6				

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS

Blindage corporel (Armure naturelle 5)
Difformités physiques mineures
Fragilité psychique (-1 pour résister aux attaques contre l'esprit ou la Volonté)
Organisme renforcé (+1 à toutes les Résistances)
Résistance aux radiations (+3)
Sens accrus (au choix)
Symbiose (empathie avec un élément spécifique de la surface)

ÉQUIPEMENT

Armure légère variable, armes diverses, matériel de survie, nourriture et herbes

HABITANT DES JUNGLES

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	15	16	15	13	11	12	8
A.N.	2	2	3	2	2	1	1	0

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+2	Réaction	14
Résistance aux Dom.	-2	Chance	13
Adaptation extérieure	15		
COMPÉTENCES			
Acrobatie/Équilibre (6+5)	11	Appel-Répulsion (3+4)	7
Armes de jet (5-3+6)	8	Armes de trait (5-3+5)	7
Camouflage/Dissimulation (forêt) (4-3+8)	9	Combat à mains nues (5+5)	10
Combat armé (5+5)	10	Connaissance milieu naturel (Surface) (3+7)	10
Contrôle des COE (4+6)	10	Chasse/Pistage (4+6)	10
Discrétion/Filature (Forêt) (4+7)	11	Escalade (5+7)	12
Observation (Surface) (3+6)	9	Orientation (forêt) (4+5)	9
Pièges (3-3+6)	6	Science (pharmacologie) (2+5)	7
Survie (3+6)	9		
MUTATIONS			
Adaptation accrue (adaptation extérieure +1)			
Arme naturelle (au choix)			
Difformités physiques mineures			
Fragilité psychique (-1 pour résister aux attaques contre l'esprit ou la Volonté)			
Membre atrophié (main ou pied)			
Régénération (stabilisation des blessures +2 ; tests d'infection +3 ; Durée de guérison réduite de moitié)			
Résistance aux poisons (+3)			
Sens animal (au choix)			
ÉQUIPEMENT			
Poisons variés, drogues, armures végétales (3/1), pièges à créatures			
ARMES			
Armes blanches (dom. : 1D10), arcs (CC ; dom. : 2D10+2), dards (CC ; dom. : 1D6+1)			

HERBORISTE DE LA SURFACE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	14	14	15	12	15	14	10
A.N.	0	2	2	2	1	2	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	-1	Réaction						13
Résistance aux Dom.	-1	Chance						13
Adaptation extérieure	16							
COMPÉTENCES								
Art/Artisanat (3+6)	9	Chirurgie (4+7)						11
Combat armé (2+3)	5	Connaissance milieu naturel (surface) (4+9)						13
Contrôle des COE (4+4)	8	Expression artistique						8
Langages (multiples) (4+9)	13	Méditation (4+6)						10
Observation (surface) (3+5)	8	Premiers soins (3+9)						12
Science (Médecine) (4+10)	14	Sciences (au choix) (4+8)						12
Survie (surface) (4+5)	9							

MUTATIONS			
Adaptation accrue (Adaptation extérieure +1)			
Difformités physiques majeures			
Empathie 6 ou Symbiose 4 (empathie avec un élément spécifique de la surface)			
Macrophage (ingère et digère les radiations)			
Organisme renforcé (+1 à toutes les Résistances)			
Résistance aux maladies (+3)			
Résistance thermique (-1 niveau en chaleur et froid ambiant)			
ÉQUIPEMENT			
Arme légère, vêtements renforcés, outils variés, sacs et poches de prélèvements, herbes, potions, onguents, matériel de survie			

MACROPHAGE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	26	30	12	17	14	6	15	6
A.N.	6	6	1	3	2	-1	2	-1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+8	Réaction						15
Résistance aux Dom.	-9	Chance						11
Adaptation extérieure	30							
COMPÉTENCES								
Combat à mains nues (7+6)	13	Connaissance milieu naturel (surface) (-2+6)						4
Connaissances (faune, flore, infrastructures technologiques) (2+7)	9	Survie (Surface) (5+8)						13
MUTATIONS								
Difformités physiques majeures								
Macrophage 8 (ingère et digère les radiations)								
Mutation supplémentaire (au choix)								
Organes supplémentaires (au choix)								
Radiation 5 (utilisation des radiations comme arme)								
Résistance aux poisons/drogues/maladies (+3)								
ÉQUIPEMENT								
Aucun								

MYSTIQUE DE LA SURFACE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	9	13	11	15	16	15	16	8
A.N.	0	2	1	2	3	2	3	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+0	Réaction						15
Résistance aux Dom.	-1	Chance						13
Adaptation extérieure	15							
COMPÉTENCES								
Absence (5+4)	9	Analyse empathique (5-3+5)						7
Bouclier mental (6+6)	12	Camouflage/Dissimulation (5-3+4)						6
Combat armé (1+2)	3	Connaissance milieu naturel (surface) (4+5)						9
Connaissances (au choix) (4+8)	12	Contrôle corporel (4+7)						11

Cryptographie (4+5)	9	Discrétion/Filature (5+4)	9
Éloquence/Persuasion (2+4)	6	Hypnose (3+7)	10
Langage de la terre (5+6)	11	Langages (au choix) (4+9)	13
Méditation (6+8)	14	Observation (6+5)	11
Premiers soins (4+7)	11	Observation	8
Sciences (Botanique surface, Zoologie surface, climatologie surface) (4+6)			10
Sensation du Flux (5+7)	12	Survie (5+4)	9
Vision du Flux (6+7)	13		
MUTATIONS			
Barrière psychique (+1 pour résister aux attaques contre l'esprit ou la Volonté)			
Difformités physiques majeures			
Effet Polaris (3 effets au choix au niveau 10)			
Empathie 10 ou Symbiose 5 (empathie avec un élément spécifique de la surface)			
Organisme fragilisé (-1 à toutes les Résistances)			
Perturbation magnétique (perturbation des ondes et des instruments technologiques)			
Sens animal (au choix)			
ÉQUIPEMENT			
Vêtements ou armure légère, bijoux et objets personnels, plantes, cartes, ouvrages, reliques			

ONI

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	16	11	17	14	15	17	5
A.N.	2	3	1	3	2	2	3	-2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+1						Réaction	15
Résistance aux Dom.	-2						Chance	13
Adaptation extérieure	19							
COMPÉTENCES								
Absence (6+5)	11						Bouclier mental (6+7)	13
Camouflage/Dissimulation (5-3+5)	7						Combat à mains nues (3+5)	8
Connaissance d'un milieu naturel (fonds marins) (5+4)	9						Connaissance milieu naturel (surface) (5+8)	13
Connaissance (cités, faune, flore, communautés mutantes) (4+6)	10						Maîtrise de la Force Polaris (6+5)	11
Méditation (6+6)	12						Observation (Surface) (5+6)	11
Orientation (Surface) (5+6)	11						Survie (6+5)	11
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS								
Barrière psychique 7 (+7 pour résister aux attaques contre l'esprit ou la Volonté)								
Difformités physiques mineures								
Effet Polaris (2 effets au choix au niveau 8)								
Empathie 6								
Fragilité osseuse (-2 Résistance aux dommages/-3 Résistance aux chocs)								
Membres atrophiés								
Résistance aux radiations (-3)								
ÉQUIPEMENT								
Vêtements de peau et de toile, tatouages complexes et bijoux symboliques								

SCALE

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	22	24	10	16	14	11	13	8
A.N.	5	5	1	3	2	1	2	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+6						Réaction	15
Résistance aux Dom.	-7						Chance	12
Adaptation extérieure	24							
COMPÉTENCES								
Combat à mains nues (6+6)	12						Combat armé (6+6)	12
Connaissance milieu naturel (surface/souterrains) (4+4)	8						Connaissances (milieu souterrain, faune, minéraux, etc.) (2+7)	9
Explosifs (3+4)	7						Observation (Souterrains) (4+6)	10
Orientation (Souterrains) (5+6)	11						Science (géologie, architecture, mines) (2+6)	8
Survie (Souterrains) (5+5)	10							
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS								
Blindage osseux et corporel (Armure naturelle 5, +3 Résistance aux dommages, +5 Résistance aux chocs)								
Difformités physiques majeures								
Organisme renforcé (+1 à toutes les Résistances)								
Sens animal (vibrations) (test d'observation normal pour vibrations)								
Symbiose (minéraux) (Empathie avec les minéraux)								
Vulnérabilité aux radiations (inverse de la mutation Résistance aux radiations) (-3)								
Vulnérabilité thermique (inverse de la mutation Résistance thermique) (+1 niveau en chaleur et froid ambiant)								
ÉQUIPEMENT								
Armure minérale, armes blanches, outils variés								

PNJS IMPORTANTS

SOL GLENN

Poids : 82 kg Taille : 1,86 m Âge : 38 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	14	15	19	16	14	14	15
A.N.	3	2	2	4	3	2	2	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+3						Réaction	17
Résistance aux Dom.	-3						Chance	16
Adaptation extérieure	14							
COMPÉTENCES								
Analyse empathique (4-3+5)	6						Analyse sonscons/radar (6+7)	13
Armes de poing (5+8)	13						Armes lourdes (Tir) (5-3+6)	8
Camouflage/Dissimulation (7-3+6)	10						Cartographie (4+7)	11
Chasse/Pistage (surface) (7+6)	13						Combat à mains nues (5+8)	13
Combat armé (5+6)	11						Commerce/Trafic (4+6)	10

Connaissance d'un milieu naturel (Océans) (6+4)	10	Connaissance milieu naturel (Surface) (6+12)	18
Connaissance des nations/organisations (Hégémonie, Union méditerranéenne, mutants terrestres) (4+8)			12
Cryptographie (4+6)	10	Éducation/Culture générale (4-3+10)	11
Éloquence/Persuasion (4+7)	11	Endurance (4+6)	10
Entregent/Séduction (4+7)	11	Escalade (5+6)	11
Fusils/Armes d'épaule (5+6)	11	Jeu (4+6)	10
Manœuvre d'Armures (terrestres/sous-marines) (6+7)	13	Orientation (surface) (7+10)	17
Pilotage (Véhicules de sol) (7+8)	15	Premiers soins (6-3+6)	9
Science (biologie, géologie, archéologie, pharmacologie) (4+6)	10	Science (Mécanique) (4+8)	12
Sciences (Asie, littoral américain) (4+14)	18	Survie (Surface) (6+10)	16
Télépilotage (6-3+4)	7		
MUTATIONS			
Adaptation accrue (4) (+4 en Adaptation extérieure)			
Difformités physiques mineures (écaillés en forme de cicatrice sur la partie droite du visage, déformation osseuse du bras gauche)			
Empathie (5)			
Sens amoindri (ouïe) (pénalité de -2 aux tests avec l'ouïe)			
Sens animal (vision thermique) (vision des sources de chaleur)			
ÉQUIPEMENT			
Combinaison légère (Protection : 3), armure terrestre Proto 2.2, champ de force (Protection : 4), ordinateur portable. Sol possède une jeep terrestre et un chasseur sous-marin modifié. Il a accès à toutes sortes d'armes et de matériel en fonction de ses missions.			
ARMES			
Pistolet lourd (CC ; dom. : 4D10), dague neurale (Choc : +3D10)			
ALLIÉS ET ENNEMIS			
Alliés : Anna Lewis, contrebandiers, trafiquants, scientifiques et différentes corporations			
Ennemis : Ash, Hégémonie, Soleil Noir			

ANNA LEWIS

Poids : 56 kg Taille : 1,68 m Âge : 37 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	15	14	16	14	18	17	17
A.N.	1	2	2	3	2	3	3	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			15
Résistance aux Dom.				-2	Chance			15
Adaptation extérieure				12				
COMPÉTENCES								
Analyse empathique (6-3+7)				10	Analyse sonscons/ Radars (6+4)			10
Armes de poing (4+5)				9	Armes spéciales (filet assommant) (4+7)			11
Cartographie (surface) (6+7)				13	Chasse/Pistage (5+5)			10
Combat à mains nues (3+6)				9	Combat armé (3+6)			9
Commerce/Trafic (6+8)				14	Connaissance milieu naturel (Océans) (6+7)			13

Connaissance d'un milieu naturel (Surface) (6+10)	16	Connaissance organisation (mercenaires, trafiquants, labos) (6+8)	14
Cryptographie (6+6)	12	Éducation/Culture générale (6-3+10)	13
Entregent/Séduction (6+5)	11	Jeu (6+5)	11
Manœuvres d'armure (Terrestre et sous-marine) (5+6)	11	Navigation (6+4)	10
Observation (5+7)	12	Orientation (5+7)	12
Premiers soins (6-3+6)	9	Science (botanique, médecine, zoologie sous-marine) (6+7)	13
Science (zoologie terrestre, pharmacologie) (6+12)	18	Sciences (faune, flore, phénomènes naturels terrestres) (6+12)	18
Survie (Surface) (6+8)	14		
MUTATIONS			
Adaptation accrue (+1 en Adaptation extérieure)			
Blindage osseux (+3 Résistance aux dommages, +5 Résistance aux choc)			
Difformités physiques mineures (épaule et bras gauche)			
Empathie naturelle (6)			
Féconde			
Résistance aux maladies terrestres (+3)			
Sens accrus (ouïe) (bonus de +2 aux tests avec l'ouïe, +1 en réaction)			
ÉQUIPEMENT			
Combinaison légère (4), armure terrestre Lewis 2, champ de force (10), ordinateur portable. L'exploratrice possède plusieurs résidences secondaires, ateliers et laboratoires clandestins, ainsi qu'un véhicule terrestre à chenilles et un petit chasseur trafiqué. Selon ses missions, elle a accès à toutes sortes de matériel, armements et véhicules spécialisés.			
ARMES			
Pistolet léger (CC ; dom. : 2D10+3)			
ALLIÉS ET ENNEMIS			
Alliés : Sol Glenn, mercenaires, ateliers mécaniques, trafiquants, laboratoires indépendants			
Ennemis : Ash, Soleil Noir, Lauren Draco			

LAUREN DRACO

Taille : 1,83 m Poids : 70 kg Âge : 35 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	15	17	17	16	13	14	10
A.N.	3	2	3	3	3	2	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+3	Réaction			16
Résistance aux Dom.				-3	Chance			11
Adaptation extérieure				14				
COMPÉTENCES								
Acrobatie/Équilibre (6+6)				12	Analyse sonscons/ Radars (5+6)			11
Armes de poing (6+8)				14	Armes lourdes (tir) (6-3+8)			11
Camouflage/Dissimulation (6-3+6)				9	Cartographie (Surface) (4+9)			13
Chasse/Pistage (6+6)				12	Combat à mains nues (6+10)			16
Combat armé (6+6)				12	Commandement (3+8)			12
Commerce/Trafic (3+8)				11	Connaissance milieu naturel (Surface) (5+8)			13

Cryptographie (4+6)	10	Déguisement/Imitation (4-3+6)	7
Éducation/Culture générale (4+10)	14	Électronique (4+6)	10
Endurance (5+8)	13	Explosifs (4+6)	10
Fusils/Armes d'épaule (6+7)	13	Intimidation (3+6)	9
Manœuvres d'armure (terrestre, sous-marine et atmosphérique) (6+7)	13	Orientation (6+8)	14
Pièges (5+5)	10	Pilotage (véhicules de sol) (6+6)	12
Premiers soins (5-3+5)	7	Science (Mécanique, Armement) (4+5)	9
Système de sécurité (4+6)	10	Tactique (5+7)	12
MUTATIONS			
Blindage osseux (+3 Résistance aux dommages, +5 Résistance aux choc) Difformités physiques majeures (bras et épaule gauche, jambe droite, pupilles) Empathie naturelle 4 (empathie avec la nature 9) Endurance (test de fatigue à +1 ; deux fois moins fréquents et temps de récupération réduit de moitié) Fragilité psychique (-1 pour résister aux attaques contre l'esprit ou la Volonté) Résistance thermique (-1 au niveau ambiant de chaleur et de froid) Sens accrus (vue) (bonus de +2 aux tests avec la vue ; +1 en réaction)			
ÉQUIPEMENT			
Armures sous-marines et terrestres, matériel militaire lourd, champ de force personnel (12). Lauren a accès à tout le matériel militaire imaginable, des armes aux véhicules, ainsi qu'à différents laboratoires pharmaceutiques et scientifiques. Sa résidence principale est inconnue			
ARMES			
Pistolet Tek III (CC ; dom. : 3D10+2)			
ALLIÉS ET ENNEMIS			
Alliés : Soleil Noir, Ash, mercenaires et corporations industrielles Ennemis : Anna Lewis, Culte du Trident			

ASH

Poids : 210 kg Taille : 2,60 m Âge : inconnu

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	21	16	18	15	13	15	7
A.N.	3	4	3	4	2	2	2	-1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+4	Réaction			16
Résistance aux Dom.				-5	Chance			10
Adaptation extérieure				19				
COMPÉTENCES								
Acrobatie/Équilibre (6+7)				13	Analyse empathique (1-3+8)			6
Armes de jet (5-3+5)				7	Armes de poing (5+5)			10
Armes lourdes (tir) (5-3+5)				7	Armes sous-marines (5+5)			10
Camouflage/ Dissimulation (5-3+7)				9	Cartographie (4+6)			10
Combat à mains nues (6+8)				14	Combat armé (6+8)			14
Commandement (1+6)				7	Commerce/Trafic (1+8)			9

Connaissance d'un milieu naturel (Surface) (5+8)	13	Cryptographie (4+5)	9
Éducation/Culture générale (4-3+10)	11	Éloquence/Persuasion (1+6)	7
Évasion (5+5)	10	Explosifs (4+7)	11
Falsification (4+6)	10	Fusils/armes d'épaule (5+5)	10
Manœuvres d'armure (Terrestre et sous-marine) (6+7)	13	Observation (4+6)	10
Orientation (5+6)	11	Premiers soins (5-3+6)	8
Science (pharmacologie, botanique, géologie, géographie, drogues, poisons) (4+5)			9
Survie (surface) (5+10)	15	Tactique (5+8)	13
MUTATIONS			
Absorption de l'effet Polaris (-1 à tous les tests d'effet polaris)			
Adaptation accrue (+1 en Adaptation extérieure)			
Arme naturelle (avant-bras droit ; dom. : 1D10)			
Blindage osseux et corporel (Armure naturelle 5 ; +3 Résistance aux dommages, +5 Résistance aux choc)			
Difformités physiques majeures (squelette, colonne vertébrale, muscles, épiderme)			
Endurance (test de fatigue à +1 ; deux fois moins fréquents et temps de récupération réduit de moitié)			
Régénération (stabilisation des blessures +2 ; tests d'infection +3 ; Durée de guérison réduite de moitié)			
Résistance aux maladies et aux poisons terrestres (+3)			
Sens du danger (+3 aux tests de Réaction)			
ÉQUIPEMENT			
Champ de force (10), combinaison moléculaire (5), armure terrestre. Ash a accès au matériel, armes, drogues et véhicules dont il a besoin pour ses missions et peut obtenir à peu près tout ce qu'il désire en échange de son silence. Il possède plusieurs résidences annexes et des ateliers clandestins dans de nombreuses cités. Son réseau dispose de nombreuses ressources et compte environ trois cents hommes totalement dévoués			
ARMES			
Pistolet lourd (CC ; dom. : 4D10)			
ALLIÉS ET ENNEMIS			
Alliés : République du Corail, Soleil Noir, Société Cortex, plus de nombreux trafiquants, corporations et départements officiels des grandes nations			
Ennemis : Hégémonie, Sol Glenn, Anna Lewis			

MUTANT DU COLLIER DE NACRE (DÉSERT)

Les mutants du collier de nacre font partie de ces habitants de la surface qui luttent farouchement contre l'intrusion sur leurs terres d'explorateurs venus des fonds marins. Les relevés satellites de l'Indus font mention d'une centaine d'individus, mais il est probable que les techniques de camouflage de ces mutants ont réussi à masquer leur nombre véritable. Leur armement rudimentaire est compensé par une maîtrise totale du terrain. D'après les enregistrements des caméras de surveillance des plates-formes 6 et 7, il semble de plus que les mutants soient capables de guider des créatures terrestres de grandes taille.

