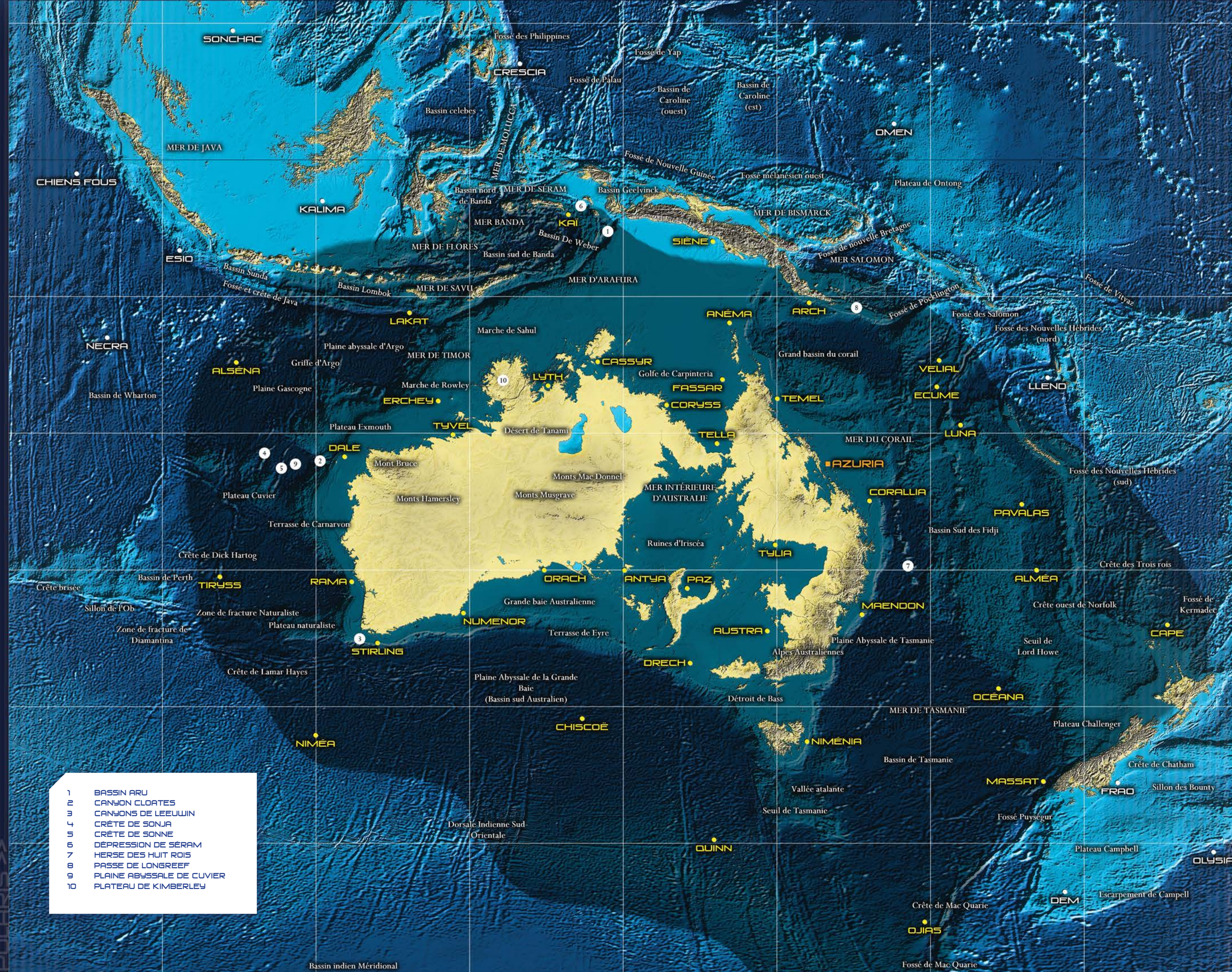


REPUBLIQUE DU CORAIL

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3^{ÈME} ÉDITION





« LA RÉPUBLIQUE
DU CORAIL_

LA RÉPUBLIQUE DU CORAIL

AUTEURS

PHILIPPE « CYRILL » TESSIER & FRANÇOIS « IRON » MENNETEAU,
D'après le système de jeu de Raphaël « RALPH B. » Bombayl

RELECTEURS

ALEXANDRE CLAVEL, ANNICK TESSIER, GWENAELE KECK ET EMMANUEL TEXITER

ILLUSTRATIONS DE COUVERTURES

SIMON LABROUSSE

ILLUSTRATIONS ET PLANS INTÉRIEURS

YOANN BOISSONNET (N&B) ET LORENZO MASTROIANI (COULEUR). LES CARTES DE LA RÉPUBLIQUE SONT L'ŒUVRE DE STÉPHANE « DERGEN » DERRIENNIC. LE DRAPEAU DE LA RÉPUBLIQUE DU CORAIL A ÉTÉ RÉALISÉ PAR IGOR POLOUCHINE ET LE LOGO DE PALIA A ÉTÉ RÉALISÉ PAR LAURENT « HEEDIO » WITZ. LES SYMBOLES DES TERNASET, DE L'ACTIVITÉ GÉNÉTIQUE, DES FOREURS ET DES COMMUNALITÉS MUTANTES SONT L'ŒUVRE DE THIERRY « MASTERITTI » NÉRON.

MISE EN PAGES & LAYOUT

DAMIEN COLTICE & LAURENT « DRAGON » ROYER

REMERCIEMENTS PHILLIPETESSIER

Merci aux contributeurs d'Immersions pour leurs apports à l'univers de Polaris. Les numéros d'Immersion sont disponibles gratuitement sur le site Polaris. Merci à Stephan Maier pour ses recherches sur le corail. Merci à Rodolphe « Rodi » Bondiguel, Mickael « alacabone » Bony, Arnaud « Nao » Mignot, Laurent « Gabriel » Siccard, Romain « Cyriades » Devillier, Bertrand « messahodyn » Marchal et Cyril « Sith » Berger pour certaines de leurs idées qui ont été reprises dans ce supplément (Le Moine noir, Légion, Les Fils d'Alcyon, Palia et Thomas Bentner, Arnold et Nadim, Xarex etc.)

ARCHÉTYPES

PATRICE « ESTHERAL » PIRON, DIDIER « DBOMBER » HOAREAU, LAURENT « BUBU » BUISSON, GWENAELE KECK ET FRANCK « XXXGOSSXXX » BOISSEAU

REMERCIEMENTS BLACK BOOK ÉDITIONS

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

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

Note : Nous tenons à rectifier un oubli dans les crédits du Guide Technique pour la relecture : Willy Mangin.

Achévé d'imprimer en France en octobre 2014.