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	22	24	18	18	19	12	15	7
A.N.	5	5	3	3	4	1	2	-1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+6	Réaction			18
Résistance aux Dom.				-7	Chance			11
Adaptation extérieure				21				

COMPÉTENCES			
Armes de jet (7-3+10)	14	Armes de trait (7-3+12)	16
Art/artisanat (5+8)	13	Camouflage/Dissimulation (7-3+5)	9
Chasse/Pistage (7+9)	16	Combat à mains nues (8+11)	19
Combat armé (8+10)	18	Connaissance milieu naturel (désert) (4+8)	12
Connaissance d'un milieu naturel (surface) (4+8)	12	Furtivité/Déplacement silencieux (7+6)	13
Observation (Surface) (6+6)	12	Orientation (Surface) (7+6)	13
Pièges (5-3+8)	10	Survie (5+12)	17
MUTATIONS			
Empathie naturelle 7 Endurance, immunité aux radiations (test de fatigue à +1 ; deux fois moins fréquents et temps de récupération réduit de moitié ; décaler d'une ligne l'immunité) Épiderme renforcé (résistance aux radiations et à tout ce qui peut affecter la peau +1) Fragilité psychique 5 (-5 pour résister aux attaques contre l'esprit ou la Volonté) Résistance aux maladies (+3) Résistance thermique (-1 au niveau ambiant de chaleur et de froid) Sens accru (vue) (bonus de +2 aux tests avec la vue ; +1 en Réaction) Sens du danger 6 (+3 aux tests de Réaction)			
ÉQUIPEMENT			
Armes blanches (dom. : 2D10+3), arcs longs (dom. : 2D10+3), armures d'os (Protection : 8/3)			

Idées de scénarios : L'attaque des plates-formes terrestres de Zyar et d'Ossyr a convaincu plusieurs cités, dont les deux principaux fiefs de la confrérie de l'Indus, d'engager des équipes de mercenaires et d'indépendants dans le but de protéger leurs installations. D'un autre côté, le ou les dirigeant(s) du collier de nacre sont actuellement recherchés par le Culte du Trident et les autorités hégémoniennes, qui soupçonnent cette communauté d'être en étroite relation avec Ash, le mercenaire du Soleil Noir.

Figure majeure : Le chef actuel de la communauté est un énorme mutant, aveugle et totalement paralysé, qui dirige ses troupes depuis une caverne ensevelie à une cinquantaine de kilomètres des infrastructures terrestres de l'Indus. Ce mutant vient de conclure une alliance avec Ash et Lauren Draco, qui lui procurent du matériel militaire technologique en échange de la destruction des sites industriels. Nul ne sait encore pour qui ces renégats se donnent autant de mal...

MUTANT FILS DE VIRACOCCHA (MARAIS)

Les fils de Viracocha forment la plus importante communauté de mutants de la région amazonienne. Rares sont les informations que le Culte du Trident a bien voulu céder à l'OESM, on sait cependant que cette communauté est fédérée autour d'un culte voué à une ancienne divinité terrestre connue sous le nom de Viracocha. Les rapports que ces mutants entretiennent avec les habitants de la mystérieuse cité d'Amazonia sont inconnus, mais il semble que les dirigeants de la cité soient directement impliqués dans les actions terrestres de ces mutants, que les rapports des délégations d'Orphées du Culte ont permis de chiffrer par centaines.

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	18	24	20	16	14	12	15	5
A.N.	3	5	4	3	2	1	2	-2

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+4	Réaction	15
Résistance aux Dom.	-6	Chance	12
Adaptation extérieure	21		
COMPÉTENCES			
Armes de jet (6-3+8)	11	Armes de trait (6-3+8)	11
Armes spéciales (7+8)	15	Art/artisanat (3+6)	9
Camouflage/Dissimulation (5-3+6)	8	Chasse/Pistage (5+8)	13
Combat à mains nues (7+8)	15	Combat armé (7+8)	15
Connaissance milieu naturel (marais, Amazonie) (4+10)	14	Connaissance milieu naturel (surface) (4+8)	12
Furtivité/Déplacement silencieux (5+8)	13	Observation (Surface) (4+8)	12
Orientation (Surface) (5+10)	15	Pièges (3-3+8)	8
Science (onguents et drogues) (2+10)	12	Survie (5+8)	13
AVANTAGES/DÉSAVANTAGES/IMPLANTS			
Contagion 5 (transmet des maladies ; contrôle au niveau 12) Empathie naturelle 6 Endurance (test de fatigue à +1 ; deux fois moins fréquents et temps de récupération réduit de moitié) Immunité aux maladies et poisons Maîtrise de l'Effet Polaris 8 (2 pouvoirs au choix au niveau 10) Régénération cellulaire (stabilisation des blessures +4 ; tests d'infection +6 ; Durée de guérison très rapide) Sens accru (ouïe) (bonus de +2 aux tests avec l'ouïe ; +1 en réaction) Sens amoindri (vue) (pénalité de -2 aux tests avec la vue) Symbiose (milieu naturel) 6 (empathie 11 avec son milieu naturel)			
ÉQUIPEMENT			
Armures de peau (3/3)			
ARMES			
Armes blanches (dommages : 2D10+3), filets, bolas (dommages : 1D6+1), arcs courts, flèches (dommages : 2D10+1) et fléchettes empoisonnées (dommages : poison terrestre au choix)			

Idées de scénarios : Les allées et venues du Culte du Trident, associées aux rumeurs qui courent sur d'éventuelles découvertes archéologiques de l'ancien temps, n'ont fait que décupler l'intérêt que portent les pilliers de ruines et les chercheurs indépendants à cette région essentiellement végétale. Il ne serait pas étonnant que plusieurs missions d'investigation soient lancées d'ici peu en direction d'Amazonia, dans le but d'observer les fils de Viracocha et de préparer une offensive en direction des ruines découvertes par le Culte.

L'implication des dirigeants d'Amazonia et du Culte du Trident sont deux pistes que vous aurez toute latitude de développer en vue d'imaginer de futures campagnes terrestres. Sachez cependant que les mutants de cette communauté disposent presque tous de pouvoirs affiliés à l'effet Polaris, qu'ils sont parfaitement à l'aise dans leur environnement naturel et que, à l'image des Incas et des Aztèques de l'ancien temps, ils affectionnent tout particulièrement les sacrifices rituels...

PIRATES

BOUCANIER

Les boucaniers sont généralement à la tête d'importants réseaux de contrebande et de commerce d'esclaves. Ils sont rarement aux commandes d'un navire et préfèrent vivre dans le luxe. Toujours entourés de leurs gardes du corps et de leurs esclaves personnels, ce sont des gens particulièrement abjects et très puissants.

Poids : 98 kg **Taille :** 1,75 m **Âge moyen :** 40 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	11	10	14	12	11	12	8
A.N.	1	1	1	2	1	1	1	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (2+4)				6	Combat à mains nues (2+4)			6
Combat armé (2+5)				7	Commerce/Trafic (trafic humain) (1+8)			9
Connaissance organisations (marché noir et marché d’esclaves)				10	Éducation/Culture générale (2-3+8)			7
Éloquence/Persuasion (1+6)				7	Entregent/séduction (2+4)			6
Langage écrit (2+9)				11	Langage parlé (au choix, lthraxien) (2+9)			11
Manœuvre d’armures (3+6)				9	Science (biologie) (2+4)			6
ÉQUIPEMENT								
Champ de protection quelconque, pistolet dissimulé (dom. : 2D10), bijoux et 1000 sols en plaquettes								

CORSAIRE

Le corsaire est un individu se battant au nom d'une nation. C'est une sorte de pirate « officiel ». Ses idéaux sont généralement nobles. Il peut bénéficier d'une logistique plus importante qu'un pirate conventionnel. C'est généralement un individu assez riche, qui peut affréter son propre navire. Ils sont très rares en temps de paix mais on en compte un grand nombre en temps de guerre. Leur carrière est souvent très courte et se limite à un conflit déterminé.

Poids : 70 kg **Taille** : 1,86 m **Âge moyen** : 46 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	14	14	13	11	14	15	16
A.N.	1	2	2	2	1	2	2	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (3+5)				8	Combat à mains nues (3+6)			9
Combat armé (3+5)				8	Commandement (5+7)			12
Éducation/Culture générale (4+5)				9	Éloquence/Persuasion (5+5)			10
Entregent/séduction (6+4)				10	Langage écrit (au choix) (4+8)			12
Langage parlé (au choix, lthraxien) (4+8)				12	Manoeuvre d'armures (4+6)			10
Pilotage navires (légers) (4+10)				14	Pilotage navires (lourds) (4+10)			14
Science (Histoire) (4+5)				9	Tactique (4+8)			12
ÉQUIPEMENT								
I.D., communicateur, cuir moléculaire (7), champ de protection quelconque, dague (dom. : 1D10+2), 600 sols en objets divers								
ARMES								
Sabre (Allonge +2 ; dom. : 2D10+2), arme de poing								

ÉCUMEUR

Les écumeurs sont des groupes réunissant les pires fripouilles des océans. Ils errent à bord de leurs navires ou dans les ports pour voler et piller. Ce sont souvent des gens rustres sans aucune éducation. La grande majorité d'entre eux est issue des pillards de ruines.

Poids : 68 kg **Taille** : 1,75 m **Âge moyen** : 28 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	11	12	14	13	10	11	10
A.N.	1	1	1	2	2	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Analyse sonscons (3+5)				8	Armes de jet (3-3+4)			4
Armes de poing (3+4)				7	Armes de trait (3-3+4)			4
Combat à mains nues (2+5)				7	Combat armé (2+4)			6
Fusils/Armes d'épaule (3+4)				7	Langage parlé (au choix) (2+4)			6
Manœuvre d'armures (3+6)				9	Orientation (4+7)			11
Premiers soins (3-3+4)				4	Survie (3+9)			12
Télépilotage (3-3+4)				4				
ÉQUIPEMENT								
Armure de cuir (3), 50 sols en objets divers								
ARMES								
Couteau (dom. : 1D10+2), pistolet (dom. : 2D10+3)								

FLIBUSTIER

Les flibustiers considèrent que leur activité ne manque pas de noblesse. Ce sont, en général, des gens cultivés qui se considèrent comme l'élite des capitaines de navire. Ils font très attention à leur apparence et tentent d'inculquer à leurs hommes un minimum de savoir-vivre. Les flibustiers adorent assister aux réceptions des élites des grandes nations, surtout s'ils n'y sont pas invités.

Poids : 78 kg **Taille** : 1,83 m **Âge moyen** : 40 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	14	12	12	11	11	12	10
A.N.	2	2	1	1	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+2	Réaction			11
Résistance aux Dom.				-2	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (2+4)				6	Combat à mains nues (3+5)			8
Combat armé (3+5)				8	Commandement (2+6)			8
Commerce/Trafic (2+4)				6	Connaissance organisation (flibuste)			10
Éducation/Culture générale(2+6)				8	Éloquence/ Persuasion (2+6)			8
Langage écrit (au choix) (2+6)				8	Langage parlé (au choix, lthraxien) (2+9)			11
Manœuvre d'armures (2+6)				8	Pilotage navires (légers) (2+10)			12

Pilotage navires (lourds) (2+6)	8	Tactique (2+6)	8
Télépilotage (2+4)	6	Observation	8
ÉQUIPEMENT			
Cuir moléculaire (7), communicateur, 1000 sols en objets divers, vêtements de luxe			
ARMES			
Sabre (Allonge +2 ; dom. : 2D10+2) Pistolet moyen (dom. : 3D10)			

FORBAN

Le forban se rapproche le plus de ce que l'on peut considérer comme un pirate classique. Ce sont des hommes motivés par le butin et les combats mais qui respectent un certain code de conduite. Ils sont fiers de leur activité et, généralement, sont de redoutables adversaires.

Poids : 92 kg Taille : 1,86 m Âge moyen : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	15	10	13	10	9	13	11
A.N.	2	2	1	2	1	0	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+2			Réaction			1	
Résistance aux Dom.	-2			Chance			13	
COMPÉTENCES								
Analyse sonscons (2+4)	6			Armes de poing (2+4)			6	
Combat à mains nues (3+6)	9			Combat armé (3+6)			9	
Commandement (3+6)	9			Commerce/Trafic (1+3)			4	
Connaissance organisation (piraterie, marché noir) (0+4)	4			Langage parlé (au choix, Ithraxien) (0+5)			5	
Manœuvre d'armures (3+6)	9			Orientation (3+3)			6	
Pilotage navires (légers) (0+10)	10			Pilotage navires (lourds) (0+6)			6	
Premiers soins (2-3+4)	3			Tactique (2+6)			8	
Télépilotage (2+4)	6							
ÉQUIPEMENT								
Armure de cuir renforcée (5), communicateur, 100 sols, 500 sols en objets divers								
ARMES								
Sabre (Allonge +2 ; dom. : 2D10+2) Pistolet moyen (dom. : 3D10), dague (dom. : 1D10+2)								

MARAUDEUR

Ces pirates n'ont aucun port d'attache. Ils vivent avec leurs familles sur des croiseurs et parcourent les mers au gré des courants, pour affronter ceux qu'ils rencontrent sur leur route. Leurs sociétés sont souvent extrêmement primitives. La survie est leur priorité. Ce sont des gens peu sociables mais des adversaires sachant reconnaître la bravoure.

Poids : 78 kg Taille : 1,88 m Âge moyen : 36 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	14	12	12	14	10	14	10
A.N.	1	2	1	1	2	1	2	1

ATTRIBUTS SECONDAIRES			
Modif. de Dom. au contact	+1	Réaction	13
Résistance aux Dom.	-2	Chance	13
COMPÉTENCES			
Analyse sonscons (2+5)	7	Armes de poing (3+4)	7
Armes de trait (3-3+6)	6	Athlétisme (2+10)	12
Combat à mains nues (2+5)	7	Combat armé (2+4)	6
Commandement (3+3)	6	Éducation/Culture générale (2+10)	12
Langage parlé (au choix, Ithraxien) (2+6)	8	Manœuvre d'armures (2+6)	8
Orientation (3+7)	10	Pilotage (chasseurs sous-marins) (2+6)	8
Pilotage navires (légers) (2+10)	12	Premiers soins (2-3+4)	3
Survie (3+8)	11	Tactique (2+5)	7
Télépilotage (2+6)	8		
ÉQUIPEMENT			
Armure de cuir renforcée (5), 20 sols, 100 sols en objets divers			
ARMES			
Sabre (Allonge +2 ; dom. : 2D10+2) Pistolet moyen (dom. : 3D10), dague (dom. : 1D10+2)			

VOLCANIA III

CONCILIATEUR

Les conciliateurs sont des personnes chargées de régler les conflits de manière pacifique. Sur Volcania III, Aldebar Meriator est le seul à accomplir cette noble tâche mais on peut trouver des conciliateurs dans d'autres communautés.

Poids : 80 kg Taille : 1,65 m Âge moyen : 40 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	11	14	16	13	12	13	15
A.N.	1	1	2	3	2	1	2	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Combat armé (3+3)				6	Commerce/Trafic (3+9)			12
Connaissance des nations (plusieurs au choix) (2+8)				10	Discretion/Filature (5+4)			9
Éducation/Culture générale (2+8)				10	Éloquence/Persuasion (3+10)			13
Entregent/Séduction (4+6)				10	Jeu (3+6)			9
Premiers soins (4+5)				9	Recherche d'informations (2-3+10)			9
ÉQUIPEMENT								
Cuir moléculaire (7), communicateur, I.D., quelques milliers de sols en biens négociables								
ARMES								
Pistolet léger (CC ; dom. : 2D10+3)								

FAUSSAIRE

On a toujours besoin de savoir où trouver un bon faussaire. Ces derniers doivent se montrer habiles mais aussi très discrets.