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

Dépôt légal : octobre 2014

ISBN : 978-2-36328-067-1



www.black-book-editions.fr

<< SOMMAIRE

LIVRE 1 LA RÉPUBLIQUE DU CORAIL

CONTEXTE

Ce qu'on pense de la République du Corail	8
Se rendre en République du Corail	9
À partir de la Ligue Rouge	9
À partir de l'Hégémonie	9
À partir de l'Union Méditerranéenne	9
À partir de l'Alliance Polaire	9
À partir d'Equinoxe	9
Transports en République du Corail	10
Faune et flore	10
Courants et flux	11
Géographie	11
Frontières	13
Permis de séjour et commerce	13
Contrôles et forces de sécurité	14
Approche des cités de la République	14
Armements et contrebande	15
Stations de défense et bases militaires	15
Tarifs, alimentation, boissons, logements, docks	15
Contexte historique	17
Événements majeurs en République du Corail d'août 568 à mars 569	17
Dates importantes en République du Corail	17
Relations avec les autres nations et factions	18

HISTORIQUE OFFICIEL

ORGANISATION POLITIQUE ET SOCIALE

Organisation de la société	25
Hiérarchie politique des grandes villes	25
Hiérarchie sociale des grandes villes	28
La vie en République du Corail	31
Alimentation	31
Architecture	31
Arts et les loisirs	32
La peinture et la sculpture	33
Les zoos	33
Les rêves programmés	33
Bars et boissons	33
Commerce et troc	33
Communication	34
Concessions et droits d'exploitation	34
Confinement	34
Corruption	34
Création des communautés et rattachements	34
Crimes et justice	34
Crime organisé	34
Dissidents et marginaux	35
Drogue	36
Économie	36

Éducation et enfance	36
Famille, la place des hommes et des femmes dans la société corallienne	36
Fécondité, natalité et Politique de reproduction	37
Hygiène	37
Imposition	38
Information et propagande	38
Langages	38
Médecine et recherche génétique	38
Mode, bijoux et habillement	38
Mort et inhumation	39
Prostitution	39
Religion	39
Salaires	40
Technologie	41

PUISSANCES MAJEURES EN RÉPUBLIQUE

Les empathes	43
Organisation	44
Personnalités	44
Au service de l'État	46
Les gouverneurs	48
Les ambassadeurs	50
Les Ambassadeurs étrangers en République du Corail	51
Au service de l'Armée	52
Autres personnalités	53
Groupes, cultes, syndicats et autres organisations	54
Les grandes entreprises	55
Principaux groupes mercenaires	58
Forces armées et services de sécurité de la République	59
La marine de la République	59
Les troupes terrestres de la République	60
Les troupes souterraines de la République	61
Unités spéciales et services spéciaux de la République	61
Au service du Département Polyphème	61
Au service de l'État	61

RÉGIONS DE LA RÉPUBLIQUE

Les régions Administratives	63
Région administrative d'Arch	63
Région administrative d'Azuria	65
Région administrative de Cape	68
Région administrative de Corallia	70
Région administrative de Dale	72
Région administrative de Drech	74
Région administrative d'Erchey	77
Région administrative de Fassar	78
Région administrative de Kaï	80
Région administrative de Numénor	82
Région administrative d'Ojias	84
Région administrative de Stirling	87
Le continent australien	88
Communautés indépendantes	88

LIVRE 2 L'EMPIRE DU CORAIL

LES SECRETS DE LA RÉPUBLIQUE

Conscience	92
l'Empire du Corail	94
Le vrai visage de la société corallienne avant l'Empire du corail	94
Constitution de l'Empire du Corail	95
La chute de Conscience, l'ascension de Nisalia	95
L'influence d'Arisheim et de l'Enclave de Fer	96
Les autres nations et factions du monde sous-marin après Domination	96
Informations complémentaires	98
Institutions politiques et sociales	98
La société	100
Groupes, mercenaires, entreprises	103
Forces armées et services de sécurité de la République	104
Informations liées aux régions administratives	105

RÈGLES ET MATÉRIEL

Le corail	110
L'Esprit fracturé du corail	111
Le Corail dans le monde	111
Le corail atmosphérique	111
Le corail noir	111
Les implants de coraux	111
Informations techniques	111
Les implants	111
Effet des implants	112
Les champs de coraux	112
Les empathes	113
Empathe du corail	113
Techniques de combat des empathes combattants	114
La Discipline	115
Le Flux	115
Matériel	115
Équipements à base de corail	115
Armes à feu	118
Pistolets	118
Armes de mêlée	119
Saï	119
Missiles	119
Missile de croisière « silent strike »	119
Chasseurs sous-marins	119
Chasseur Republica, Type I-A (30 tonnes)	119
Chasseur Cora, Type II-A (60 tonnes)	120
Vaisseaux sous-marins	121
Transporteur d'assaut de classe « Oppugna »	121
Escorteur Ouragan	121
Escorteur de la classe « Dissolutio »	122
Frégate de la classe « Tenebra »	123

Frégate lourde Praëtor	123
Frégate Polyphème	124
Frégate Mélodie	125
Croiseur Minotaure	125
Croiseur Gorgone	127
Cuirassé Gallasteno	128
Cuirassé Dévastateur	128
Armures	130
AlCore modèle M-A	130
AlCore modèle T-A	131
AlCore modèle M-2	132
Armure planante Ptéromys	133
Véhicules terrestres	134
GG-140C et GG-140SA	134
VBMO	135
Robot chasseur-d'homme « Mantis 666 »	136
Robot arachnide espion	137
Robot arachnide excavateur	138
AF-220 « Razorback »	139
Créatures	140
Arbres Pétrifiés de la Mer de Séram	140
Déchus	141
Dragons des Salomons	141
Fréquences	142
Golem généticien	142
Phasmes lacéteurs	143
Serpent des sédiments	143
Yeux des abysses	143
Zombis du Flux	144
Archétypes	145
Empathe combattant	145
Empathe adjoint aux patrouilles de sécurité	145
Prêtresse du corail noir	145
Prêtresse du corail	146
Milicien de l'ordre Azur	146
Agent de Fragment	146
Soldat corallien	147
Soldat de la division spéciale Phase	147
Agent de sécurité corallien	147

La République du Corail... enfin ! S'il y a une nation sur cette terre désolée qui fait rêver et suscite un peu d'espoir, c'est bien la République. Malgré la propagande des autres puissances sous-marines, rares sont ceux qui ne seraient pas prêts à tout quitter pour aller s'installer là-bas. On y raconte que la vie y est plus agréable, que l'on y respire mieux, que l'on y a plus d'espace et que l'existence y est plus douce. Il n'est pas étonnant que l'Alliance Azure en ait fait sa capitale même si on pourrait arguer du fait que c'est parce que l'Alliance Azure y a installé sa capitale qu'il est aussi agréable d'y vivre. Certains disent même que c'est là-bas que l'on trouve les plus belles femmes du monde. Et puis il y a ces vastes étendues de corail qui tapissent le fond des océans et au-dessus desquelles fourmille une faune multicolore. J'avais donc hâte de voir ça de mes propres yeux. Quand mes supérieurs du Culte du Trident m'ont appris que je partais là-bas, je n'ai pas pu m'empêcher de sourire. Bien entendu, je n'y vais pas pour me prélasser mais pour y vérifier de singuliers rapports envoyés par les agents du Neptune. Personnellement, je doute qu'il y ait matière à enquêter, mais puisque cela me donne l'opportunité de visiter cette nation, je ne vais pas m'en plaindre. Et si d'aventure je m'y plais, peut-être pourrais-je obtenir l'autorisation de m'y établir.