Poids : 60 kg Taille : 1,70 m Âge moyen : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	10	14	11	15	13	12	10
A.N.	1	1	2	1	2	2	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			13
Résistance aux Dom.				+0	Chance			13
COMPÉTENCES								
Art/Artisanat (4+7)				11	Combat armé (3+6)			9
Commerce/Trafic (3+8)				11	Cryptographie (4+6)			10
Déguisement/Imitation (2-3+8)				7	Électronique (4+8)			12
Falsification (4+10)				14	Informatique (4+8)			12
Mécanique (4+6)				10	Systèmes de sécurité (4+8)			12
ÉQUIPEMENT								
Matériel de faussaire, ordinateur								
ARMES								
Pistolet léger (CC ; dom. : 2D10+3)								

MARIN DE LA FOSSE

Ces pilotes connaissent la fosse sur le bout des doigts... en général. On les trouve fréquemment dans les bars à raconter leurs aventures le plus souvent fictives.

Poids : 70 kg Taille : 1,70 m Âge moyen : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	14	15	14	12	12	12	13
A.N.	2	2	2	2	1	1	1	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+1			Réaction				13
Résistance aux Dom.	-2			Chance				13
COMPÉTENCES								
Armes de poing (3+8)	11			Combat à mains nues (4+7)				11
Combat armé (4+4)	8			Commerce/Trafic (3+9)				12
Connaissance des organisations (mercenaires) (2+9)	11			Éloquence/Persuasion (3+4)				7
Fusils/Armes d'épaule (3+6)	9			Jeu (2+4)				6
Mécanique (2+7)	9			Pilotage navires (légers) (2+8)				11
Pilotage (chasseur sous-marins) (3+4)	7			Premiers soins (3-3+7)				7
Survie (3+7)	10			Systèmes de sécurité (2+6)				8
ÉQUIPEMENT								
Cuir moléculaire (7), communicateur, I.D., quelques milliers de sols en biens négociables								
ARMES								
Pistolet léger (CC ; dom. : 2D10+3), pistolet choc (CC ; Choc : +2D10), dague (dom. : 1D10+2)								

PETIT

Les enfants de la cour des Petits survivent grâce à la rapine, au racket et parfois au meurtre. Ils utilisent leur petite taille et leur agilité comme un atout. Ils se savent protégés mais ils doivent surtout leur survie à leur talent.

Poids : 40 kg Taille : 1,40 m Âge moyen : 10 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	7	10	16	10	14	10	11	10
A.N.	-1	1	3	1	2	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				-1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				+1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Acrobatie/Équilibre (6+6)				12	Camouflage/Dissimulation (3-3+8)			8
Combat à mains nues (2+6)				8	Combat armé (2+6)			8
Commerce/Trafic (2+9)				11	Connaissance (port intérieur) (2+9)			11
Évasion (4+6)				10	Furtivité/Déplacement silencieux (3+6)			9
Pickpocket (4+6)				10				
ÉQUIPEMENT								
10 sols, salopette trop grande								
ARMES								
Poignard (dom. : 1D10)								

PRÊTRE ESPION DU CULTE DU TRIDENT

Quand on est prêtre du Trident dans une autre communauté qu'Equinoxe, on est toujours un peu espion sur les bords. Le Culte a besoin d'informations et ils sont là pour les collecter.

Poids : 70 kg Taille : 1,75 m Âge moyen : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	14	16	14	13	13	12
A.N.	1	1	2	3	1	2	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			15
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de jet (4-3+4)				5	Armes de poing (4+6)			10
Armes de trait (4-3+6)				7	Camouflage/Dissimulation (5-3+8)			10
Combat à mains nues (3+9)				12	Combat armé (3+4)			7
Commerce/Trafic (3+6)				9	Connaissance (Équinoxe, Volcania) (4+9)			13
Déguisement/Imitation (4-3+9)				10	Discrétion/Filature (5+8)			13
Éducation/Culture générale (4+8)				12	Expression artistique (Comédie) (4-3+6)			7
Langage des signes (Trident) (4+6)				10	Mémoire (4+7)			11
Observation (4+7)				11	Science (Pharmacologie) (4+6)			10
Système de sécurité (4+8)				12				

MUTATIONS
Force Polaris (2 pouvoirs maîtrisés au niveau 10 ; ajouter dans les compétences : Maîtrise de l'effet Polaris 10)
ÉQUIPEMENT
Inhibiteur Polaris, champ pacificateur (test de Volonté avec pénalité de 10 pour les actions offensives), robe de prêtre (3)

PNJ IMPORTANTS

ALDEBAR MERIATOR - CONCILIATEUR

Bedonnant et jovial, ce sympathique bonhomme est connu dans toutes les cités de la région. Il s'est spécialisé dans la résolution des problèmes diplomatiques en tout genre. Quand deux camps s'affrontent sur un point et qu'ils ne veulent pas en venir à la violence, ils font appel à Aldebar le filou. On le sait neutre, de bon conseil et toujours prêt à chercher des compromis. Son salaire est fonction du conflit qu'il a à résoudre. Dans son domaine, il n'a pas de concurrence et c'est ce qui fait sa force. En fait, ce que les gens savent moins, c'est qu'il fait assassiner toute autre personne tentant de prendre sa place.

Phrase typique : « Vous dites ça parce que vous êtes en colère. »

Poids : 72 kg Taille : 1,60 m Âge : 40 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	14	14	16	12	12	14	13
A.N.	3	2	2	3	1	1	2	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+3	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-3	Chance			12
COMPÉTENCES								
Armes de poing (3+6)				9	Combat armé (5+8)			13
Commerce/Trafic (3+10)				13	Connaissance des nations & organisations (plusieurs au choix)			12
Discrétion/Filature (4+4)				8	Éducation/Culture générale (2+10)			12
Éloquence/Persuasion (3+10)				13	Entregent/Séduction (4+9)			13
Jeu (3+9)				12	Premiers soins (4+5)			9
Recherche d'informations (2-3+14)				13				
ÉQUIPEMENT								
Cuir moléculaire (7), communicateur, I.D., 500 sols, 6 000 sols en biens négociables								
ARMES								
Pistolet Norston (CC ; dom. : 3D10), pistolet choc (CC ; Choc : +2D10), dague neurale (dom. : 3D10)								
ALLIÉS ET ENNEMIS								
Alliés : Ses clients et certains pirates de la fosse								
Ennemis : Les Hammer et tous les autres pirates								

CASSANDRE NÉO-WEIRD

Reine Marchande, dirigeante de Volcania III

Cette jeune femme blonde souffre d'une terrible solitude. Elle aime à tromper les gens (sans méchanceté aucune) et ne peut avoir confiance en personne. Beaucoup de citoyens lui ont parlé dans la rue sans savoir qui elle était. Politicienne de formation, elle donne d'une main et vole de l'autre (avec le sourire en prime).

Poids : 60 kg Taille : 1,65 m Âge : 25 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	9	10	16	15	16	14	17
A.N.	0	0	1	3	2	3	2	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				-1	Réaction			15
Résistance aux Dom.				+1	Chance			15
COMPÉTENCES								
Analyse empathiques (5-3+8)				10	Bureaucratie (6+8)			14
Combat armé (1+6)				7	Connaissance (Princes Marchands) (6+8)			14
Connaissance milieu urbain (6+8)				14	Éducation/Culture générale (4+9)			13
Éloquence/Persuasion (6+9)				15	Entregent/Séduction (6+9)			15
Expression artistique (Comédie) (6+8)				14	Intimidation (5+9)			14
Mémoire (5+8)				13	Observation (4+8)			12
MUTATIONS								
Féconde								
ÉQUIPEMENT								
Vêtements luxueux, drone de protection, champ d'interdiction passif (Test de Force avec une pénalité de 10 pour pénétrer le champ), communicateur, I.D., 1 000 sols								

DÉBORAH KYLE

Voyageuse pour les armuriers

Cette curieuse Corallienne d'origine à la chevelure couleur prune est toujours joviale et pleine d'entrain. Ce n'est pas une combattante émérite comme la plupart de ses collègues mais, par contre, elle sait démonter et remonter une torpille filoguidée à propulsion positronique inversée en moins de trois minutes, dans le noir et d'une main. De plus, intarissable bavarde, elle connaît au moins un mécanicien dans chaque coin des océans.

Poids : 60 kg Taille : 1,65 m Âge : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	12	16	12	14	13	12	9
A.N.	1	1	3	1	2	2	1	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-1	Chance			12
COMPÉTENCES								
Combat à mains nues (4+6)				10	Combat armé (4+6)			10
Commerce/Trafic (2+5)				7	Connaissance milieu (Technopolis, Nexus)			13
Électronique (4+8)				12	Manœuvre d'armures (4+4)			8
Mécanique (4+8)				12	Systèmes de sécurité (4+8)			12
Télépilotage (3-3+8)				8				
MUTATIONS								
Vision nocturne								
ÉQUIPEMENT								
Cuir (3), trousse à outils, ID, ordinateur portable, 500 sols								
ARMES								
Pistolet léger(CC ; dom. : 2D10+3)								

ÉLIAS KRUNMEYER

Prêtre espion du Culte du Trident

Un homme plutôt beau, toujours souriant, un peu moqueur mais jamais méchant. Politicien dans l'âme, il reste toujours ouvert à toutes les possibilités. Son but est d'en savoir plus sur le monastère du Magma.

Poids : 80 kg Taille : 1,80 m Âge : 34 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	16	19	18	16	15	11
A.N.	1	1	3	4	3	3	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			18
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de jet (6-3+4)				7	Armes de poing (6+6)			12
Armes de trait (6-3+6)				9	Camouflage/Dissimulation (7-3+8)			12
Combat à mains nues (4+9)				13	Combat armé (4+6)			10
Commerce/Trafic (4+5)				9	Connaissance (Équinoxe, Volcania) (6+9)			15
Déguisement/Imitation (5-3+9)				11	Discrétion/Filature (7+8)			15
Éducation/Culture générale (6+8)				14	Expression artistique (Comédie) (5-3+9)			11
Langage des signes (Trident) (6+8)				14	Mémoire (5+8)			13
Observation (5+7)				12	Science (Pharmacologie) (6+8)			14
Système de sécurité (6+8)				14				
MUTATIONS								
Force Polaris (au niveau 12 ; Maîtrise de l'effet Polaris au niveau 12)								
ÉQUIPEMENT								
Inhibiteur Polaris, champ pacificateur (pénalité de 12 pour toutes les actions offensives), robe de prêtre (3)								

GABRIEL - L'ENFANT ROI

Toujours propre et poli, il baisse les yeux quand il parle aux grandes personnes mais glisse sa main vers son poignard. C'est un véritable démon qui a déjà tué par plaisir. Il est la terreur de la cour des petits au point que certains pensent déjà à le remplacer. Il ne cache pas vouloir prendre un jour la place de Planxty.

Poids : 45 kg Taille : 1,45 m Âge : 10 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	12	16	10	14	12	12	13
A.N.	0	1	3	1	2	1	1	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				-1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				+0	Chance			14
COMPÉTENCES								
Acrobatie/Équilibre (6+6)				12	Camouflage/Dissimulation (3-3+8)			8
Combat à mains nues (3+7)				10	Combat armé (3+6)			9
Commerce/Trafic (3+9)				12	Connaissance (port intérieur) (2+9)			11

Évasion (4+7)	11	Furtivité/Déplacement silencieux (3+6)	9
Pickpocket (4+7)	11		
ÉQUIPEMENT			
200 sols, salopette trop grande			
ARMES			
Poignard (dom. : 1D10)			

JASON JUAN SALVO

Maître faussaire du Miroir

Jason n'est pas le véritable nom de ce faussaire à la voix hypnotique. Portant toujours un masque pour cacher sa laideur, il a pris ce pseudonyme en référence à un héros antique. Charmant, toujours le bon mot, Jason est spécialiste des sonars et des radars. Son art est très prisé car il peut tromper n'importe quelle torpille en envoyant une fausse signature. Son plus bel exploit est d'avoir fait croire aux Hammer que l'Atlantis se présentait au port, toutes armes sorties. Depuis, les forces de l'ordre le recherchent pour lui faire payer sa plaisanterie de mauvais goût.

Poids : 65 kg Taille : 1,75 m Âge : 26 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	11	10	11	15	17	12	6
A.N.	1	1	1	1	2	3	1	-1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+0	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Art/Artisanat (5+9)				14	Combat armé (2+6)			8
Commerce/Trafic (2+8)				10	Cryptographie (6+8)			14
Déguisement/Imitation (-3+8)				5	Électronique (6+8)			14
Falsification (5+11)				16	Informatique (6+8)			14
Mécanique (6+6)				12	Systèmes de sécurité (6+10)			16
MUTATIONS								
Purulence (peau couverte de pustules, maîtrise de la contamination 13)								
ÉQUIPEMENT								
Matériel électronique, un mini générateur								
ARMES								
Dague (dom. : 1D10+2)								

LAO SMITH

Chasseur de primes en faction à la douane

Lao Smith n'est pas le véritable nom de ce chasseur de primes. En fait, personne ne se soucie de connaître le vrai nom de celui qu'on surnomme le Charognard (dans son dos). Il a déjà une trentaine d'arrestations majeures à son actif et ne se soucie jamais de savoir si sa cible est innocente ou pas. On l'a déjà vu tuer un jeune couple de fuyards parce qu'ils valaient aussi chers morts que vifs. Au moins n'avait-il pas à les nourrir avant de les remettre aux autorités intéressées. Il reste souvent à traîner dans le port extérieur à la recherche d'une proie éventuelle.

Phrase favorite : « Vous ne m'aimez pas ? Que voulez-vous que ça me fasse ? »

Poids : 65 kg Taille : 1,65 m Âge : 34 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	12	16	19	18	15	18	9
A.N.	2	1	3	4	3	2	3	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+2	Réaction			18
Résistance aux Dom.				-2	Chance			11
COMPÉTENCES								
Armes de poing (6+8)				14	Arts martiaux (7-3+8)			12
Camouflage/Dissimulation (7+8)				15	Combat à mains nues (5+7)			12
Combat armé (5+7)				12	Commerce/Trafic (2+6)			8
Connaissance milieu urbain (Volcania III) (4+8)				12	Déguisement/ Imitation (4+7)			11
Discretion/Filature (7+8)				15	Falsification (5+6)			11
Fusils/ Armes d'épaule (6+6)				12	Mémoire (5+7)			12
Observation (6+7)				13	Système de sécurité (4+5)			9
MUTATIONS								
Modification involontaire de la couleur de la peau								
ÉQUIPEMENT								
Cuir moléculaire (7), I.D., 250 sols, petit transport civil armé, des menottes, des avis de recherche internationaux.								
ARMES								
Pistolet lourd (CC, dom. : 4D10), dague (dom. : 1D10+2)								
ALLIÉS ET ENNEMIS								
Alliés : Ses clients et certains pirates de la fosse								
Ennemis : Les Hammer et tous les autres pirates								

MIKA PLANXTY

L'Impératrice Marchande

Une furie rousse, cruelle mais très intelligente. Elle ignore tout de ses dons liés à la Force Polaris et les utilisent inconsciemment quand cela s'avère utile. Elle est complètement mégalomane, schizophrène et inconséquente. Elle règne par la terreur et pour le moment cela fonctionne. Elle rêve d'avoir Cassandra Néo-Weird sous la main et prépare son enlèvement activement.

Phrase favorite : « Ce fils de pute, je lui arracherai les couilles avec les dents et je lui enfonceai dans... »

Poids : 65 kg **Taille** : 1,70 m **Âge** : 32 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	12	14	12	11	11	16	16
A.N.	2	1	2	1	1	1	3	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			11
Résistance aux Dom.				-1	Chance			13
COMPÉTENCES								
Armes de jet (3-3+7)				7	Armes de poing (3+7)			10
Arts martiaux (3+7)				10	Combat à mains nues (3+7)			10
Combat armé (3+7)				10	Commandement (6+8)			14
Commerce/Trafic (4+4)				8	Connaissance (Pègre) (2+8)			10

Éloquence/Persuasion (4+8)	12	Entregent/Séduction (6+9)	15
Falsification (2+7)	9	Intimidation (6+8)	14
MUTATIONS			
Force Polaris (pouvoirs au niveau 10 ; Maîtrise de l'effet Polaris au niveau 10)			
ÉQUIPEMENT			
I.D., 600 sols (sur elle), kevlar (10 contre les armes à énergie), bouclier d'énergie (10 contre les armes à énergie)			
ARMES			
Pistolet léger (CC ; dom. : 2D10+3), dague (dom. : 1D10+2)			

NESHAÏ DOLITTLE

Guide et marin dans la fosse

Description : petit, chafouin et éminemment corrompible, Neshai n'est pas le meilleur pilote de la fosse, mais c'est probablement le plus discret (sur l'identité de ses passagers). Son seul et énorme défaut, mis à part une calvitie naissante, c'est qu'il a tendance à saouler ses passagers. Débitant trois anecdotes à la minute, il peut faire craquer le plus patient des diplomates.

Phrase typique : « Aller dans la fosse ? Plutôt perdre un bras ! Bien entendu je suis prêt à perdre un bras si on y met le prix. »

Poids : 65 kg **Taille** : 1,65 m **Âge** : 31 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	14	14	16	12	12	14	13
A.N.	3	2	2	3	1	1	2	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+3	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-3	Chance			14
COMPÉTENCES								
Armes de poing (3+8)				11	Combat à mains nues (5+7)			12
Combat armé (5+6)				11	Commerce/Trafic (3+8)			11
Connaissance des organisations (mercenaires) (2+9)				11	Éloquence/Persuasion (3+6)			9
Fusils/ Armes d'épaule (3+4)				7	Jeu (2+8)			10
Mécanique (2+10)				12	Pilotage navires (légers) (2+8)			10
Pilotage (chasseur sous-marins) (4+8)				12	Premiers soins (4-3+4)			5
Survie (5+9)				14	Systèmes de sécurité (2+8)			10
ÉQUIPEMENT								
Cuir moléculaire (7), communicateur, I.D., 500 sols, 6 000 sols en biens négociables								
ARMES								
Pistolet Norston (CC ; dom. : 3D10), pistolet choc (CC ; Choc : +2D10), dague neurale (dom. : 3D10)								
ALLIÉS ET ENNEMIS								
Alliés : Ses clients et certains pirates de la fosse Ennemis : Les Hammer et tous les autres pirates								

THÉRIION - POMPISTE

Sous licence des Liebe, Thérion fournit tous types d'énergies, du charbon de bois naturel (très rare et très inutile) au plutonium. Il est d'une honnêteté toute relative avec les inconnus mais aide toujours ses amis. C'est non seulement une source d'énergie inépuisable mais encore quelqu'un toujours au courant des affaires du port extérieur. Il n'a pas d'ennemis connus même si la Petite Pègre aimerait sans doute le voir disparaître un jour.

Phrase favorite : « *Comment ça mon essence est coupée à l'eau ? Est-ce que tu penses que je suis responsable des infiltrations dans les cuves ? Si tu n'es pas content, cherche ailleurs au même prix. Tu ne trouveras pas et mon offre ne tiendra plus. Alors, tu acceptes ?* »

Poids : 120 kg **Taille :** 1,80 m **Âge :** 47 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	15	9	10	13	16	12	15	11
A.N.	2	0	1	2	3	1	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+2	Réaction			14
Résistance aux Dom.				-1	Chance			15
COMPÉTENCES								
Armes de poing (4+6)				10	Bureaucratie (2+9)			11
Combat à mains nues (3+8)				11	Commerce/Trafic (2+7)			9
Connaissance (Volcania III) (2+9)				11	Éloquence/Persuasion (2+8)			10
Entregent/Séduction (2+8)				10	Falsification (4+7)			11
Science (Administration, gestion) (2+10)				12	Science (énergies) (2+10)			12
IMPLANTS								
Ceil cybernétique polarien (Perception : 18)								
ÉQUIPEMENT								
Cuir moléculaire (7), I.D., 6 000 sols, ordinateur de poche								
ARMES								
Pistolet McGlenn (CC ; dom. : 3D10)								



<< ANNEXES_

PRIX DES MARCHANDISES LES PLUS COMMUNES AU MARCHÉ NOIR

« On trouve de tout au marché noir, mais vraiment n'importe quoi. Vous savez qu'il y a même des acheteurs pour un requin à plaques adulte et vivant !!! Je veux voir le type qui réussira à en ramener un, ça n'est jamais arrivé. Faut vraiment être cintré pour demander des trucs pareils. Si je vois ça de mon vivant, je jure d'arrêter de voler les gens. »

-- Déclaration d'un receleur d'Équinoxe_

Produits stratégiques

Prix au kilo

Acier AHL	0,75
Acier HY-80	4
Acier moléculaire RHA (nano)	165
Acier moléculaire VHS (nano)	450
Acier RHA	2,2
Acier Structurel	0,5
Acier VHS	6
ACS	28 125
Al 6061 T6/T651	10
Alliage Al+	15
Alliage aluminium	11
Alliage titane moléculaire (nano)	2 250
Alliage titane	30
Alliage tungstène (pour gueuse)	9,5
Alon moléculaire (Nano)	9 375
Alon Ultra (Hyper-Alon)	3 125
Alon	125
Aluminium structurel	14
Amiante	0,2
Antimoine	2,2
Argent	15 400
ArmaTi™	300
Béton armé CSPC	0,05
Béton armé UHPC	0,7
Béton armé VHSC	0,25
Bismuth	8
Bois lourd 300	3+
Bois moyen 900	0,9+
Bois très lourd 6500	6,5+
Brique	0,25
Brome	0,5
Bronze	0,9
Cadmium	1,4
Chrome	16
Cobalt	49
Comp. fibre carbone/epoxy	25
Comp. fibre verre/epoxy	4
Comp. mol. fibre verre/epoxy (nano)	300
Comp. mol. fibre carb./epoxy (nano)	1 875
Comp. mol. 133cRHA (nano)	1 475
Comp. mol. 133cVHS (nano)	6 750
Composite Al/TiC	110
Composite 133-cRHA	11
Composite 133-cVHS	30

Composite 142-cW/WC	28
Contreplaqué	0,9
Corail	NA
Cuivre	2,6
Cylast	10 000
Diamant moléculaire	75 000
Diamant	NA
Etain	5,6
Fer forgé	1,5
Fivalent™	42
Fonte	0,3
Fusion B	21 000
HSLA-100	5
Hyper 133-cAL/TiC	880
Hyper acier RHA	55
Hyper acier VHS	150
Hyper alliage Al+	375
Hyper alliage d'aluminium	275
Hyper alliage de titane	750
Hyper verre trempé	250
Hyper béton UHPC	17,5
Hyper béton VHSC	6,2
Hyper Comp. 133cRHA	550
Hyper Comp. 133cVHS	1 500
Hyper Comp. fibre carb/epoxy	625
Hyper Comp. fibre verre/epoxy	100
Hyper-terranium	15 000
Iridium	44 800
Laiton	168
Lithium	12 000
Magnésium	8000
Manganèse	0,5
Mercuré	4,4
Molybdène	11,9
Nano 133-cAL/TiC	2 640
Nano-alliage Al+	1 125
Nano-alliage d'aluminium	825
Nano-béton UHPC	52,5
Nano-béton VHSC	19
Nano-composite (nf-133-cFUS)	98 000
Nano-composite (nf-133-cTER)	90 000
Nano-composite (nf-133-cVHS)	9 000
Nano-composite (nf-ACS-cTER)	99 000
Nano-terranium	45 000
Nano-titane structurel	1 500
Nickel	7,2
Nodules polymétalliques*	600
Or brut	11 000
Or fin	63 950
Or (alliage pour gueuse)	23 000
Palladium	46 100
Papier	25
Pétrole	0,2
Phosphates	200
Plastique moléculaire	6,9
Plastique	2,8
PlasTirAl®	35
Plastitane	1 200
Platine	79 100
Plexiglass	22
Plomb (pour gueuse)	2,8
Potasse	1,6
Pulsar II	75 000
Pulsar	50 000

Radium	980
Rhodium	84 000
Roche dure	4
Roche légère	2
Roche normale	3
Roche très dure	5
Sable	0,01
Saphir-T	21 000
Sélénium	5,5
Soufre	27
Super acier	14
Thorium	120
TiCal	8
Titane structurel	40

Tri-terranium	600
Tungstène	3.6
Vanadium	18.8
Verre	1.3
Verre blindé	55
Verre trempé moléculaire (nano)	750
Verre trempé	10
Wolfram	0.1
Xénium	7.8
Zinc	1.5

* fragment de roche contenant principalement des oxydes de métaux à teneurs faibles : manganèse, fer, silicium, aluminium, sodium, calcium, magnésium, cobalt, nickel, cuivre, titane.

TABLEAU DES VARIATIONS DE PRIX SUIVANT L'OFFRE ET LA DEMANDE

OFFRE_	Demande : Inexistante	Demande : Très faible	Demande : Faible
Inexistante	+ 0%	+ 10%	+ 20%
Très faible	-10%	+ 0%	+ 10 %
Faible	- 20 %	-10 %	+ 0%
Moyenne	-40%	-20%	-10%
Bonne	-60%	-40%	-20%
Forte	- 80 %	-60%	-40%
Très Forte	-90%	-80%	-60%

La liste des produits suivants indique le prix de revente des marchandises au marché noir. Leur prix « public » est, au minimum, quatre fois celui qui est indiqué ici. Pour les autres équipements présentés dans le livre de base, il faut considérer que leur prix de vente au marché noir est d'environ 30 % du prix indiqué. Les prix sont indiqués en sols. Pour les animaux, des organes ou des parties de l'animal peuvent être vendus à un prix à peu près égal à 10 % du coût de la bête morte.

TABLEAU DES PRODUITS PÉRISSABLES (1/4)

PRODUIT_	État neuf	État bon	État usagé	État très mauvais	Base calcul	Offre	Demande	Note
Adulte androgyne fécond	90 000	40 000	20 000	4000	à l'unité	très faible	très forte	-2%/année au-dessus de 13 ans, partout dans le monde
Adulte androgyne stérile	15 000	7 500	3 000	800	à l'unité	bonne	moyenne	-2 %/année au-dessus de 13 ans, Hégémonie
Adulte femelle mutante féconde	45 000	35 000	12 000	1 000	à l'unité	faible	forte	-2 %/année au-dessus de 13 ans, partout dans le monde
Adulte femelle mutante stérile	10 000	5 000	2 000	1000	à l'unité	bonne	moyenne	-2 %/année au-dessus de 13 ans. Hégémonie
Adulte femelle pure féconde	100 000	40 000	20 000	2 000	à l'unité	très faible	très forte	-2 %/année au-dessus de 13 ans, partout dans le monde
Adulte femelle pure stérile	20 000	10 000	5 000	1 000	à l'unité	bonne	bonne	-2 %/année au-dessus de 13 ans, Hégémonie
Adulte mâle mutant fécond	40 000	30 000	15 000	000	à l'unité	faible	forte	-2 %/année au-dessus de 13 ans, partout dans le monde
Adulte mâle mutant stérile	5 000	3 000	1 000	500	à l'unité	bonne	faible	-2 %/année au-dessus de 13 ans, Hégémonie
Adulte mâle pur fécond	80 000	30 000	10 000	1 000	à l'unité	faible	très forte	-2 %/année au-dessus de 13 ans, partout dans le monde
Adulte mâle pur stérile	10 000	5 000	3 000	300	à l'unité	bonne	moyenne	-2 %/année au-dessus de 13 ans, Hégémonie
Agents reproducteurs (congelés)	10 000	N.A.	N.A.	N.A.	1 éprouvette.	bonne	très forte	Partout dans le monde
Algue neurotrope	100	N.A.	N.A.	N.A.	1 gramme	bonne	bonne	Mineurs, ouvriers, ports commerciaux
Algue vulcain	1 000	N.A.	N.A.	NA.	par gramme	bonne	bonne	Partout dans le monde

TABLEAU DES PRODUITS PÉRISSABLES (2/4)								
PRODUIT_	État neuf	État bon	État usagé	État très mauvais	Base calcul	Offre	Demande	Note
Algues nutritives	353	N.A.	N.A.	N.A.	par kilo	bonne	bonne	Mineurs, ouvriers, ports commerciaux
Algues tueuses	1 000	500	250	25	à l'unité	moyen- ne	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Anémone-pierre	1 000	500	250	25	à l'unité	faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Anémone-tentacu- laire	6000	3000	1500	150	à l'unité	très faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Araignée-rhino	5 000	2 000	1 000	10	à l'unité	très faible	faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Baleine Léviathan	1 000 000	600 000	300 000	30 000	à l'unité	inexis- tante	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Boissons rares (qualité)	1 000	600	400	100	1 litre	très faible	forte	ports commerciaux, Classes dirigeantes
Cacao naturel	90	N.A.	N.A.	N.A.	par kg	très faible	forte	Ports commerciaux, classes dirigeantes
Cacao synthétique	900	N.A.	N.A.	N.A.	par tonne	bonne	bonne	Partout dans le monde
Cafard-Ardent	5 000	2 000	1 000	10	à l'unité	très faible	faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Café naturel	625	NA.	N.A.	N.A.	par kg	très faible	forte	Ports commerciaux, classes dirigeantes
Café synthétique	2 320	N.A.	N.A.	N.A.	par tonne	bonne	bonne	Partout dans le monde
Caoutchouc na- turel	1 800	N.A.	N.A.	N.A.	par kg	très faible	forte	Ports commerciaux, classes dirigeantes
Caoutchouc syn- thétique	130	N.A.	N.A.	N.A.	par kg	bonne	bonne	Partout dans le monde
Céréales naturelles	450	N.A.	N.A.	N.A.	par kg	très faible	forte	Ports commerciaux, classes dirigeantes
Céréales synthéti- ques	871	N.A.	N.A.	N.A.	par tonne	bonne	bonne	Partout dans le monde
Congre des Sakha- line	8 000	2 000	200	20	à l'unité	faible	forte	Demande forte pour des éléments de la bête
Coton naturel	1290	N.A.	N.A.	N.A.	par kg	très faible	forte	Ports commerciaux, classes dirigeantes
Coton synthétique	75	N.A.	N.A.	N.A.	par kg	bonne	bonne	Partout dans le monde
Crabe-titan	500 000	300 000	30 000	10 000	à l'unité	inexis- tante	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Dauphin	100 000	60 000	12 000	600	à l'unité	très faible	moyenne	Demande forte pour des éléments de la bête
Dragon	200 000	100 000	50 000	5000	à l'unité	inexis- tante	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Eau pure (qualité)	600	500	200	100	1 litre	bonne	forte	Ports commerciaux, bars, pirates
Enfant mutant femelle	30 000	15 000	8 000	2 000	à l'unité	moyen- ne	forte	Hégémonie, République du Corail
Enfant mutant mâle		1 000	6 000	2 000	à l'unité	moyen- ne	forte	Hégémonie, République du Corail
Enfant pur femelle	60 000	40 000	20 000	8 000	à l'unité	faible	très forte	Partout dans le monde
Enfant pur mâle	40 000	30 000	15 000	8 000	à l'unité	faible	très forte	Partout dans le monde
Fluide lourd (Néo)	70	N.A.	N.A.	N.A.	1 litre	bonne	bonne	Partout dans le monde
Fougère-rasoir	500	300	100	10	à l'unité	très faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête

TABLEAU DES PRODUITS PÉRISSABLES (3/4)								
PRODUIT_	État neuf	État bon	État usagé	État très mauvais	Base calcul	Offre	Demande	Note
Gènes (qualité)	100 000	50 000	10 000	1 000	par paillette	très faible	forte	Partout dans le monde
Guêpe-tigre	1 000	800	400	40	à l'unité	très faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Gueule des sables	4 000	2 000	1 000	500	à l'unité	très faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Hyaenna	2 000	1 000	500	50	à l'unité	très faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Hybride fécond	150 000	100 000	40 000	10000	à l'unité	inexis- tante	très forte	-2 %/année au-dessus de 13 ans, partout dans le monde
Hybride stérile	40 000	30 000	10 000	2 000	à l'unité	faible	bonne	-2 %/année au-dessus de 13 ans, partout dans le monde
Hyper-fluide	400	N.A.	N.A.	N.A.	1 litre	faible	forte	Partout dans le monde
I.D. (qualité)	50 000	25 000	15000	5000	à l'unité	moyen- ne	forte	Ports commerciaux
Impératrice noire (progéniture)	500	400	200	100	à l'unité	faible	bonne	Demande forte pour des éléments de la bête
Impératrice noire (reine)	12 000	10 000	2 000	600	à l'unité	très faible	moyenne	Demande forte pour des éléments de la bête
Larve-assassin	4 000	3 000	2000	200	à l'unité	faible	forte	Demande forte pour des éléments de la bête
Liane-serpent	2 000	1000	500	50	à l'unité	très faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Loutre-léopard	6 000	4000	2 000	200	à l'unité	moyen- ne	moyenne	Demande forte pour des éléments de la bête
Manipulateur effet Polaris	500 000	200 000	100 000	10 000	à l'unité	inexis- tante	très forte	Prêtre du trident
Manta	4 000	2 000	1 000	100	à l'unité	faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Méduse-assassin	4 000	3 000	2 000	150	à l'unité	moyen- ne	forte	Demande forte pour des éléments de la bête
Méduse-symbiote	5 000	4 000	3 000	30	à l'unité	moyen- ne	forte	Demande forte pour des éléments de la bête
Mélanges (qualité)	50	30	20	10	1 litre	moyen- ne	moyenne	Partout dans le monde
Narco-fluide	100	N.A.	N.A.	N.A.	1 litre	faible	moyenne	Ports commerciaux, usines sous-marines
Narco-mélange	30	N.A.	N.A.	N.A.	1 litre	faible	moyenne	Ports commerciaux, usines sous-marines
Néo-mégalo don	500 000	300 000	80 000	12 000	à l'unité	inexis- tante	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Nourriture fraîche (qualité)	100	50	30	10	1kg	moyen- ne	bonne	Partout dans le monde
Nourriture rare (qualité)	1 000	500	300	100	1 Kg	très faible	forte	Partout dans le monde
Nourriture synthé- tique	10	N.A.	N.A.	N.A.	1kg	moyen- ne	moyenne	Partout dans le monde
Organes	10 000	5 000	1 000	500	à la pièce	faible	forte	Partout dans le monde
Orque	1 000 000	600 000	200 000	500 00	à l'unité	inexis- tante	faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Oursin-harpon	500	250	125	75	à l'unité	faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Oxygène	50	N.A.	N.A.	N.A.	par heure/ personne	bonne	forte	Partout dans le monde

TABLEAU DES PRODUITS PÉRISSABLES (4/4)

PRODUIT_	État neuf	État bon	État usagé	État très mauvais	Base calcul	Offre	Demande	Note
Pièces archéologiques (qualité)	10 000	5 000	1 000	100	à la pièce	moyenne	bonne	Partout dans le monde
Pieuvre Kraken	1 000 000	400 000	100 000	10 000	à l'unité	inexistante	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Piranha	100	80	48	20	à l'unité	faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Poisson-torpille	100	90	70	50	à l'unité	moyenne	faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Psycho-planctons	400	NA	N.A.	N.A.	1 gramme	bonne	bonne	Mineurs, ouvriers, ports commerciaux
Requin à plaques	800 000	600 000	400 000	90 000	à l'unité	inexistante	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Requin-tigré	6 000	4 000	2 000	500	à l'unité	moyenne	moyenne	Demande forte pour des éléments de la bête
Sang	1000	800	600	200	1 litre	faible	forte	Partout dans le monde
Sangsue-vampire	4 000	3 000	2 000	200	à l'unité	faible	moyenne	Demande forte pour des éléments de la bête
Sarracénias	1 000	500	250	25	à l'unité	très faible	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Sel	100	N.A.	N.A.	N.A.	1kg	bonne	bonne	Partout dans le monde
Serpent-comu	800	400	200	20	à l'unité	très faible	moyenne	Demande forte pour des éléments de la bête
Serpent-murène	2 000	1000	500	250	à l'unité	très faible	très faible	Demande forte pour des éléments de la bête
Sirène	40 000	20 000	10 000	500	à l'unité	inexistante	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Sucre pur	900	N.A.	N.A.	N.A.	au kg	très faible	forte	Partout dans le monde
Sucre synthétique	322	N.A.	N.A.	N.A.	à la tonne	moyenne	moyenne	Partout dans le monde
Taro-étouffeur	2 000	1 000	50	250	à l'unité	très faible	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Techno-hybride	30 000	20 000	5 000	1 000	à l'unité	faible	bonne	-2 %/année au-dessus de 13 ans, Hégémonie
Tyranne	600 000	400 000	200 000	40 000	à l'unité	inexistante	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête
Ver-foreur	8 000	7 000	5 000	500	à l'unité	très faible	moyenne	Demande forte pour des éléments de la bête
Ver-titan	20 000	10 000	5 000	1 000	à l'unité	inexistante	inexistante	Demande forte pour des éléments de la bête