En attendant, me voici à bord d'un navire de plaisance assurant une liaison entre la Ligue Rouge et la République. J'ai embarqué à bord du nouveau fleuron de la société Poséidon, l'Impérial, un bâtiment conçu à l'image des navires-monastères du culte. On y jouit d'un plus grand confort que sur d'autres bâtiments et il n'est pas rare de passer le temps assis devant une des baies vitrées donnant sur les profondeurs insondables de l'océan. Aujourd'hui, alors que nous nous dirigeons vers Azuria, nous ne sommes qu'à quelques dizaines de mètres de profondeur pour admirer les premières étendues de coraux. Les conditions climatiques à la surface nous sont favorables et, d'après le capitaine, nous ne courons donc aucun risque.

Qu'il me tarde d'arriver ! Mais je ne dois pas oublier que je suis en mission. Le capitaine m'a invité à me rendre dans une cellule privée pour me remettre un document classifié que je vais avoir tout loisir d'examiner avant d'accoster.

Mon impatience se teinte désormais d'une certaine inquiétude. Le document des services du Neptune fait apparaître la République sous un tout nouveau jour. Bien entendu, bon nombre de ces informations ne sont que des rumeurs qu'il me faut vérifier, mais je dois avouer qu'elles ont tempéré mon en-

thousiasme. D'après certaines sources, l'influence des empathes sur la population et le gouvernement serait bien plus importante que le culte ne l'aurait supposé jusqu'alors. Est-il possible que nous ayons sous-estimé leur pouvoir ? C'est ce que semble penser en tout cas le Prisme hégémonien, d'après les « confidences » d'un de leurs agents à une de nos spécialistes. C'est d'ailleurs peut-être pour ça que j'ai été choisi pour cette mission. J'ai une sensibilité naturelle très proche de l'empathie sans que cette faculté ait une quelconque emprise sur moi. Mon don me permet aussi de sentir parfois les manifestations du Flux et, plus rarement, d'avoir des visions d'événements passés. Mes supérieurs ont dû estimer que cela me serait très utile pour mener mon enquête.

Mais les empathes ne sont pas le seul problème, il y aurait des remous au gouvernement, au sein du pouvoir économique et dans les forces armées. Ron de Stal aurait évoqué certaines anomalies concernant la société Odyssée. L'amiral Ognar lui aurait aussi confié ses doutes quant à des directives du Parlement, Parlement dont l'attitude de certains représentants laisse perplexe les observateurs. On parle aussi beaucoup de ce qui se passe à la surface de l'ancien continent australien. La République a toujours beaucoup investi pour développer des cultures viables sur ses terres émergées mais les budgets se sont véritablement envolés. L'armée s'y déploierait en masse... dans quel but ? Qu'est-ce qui intéresse tant les républicains sur ces terres mortelles ?

Le rapport évoque également une série de morts mystérieuses dans la ville de Numénor. L'affaire serait tellement suspecte qu'elle aurait même éveillé l'intérêt de bon nombre de services de renseignement du monde sous-marin.

Mais au-delà de tout cela, mes supérieurs attendent que je réponde à deux grandes questions. La première concerne le corail. Si ce dernier nourrit un lien particulier avec la République, qu'en est-il des proteus ? Leurs actions ont-elles quelque chose à voir avec cette nation ? Et si c'est le cas, jusqu'à quel point les autorités sont-elles impliquées ?

La seconde est de découvrir ce qui se cache derrière un mot, un simple mot que certains entendent dans les coursives les plus sombres des cités coralliennes, un mot qui frappe de terreur ceux qui le perçoivent et que l'on ne prononce qu'en murmurant : Conscience !

-- OSSEN LANGER, représentant du Culte du Trident_

<< LIVRE 1_

LA RÉPUBLIQUE
DU CORAIL



CONTEXTE_



« Bienvenue en République ! Vous venez d'où... ah ! Encore de la Ligue. Décidément ! Bon ici, c'est pas comme chez vous, on aime bien que les choses restent propres alors tenez-vous-le pour dit. Et, surtout, n'oubliez pas de repartir. On ne peut pas accueillir toute la misère du monde. »

-- Un douanier de Corallia_

La République du Corail a toujours bénéficié d'une image forte auprès de la population du monde sous-marin. Souvent considérée comme une sorte d'oasis de lumière et de couleurs, comparée aux autres nations des abysses, elle suscite toutes les convoitises. Pour beaucoup, on y vit plus libre qu'ailleurs et les autorités se montrent bienveillantes même auprès de populations immigrées. Cependant, s'il y a un grand nombre de candidats désireux de rejoindre les étendues coralliennes, il y a peu d'élus. En effet, la République est certainement la nation qui souffre le moins du virus de stérilité et elle n'a donc que faire des expatriés. Aussi, même si le fait de s'y rendre est relativement aisé, y demeurer l'est beaucoup moins.

CE QU'ON PENSE DE LA RÉPUBLIQUE DU CORAIL_

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

On raconte beaucoup de choses sur les coralliens et notamment sur leur armée. Le fait que les femmes tiennent un rôle important dans leur société leur a souvent valu d'être considérés comme un peuple faible. Dans les ports du monde entier, il est rare de ne pas entendre quelques plaisanteries d'un goût douteux au sujet des mâles coralliens. Quant à l'armée de la République, beaucoup l'imaginent comme constituée uniquement de vieux forbans, de mercenaires sous-payés, de brigands venus de tous les horizons et de soldats à peine formés. C'est bien méconnaître l'histoire de cette nation et des combats qui ont jalonné son parcours.

Si vous demandez à des habitants de la Ligue Rouge ce qu'ils pensent des coralliens, il est probable qu'ils vous jettent leur verre à la figure. Ils les considèrent les coralliens comme prétentieux. Il faut dire que les coralliens estiment que la Ligue Rouge est un ramassis de pouilleux vivant dans des dépotoirs. Mais le fond du problème, c'est que le contraste entre les deux nations attise une certaine jalousie. En effet, après vous avoir lancé son verre à la figure, il y a de fortes chances pour que la personne vous avoue combien elle aimerait y vivre. En revanche, en Ligue Rouge, on considère que l'armée corallienne est la plus incompétente du monde et que ses capitaines de navires sont à peu près tous des pirates reconvertis.

En Hégémonie, on a le plus grand respect pour les habitants de la République notamment au sein des familles nobles qui apprécient la culture de cette nation et surtout le raffinement de ses citoyens les plus aisés. Les bijoux et les tenues coralliennes font fureur dans la haute société. On considère aussi que les cuisiniers coralliens sont les meilleurs du monde. Militairement parlant, les hégémoniens estiment tout de même que la République n'est pas une grande puissance et que, face à l'armada des Patriarches, elle ne ferait pas vraiment le poids.

Dans les stations de l'Alliance Polaire ouvertes au monde, on n'apprécie guère la République que l'on accuse de financer les pirates pour harceler les colonies polariennes. De plus, le mode de vie superficiel de ses habitants révolte les citoyens de l'Alliance habitués à une existence difficile. Militairement parlant, les soldats polariens méprisent profondément les troupes républicaines considérées comme une bande de pirates.

En Union Méditerranéenne, la République est considérée comme un lointain Éden, une sorte de paradis peu accessible. Malgré tout, très peu de méditerranéens, même ceux qui en auraient la possibilité, songent sérieusement à venir y vivre. Même si leur mode de vie semble beaucoup plus rude, ils doutent que cette vie, qu'ils imaginent oisive, puisse leur convenir. Militairement parlant, les forces armées de l'Union n'ont jamais eu affaire aux troupes républicaines, elles n'en pensent donc rien et les considèrent, à l'instar de toutes les autres armées du monde, comme une menace potentielle à ne pas négliger.