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (1/12)				
NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Aaron FLO 32 444 (m)	Hégémonie	U62	Barman	Propriétaire du bar ouvrier de Floréa Sans Issue
Aaron March (m)	Surface	U159	Scientifique	Responsable du projet Icarus pour le Royaume de l'Indus
Abel Lebuz (m)	Volcania III	U290	Policier	Dirige la police judiciaire de Volcania III
Abel McCammon (m)	Volcania III	U272	Marchand	Armateur, ancien mercenaire et pirate
Adréana KER 38 746 (f)	Hégémonie	U58	Marchande	Marchande du secteur commercial de Crinée
Agarem le Sage (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Agatha Sento (f)	Ligue Rouge	U115	Politique	Gouverneur de Calatille et membre de l'Union pour la Ligue
Agus Sirn (m)	Ligue Rouge	U122	Religieux	Responsable du Culte du Trident à Calatille
Akira Sorokawa (m)	Volcania III	U277	Marchand	Employeur discret
Alain Greff (m)	Ligue Rouge	U134	Chef d'entreprise	Parton du Crius, un établissement de loisir de Nazca
Alan Fédorick (m)	Hégémonie	U64	Noble	Gère la ville de Nox
Alan Foster (m)	Ligue Rouge	U109	Politique	Ministre des communautés de la Ligue Rouge
Alan Pencoock (m)	Hégémonie	U44	Assassin	Employé par le Prisme sur Equinoxe
Alcinia Berrevris (f)	Surface	U156	Scientifique	Responsable corallienne des recherches de surface
Aldebar Meriator (m)	Volcania III	U236	Conciliateur	Conciliateur de Volcania III
Alemsh Palkrach (m)	Ligue Rouge	U119	Politique	Porte-parole de l'Autre et membre du Soleil Noir
Alma Terrack (f)	Ligue Rouge	U113	Chef d'entreprise	Préside la société Cliastrio
Altan Hoover (m)	Volcania III	U264	Restaurateur	Propose des tranches de murène sauce piquante
Alvodomos Jamël (m)	Volcania III	U237	Noble	Prince-Marchand
Amassa Boss (f)	Ligue Rouge	U137	Criminelle	Fausseuse réputée de Pacfia
Ambassadeur de l'Ombre	Pirates	U215	Pirate	Personnage mystérieux dont on ne sait rien
Amiral Alkard (m)	Hégémonie	U33	Amiral	Chef suprême de la flotte hégémonienne et fidèle de Viramis
Amiral Démos (m)	Volcania III	U293	Militaire	Contrôle la caserne des Hammer
Amiral Devnostil (m)	Hégémonie	U19, 33	Amiral	Doyen des Amiraux et ami personnel de Viramis
Amiral Féodrick (m)	Hégémonie	U33	Amiral	Commandant de la 3ème flotte hégémonienne
Amiral Gortack (m)	Hégémonie	U33	Amiral	Commandant de la 7ème flotte hégémonienne, fidèle de Viramis
Amiral Kolm (m)	Ligue Rouge	U106	Militaire	Commandant du Centre de Commandement Stratégique de Nazca
Amiral Osquer (m)	Hégémonie	U33	Amiral	Commandant de la 4ème flotte hégémonienne, sous influence de Vilma Terrastet
Amiral Prima (m)	Hégémonie	U33	Amiral	Tenu à la gorge par le Prisme à cause de sa famille
Amiral Ulyr (m)	Hégémonie	U33	Amiral	Commandant de la 6ème flotte hégémonienne, soutien Valastor
Amiral Veer (m)	Hégémonie	U34	Amiral	Commandant des forces frontières
Amiral Ysar Von Dien (m)	Hégémonie	U34	Amiral	Commandant de la 1ère flotte hégémonienne
Amôn Nadral (m)	Volcania III	U283, 284	Hammer	Régisseur et responsable du service de sécurité de l'arène
Andrack Six-Dents (m)	Pirates	U205, 206	Pirate	Membre de la Confrérie de Beltelgeuse commandant la frégate l'Écume
Angelo Simon (m)	Volcania III	U275	Mécanicien	Travaille Chez Devil
Angus Kolm (m)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Dédale de Chiloe
Ania Russel (f)	Ligue Rouge	U111	Politique	Dirige le service politique Delta
Ania Sertini (f)	Ligue Rouge	U103	Ambassadeur	Ambassadeur de la Ligue en République du Corail
Anita Leonne (f)	Surface	U158	Scientifique	Brillante géologue travaillant pour la Fédération du Cap
Anlage Horus (m)	Volcania III	U268	Mineur	Sous-directeur de la mine n°4
Anna Felobs (f)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Dirige le Sabre, le service de contre-espionnage de la Ligue
Anna la Dague (f)	Hégémonie	U67	Rebelle	Rebelle de Telma Tiltane d'Ozark
Anna Lewis (m)	Surface	U148, 160	Aventurière	Exploratrice de la surface originare d'Équinoxe
Anna Leydenovish (f)	Ligue Rouge	U109	Politique	Ministre de l'hygiène de la Ligue Rouge
Anna Veragova (f)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Lexus Tech de Pacfia
Antoine Satria (m)	Ligue Rouge	U122	Politique	Responsable du mouvement des Indépendantistes Osérick
Aragon Pimoud (m)	Pirates	U210	Pirate	Chef des Lions Rouges des Carolines
Archevêque Belêm (m)	Volcania III	U248	Religieux	Mutant dirigeant du Culte du Magma
Aristide (m)	Ligue Rouge	U132	Érudit	Vit dans la ville haute de Nazca
Arnault Néo-Weird (m)	Volcania III	U273	Noble	Dirigeant de la Belligérante (vente d'armes)
Arnem Devrus (m)	Ligue Rouge	U133	Politique	Chef local du Groupement des Ouvriers de Nazca
Arno Cyclades (m)	Volcania III	U240, 243	Noble	Dirigeant de la famille Cyclades

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (2/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Ash (m)	Surface	U148, 150, 161	Aventurier	Explorateur de la surface renégat hégémonien
Ashaana de Salomon (f)	Pirates	U32, 44, 209, 215	Pirate	L'Impératrice noire est la chef de la Fraternité du Tigre et est en fait la fille de Iram Viramis et de Vira Our
Assalon Nebeth (m)	Volcania III	U247, 287	Religieux	Abbé du Culte du Magma
Bala Tiven (m)	Ligue Rouge	U115	Politique	Gouverneur androgyne de Leis
Baron Andrus le Noble (m)	Hégémonie	U63	Criminel	Seigneur du crime de Guaméa
Baron Barn Dessivat (m)	Hégémonie	U59	Noble	Aristocrate dirigeant le secteur civil de Féora
Baron Gareth Vénadis (m)	Hégémonie	U57	Noble	Baron de Crinéa
Baron Liçserburg (m)	Hégémonie	U54	Noble	Administrateur de la ville-basse de Bermude
Baronne Bayah Del Mar (f)	Hégémonie	U36	Noble	Baronne de Marcata, à la tête des Industries Minières d'Hégémonie
Baronne Sénéa Castille (f)	Hégémonie	U36	Noble	Baronne de Salini
Baronne Vilma Terrastet (f)	Hégémonie	U19, 37, 69	Noble	Dirigeante de la Chambre des Industries, amie intime de Viramis et directrice de Nova
Bassethalis (f)	Volcania III	U285	Bookmaker	Travaille à l'arène de Volcania III
Big Bolo (m)	Ligue Rouge	U137	Criminel	Traffiquant en tout genre de Pacifia
Bon pasteur (m)	Volcania III	U265	Chirurgien	Chef du groupe de légistes itinérants les Hommes Pressés
Cadsel Firma (m)	Ligue Rouge	U125	Chef d'entreprise	Patron du Crique de Carnégie, proche de la directrice de l'Union Corallienne
Cadwell Gandon (m)	Ligue Rouge	U103	Ambassadeur	Ambassadeur de la Ligue en Alliance Orbitale
Caïs Cage (m)	Volcania III	U289	Hammer	Président du palais de Justice
Calad Tilt (m)	Ligue Rouge	U129	Criminel	Tueur à gage de Léis
Calal (m)	Ligue Rouge	U124	Fugitif	Chef des exclus de Carnégie, appelés les Invisibles
Camilia Steford (f)	Ligue Rouge	U104	Ambassadeur	Ambassadeur de la République de Corail en Ligue Rouge
Capitaine Givens (m)	Surface	U159	Militaire	Responsable militaire des sites de Gibraltar pour l'Union Méditerranéenne
Capitaine Wiltshire (m)	Volcania III	U251	Gardien de phare	Responsable du Phare des Néo-Weird
Cassandra Néo-Weird (f)	Volcania III	U297	Noble	Chef de la famille Néo-Weird
Catherine Zenackis (f)	Ligue Rouge	U112	Scientifique	Dirige le sinistre service Genos de la Ligue
Céasir Grundal (m)	Ligue Rouge	U108	Politique	Coordinateur de la Ligue
Cergy Tyrel (m)	Ligue Rouge	U124	Barman	Patron du bar du Cirque à Carnégie
Chana Deckard (f)	Hégémonie	U41	Militaire	Directrice du Lynx, partisane (en secret) de Viramis
Chi Fu (m)	Volcania III	U268	Mineur	Membre d'un syndicat révolutionnaire
Chu Lee Beggar (m)	Volcania III	U276	Marchand	Dirige les Tertiaires de Volcania III
Colen Saken (m)	Ligue Rouge	U109	Politique	Médiateur suprême de la Ligue et fidèle du Premier Citoyen
Colonel Fador Tulovev (m)	Hégémonie	U57	Militaire	Fidèle de Viramis à Crinéa
Colonel Faedror (m)	Hégémonie	U34	Colonel	Commandant de toute la Cohorte de Pandore
Colonel Garter (m)	Hégémonie	U58	Militaire	Gouverneur militaire de Féora
Colonel Jaspur (m)	Hégémonie	U65	Militaire	Colonel d'Ourgor souhaitant racheter la ville
Colonel Léocaï (m)	Hégémonie	U34	Colonel	Proche conseiller de Viramis
Colonel Marchensky (m)	Hégémonie	U60	Militaire	Gouverneur militaire de Floréa
Colonel Patckern (m)	Hégémonie	U57	Militaire	Colonel de Crinéa strict
Colonel Paul Gravoire (m)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Dirige le Masse, les forces anti-émeute de la Ligue
Colonel Priam (m)	Hégémonie	U34	Colonel	Ancien des forces spéciales et commandant d'Hector
Colonel Simansky (m)	Ligue Rouge	U113	Militaire	Dirige le Groupe d'Intervention Épidémiologique de la Ligue
Colonel Solers (m)	Ligue Rouge	U107	Militaire	Commandant de la section Analyse et Renseignement du Centre de Commandement Stratégique de Nazca
Colonel Yvana Sendrick (f)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Commandante de la Garde Pourpre du Premier Citoyen de la Ligue
Colonel Yvon Serenack (m)	Ligue Rouge	U112	Militaire	Dirige le Département de crise alimentaire Dagda
Colt Devon (m)	Ligue Rouge	U126	Barman	Patron du SacVide à Chiloe
Coman Ghunz (m)	Ligue Rouge	U113	Chef d'entreprise	Préside la société Cortex basée à Équinoxe
Commandant Kritchev (m)	Surface	U156	Militaire	Délégué de la Ligue aux effectifs militaires de surface
Comte Evilio Taglini (m)	Hégémonie	U72	Barman	Propriétaire du Prêlat, un bar luxueux de Warton
Comtesse Camillia Godtar (f)	Hégémonie	U47	Comtesse	Proche du Ministre de la Propagande
Comtesse Jessica Fadrick (f)	Hégémonie	U48	Noble	Amie personnelle de Viramis

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (3/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Conrad Mender (m)	Ligue Rouge	U115	Politique	Gouverneur de Vrama
Cornack Krill (m)	Ligue Rouge	U120	Criminel	Un des plus importants seigneurs des bas-fonds de la Ligue
Cortépicos (m)	Volcania III	U261, 262	Barman	Ancien chasseur de prime manchot de la Ligue et patron de l'auberge la Méduse
Cray Davis (m)	Ligue Rouge	U128	Pilote	Vit à Horn et est un des meilleurs pilotes de l'univers sous-marins
Cromwell Sinister (m)	Volcania III	U277	Mineur	Hybride mutant chef du groupe de recherche en grands fonds L'Équipe 12
Cross Jikern (m)	Hégémonie	U38	Directeur	Directeur du service des douanes hégémoniennes
Crovis l'Impartial (m)	Pirates	U211, 216	Pirate	Chef des Médiateurs
Crovis l'Impartial (m)	Hégémonie	U44	Pirate	Agent hégémonien chez les pirates
Cryus KER 34 677 (m)	Hégémonie	U48	Criminel	Traffiquant notoire de Keryss
CyaniThorn (m)	Hégémonie	U20, 39	Religieux	Haut-Maître dirigeant le Temple hégémonien
Cynthia Vémoril (f)	Hégémonie	U38	Directrice	Directrice du service d'intervention hégémonien
Cyrull (m)	Hégémonie	U38, 39	Généticien	Le Créateur
Cyrus Lem (m)	Ligue Rouge	U117	Politique	Mutant dirigeant le Front Mutant au parlement de la Ligue
Cyrus Terling (m)	Surface	U159	Politique	Responsable des relations avec la surface de Fuego Libertad
Daevon Spark (m)	Ligue Rouge	U134	Politique	Premier directeur de la ville de Nazca
Dagda l'égorgeuse (f)	Pirates	U213, 217	Pirate	Chef des Pirates des Canaries
Dame Alexandria (f)	Volcania III	U245, 246	Mère	Président de la cour de justice de la Guilde des Mères
Dame Célick (f)	Volcania III	U245, 246	Mère	Responsable du recrutement et de la formation des membres de la Guilde des Mères
Dame Fiona (f)	Volcania III	U246	Mère	Gestionnaire de la Guilde des Mères
Dame Oberi (f)	Volcania III	U245, 246	Mère	Gestion de la section scientifique de la Guilde des Mères
David Gilmour (m)	Volcania III	U285	Éclairagiste	Travaille à l'arène de Volcania III
David Shelon (m)	Volcania III	U274	Noble	Babelien jaloux des Princes Marchands
Déborah Kyle (f)	Volcania III	U273	Voyageuse	Voyageuse pour les Armuriers de Volcania III originaire de la République du Corail
Decker Colt (m)	Ligue Rouge	U134	Enquêteur	Enquête sur ce qui se passe à Tinaca
Devil (f)	Volcania III	U275	Gérante	Patronne de Chez Devil
Dilter Oswald (m)	Volcania III	U253	Mécanicien	Techno-hybride dirigeant l'atelier N.K.W.
Divinia Lautyn (f)	Surface	U156	Scientifique	Responsable corallienne du département alimentaire de surface
Docteur Aurel (m)	Volcania III	U281	Médecin	En compétition sur le section Amélioration de l'hôpital de Volcania III
Docteur Ben Ventura (m)	Ligue Rouge	U123	Médecin	Dirige le centre de la Jeunesse et de la Natalité de Calatille
Docteur Demachy (m)	Volcania III	U281	Médecin	En compétition sur le section Amélioration de l'hôpital de Volcania III
Docteur Goveul (m)	Hégémonie	U64	Scientifique	Véritable maître de Nox
Docteur Lamar (m)	Hégémonie	U44	Médecin	Ami et confident de Telma Tiltane ayant rejoint la rébellion
Docteur Mallow (m)	Hégémonie	U59	Médecin	Directeur de la clinique publique de Féora
Doltita (f)	Volcania III	U261, 262	Prostituée	Travaille à l'auberge de la Méduse
Donson le Malicieux (m)	Ligue Rouge	U131	Barman	Patron du Station à Mornington
Dordor KER 34 663 (m)	Hégémonie	U48	Barman	Propriétaire du bar le Tonnerre
Du Mendric Véréga (m)	Hégémonie	U37, 72	Noble	Duc de Yucata
Duc Calasta (m)	Hégémonie	U36	Noble	Gouverneur de Bermude
Duc de Castille (m)	Hégémonie	U36, 66	Noble	Gouverneur d'Ozark
Duc de Destreillac (m)	Hégémonie	U29	Chef d'entreprise	Il a créé la société Fibra Plus
Duc Fédorick (m)	Hégémonie	U37	Noble	Gouverneur de Nox et prétendant au poste de Prince
Duc Otton (m)	Hégémonie	U20, 43	Noble	Gouverneur de Kéryss, il dirige le conseil des Communautés
Duchesse Danéa Ebraer (f)	Hégémonie	U36, 68	Noble	Gouverneur de Tanez et scientifique
Duchesse Gertra Fédorick (f)	Hégémonie	U37, 62	Noble	Dichesse de Guaméa et femme du Duc Fédorick
Dylus Tren (m)	Ligue Rouge	U124	Barman	Patron du bar le Tyran à Carnégie
Edouard KER 20 567 (m)	Hégémonie	U20	Politicien	Ce représentant du peuple préside le Directoire Populaire
Effer Tyal (f)	Surface	U159	Scientifique	Étudie la surface pour l'Union Méditerranéenne
Egner Vault (m)	Hégémonie	U38	Militaire	Directeur du F.A.S.S.
Elias Krunmeyer (m)	Volcania III	U270	Religieux	Chef des prêtres du Culte du Trident de Volcania III
Élion Kend (m)	Ligue Rouge	U108	Politique	Magiar de la Ligue soutenu par Cortex

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (4/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Elly Oran (m)	Surface	U156	Militaire	Responsable militaire de la Division Aube du Trident
Elsa Liebe (f)	Volcania III	U240, 243	Noble	Dirigeant de la famille Liebe
Embryo (m)	Volcania III	U285	Gladiateur	Techno-hybride de l'arène de Volcania III
Emet Verox (m)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Gen-tech de Nazca
Émir Allahmed (m)	Pirates	U214, 215	Pirate	Chef des Sabres d'Allah
Eng Lattier (m)	Volcania III	U288	Guide	Guide et marchand de Volcania III
Enomi Planxty (f)	Volcania III	U245	Mère	Organisatrice de la Guilde des Mères de Volcania III
Erastern TAN 34 289 (m)	Hégémonie	U68	Éleveur	Espion de l'Union Méditerranéenne à Tanez
Eric Main-gauche (m)	Pirates	U206	Pirate	Membre de la Confrérie de la Sirène commandant la frégate Litania
Éric Vindal (m)	Ligue Rouge	U109	Politique	Ministre des cultes de la Ligue Rouge
Erma KER 42 511 (f)	Hégémonie	U48	Barman	Propriétaire du bar Union et amie de Sendar Coreanys
Eségya OZA 35 697 (f)	Hégémonie	U66	Ouvrier	Chef des Frères des Abysses d'Ozark
Eva WAR 34 721 (f)	Hégémonie	U71	Cantinière	Tient la cantine la Méduser à Warton, un QG pour les rebelles de Telma Tiltane
Fadern FEO 01 529 (m)	Hégémonie	U59	Éleveur	Hydro-agriculteur indépendant de Féora
Faédron le Trompeur (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Renégat
Faénalia KER 29 456 (f)	Hégémonie	U51	Barman	Propriétaire du bar l'Entrepôt, espionne de la Ligue Rouge, agent de Tel- kran Raljik et rebelle de Telma Tiltane
Falson le Receleur (m)	Hégémonie	U66	Fausseur	Un des meilleurs d'Hégémonie, vit à Ozark
Fed GUA 32 448 (m)	Hégémonie	U63	Barman	Dirige le Volcan, un bar de Guaméa
Félia Sisco (f)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Deeper de Calatille
Finlien GUA 12 589 (m)	Hégémonie	U63	Barman	Agent du Prisme et tient le Fourneau à Guaméa
Frère Equus (m)	Volcania III	U287	Religieux	Nain s'occupant de de l'entretien dans le monastère du Magma
Frère Léandre (m)	Volcania III	U286	Religieux	Directeur de conscience du monastère du Magma
Fulia OZA 35 697 (m)	Hégémonie	U67	Barman	Tient le bar le Cryptage à Ozark
Gabriel, l'enfant roi (m)	Volcania III	U267	Gamin	Chef de gang de Volcania III
Gael TAN 08 456 (m)	Hégémonie	U68	Barman	Soldat à la retraite propriétaire du bar l'Oursin Blanc à Tanez
Garl CRI 22 453 (m)	Hégémonie	U58	Ouvrier	Responsable du service d'entretien de Crinée
Gellor l'Infirmier (m)	Pirates	U179, 207, 217	Pirate	Chef de la Confrérie Noire
Général Clark (m)	Ligue Rouge	U129	Militaire	Dirige la 4ème armée souterraine de la Ligue à Léis
Général Hantov (m)	Ligue Rouge	U107	Militaire	Général des troupes de surface de la Ligue et gouverneur des Terres Rouges
Général Keller (m)	Surface	U156	Militaire	Responsable hégémonien des troupes de la surface
Général Ouro Keynos (m)	Surface	U170	Militaire	Responsable du complexe d'Omeross
Général Ugmar Krull (m)	Ligue Rouge	U107	Militaire	Général en chef des armées terrestres de la Ligue
Ginger Pain (m)	Surface	U159	Politique	Chef des ateliers mécaniques de Kryss
Glifford Fadwick (m)	Ligue Rouge	U127	Barman	Patron du Scalaire à Cruz et Frère des Abysses
Gonda NOX 23 546 (m)	Hégémonie	U64	Contrebandier	Un des seuls contrebandiers de Nox
Gordon Khéa (m)	Hégémonie	U19, 43	Scientifique	Superviseur dirigeant le conseil Génétique hégémonien
Gorgo KER 07 456 (m)	Hégémonie	U51	Barman	Propriétaire du bar la Sirène
Grand-Amiral Valastor (m)	Hégémonie	U35	Grand-Amiral	Commandant du navire l'Artémis et de la 2ème flotte hégémonienne
Grégoire de la Tour (m)	Volcania III	U264	Restaurateur	Ancien chef d'une célèbre famille d'Hégémonie
Gregor Cyclades (m)	Volcania III	U240, 243	Noble	Neveu de Arno Cyclades
Guli CRI 26 734 (m)	Hégémonie	U57	Militaire	Chef de la sécurité de Crinée
Gulivar KER 22 331 (m)	Hégémonie	U52	Barman	Ex-pirate propriétaire du bar des Ténèbres
Gus FLO 34 568 (m)	Hégémonie	U61	Barman	Propriétaire du bar la Caverne de Floréa
Gus le Fléau (m)	Ligue Rouge	U134	Barman	Patron du Sac de Terre à Tinaca
Gus Van Steed (m)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Silent de Parasema
Harel Huskin (m)	Surface	U157	Politique	Délégué de la Nouvelle Lémurie pour la surface
Haut-Amiral Iram Viramis (m)	Hégémonie	U32	Haut-Amiral	Héro de guerre à la tête de l'État hégémonien
Hecto CRI 42 675 (m)	Hégémonie	U58	Contrebandier	Spécialiste des faux papiers, fréquente le bar le Soulavi
Hector Sax (m)	Ligue Rouge	U113	Chef d'entreprise	Préside la société Chantiers Antarès
Hélène Nox (f)	Ligue Rouge	U122	Politique	Représentante du mouvement des Indépendantistes Osérick à Calatille

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (5/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Henir Syduvac (m)	Ligue Rouge	U103	Ambassadeur	Ambassadeur de la Ligue en Union Méditerranéenne
Henry Levinsky (m)	Ligue Rouge	U127	Politique	Premier directeur de Cruz
Héphaistos (m)	Volcania III	U251	Mineur	Chef du syndicat minier des Frères de la Forge
Hubert Cassagne (m)	Volcania III	U296	Noble	Chef du Protocole chez les Néo-Weird
Hugart Thomson (m)	Ligue Rouge	U115	Chef d'entreprise	Préside les Transports de la Ligue
Hugh Dalfon (m)	Ligue Rouge	U137	Explorateur	Dirige la société Les Explorateurs de la Frontière à Pacifia
Hugh Danvar (m)	Ligue Rouge	U126	Politique	Dirige le Bureau Provincial des Mines et Exploitations de Chiloe
Hugh Vauban (m)	Ligue Rouge	U115	Chef d'entreprise	Préside la société Varan Technologie de Chiloe
Hugh Vormar (m)	Ligue Rouge	U135	Marchand	Tient le Comptoir de Tinaca, financé par le Groupement des Marchands de la Ligue
Hugo Voneter (m)	Ligue Rouge	U107	Militaire	Général des troupes souterraines de la Ligue
Hurl Jones (m)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Dirige le groupe d'élite anti-terroriste Faction
Icataï Lobeuls (m)	Hégémonie	U41	Militaire	Directeur du Prisme
Igmur San (m)	Ligue Rouge	U137	Religieux	Illuminé de l'Ordre Nouveau de Pacifia
Igor Durkin (m)	Surface	U156	Scientifique	Responsable de la Ligue des recherches alimentaires de surface
Ilyan Selinsky (f)	Ligue Rouge	U139	Barman	Patronne du bar l'Indépendant à Parasema
Imaéa OUR 39 312 (f)	Hégémonie	U66	Barman	Ravissante jeune femme tenant le bar le Pendu à Ourgor
Imaéa Rollin (f)	Hégémonie	U41	Militaire	Directrice du Service de Recherche de la Dissidence
Imus Caliez (m)	Hégémonie	U67	Noble	Chef du Soleil Noir d'Ozark et proche du duc de la ville
Ina Cruz (f)	Ligue Rouge	U118	Politique	Représentante du Groupement de Prostitution de la Ligue
Irène Sax (f)	Ligue Rouge	U113	Politique	Dirige le Service de Surveillance des Exploitation minières de la Ligue
Irma Reijik (f)	Ligue Rouge	U117	Politique	Dirige avec Paul Cenaco les Partisans au parlement de la Ligue
Irwin KER 40 987 (m)	Hégémonie	U48	Barman	Propriétaire du bar du Dôme de Keryss
Isaël Lemmack (f)	Ligue Rouge	U112	Scientifique	Dirige le service de contrôle alimentaire de la Ligue
Jacob OUR 22 456 (m)	Hégémonie	U66	Criminel	Chef de l'organisation criminelle de Ourgor qui tient le bar le Pendu
Jacquemard le filou (m)	Volcania III	U274	Bricoleur	Chef des Greffeurs
Jason Cartridge (m)	Volcania III	U291	Politique	Directeur de la prison de Volcania III
Jason Juan Salvo (m)	Volcania III	U269	Criminel	Maître faussaire du Miroir
Jessica Melindros (f)	Hégémonie	U45	Espionne	Espionne hégémonienne au sein du Culte du Trident
Joséa March (f)	Ligue Rouge	U111	Politique	Dirige le Service d'Enquête Parlementaire de la Ligue
Joseph Calfon (m)	Ligue Rouge	U126	Restaurateur	Dirige la cantine Au Bon Minerai à Chiloe
Joshua Merlook (m)	Volcania III	U269	Criminel	Chef du Miroir
Julius Harriman (m)	Volcania III	U268	Mineur	Techno-hybride chef de la sécurité
Kaléed Gradest (m)	Ligue Rouge	U109	Scientifique	Jeune homme de 16 ans surdoué du Département Renaissance
Kaleros (m)	Hégémonie	U55	Gouverneur	Gouverneur de Clemt et ancien lieutenant de l'amirauté hégémonienne
Kali (m)	Pirates	U213, 217	Pirate	Chef des Pourfendeurs de Tubai
Kander Hezartel (m)	Hégémonie	U59	Noble	Père de Lanéis Hezartel
Karl Edgesteel (m)	Ligue Rouge	U106	Militaire	Brillant Grand Amiral de la flotte de la Ligue Rouge
Karl Lecoviks (m)	Ligue Rouge	U112	Militaire	Dirige le service Analyse chargé de l'espionnage industriel pour la Ligue
Karl Simons (m)	Ligue Rouge	U127	Gérant	Dirige le Sectan, un établissement de prostitution et de loisir
Karl Symer (m)	Ligue Rouge	U112	Scientifique	Dirige le service Medium en contact avec les boucaniers et les trafiquants d'organe
Karl Voil (m)	Hégémonie	U19, 41	Ministre	Ministre hégémonien de la propagande. Agent secret de la République du Corail
Karla Quenya (m)	Volcania III	U270	Criminel	Chef de gang
Khan Ulrik (m)	Ligue Rouge	U107	Politique	Premier citoyen, à la tête de la Ligue
Killrave (m)	Pirates	U206, 219	Pirate	Chef de la Confrérie de la Licorne
Kindul Booth (m)	Ligue Rouge	U109	Politique	Ministre des mines de la Ligue Rouge
Kory Scian (f)	Ligue Rouge	U110	Politique	Ministre de la colonisation de la Ligue Rouge
Kristina Archfellow (f)	Pirates	U208, 219	Pirate	Chef de la Fraternité des Cétacés
Krysta Maori (f)	Surface	U159	Politique	Responsable du Syndic Commercial de Punshkar
Kurl YUC 02 341 (m)	Hégémonie	U72	Ouvrier	Ce membre des équipes d'entretien connaît Yucata comme sa poche
Kyle Noriss (m)	Hégémonie	U72	Ouvrier	Agent de Telkran Raljik à Yucata

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (6/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Kylian Vesta (m)	Hégémonie	U35	Médecin	Connaissait, avec Ovar Godter, le secret de la paternité deViramis
Laela Faller (f)	Surface	U157	Politique	Déléguee de la Confrérie d'Enderby pour la surface
Laenia Grend (f)	Ligue Rouge	U110	Politique	Ministre du commerce et de l'industrie de la Ligue
Laenor Sangar (f)	Ligue Rouge	U124	Politique	Une épouse du gouverneur de la province de Carnégie
Lagastor le Compositeur (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Lance Borgnole (m)	Volcania III	U262	Mineur	Alcoolique fréquentant l'aubergede la Méduse
Lanéïs Hezartel (f)	Hégémonie	U59	Psychopathe	Jeune femme immature et sadique, fille de Kander Hezartel
Lao Smith (m)	Volcania III	U254	Chasseur de prime	Le Charognard est en faction à la douane
Lapidus Verdermer (m)	Ligue Rouge	U115	Politique	Gouverneur de Chiloe
Lauren Draco (m)	Surface	U161	Aventurier	Explorateur de la surface originaire de la Ligue Rouge
Lecaï Garno (m)	Hégémonie	U57	Scientifique	Dirige le secteur de recherche de Crinée
Léga OUR 41 692 (m)	Hégémonie	U65	Barman	Propriétaire androgyne de l'Étal des Mers à Ourgor
Leifbur le Lépreux (m)	Pirates	U207, 219	Pirate	Chef de la Confrérie des Pestiférés
LeipverTren (m)	Ligue Rouge	U115	Politique	Président de Horn
Leise Sadar (f)	Ligue Rouge	U117	Politique	Préside le groupe de l'Union pour la Ligue
Lénoc Dentréval (m)	Ligue Rouge	U116	Politique	Gouverneur de Carnégie
Léo Paral (m)	Hégémonie	U73	Employé	Employé de Néo-tech et membre du conseil d'administration de Coïba
Léodric Corway (m)	Ligue Rouge	U116	Politique	Gouverneur de Cruz
Léon Zatacar (m)	Ligue Rouge	U118	Politique	Préside le Groupement Marchand de la Ligue
Lescar (m)	Pirates	U219	Pirate	Célèbre pirate qui a été banni par le Conseil des Confrérie
Leseind Crimort (m)	Pirates	U207, 219	Pirate	Chef de la Confrérie de la Sirène
Lestani le Marchand (m)	Pirates	U214, 220	Pirate	Chef des Voleurs de Gènes
Lesvrick (m)	Pirates	U2120	Pirate	Ancien chef de la Confrérie du Léopard
Lexus Sean (m)	Ligue Rouge	U122	Employé	Responsable du Soleil Noir à Calatille travaillant à la société Sarek
Lian Sendorac (m)	Ligue Rouge	U113	Chef d'entreprise	Préside la société Conquest de Léis
Liebur l'Innommable (m)	Pirates	U211, 221	Pirate	Chef de la Nation-Mutante
Lieutenant Élix Carn (m)	Hégémonie	U64	Militaire	Chef de la sécurité sur Nox
Lieutenant Harris (m)	Surface	U156	Militaire	Coordinateur hégémonien des missions d'exploration de surface
Lieutenant Osvrack (m)	Ligue Rouge	U130	Militaire	Chef de la sécurité de Léis, ne s'entend pas avec Stewart Finsc
Lieutenant Pearl (m)	Hégémonie	U48	Espion	Espion de Telkran Raljik au sein de l'amirauté hégémonienne
Limouss Kit (m)	Hégémonie	U42, 67	Criminel	Mutant contrebandier
Limus Grant (m)	Ligue Rouge	U130	Barman	Patron du bar Solaire de Léis
Linda Collins (f)	Surface	U159	Scientifique	Étudie la surface pour l'Union Méditerranéenne
Lindra Deventris (f)	Ligue Rouge	U129	Marchande	Riche propriétaire minière de Léis
LisarcTolomé (f)	Ligue Rouge	U126	Religieux	Responsable du Culte du Trident à Chiloe
Lisuk KER 43 591 (m)	Hégémonie	U50	Barman	Propriétaire du bar l'Enclume
Lo Crendal (m)	Ligue Rouge	U132	Contrebandier	Célèbre contrebandier de Nazca
Loan Shamir (f)	Surface	U156	Scientifique	Responsable corallienne des recherches génétiques de surface
Loann Kerdan (m)	Volcania III	U264	Restaurateur	Propose des crêpes de plancton
Locar Delnéor (m)	Hégémonie	U20	Juge	Juge Suprême présidant le Hall du Jugement
Locoss l'Éventreur (m)	Pirates	U213, 221	Pirate	Chef des Pirates du Cap
Loctoss le Conseiller (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Lond Kern (m)	Hégémonie	U119, 43	Scientifique	Haut ingénieur dirigeant le conseil Scientifique hégémonien
Loolai (m)	Volcania III	U269	Joueur	Joueur de dominos duVieux quartier
Loshtar Hurl (m)	Ligue Rouge	U140	Marchand	Riche exploitant terrien deVrama
Lostéoss l'Usurpateur (m)	Hégémonie	U38, 39	Généticien	Chef des Généticiens et Patriarche
Lotus Killian (m)	Volcania III	U254	Noble	Cousin de la famille Killian qui pratique l'enlèvement
Loumiel Del Mar (f)	Hégémonie	U36	Noble	Fille adoptive de Seya Del Mar, la sœur de la Baronne Bayah
Louvéa GUA 40 556 (f)	Hégémonie	U63	Criminelle	Chef du gang de femmes les Matriarches de Guaméa
Ludwig Van Ost (m)	Volcania III	U269	Habitant	Responsable des jeux duVieux Quartier
Luminne le Vérolé (m)	Volcania III	U264	Criminel	Chef mutant du gang des Tulpac
Lunnir Domgard (m)	Surface	U156	Scientifique	Superviseur coralien des laboratoires expérimentaux de surface