SE RENDRE EN RÉPUBLIQUE DU CORAIL

À PARTIR DE LA LIGUE ROUGE

C'est certainement à partir de la Ligue Rouge qu'il est le plus facile de se rendre en République, que ce soit légalement ou illégalement. Outre la présence de sociétés de transport comme Deep Star (Ligue Rouge) ou Odyssee (République du Corail), il existe d'innombrables petites compagnies sur la frontière ouest de la Ligue qui entretiennent des lignes plus ou moins régulières et, ce, à tous les tarifs. Quiconque se rend dans n'importe quelle station de la Frontière, trouvera sans mal une micro-compagnie, un particulier, un mercenaire, un contrebandier ou bien un aventurier pour le conduire à destination. De plus, moyennant finances, il est possible de faire appel à certains individus connaissant parfaitement les filières clandestines qui permettent de se rendre dans les villes coralliennes sans attirer l'attention. Les contrebandiers alimentant les trafics entre la Ligue et la République sont extrêmement prospères car, entre ces deux nations, les échanges illégaux sont tellement massifs que les autorités ont toujours hésité à les contrer de crainte que cela ne nuise à l'économie.

Entre la Ligue et la République s'étend le *no man's land* du Pacifique. Aussi, il est fréquent que les transports soient organisés en convois pour échapper aux multiples dangers de cette région. Cependant, plus vous partez du sud de la Ligue moins le danger est présent. Les eaux les plus redoutées se situent toutes au nord de Marana (Ligue Rouge). Free Star, une société de la Ligue est spécialisée dans le convoyage de biens et de personnes à travers le *no man's land*. Si la première plate-forme d'échanges commerciaux entre la Ligue et la République est la province de Parasema, c'est de la ville de Vrama que partent une bonne partie des convois.

À PARTIR DE L'HÉGÉMONIE

À partir de l'Hégémonie, il est un peu moins aisé de se rendre directement en République du Corail. En fait, cela dépend beaucoup des tensions entre la Ligue Rouge et la nation des Patriarches. Quand les relations entre les deux nations sont détendues, la principale route commerciale passe par Manag puis par Vrama. Si les relations diplomatiques sont tendues, c'est un peu plus compliqué puisque les

autorités de la Ligue se font un malin plaisir à ralentir, voire à bloquer les transports entre l'Hégémonie et la République. Dans ce cas, certains n'hésitent pas à contourner le problème en passant, à partir de Manag, par les zones pirates ou le *no man's land* du Pacifique. Ce genre d'expédition s'avérant assez dangereuse, les sociétés de transport se regroupent pour constituer des convois particulièrement bien protégés.

Pour du fret ne justifiant aucune urgence particulière ou pour le transport touristique, il n'est pas rare que des sociétés hégémoniennes comme Nova, Télémaque, New Horizon ou Panam prennent une tout autre route, beaucoup plus longue. Cette route passe par l'Atlantique Sud puis l'Océan Indien avant de rallier la frontière ouest de la République à Dale ou à Erchey. Les escales sont fréquentes, que ce soit à Pitcap, Rhode ou Achilla. Quand il s'agit de transports commerciaux, les navires hégémoniens en profitent pour faire des échanges de marchandises dans les ports les plus connus du monde sous-marin.

À PARTIR DE L'UNION MÉDITERRANÉENNE

À partir de l'Union Méditerranéenne, la route la plus empruntée passe par les États du Rift. Des accords commerciaux passés entre les deux nations autorisent un libre passage des navires de l'Union, même si ceux-ci en profitent généralement pour réaliser quelques transactions commerciales dans le Rift. Il est également fréquent que les bâtiments commerciaux de l'Union fassent un détour par le Royaume de l'Indus, Rhodia et même la Nouvelle Lémurie. Une route plus longue contourne le continent africain par l'ouest avant de rejoindre l'Océan Indien. Elle est fréquemment empruntée par les marchands itinérants mais très rarement par des compagnies de tourisme dont la clientèle préfère nettement les splendeurs des États du Rift.

À PARTIR DE L'ALLIANCE POLAIRE

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

À PARTIR D'EQUINOXE

Toutes les grandes sociétés du monde sous-marin étant présentes sur Equinoxe, les transports en direction de la République (ou de toute autre nation) y sont fréquents. La société Poséidon assure notamment une ligne régulière avec Azuria, ligne bénéficiant de la protection de navires Veilleurs.

TRANSPORTS EN RÉPUBLIQUE DU CORAIL_

La plupart des transports sur le territoire de la République sont assurés par les sociétés coralliennes. Quelques grandes compagnies étrangères proposent aussi leurs services mais la seule qui soit vraiment implantée, c'est Golden Horizon (filiale de la société hégémonienne Nova).

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

En arrivant à Azuria, j'ai eu l'immense privilège de voir croiser au-dessus de la ville Le Corail d'Argent, le dernier grand navire de la société Siranée. Bien que moins gigantesque que l'Élénora Callente, ce bâtiment est magnifique. Sous son long fuselage blanc est fixé une sorte de court aileron au bout duquel se trouve un salon panoramique. Tout le long de sa structure recouverte d'une fine couche de corail, on discerne de longues baies d'observation. L'engin est surmonté d'un château majestueux sur l'arrière et de deux dômes vers l'avant. Avec ce navire, la compagnie Siranée organise un circuit touristique qui emmène les passagers croiser au-dessus des plus grandes villes de la République. Le tarif est assez élevé mais il paraît que cela en vaut largement la peine et que le service à bord est irréprochable. Mais le spectacle le plus impressionnant, c'est lorsqu'il s'immobilise au-dessus des grands champs de coraux pour nourrir son revêtement « vivant ». Les passagers assistent alors à un ballet majestueux de milliers de poissons qui enveloppent entièrement le bâtiment.

Dans le domaine des croisières de plaisance, les sociétés républicaines Explora et Siranée, ainsi que l'hégémonienne Golden Horizon, se partagent une bonne partie du marché. Cependant, profitant des difficultés rencontrées par Siranée, plusieurs petites sociétés se sont lancées dans la course.

En ce qui concerne le fret, c'est la compagnie du Pacifique qui domine largement surtout depuis qu'elle a passé un contrat avec Légion pour protéger ses navires marchands contre les pirates. Depuis, elle ne cesse d'accroître sa flotte de bâtiments et de se diversifier dans les transports de différentes marchandises et plus seulement dans celui des denrées alimentaires. Non seulement elle entretient des liaisons régulières avec les stations du *no man's land* du Pacifique mais elle a acquis récemment une dizaine de navires de type Deep Sea afin de ravitailler des communautés situées à des profondeurs importantes.

Enfin, la Compagnie Touristique du Corail est omniprésente sur tout le territoire de la République. Même si cette société gérée par l'État n'offre ses services qu'à des nantis et à des personnalités étrangères, on trouve ses bureaux dans toutes les villes coralliennes. La plupart des négociations commerciales entre les grandes sociétés s'effectuent souvent à bord des navires de plaisance de cette compagnie.

FAUNE ET FLORE_

Avec ses immenses champs de coraux, ses vastes zones d'hydrocultures, le territoire de la République du Corail regorge d'une faune et d'une flore variées. C'est principalement du nord à l'est du

territoire que l'on trouve le plus grand foisonnement de vie. Scaires impériaux, dauphins, baleines, calamars, raies manta, bancs de poissons multicolores, algues blanches nutritives, légions de crustacés, méduses et poulpes de tous acabits, la République est un ballet constant de créatures. Les coralliens disposent ainsi d'importantes ressources alimentaires qu'ils comptent bien préserver et défendre jalousement. Cependant, cette prolifération a un inconvénient : la présence constante dans le territoire de dangereuses créatures comme les requins, les pieuvres géantes ou les crustacés monstrueux qui hantent les côtes de l'ancienne Australie. Fort heureusement, ces monstres ont amplement de quoi se nourrir et leurs attaques contre la population sont assez rares. Les nombreux requins qui nagent à proximité des villes, par exemple, ne posent aucun problème majeur et les attaques qu'on pourrait leur imputer sont relativement exceptionnelles. Bien évidemment, il arrive parfois qu'un requin à plaques s'aventure un peu trop près des territoires habités mais, dans ce cas, une telle créature est rapidement neutralisée par les forces de sécurité.

La Ceinture de feu qui longe le territoire de la République au nord et à l'est grouille également d'une faune variée mais on y trouve beaucoup moins de champs d'hydroculture et de stations d'élevage. En effet, certains de ces secteurs sont soumis à de fortes perturbations sismiques et sont hantés par des créatures dangereuses, comme les crabes titans. Certains rapports font aussi état de monstres beaucoup plus massifs qui auraient été aperçus dans ces zones.

Le territoire de la République accueille également quelques espèces qu'on ne trouve que là-bas. L'algue blanche, par exemple, est une espèce végétale génétiquement modifiée qui est extrêmement nutritive. Elle est cultivée sur presque tout l'ensemble du territoire. On y trouve aussi des élevages de vers marins dotés de propriétés médicinales, les superbes anguilles du corail au long corps multicolore, les poissons voiles aux longues nageoires diaphanes, etc. Mais la créature qui fait le plus parler d'elle en ce moment, c'est le poutiche. Créée génétiquement, c'est une grosse bête bien grasse ressemblant à une sorte de phoque blanc, un mélange entre un poisson et un mammifère qui donne énormément de lait et une viande à la texture bizarre mais délicieuse. La République a lancé plusieurs élevages de ces créatures sur tout son territoire.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Si la faune sous-marine de la République peut être considérée comme la plus belle et la plus variée que l'on puisse voir, il faut néanmoins s'en méfier. La beauté de certaines créatures cache parfois un grand danger. Ainsi, il existe un poisson, le Pyositis, dont le corps est parcouru de lumières magnifiques. Ces lumières, si vous les regardez trop longtemps, vous plongent dans une sorte de transe et vous devenez alors une proie facile pour les prédateurs qui sont généralement tapis pas très loin.

Il est aussi important de préciser que les côtes de la République s'avèrent extrêmement dangereuses car elles sont infestées de serpents-murènes, d'araignées sous-marines, de crabes géants et autres bestioles très agressives. Mais le plus grand danger vient des crocodiles blindés qui y pullulent.

COURANTS ET FLUX_

Courant de Leeuwin : ce courant de 50 à 100 km de large évolue entre 200 à 300 m de profondeur. Il se forme à partir du sud des communautés indépendantes de Dem et d'Olysia, remonte vers le sud de l'Australie entre Quinn et ce qui reste de la Tasmanie, se prolonge au nord de Chiscoë avant de continuer plein ouest jusqu'à Stirling et de remonter vers le nord jusqu'à Dale. Sa vitesse est comprise entre 1 et 4 nœuds. Ce n'est pas un courant particulièrement violent, mais il est souvent suivi par une faune variée et peut, parfois, compter quelques créatures plus massives que quelques poissons inoffensifs. Ce courant a un très fort impact sur la faune et la flore marine mais aussi sur le climat de l'ancienne Australie. De nombreuses hydroliennes sont installées tout le long du trajet. Il n'impose aucune difficulté aux tests de pilotage.

Courant est australien : ce violent courant particulièrement capricieux pénètre par l'est dans la zone maritime de la République, entre les communautés de Cape et de Llend avant de fondre vers le sud jusqu'à Ojias. Si sa vitesse normale est de 2 à 3 nœuds, il lui arrive d'atteindre un débit supérieur à 8 nœuds. Le courant abrite une faune importante mais il lui arrive aussi de charrier des oursins vagabonds beaucoup plus dangereux. De plus, il s'y forme fréquemment des tourbillons très puissants et, sur sa périphérie, les siphons ne sont pas rares. Parfois, de puissants flux s'y forment mais ils ne durent jamais très longtemps. Difficulté des tests de pilotage : -2 à -8 selon les conditions.

Courant sud-équatorial : ce courant s'écoule d'est en ouest et balaie le nord du continent australien. Il est relativement faible et ne pose aucun problème de navigation. Il n'impose aucune difficulté aux tests de pilotage

Flux de la ceinture de feu : toute la ceinture de feu est régulièrement agitée par des courants, des flux et des tourbillons extrêmement intenses. Certains marins parlent de véritables tempêtes sous-marines dans ces régions, tempêtes dans lesquelles évolueraient d'immenses créatures. Si ce dernier point n'est absolument pas avéré, il n'en demeure pas moins que ces zones peuvent parfois être extrêmement dangereuses. Difficulté des tests de pilotage : -1 à -6 selon les conditions.

GÉOGRAPHIE_

La République du Corail présente des caractéristiques géographiques extrêmement intéressantes. La plupart des stations et communautés sont situées sur la Grande Couronne Australienne, une sorte de bandeau de terres immergées n'excédant pas 300 mètres de profondeur et remontant en pointe jusqu'au chapelet d'îles au nord de la Mer d'Arafura.

Cette zone a deux autres particularités : elle est principalement constituée d'une couche de sédiments pouvant atteindre 1 km de profondeur et elle est en partie recouverte par les fameux champs de coraux de la République.

À la création des premières communautés sous-marines dans cette région du monde, ces particularités ont posé bien des problèmes aux ingénieurs. En effet, certaines couches sédimentaires superficielles étant parfaitement instables, il a fallu trouver des méthodes pour éviter que les stations ne s'enfoncent inexorablement ou ne souffrent trop des mouvements sismiques, notamment au sud-est, au nord-ouest et au sud-ouest du continent. Des cités comme Azuria ou Corallia, par exemple, n'ont pu être construites qu'avec les ressources technologiques de l'Alliance Azure. Quant aux autres, on a dû constituer des fondations parfois extrêmement profondes pour

qu'elles soient solidement ancrées sur le plateau océanique. Pour les plus petites stations, on utilise fréquemment une autre technologie qui consiste à concevoir une structure qui flotte naturellement et un système d'ancrage afin d'éviter qu'elle ne remonte. Les ingénieurs creusent jusqu'à atteindre la roche où l'on fixe un anneau qui sera relié aux modules par un câble. Cette technologie facile d'accès a l'énorme avantage de régler le problème des tremblements de terre puisque les anneaux de fixation sont montés sur ressort et les vibrations sont amorties par un matériau élastique. Cependant, on ne peut utiliser ce procédé qu'à des endroits où la couche de sédiments n'est pas trop profonde.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Quand je suis arrivé pour la première fois à Azuria, le navire de transport nous a fait survoler une petite cuvette où avait été construite une des premières communautés de la région. Aujourd'hui, il ne reste de ces installations que quelques structures dont les sommets émergent à peine des fonds marins. Tout le reste de la base s'est enfoncé lentement dans les sédiments au cours des années. De par le monde, il existerait ainsi plusieurs stations sous-marines oubliées de tous et qui gisent sous quelques mètres ou parfois quelques dizaines de mètres de sédiments. La plupart n'ayant aucun intérêt particulier, les autorités ne cherchent pas à les dégager. Cependant, certains évoquent des stations beaucoup plus intéressantes, notamment des bases secrètes remontant à l'Alliance Azure. Un groupe originaire de République du Corail, les Sphinx, s'est spécialisé dans la recherche et l'exploration des installations de ce type. Ils se font payer un prix d'or et on entend rarement parler de leurs découvertes. Si le comptoir principal des Sphinx se trouve à Azuria, ils ont des antennes dans presque tous les grands ports du monde.