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (7/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Lynx (m)	Ligue Rouge	U127	Contrebandier	Grand contrebandier de la Ligue vivant à Cruz
Madrack le Gaucher (m)	Pirates	U205, 221	Pirate	Chef de la Confrérie de Beltelgeuse
Maelstro (m)	Ligue Rouge	U133	Politique	Chef du groupe politique extrémiste le Poing de Fer à Nazca
Maître Babouchy (m)	Volcania III	U273	Marchand	Expert en armes blanches
Maître du Bas-monde (m)	Hégémonie	U52	Criminel	Mutant régnant sur les exclus de ville souterraine de Keryss
Makoma (m)	Ligue Rouge	U126	Criminelle	Mystérieuse personne régnant sur le marché noir de Chiloe
Malak Sendov (m)	Ligue Rouge	U120	Criminel	Riche particulier vivant à Chiloe
Malgo Huit-pattes (m)	Pirates	U205, 221	Pirate	Chef de la Confrérie des Araignées
Malguson Filiadren (f)	Hégémonie	U50	Noble	Dirige le 26ème secteur de Keryss, membre du conseil d'administration de Cortex
Manilia Tantris (f)	Surface	U156	Scientifique	Responsable corallienne des recherches sur le développement du corail atmosphérique
Mano Lyonnness (m)	Volcania III	U268	Mineur	Contremaître et adversaire actif du CPRD
Marcus (m)	Ligue Rouge	U133	Barman	Patron du Trident, un bar de Nazca
Marcus Delvion (m)	Hégémonie	U67	Militaire	Gouverneur militaire de Rauxe
Marquis Calyo Destreillac (m)	Hégémonie	U29	Ambassadeur	Ambassadeur hégémonien en Union Méditerranéenne et fils génétique du Duc de Destreillac
Marquis Cort Nuidgen (m)	Hégémonie	U29	Ambassadeur	Ambassadeur hégémonien en République du Corail, fidèle de Viramis
Marquis Ovar Godter (m)	Hégémonie	U29, 35	Ambassadeur	Ambassadeur hégémonien en Équinoxe, père génétique de Viramis
Marquis Rejack Vendoris (m)	Hégémonie	U30, U104	Ambassadeur	Ambassadeur hégémonien en Ligue Rouge et défenseur de la paix
Marquis Sandra Callisti (f)	Hégémonie	U30	Ambassadeur	Ambassadrice hégémonienne en Alliance Polaire, fidèle de Viramis
Masénya la Fondatrice (f)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Maure Liebe (m)	Volcania III	U282	Noble	Neveu d'Elsa Liebe
Maya Ravanovna (f)	Ligue Rouge	U110, 156	Architecte	Chargée de l'implantation des cités terrestres de la Ligue
Mel Killian (m)	Volcania III	U240	Noble	Dirigeant de la famille Killian
Meliès Nichrok (m)	Volcania III	U295	Peintre et poète	Nain bouffon des Hammer
Melkior Principus (m)	Volcania III	U276	Marchand	Bras droit de Chu Lee Beggar d'origine hégémonienne
Mem Boss (m)	Ligue Rouge	U122	Criminel	Seigneur du marché noir de Calatille
Meslar Main Rouge (le Vil) (m)	Pirates	U184, 222	Pirate	Chef de la Fraternité Sanglante, il s'est tranché la main gauche
Mia Cirius (f)	Ligue Rouge	U120	Criminelle	Riche trafiquante de matières alimentaires et ennemie de Sabur Urik
Mia Sparrow (f)	Ligue Rouge	U139	Aventurière	Aventurière né à Parasema
Migaïl Ebraer (m)	Hégémonie	U36, 61	Noble	Proche de Voghn le Renégat dirigeant la société de recherche Cyrial
Mika Planxty (f)	Volcania III	U260	Noble	Impératrice marchande revendiquant la place de Cassandre Néo-Weird
Miles CLE 34 567 (m)	Hégémonie	U55	Contrebandier	Agent de Telkran Raljik fréquentant le bar du Couteau
Milton (m)	Volcania III	U296	Serviteur	Serviteur personnel de Cassandre Néo-Weird
Minas les Mains d'or (m)	Volcania III	U269	Joueur	Joueur doté de chance
Minos Jamaël (m)	Volcania III	U240, 244	Noble	Dirigeant de la famille Jamaël
Mira Penveck (f)	Surface	U158	Politique	Gestionnaire des sites terrestres des États du Rift
Mogol Sith (m)	Pirates	U123, 208, 222	Pirate	Renégat du Soleil Noir, du Culte de la Mort et chef de la Fraternité des Abîmes
Mola Beranioz (m)	Hégémonie	U63	Restaurateur	Originaire du Royaume de l'Indus, dirige la Cale, un restaurant de Guaméa
Mollen le Prêcheur (m)	Pirates	U222	Pirate	Ancien chef de la Confrérie des Illuminés qui a sombré dans la folie
Molor FLO 28 287 (m)	Hégémonie	U61	Ouvrier	Représentant corrompu des ouvriers de Floréa
Mondo Angus (m)	Hégémonie	U55	Noble	Personnalité importante de Clemt
Morgan (m)	Pirates	U208, 223	Pirate	Chef de la Fraternité des Alizés
Morgan Fley (f)	Volcania III	U269	Joueur	Parieuse professionnelle surnommée la « reine de cœur »
Morgath Nixen (m)	Ligue Rouge	U116	Politique	Gouverneur de Parasema
Mossar (m)	Ligue Rouge	U104	Ambassadeur	Ambassadeur de l'Alliance Polaire en Ligue Rouge
Myria la Blonde (f)	Ligue Rouge	U128	Barman	Tient le bar Au Bon Cap à Horn, femme de Stal Voris
Nania Véga (f)	Ligue Rouge	U115	Chef d'entreprise	Préside la société Véga de Parasema
Nasia Villeport (f)	Ligue Rouge	U122	Politique	Responsable des marchands de Calatille
Nasso Lilland (m)	Ligue Rouge	U123	Barman	Patron du bar le Sans Soleil à Calatille

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (8/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Nata N'cumba (f)	Volcania III	U275	Mécanicienne	Spécialiste des fluides de Chez Devil
Nataéla OUR 43 634 (m)	Hégémonie	U66	Barman	Agent du gouverneur d'Ourgor tenant le Pictus
Natalia Senagor (f)	Ligue Rouge	U104	Ambassadeur	Ambassadeur de la Ligue en Hégémonie
Natcha Seynar (f)	Ligue Rouge	U131	Religieuse	Chef régionale du Soleil Noir de Mornington
Naya Sandoval (f)	Ligue Rouge	U135	Chef d'entreprise	Patronne de la Station-Cabaret à Tinaca appartenant à la firme Cliastro
Négalon le Conciliateur (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Nellion le Concepteur (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Néog Lavish (m)	Hégémonie	U38	Militaire	Directeur du Choc et tortionnaire notoire
Néron Bjon (m)	Volcania III	U272	Marchand	Armateur, ancien ingénieur de l'Alliance Polaire
Nigal l'ancien (m)	Hégémonie	U61	Criminel	Plus puissant trafiquant de Floréa
Nisalia la Corruptrice (f)	Hégémonie	U39	Généticien	Renégat
Noéla Gandedris (f)	Ligue Rouge	U116	Politique	Gouverneur de Pacifia
Noléo le Suintant (m)	Ligue Rouge	U120	Criminel	Horrible individu fournisseur d'organes des laboratoires génétiques
Nomkar le Beau (m)	Pirates	U206, 223	Pirate	Chef de la Confrérie des Épaulards
Nora Craig (f)	Surface	U176	Scientifique	Géologue indépendante ayant trouvé la mort au large de Katal
Novice Améthyste (f)	Volcania III	U287	Religieuse	Jeune femme féconde destinée à l'espionnage des Mères
Océanos le Visionnaire (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Octo Gunther (m)	Ligue Rouge	U116	Politique	Gouverneur de Nazca et membre de l'Union pour la Ligue
Ognor Karchag (m)	Hégémonie	U41	Militaire	Directeur du service d'espionnage hégémonien, le Secnet
Ojias GUA 34 576 (m)	Hégémonie	U63	Marchand	Marchand de Guaméa proche des contrebandiers
Olaf Faltor (m)	Ligue Rouge	U103	Ambassadeur	Ambassadeur de la Ligue en Équinoxe
OlafWAR ZA 34 211 (m)	Hégémonie	U71	Barman	Propriétaire de l'Ozone, un bar deWarton
Oléron de Kar (m)	Pirates	U205, 224	Pirate	Chef de la Confrérie du Cratère
Olfa Douze Doigts (f)	Volcania III	U253	Mécanicien	Mutant dirigeant l'atelier des Douze Doigts
Olga CLE 30 567 (f)	Hégémonie	U56	Barman	Tient le bar de dockers Hercule
Oma Carlisle (f)	Ligue Rouge	U112	Politique	Dirige le Service du Contrôle Commercial de la Ligue
Oma Herzeberg (f)	Hégémonie	U38	Militaire	Directrice de l'Onde, liée au Prisme et à KarlVoil
Oma Nod (m)	Ligue Rouge	U140	Barman	Patron du bar du Sans-Espoir à Vrama
Omar Assan (m)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Dirige le Caméléon, le service d'espionnage de la Ligue
Oméa Danvris (f)	Ligue Rouge	U108	Politique	Arbitre de la Ligue et membre influent de l'Union pour la Ligue
Omed Zaren (m)	Ligue Rouge	U113	Chef d'entreprise	Préside la Compagnie des Océans Unifiés de Nazca
Onegel Lost (m)	Hégémonie	U41	Ingénieur	Directeur su service de recherche hégémonien, l'Ordonnance
Opard le Hurlleur (m)	Pirates	U211, 225	Pirate	Chef des Pilleurs du Corail
Orus Poliakys (m)	Surface	U158	Politique	Responsable du développement touristique de la surface pour les États du Rift
Osakur Denvis (m)	Ligue Rouge	U120	Criminel	Agent des Gardes Rouges et chef des Sirys
Osbur le Barbu (m)	Hégémonie	U67	Rebelle	Rebelle de Telma Tiltane d'Ozark
Oscar (m)	Ligue Rouge	U128	Énigme	Riche habitant de Horn ne craignant pas les bas-fonds de la ville
Oscar Bellevue (m)	Ligue Rouge	U130	Politique	Directeur du Bureau Provincial des Mines et Exploitations de Léis
Oscar Vogar (m)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Dirige le département Proteus de la Ligue
Ourso (m)	Ligue Rouge	U139	Criminel	Mutant dirigeant un réseau de trafiquant à Parasema
Oury Del Aven (m)	Surface	U159	Scientifique	Délégué aux exploitations terrestres de l'Union Méditerranéenne
Ouvergor le Manipulateur (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Renégat
Ovar Gardeber (m)	Ligue Rouge	U121	Politique	Premier directeur du Directoire Civil de Calatille
Pal Llievitch (m)	Surface	U157	Militaire	Ingénieur militaire originaire de la Ligue
Palen Goder (m)	Hégémonie	U38	Militaire	Fidèle des Patriarches, il dirige la Police
Pana Strevos (f)	Ligue Rouge	U110	Politique	Ministre de la guerre de la Ligue et femme féconde
Pao Shen Gen (m)	Volcania III	U285	Gladiateur	Expert en arts martiaux de l'arène deVolcania III
Paola Lisrus (f)	Ligue Rouge	U107	Militaire	Ancienne pilote, générale des troupes sous-marines de la Ligue
Patrick Telus (m)	Ligue Rouge	U104	Ambassadeur	Ambassadeur de l'Union Méditerranéenne en Ligue Rouge
Paul Cenaco (m)	Ligue Rouge	U117	Politique	Dirige avec Irma Reijk les Partisans au parlement de la Ligue
Paul CRI 45678 (m)	Hégémonie	U57	Contrebandier	Mutant agent du Prisme
Paul Ebraer (m)	Hégémonie	U36	Noble	Psychopate, sadique avide de puissance

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (9/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Paul Venguard (m)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Deep Star de Mornington
Père Malkut (m)	Volcania III	U270	Religieux	Prêtre du Culte du Trident à Volcania III
Peter South (m)	Surface	U158	Scientifique	Assistant du Superviseur Deminsk pour la Fédération du Cap
Pierre LeMox (m)	Volcania III	U290	Médecin	Chargé de l'institut médico-légal de la police judiciaire
Pilar (m)	Volcania III	U292	Mère	Dirige les archives de la Guilde des Mères
Piotr CLE 37 123 (m)	Hégémonie	U55	Ouvrier	Représentant des ouvriers de Clemt
Piotr Osprey (m)	Ligue Rouge	U120	Pirate	Corsaire dirigeant une célèbre organisation de contrebandier
Popus Larson (m)	Ligue Rouge	U126	Politique	Responsable du Groupement des Mineurs de Chiloe
Préfet Mickaël Caland (m)	Volcania III	U248, 257	Religieux	Responsable de la sécurité des Hammer
Prieur Pargan (m)	Volcania III	U287	Religieux	Prieur du monastère du Magma
Primarque Alexandre (m)	Alliance Polaire	U157	Politique	Dirigeant de l'Alliance Polaire
Prince Daverick (m)	Volcania III	U235	Noble	Prince de Sao
Prince des Miracles (m)	Hégémonie	U61	Prophète	Règne sur la population mutante de Floréa
Prince Vaugh Ebraer (m)	Hégémonie	U19	Noble	Dirigeant de la Chambre des Nobles hégémoniens
Professeur Johanson (m)	Surface	U156	Scientifique	Superviseur des départements hégémoniens de recherche atmosphérique
Professeur Saul (m)	Hégémonie	U35	Scientifique	Dirige le service de recherche personnel de Viramis
Professeur Simon Dante (m)	Ligue Rouge	U113	Scientifique	Dirige le Groupe de Surveillance Épidémiologique de la Ligue
Ragnor Tass (m)	Ligue Rouge	U130	Mineur	Vieux mineur indépendant de Mornington
Rajar Terano (m)	Hégémonie	U73	Homme d'affaires	Chef du conseil d'administration de Manag
Ray Lollar (m)	Ligue Rouge	U128	Technicien	Bricoleur de génie dirigeant les Ateliers Lollar de Horn
Ray Lomax (m)	Ligue Rouge	U112	Scientifique	Dirige le Cellule, un service d'espionnage industriel en génétique
Razel Werken (m)	Ligue Rouge	U116	Politique	Gouverneur de Mornington
Redjicl Darivati (m)	Hégémonie	U71	Gouverneur	Gouverneur civil de Warton
Rénagor (m)	Ligue Rouge	U133	Criminel	Puissant seigneur du marché noir de Nazca
Robert Black (m)	Volcania III	U268	Mineur	Contremaître et dirigeant du syndicat CPRD
Robert de Saul (m)	Pirates	U225	Pirate	Pirate présumé mort
Rocco Speigle (m)	Volcania III	U285	Supporter	Supporter actif de Pao Shan Gen
Rognar Sendov (m)	Ligue Rouge	U122	Politique	Responsable des ouvriers de Calatille
Rudolf Heller (m)	Volcania III	U275	Pourvoyeur	Chef des Comptoirs de Volcania III
Rugver Krone (m)	Ligue Rouge	U117, 135, 136	Politique	Gouverneur d'Oneral
Ryan NOX 38 788 (m)	Hégémonie	U64	Contrebandier	Petit contrebandier de Nox
Ryana KER 34 555 (m)	Hégémonie	U48	Ex-prostituée	Directrice du centre de loisir de Quandà de Keryss
Saana Seyendova (f)	Ligue Rouge	U124	Politique	Préside l'Union Coralienne à Carnégie
Sabur Urik (m)	Ligue Rouge	U110	Politique	Ministre de l'alimentation de la Ligue et frère du Premier Citoyen
Sanata Imaë (f)	Ligue Rouge	U134	Politique	Fille de Daevon Spark et sa principale opposante
Sandor Star (m)	Ligue Rouge	U131	Industriel	Homme riche le plus influent de Mornington
Sandra Bull (f)	Ligue Rouge	U136	Scientifique	Experte en géologie engagée par le gouverneur d'Oneral
Sandra Ergo (f)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Free Star de Vrama
Sandra Leiscovic (f)	Ligue Rouge	U112	Scientifique	Dirige le Magma, chargé de surveiller l'activité sismique de la Ligue
Sandrëa (f)	Hégémonie	U42	Criminelle	La « Mère » est la plus grandes narco-trafiquantes d'Hégémonie
Sandrëa KER 40 989 (f)	Hégémonie	U59	Militaire	Chef de la sécurité civile de Féora
Sangor Sandoval (m)	Ligue Rouge	U140	Transporteur	Spécialiste de la Frontière vivant à Vrama
Sania Stefano (f)	Ligue Rouge	U125	Politique	Préside le Directoire Civil de Chiloe
Scania FEO 38 627 (m)	Hégémonie	U59	Criminel	Dealer de drogue
Scion l'Infidèle (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Renégat
Scyllia la Génitrice (f)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Secknar Deck (m)	Ligue Rouge	U124	Militaire	Chef des services de sécurité de Carnégie
Secta VI (f)	Volcania III	U275	Mécanicienne	Drône de Chez Devil
Selma Tarnek (f)	Ligue Rouge	U117	Politique	Dirige les Néo-libéraux du parlement de la Ligue
Senag le Lépreux (m)	Ligue Rouge	U140	Barman	Vieux marin Patron du bar de l'Écume à Vrama
Sendar Coreanys (m)	Hégémonie	U47	Noble	Très apprécié par la population de Kéryss
Sénor Dag (m)	Ligue Rouge	U134	Criminel	Trafiquant de drogue notoire à Nazca