Les zones sédimentaires offrent à la République d'importantes ressources minérales comme le fer, le pétrole ou le charbon et, une fois traitées, permettent d'établir de vastes étendues de terres qui grouillent d'une vie extrêmement variée. Les champs de coraux, notamment, ont colonisé une grande partie de ce domaine où ils ont trouvé une incroyable diversité de micro-organismes qui leur ont permis de s'adapter aux nouvelles conditions climatiques.

Les champs de coraux ayant la singulière capacité d'atténuer les effets du climat terrestre et de fertiliser leur environnement, on comprend l'importance vitale de leur présence sur les fonds marins afin d'y établir des communautés. Ils sont également à l'origine d'un phénomène tout à fait particulier à la République. On a constaté en effet qu'il faisait plus clair à des profondeurs où ne devraient régner que les ténèbres. Les coraux de surface captent l'énergie solaire avant de la restituer dans les profondeurs. Ainsi, si les rayons du soleil ne parviennent pas directement à une profondeur de 250 mètres, ils y parviennent indirectement grâce au corail qui, par endroit, forme des colonnes ou des récifs qui crèvent la surface et captent la lumière. Dans une moindre mesure, les coraux abyssaux apportent la lumière à des profondeurs de plusieurs milliers de mètres. Nombreux sont les récits évoquant d'étranges lueurs blanches dans les plus noirs abysses de la République. Ces histoires ont enflammé l'imagination jusqu'à ce qu'on découvre que les champs de coraux des grandes profondeurs pouvaient produire une lumière d'une blancheur éclatante.

Le corail explique donc en partie la splendeur de communautés comme Azuria ou Corallia. Mais ce n'est pas suffisant car, même avec le concours des coraux, une ville située à 200 mètres de profondeur pourrait difficilement bénéficier de la clarté exceptionnelle dont jouit Corallia. C'est à l'Alliance Azure que l'on doit la mise au point d'un procédé de propagation de la lumière solaire vers les profondeurs marines. Grâce à des nano-particules capables de capter les rayons du soleil à la surface, la République bénéficie dans quelques zones profondes de 200 mètres, d'une luminosité sous-marine équivalente à une profondeur de quelques mètres. Cette luminosité bleutée qui se mêle à celle plus variée des coraux explique cette espèce d'atmosphère étrange et féerique qui règne près de certaines villes républicaines. Ainsi, ces rais de lumière qui semblent parvenir de la surface sans perdre leur éclat ne sont que le résultat d'un astucieux jeu de miroirs moderne, des véritables grappes de nano-éléments qui propagent la lumière sans le moins du monde perturber la faune. Malheureusement, la technologie qui a permis de réaliser cette merveille a disparu et, malgré le travail acharné des ingénieurs pour la reproduire, aucune découverte majeure n'a été réalisée jusqu'à maintenant. C'est inquiétant car le dispositif commence à être affecté par le passage du temps et des mesures révèlent une baisse de luminosité dans certains secteurs. Si les cités coralliennes devaient un jour se retrouver plongées dans les ténèbres, nul doute que cela pourrait être ennuyeux pour la population.

Aussi, la république travaillerait sur un système alternatif, certes plus rustique, mais dont les premiers essais sont prometteurs. Il s'agirait d'un système de miroirs en surface qui capteraient les rayons du soleil et qui les renverraient vers des concentrateurs. Ceux-ci transmettraient alors la lumière à travers des fibres optiques jusqu'à la profondeur désirée. Là, la lumière serait démultipliée et renvoyée sur des miroirs posés sur le sol, créant ainsi des zones lumineuses irisées de 50 m de rayon maximum et plus ou moins intenses selon la taille de l'installation.

Notez que la luminosité dispensée par les coraux varie en fonction du soleil. La nuit, la lumière qu'ils génèrent est beaucoup plus faible, à peine un léger rougeolement. Dans les grandes villes coralliennes, on respecte souvent le cycle naturel d'une journée à la surface et il est fréquent que les lumières soient baissées le soir.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Si un jour vous vous rendez dans une de ces villes coralliennes baignées d'une lumière presque surnaturelle, assurez-vous de regarder l'océan au moment du lever du jour et vous verrez un des plus beaux spectacles qu'il m'ait été donné de voir. Quand le soleil se lève à la surface et que les nano-particules présentes dans l'eau font leur œuvre, pendant quelques secondes, on a l'impression qu'une pluie de lumière tombe du firmament. Et dans cette ondée étincelante, voir évoluer dauphins, baleines et bancs de poissons est un ravissement dont je garderai à jamais le souvenir émerveillé. Pour ceux que cela pourrait inquiéter, les nano-particules sont inoffensives pour la vie sous-marine. Elles sont basées sur la même technologie généticienne ayant permis de mettre au point un dispositif appelé la Nappe, qui aurait protégé les fonds marins des cataclysmes qui ont ravagé la surface. Mes connaissances scientifiques dans ce domaine étant plus que limitées, ne me demandez pas de vous l'expliquer plus en détails, j'en serais parfaitement incapable.

Après la grande couronne australienne, s'étendent des régions plus chaotiques parsemées de fossés, de ravins, de plaines abyssales, de crêtes plus ou moins élevées. La profondeur y est variable mais le secteur compte quelques abysses insondables comme le Fossé des Tonga, profond de plus de onze mille mètres avec des failles encore plus insondables. On y trouve également d'importantes failles dont certaines abritent aujourd'hui d'étonnantes cités bâties à même les parois abyssales, les cités-failles.

Même si on en trouve à peu près sur l'ensemble du territoire de la république, les plus fortes concentrations de champs de coraux s'étendent à leur tour sur ce relief tourmenté principalement au nord, nord-est et à l'est du continent.

La République tire également profit de nombreuses zones de fracture notamment au sud, au sud-est et au sud-ouest. À l'instar des autres nations sous-marines, elle y déploie des stations d'extraction mobile.

L'activité volcanique dans cette région du monde est particulièrement faible aux environs immédiats du continent. Sur ce dernier, seule une zone centrale très localisée abrite des volcans actifs. Cependant, la ceinture de feu du Pacifique est bien présente au nord de la Mer d'Arafura et le chapelet d'îles, qui marque la frontière républicaine, abrite bon nombre de volcans particulièrement actifs. Il en est de même au sud-est avec ce qui reste de la Nouvelle-Zélande.