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (10/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Senya Lovack (f)	Ligue Rouge	U133	Restauratrice	Directrices des cantines Lovack à Nazca, soupçonnée de trafic alimentaire
Serge Blafoon (m)	Ligue Rouge	U112	Militaire	Dirige le Service de Surveillance du Territoire de la Ligue
Serici CRI 18 567 (m)	Hégémonie	U58	Mécanicien	Tient les ateliers de Serici, rebelle de Telma Tiltane
Sernac Guine (m)	Ligue Rouge	U112	Militaire	Dirige le Service de Sécurité National de la Ligue
Setuv Sen (m)	Ligue Rouge	U104	Ambassadeur	Ambassadeur de l'Alliance Orbitale en Ligue Rouge
Seya Del Mar (f)	Hégémonie	U36	Noble	Sœur de la Baronne Bayah
Shaïta (f)	Hégémonie	U23	Membre du conseil Génétique	Dirige les banques de corps hégémoniennes
Shaïtan (m)	Pirates	U213, 225	Pirate	Chef des Prédateurs
Sian Devris (m)	Ligue Rouge	U128	Marchand	Le plus riche marchand de Horn
Siel Felexen (m)	Ligue Rouge	U139	Barman	Patron du bar du Relais à Parasema
Sieur Jones (m)	Ligue Rouge	U123	Barman	Patron de l'établissement la Marée à Calatille
Sigmund Dante (m)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Komodo IND. de Léis
Silia Néo-Weird (f)	Volcania III	U296	Noble	Demi-sœur de Cassandre Néo-Weird
Silwood (m)	Hégémonie	U54	Contrebandier	Contrebandier de la ville-basse de Bermude
Simon KER 48 896 (m)	Hégémonie	U56	Agent	Agent du Prisme affecté sur Clemt
Simon Quendris (m)	Ligue Rouge	U118	Politique	Dirige le groupe de pression la Ligue Industrielle
Simone Vélara (f)	Ligue Rouge	U127	Chef d'entreprise	Dirige une filiale de Cortex à Cruz
Siomed l'Inventeur (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Sir Dachildamett (m)	Volcania III	U269	Joueur	Un perdant comme un autre...
Soevam FEO 41 637 (m)	Hégémonie	U59	Marchand	Riche marchand et contrebandier de Féora
Sogar Tigre (m)	Ligue Rouge	U137	Criminel	Petit escroc de Pacifia
Sol Glenn (m)	Surface	U148, 155, 161	Aventurier	Explorateur de la surface originaire de l'Union Méditerranéenne
Solia Virtadis (m)	Hégémonie	U33	Amiral ?	Commandant de la 5 ^{ème} flotte hégémonienne et partisan de l'Amiral Ulyr
Songaar (m)	Ligue Rouge	U126	Criminel	Mutant de la surface vivant à Chiloe
Sopor (m)	Volcania III	U261, 262	Garçon de salle	Ce gamin travaille à l'auberge de la Méduse
Spencer Killian (m)	Volcania III	U277	Noble	Employeur potentiel
Speur Soumia (f)	Volcania III	U286	Religieuse	Responsable ressource du monastère du Magma
Stal Voris (m)	Ligue Rouge	U128	Politique	Membre du conseil de Horn et époux de Myria la Blonde
Stel Varten (m)	Ligue Rouge	U112	Militaire	Ancien combattant dirigeant le Service des Douanes de la Ligue
Stew (m)	Hégémonie	U51	Criminel	Traffiquant des stations commerciales de Keryss
Stewart Finsc (m)	Ligue Rouge	U129, 130	Politique	Chef de la sécurité de Léis
Sun Fu (f)	Volcania III	U264	Restaurateur	Propose des boulettes de méduse rissolée
Superviseur Deminsk (m)	Surface	U158	Politique	Responsable des infrastructures terrestres de la Fédération du Cap
Sygul Galloway (m)	Ligue Rouge	U103	Parlementaire	Parlementaire de la Ligue
Syriane (f)	Ligue Rouge	U139	Marchande	Dirige l'arène des bas-fonds de Parasema
Tachmal Deck (m)	Ligue Rouge	U136	Criminel	Chef de bande d'Oneral
Talio FEO 28 678 (m)	Hégémonie	U59	Barman	Ancien pirate tenant la Fosse à Féora
Tanya Servand (f)	Ligue Rouge	U109	Juge	Grand procureur de la Ligue
Tanya YUC 11 278 (f)	Hégémonie	U72	Sage-femme	Spécialisée dans les accouchements clandestins à Yucata
Taranis (m)	Pirates	U225	Pirate	Commandant du Lame de Fond
Telkran Rajjik (m)	Pirates	U45, 140, 212, 226	Pirate	Chef des Pirates des Abysses et célèbre corsaire
Telma Tiltane (f)	Hégémonie	U44, 71	Rebelle	Elle a mis la main sur une réincarnation du Généticien Cyrull
Thérion (m)	Volcania III	U255	Pompiste	Pompiste sous licence Liebe
Thierry Salinder (m)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Organique de Nazca
Titania Sendol (f)	Ligue Rouge	U118	Politique	Dirige le Groupement Agricole
Titus Pinsky (m)	Ligue Rouge	U131	Religieux	Représentant du Culte du Trident de Mornington
Tobias Whale (m)	Ligue Rouge	U133	Pêcheur	Célèbre pêcheur de Nazca
Toldor KER 01 001 (m)	Hégémonie	U48	Citoyen	A sauvé la comtesse Jessica Fadrick
Tovel Guzman (m)	Hégémonie	U41	Politique	Directeur du service politique du Prisme, l'Iris
Tower Chewee (m)	Volcania III	U290	Policier	Chargé des renseignements généraux à la police judiciaire
Travis (m)	Pirates	U35, 45	Pirate	Lieutenant de Telkran Rajjik, ex-colonel hégémonien
Tremble South (m)	Volcania III	U264	Gérant	Patron de la Maison Charnelle

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (11/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Tristan Gend (m)	Ligue Rouge	U112	Religieux	Préside la commission de surveillance des cultes de la Ligue
Tyrus Den (m)	Ligue Rouge	U126	Mineur	Assassins des bas-fonds de Chiloe
Ugmar le Cornu (m)	Ligue Rouge	U131	Conteur	Mutant très connu à Mornington
Ugnar Sulrick (m)	Ligue Rouge	U110	Scientifique	Géologue chargé de la surveillance sismique du territoire de la Ligue
Ulakner Krillor (m)	Pirates	U182	Pirate	Un des plus grands brigands des mers du 4 ^{ème} siècle
Uma Laeton (f)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Dirige le Murène, le service d'intervention en territoire ennemi de la Ligue
Umar le Gris (m)	Ligue Rouge	U139	Barman	Patron du bar l'Oursin Gris à Parasema
Ungus Toleron (m)	Ligue Rouge	U108	Politique	Mutant et Premier parlementaire de la Ligue
Uraf Taut (m)	Ligue Rouge	U104	Ambassadeur	Ambassadeur de la Ligue en Alliance Polaire
Urkal Lobo (m)	Ligue Rouge	U122	Criminel	Dirige l'organisation Saturne fournissant des narcotiques
Uron KER 41 567 (m)	Hégémonie	U50	Sportif	Champion de Water-ball hégémonien
Ursa GUA 32 552 (m)	Hégémonie	U63	Barman	Tient le Radjani, un bar de Guaméa fréquenté par les pirates
Usul Morgar (m)	Ligue Rouge	U118	Politique	Mutant présidant au Groupement des Ouvriers et Dockers de la Ligue
Uvar Latan (m)	Hégémonie	U41	Militaire	Directeur du service Action du Prisme, le Vecteur
Uvien le Gris (m)	Ligue Rouge	U118	Politique	Ancien pirate dirigeant le Groupement des Transporteurs de la Ligue
Vagarem le Penseur (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Vaker YUC 26 723 (m)	Hégémonie	U72	Barman	Propriétaire du bar du Soleil à Yucata
Val Sragos (m)	Volcania III	U285	Dresseur	Travaille à l'arène de Volcania III
Valaro KER 36 786 (m)	Hégémonie	U55	Barman	Propriétaire du Minerais d'or et responsable des Frères des Abysses à Clemt
Valia KER 42 555 (f)	Hégémonie	U56	Criminelle	Naro-trafiquante de Clemt habile au couteau
Vanéa Galdo (f)	Hégémonie	U20, 43, 54	Scientifique	Directrice du conseil de la Natalité
Varen Lamarche (m)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Dirige l'ID, le service du contrôle de l'information de la Ligue
Varénia la Bienfaitrice (f)	Hégémonie	U39	Généticien	Patriarche
Véga le marchand (m)	Hégémonie	U50	Marchand	Marchand itinérant impopulaire
Véliador Viper (m)	Ligue Rouge	U108	Politique	Successeur désigné de Khan Urik à la tête de la Ligue
Velma KER 42 765 (f)	Hégémonie	U56	Agent	Agent de la baronne Terrastet dirigeant la Station Plaisir
Vénédra RAU 34 569 (f)	Hégémonie	U68	Barman	Tenancière du bar le Maugéar à Rauxe
Ventou (m)	Ligue Rouge	U137	Marchand	Plus grand marchand de Pacifa et dirigeant du Groupement des Marchands de la ville
Ventura UILT 36 789 (m)	Hégémonie	U70	Indépendant	Ennemi de la baronne Terrastet à Ultar
Vérana Kilmeck (f)	Ligue Rouge	U122	Religieuse	Responsable du Culte de la Mort à Calatille
Verger NOX 34 511 (m)	Hégémonie	U64	Barman	Agent de Telma Tiltane qui tient la Salamandre, un bar de Nox
Vériramis (m)	Hégémonie	U45	Historien	Plus célèbre historien d'Hégémonie et proche des Patriarches
Verne Callientco (m)	Hégémonie	U47	Employé	Travaille au Ministère des Affaires Publiques à Keryss
Victoria Denven (f)	Ligue Rouge	U117	Politique	Dirige les Ultra-Nationalistes au parlement de la Ligue
Vigor Church (m)	Ligue Rouge	U127	Barman	Patron du Signe, le repaire de l'organisation criminelle Opta à Cruz
Vinscenso Del Mar (m)	Hégémonie	U36	Noble	Fils adoptif de Seya Del Mar, la sœur de la Baronne Bayah
Vira Our (f)	Hégémonie	U32	Amiral	Génie stratégique proche de Viramis, a une liaison avec le Colonel Priam
Viraco Scian (m)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Dirige la Garde Rouge de la Ligue
Virul Sax (m)	Ligue Rouge	U124	Politique	Fondateur de l'Union des Pêcheurs
Viviane Errel (f)	Ligue Rouge	U117	Politique	Déléguée de la province indépendante d'Horn
Voghn le Renégat (m)	Pirates	U42, 61, 222, 226	Pirate	Chef des Marchands de Chair et contrebandier omniprésent en Hégémonie
Volg BER 27 456 (m)	Hégémonie	U54	Barman	Propriétaire du bar le Poséidon, ex-mercenaire
Vork Gorn (m)	Ligue Rouge	U111	Militaire	Ancien pirate dirigeant le service d'espionnage Ombre
Vulmo KER 18 297 (m)	Hégémonie	U51	Barman	Propriétaire du bar le Bec fin, soupçonné d'être membre du Cartel Rouge
Vulrick le Borgne (m)	Pirates	U206, 226	Pirate	Chef de la Confrérie du Maelström
Vulrick le Fou (m)	Pirates	U226	Pirate	Ancien chef de la Confrérie de la Sirène ayant perdu la raison
Waga Goldmaker (m)	Volcania III	U285	Manager	Travaille à l'arène de Volcania III
WAR 18 428 (m)	Hégémonie	U71	Hôtelier	Tient l'Hôtel de Pic à Warton
William Folnerg (m)	Ligue Rouge	U126	Politique	Fondateur de la Ligue Anti-Mutant, puissante à Chiloe
Williams Cyclades (m)	Volcania III	U268	Noble	Directeur des mines
Williams Faith (m)	Volcania III	U275	Pourvoyeur	Hôte de la Loge de Ka

INDEX DES PNJ D'UNIVERS (12/12)

NOM DU PNJ_	Secteur	Référence	Profession	Note
Yan CRI 34 631 (m)	Hégémonie	U57	Ouvrier	Espion du Prisme chargé du secteur ouvrier de Crinée
Yavan (m)	Hégémonie	U64	Prêtre	Unique prêtre du temple présent à Nox
Ygurt Dessivat (m)	Hégémonie	U59	Noble	Frère du baron Barn Dessivat, membre des Frères des Abysses
Yleck Darivati (m)	Hégémonie	U71	Mutant	Fils mutant de Redjicl Darivati ayant fui dans les bas-fonds de Warton
Yluss BER 34 289 (m)	Hégémonie	U56	Ouvrier	Agent de Telma Tiltane à Clemt
Yodin (m)	Surface	U156	Prêtre	Fait des recherches sur les phénomènes de la Surface
Yolm Padrich (m)	Ligue Rouge	U114	Chef d'entreprise	Préside la société Mandragore de Nazca
Yorek Petrark (m)	Surface	U157	Scientifique	Responsable de l'Alliance Polaire du projet Élite
Yvan Cardanac (m)	Ligue Rouge	U86, 117, 148	Terroriste	Exilé à la surface en juin 568
Yvan Ebraer (m)	Hégémonie	U36	Noble	Gouverneur civil de Floréa
Yvan Kalvec (m)	Ligue Rouge	U137	Barman	Patron du bar du Nouvel Espoir à Pacifia
Yvan TAN 32 374 (m)	Hégémonie	U68	Directeur	Directeur du centre de loisir le Rêve de Calamar à Tanéz
Yvana CLE 40 789 (f)	Hégémonie	U56	Secrétaire	Secrétaire du gouverneur de Clemt, affiliée au Soleil Noir
Yvaon Caeron (m)	Ligue Rouge	U135	Mécanicien	Ancien mineur dirigeant l'atelier indépendant de Caeron à Tinaca
Yvar Lomaïl (m)	Hégémonie	U56	Prêtre	Tient un temple près des docks de Clemt
Yvar Serre (m)	Ligue Rouge	U118	Politique	Préside le Groupement des Mineurs de la Ligue
Yves les Beaux-Yeux (m)	Pirates	U207	Pirate	Second de Gellor l'Infirmier de la Confrérie Noire
Yvon KER 23 567 (m)	Hégémonie	U50	Politique	Chargé de gérer la ville-paroi de Keryss par les Patriarches
Yvon le Sabreur (m)	Pirates	U208	Pirate	Membre de la Fraternité des Alizés et commandant de la frégate Zéphir
Yvon Senak (m)	Ligue Rouge	U133	Mécanicien	Dirige les Ateliers Sanilis de Nazca, proche de la Confrérie des Araignées
Yvonne Leguer (f)	Ligue Rouge	U113	Chef d'entreprise	Présidente de la société Cadoul
Zanatar KER 34 217 (m)	Hégémonie	U51	Agent secret	Agent du Fragment (les services secrets de la République du Corail) et propriétaire du bar l'Annexe
Zenocar le menteur (m)	Hégémonie	U39	Généticien	Renégat
Zocara (m)	Hégémonie	U58	Barman	Techno-hybride tenant le bar la Souris





www.black-book-editions.fr

Sites de surface



Sites de surface

- ▲ INSTALLATION DE L'HÉGÉMONIE
- ▲ INSTALLATION DES VEILLEURS
- ▲ INSTALLATION AMAZONIENNE
- ▲ INSTALLATION DE L'UNION MÉDITERRANÉENNE
- ▲ INSTALLATION DE LA RÉPUBLIQUE DU CORAIL
- ▲ INSTALLATION DE L'ALLIANCE POLAIRE

- ▲ INSTALLATION ÉTATS DU RIFT
- ▲ INSTALLATION FÉDÉRATION DU CAP
- ▲ INSTALLATION DU ROYAUME DE L'INDUS
- ▲ INSTALLATION DE LA LIGUE ROUGE
- ♀ INSTALLATION OSIRIS
- Ω INSTALLATION/ACTIVITÉ GÉNÉTIQUE

- RUINE MAJEURE
- COMMUNAUTÉ MUTANTE
- ⊕ ENCLAVE DE FER (COMMUNAUTÉ)
- ⊖ LES EXILÉS (COMMUNAUTÉ)
- ▼ ACTIVITÉ TERNAËT
- ▲ SITE DE LANCEMENT

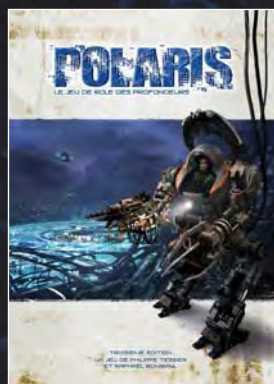
POLARIS ▼ UNIVERS ▼

Univers est le premier supplément de background pour *Polaris, Troisième édition*. Cet ouvrage compile les informations mises à jour des suppléments sortis pour les précédentes éditions du jeu (**Hégémonie, Ligue Rouge, Surface, Pirates** et **Volcania III** qui n'avait jamais vu le jour en version papier).

Vous découvrirez quels mystères cache la nation hégémonienne et son ennemi héréditaire, la Ligue Rouge. L'activité des pirates du globe n'aura plus de secret pour vous, et il vous sera même possible de proposer une petite excursion sur les terres mortes et irradiées de la surface. Enfin, la cité indépendante Volcania III pourra aisément servir de base pour votre groupe de PJ, loin de la surveillance des Veilleurs...

Vous trouverez dans ce livre :

- toutes les **informations de background** nécessaires pour développer vos propres aventures en Hégémonie, Ligue Rouge, Surface et dans les eaux menacées par les confréries pirates,
- la description complète de la cité indépendante de **Volcania III**,
- toutes les **règles de jeu** de survie **en surface** et de création de personnages venant de l'enfer terrestre,
- un **index de tous les PNJ** présentés dans le supplément,
- et **2 nouvelles cartes en couleur** du globe terrestre !



Ce supplément est destiné à tous les meneurs de jeu de *Polaris, Troisième édition*



www.black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-915847-47-5



POL05

Prix : 49,90 euros