En revanche, presque toute la région australienne souffre d'une forte activité sismique notamment au sud-est (intensité 5 ; 6 aux alentours de la Nouvelle-Zélande), au nord-ouest (intensité 5) et au sud ouest (intensité 4).

Quant aux terres émergées, la République du Corail contrôle une bonne moitié de l'Australie, principalement les régions côtières et, notamment, les nombreux sites archéologiques qui s'y trouvent. Elle dispose aussi de bases sur plusieurs îles. Les terres émergées d'Australie recèlent également quelques particularités étonnantes, comme la présence de coraux de surface proliférant à partir du domaine marin sur les côtes. De récents rapports attestent de formations minérales saisissantes, de grandes tours constituées de coraux qui auraient un effet régulateur sur le climat extrême auquel est soumis le monde.

La république, qui investit massivement dans la fabrication de serres de surface et dans l'étude de cultures résistantes aux conditions climatiques, consacre un département de recherche entier à l'extension de ces coraux tout à fait singuliers.

Cependant, quatre vastes territoires de la nation échappent totalement au contrôle des républicains. Tout d'abord, en plein milieu de la mer intérieure, à l'est des Monts MacDonnell, une installation généticienne a récemment jailli des eaux. Elle est constituée de hautes tours émettant un son strident et canalisant certaines perturbations météorologiques. La zone est totalement inaccessible et tous les drones qui y ont été envoyés ont été détruits.

Au nord des Monts MacDonnell, le désert de Tanami est également occupé par plusieurs engins généticiens qui étudient la région.

Au nord de Stirling et de la forêt pétrifiée, une autre structure généticienne est apparue. La base militaire républicaine située juste au sud tente d'en percer les mystères mais sans succès jusqu'à présent.

Enfin au sud-est de Dale et du Mont Bruce, il aurait été signalé la présence de sondes généticiennes. Les autorités envisagent la possibilité que les montagnes abritent un complexe qui servirait de base à ces sondes.

Quelques régions, principalement montagneuses, semblent avoir attirées des colonies de Foreurs. Plusieurs communautés mutantes ont également été signalées. Plus inquiétant, trois forêts mouvantes auraient été repérées au nord et à l'est du continent.



FRONTIÈRES_

Les frontières de la République sont définies par des repères géographiques assez évidents sur toute sa côte nord-nord-est. Une longue bande d'îles, appelée le Bouclier de feu, forme une sorte de frontière naturelle constituée de ce qui reste de l'Indonésie, de la Nouvelle-Guinée et des Îles Salomon. Sur toute cette barrière sont installées des stations sonar et des bases militaires.

À l'est, la frontière suit le Fossé de Salomon, le Fossé des Nouvelles Hébrides, la Crête des Trois Rois jusqu'à ce qu'il reste de la Nouvelle-Zélande, le Fossé Puysegur, la Crête de MacQuarie. Le long de cette frontière sont aussi installés de nombreux postes de détection.

La frontière sud est moins clairement définie. Elle est constituée en théorie par le Bassin Indien Méridional mais très peu d'installations coralliennes s'étendent au-delà de la Dorsale Indienne Sud-Orientale. Cependant, de nombreuses stations d'extraction sont situées plus au sud sur les zones de fracture.

À l'ouest, la frontière théorique s'étend jusqu'au Bassin Sunda, le Bassin de Wharton, le Bassin de Perth et au Sillon de l'Ob mais, encore une fois, on ne trouve guère de communautés ou de bases coralliennes situées aussi loin.

Les frontières sud et ouest de la République sont très peu surveillées et c'est certainement un des points faibles de cette nation. Même s'il semble que les autorités commencent à prendre le problème au sérieux en y installant des barrières sonars (généralement des stations d'écoute automatisées) et des stations militaires à l'ouest, le sud reste le paradis des contrebandiers qui y naviguent en presque totale liberté.

PERMIS DE SÉJOUR ET COMMERCE_

L'accès aux plus grandes stations de la République est en général totalement libre à partir du moment où l'on a reçu l'autorisation d'y accoster. Aucun permis de séjour n'est nécessaire et dès qu'un visiteur débarque, il peut se rendre où il veut sans avoir à se faire enregistrer. Il y a cependant un contrôle de sécurité passif parfaitement visible dans les ports. En effet, les visiteurs sont scrutés par des appareils mesurant leur température, évaluant leur rythme cardiaque et capables de détecter des produits dangereux. Les autorités disposent aussi de capteurs épidémiologiques capables de repérer un individu infecté. Ces capteurs sont assez fiables en ce qui concerne les maladies courantes, beaucoup moins pour les germes les plus rares. Ce dispositif est complété par des escouades de sécurité qui surveillent en permanence les zones de transit. Ces escouades sont constituées généralement de deux ou trois soldats, d'un empath (le plus souvent une femme) et de deux agents du service de santé. Si un individu suspect est repéré ou si un passager semble malade, les forces de sécurité interviennent rapidement et le plus discrètement possible afin de soumettre cette personne à un contrôle plus poussé.

En ce qui concerne les transports de marchandises, la République se montre plus tatillonne. Les navires commerciaux sont dirigés vers des docks qui leur sont réservés et les cargaisons sont passées au peigne fin au fur et à mesure de leur débarquement. Bien entendu, certains trafics échappent à ces contrôles si l'on a pris soin de graisser la patte des personnes adéquates.

Dans les plus grandes villes, il existe des voies d'accès parallèles qui permettent d'échapper à toute surveillance. Le plus souvent, ces docks fantômes sont d'anciennes installations abandonnées ou des docks privés. Les autorités en sont parfaitement conscientes, mais laissent faire à partir du moment où ces activités ne mettent pas la population en danger. En cela les organisations criminelles se montrent extrêmement prudentes car, dans le cas contraire, la réponse des forces de sécurité est généralement radicale et expéditive.

Mais même si l'accès aux villes de la République est assez aisé, il ne faut pas s'imaginer qu'elles sont ouvertes à tous et que l'on peut s'y installer le temps qu'on veut. Les autorités ont toujours encouragées les visiteurs à se rendre dans leur cité mais si ceux-ci posent problème ou ont dans l'idée de rester, ils découvrent vite que les autorités ne sont pas aussi laxistes que cela. Généralement, un individu lambda qui abuse un peu trop de l'hospitalité corallienne sera abordé dans les coursives par deux individus en civil qui lui feront clairement comprendre qu'il a vingt-quatre heures pour quitter les lieux s'il ne veut pas qu'il lui arrive malheur. Les coralliens semblent toujours savoir qui est qui dans leurs stations et malgré une surveillance qui semble assez légère, on s'aperçoit qu'ils se montrent d'une redoutable efficacité pour gérer l'immigration ou les potentiels fauteurs de troubles. Cependant, tout système a ses limites et beaucoup « d'intrus » passent au travers des mailles du filet. Aussi, de plus en plus de voix s'élèvent en République pour dénoncer une immigration galopante qui met en danger l'équilibre même de la société.

Si vous désirez vous attarder en République ou même, pourquoi pas, vous y installer, vous devez en faire la demande au Bureau du Gouverneur de la cité où vous vous trouvez. Mais que ce soit dans la légalité ou non, les places sont chères et il vaut mieux disposer d'un atout particulier susceptible d'intéresser les bonnes personnes.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

J'ai, au cours de ma carrière, visité de nombreuses cités sous-marines et, presque à chaque fois, le débarquement s'est avéré une expérience longue et pénible. Pas en République du Corail... vous débarquez et vous voilà libre de vos mouvements. Bien entendu, parfois, il y a quelques problèmes. À mon arrivée à Azuria, un pauvre bougre avait dû contracter un mal quelconque lors de son voyage. Fiévreux, à peine avait-il posé un pied sur la coursive de transit qu'il s'est retrouvé escorté dans une Zone de Confinement.

En revanche, il y a quelque chose qui choque la première fois que l'on fréquente les docks coralliens, ce sont les empathes. Escorté par des agents des forces de sécurité, il y en a toujours un pour scruter la foule. Et croiser son regard n'est pas une expérience très plaisante. Celle qui a posé les yeux sur moi était une belle jeune fille d'à peine vingt ans mais je dois vous avouer qu'elle n'éveillait en moi aucun désir d'aucune sorte tant son regard était froid, sans émotion. Je me suis fait la réflexion que c'était le regard d'une machine et pas d'un être humain. Elle s'est d'ailleurs arrêtée quelques secondes sur moi comme si elle avait du mal à lire ma personne. Puis elle a aperçu le symbole du Trident sur mon col et elle a dû comprendre qu'un prêtre du Culte ne se laissait pas fouiller l'âme aussi facilement que le premier venu.

CONTRÔLES ET FORCES DE SÉCURITÉ

Dans les grandes villes de la République, les forces de sécurité sont à la fois omniprésentes et discrètes. En fait, elles font un peu partie du décor. Par groupes de deux ou trois, souvent accompagnés par un empath, les agents se promènent, le plus souvent en civil, dans les coursives à l'affût du moindre incident. En cas d'intervention, les gardes tentent toujours de procéder le plus discrètement possible et de conduire rapidement les auteurs de trouble dans un poste de sécurité à l'abri des regards. Contrairement à ce qui arrive souvent sur Equinoxe, vous verrez rarement des soldats régler leur compte à quelques vauriens devant tout le monde.

Les contrôles d'identité sont peu fréquents et ils sont généralement déclenchés sur ordre des empathes quand ils perçoivent une attitude suspecte chez un citoyen. La règle d'or en République du Corail, c'est de maintenir l'ordre sans que cela nuise à la tranquillité de la population.

Il existe un accord tacite entre les organisations criminelles et les services de sécurité. Les autorités acceptent un niveau raisonnable de crimes à partir du moment où cela s'effectue en troublant le moins possible l'ordre public. Ainsi, la plupart des assassinats commandités par tel ou tel seigneur du crime, sont perpétrés avec discrétion. Les trafics doivent être limités à certaines zones, notamment les bas-fonds, ou organisés de manière à ce qu'ils soient totalement invisibles dans les secteurs publics. Tout manquement à cette règle est sévèrement puni.

Certaines zones des villes républicaines sont purement et simplement abandonnées par les autorités aux bons soins des organisations qui s'y sont établies. Ces zones sont toujours signalées au public, qui s'y aventure donc à ses risques et périls. Les forces de sécurité ne s'y aventureront pas à condition que soit maintenu un minimum d'ordre et que les équipes de techniciens de la ville puissent y circuler en toute sécurité. Si ce contrat n'est pas respecté, le secteur est « nettoyé » de fond en comble.

APPROCHE DES CITÉS DE LA RÉPUBLIQUE

Chaque grande ville de la République est surveillée par des postes de détection disposés en cercle à plusieurs milles marins de distance. Ces postes ont pour fonction de détecter tout navire en approche et de réguler le trafic sous-marin. Les chefs de station vérifient l'identification des bâtiments et définissent un chenal d'approche. Comme partout ailleurs, si ce chenal est saturé, il faut attendre à bord de son navire car aucune station de transit n'est aménagée dans les eaux républicaines. Notez que certains trafiquants et contrebandiers savent quels sont les postes de détection dont le personnel se montre assez laxiste ou facilement corrompible.

Les postes de surveillance disposent presque toujours de batteries de torpilles et d'au moins un escorteur rapide et un remorqueur. Pour les plus grandes villes, il y a presque toujours au moins une frégate dans les parages prête à intervenir en cas de problème.

Mais à part ces postes entourant les cités, le reste du territoire est extrêmement mal pourvu. Seules les frontières nord et ouest disposent de quelques installations. Le Parlement, conscient du problème, a décidé de débloquer des fonds pour renforcer la surveillance de son domaine.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Certaines grandes villes de la République disposent d'installations connues sous le nom de « Phare de guidage ». Le dispositif est constitué d'une grande tour centrale située généralement au milieu des installations sous-marines et de plusieurs tours secondaires disposées en étoile à partir du centre. Les phares servent à réguler le trafic et à diriger les navires dans les bons canaux de circulation. En utilisant des signaux lumineux, les tours communiquent entre elles et peuvent indiquer aux bâtiments de corriger leur trajectoire si nécessaire. Les équipes de techniciens surveillent également les déplacements des créatures marines susceptibles de représenter un danger pour les installations et les bâtiments. En effet, il n'est pas rare de voir évoluer des baleines aux alentours des cités coralliennes et il faut donc veiller aussi bien à leur sécurité qu'à celle des équipages des navires. Des brigades spéciales ont pour tâche d'intervenir quand se présente une telle situation afin d'écarter des zones dangereuses, le plus pacifiquement possible, un éventuel animal posant un problème de sécurité. Le plus célèbre phare est situé à Corallia. Avec ses cents mètres de haut, son sommet se situe à peine à vingt mètres de la surface. La tour, dont la structure est presque entièrement recouverte de corail, est une des merveilles de cette cité.

ARMEMENTS ET CONTREBANDE

À l'instar de celles de la Ligue Rouge, les autorités de la République se montrent extrêmement tolérantes en ce qui concerne l'armement des navires de commerce ou des petits engins civils pénétrant sur leur territoire. Les océans étant particulièrement dangereux, il est bien compréhensible que tout bon capitaine veuille se protéger. Cependant, les frégates armées font l'objet d'une étroite surveillance et il est fortement conseillé à leur capitaine de ne pas exécuter de manœuvres qui pourraient être mal interprétées.

En règle générale, mais ce n'est pas toujours le cas puisque cela dépend beaucoup des gouverneurs en poste, dans les coursives des cités, seules les petites armes blanches et les protections légères sont autorisées. On peut obtenir l'autorisation d'avoir une petite arme de poing discrète mais il faut en faire la demande en se rendant dans un poste de sécurité des docks. Bien entendu, dans les secteurs non surveillés on peut porter des équipements un peu plus lourds mais cela demeure assez rare malgré tout puisque ceux qui règnent sur les bas-fonds veulent éviter de trop attirer l'attention. On y préfère donc, par exemple, l'utilisation d'armes blanches ou d'armes légères et compactes.

En ce qui concerne la contrebande, elle est assez florissante, comme partout ailleurs. Le marché noir est particulièrement prospère dans les bas-fonds où l'on peut trouver à peu près tout et n'importe quoi. Certains groupes ont accès aux places commerciales légales mais les produits qu'ils vendent sont limités à ce qu'autorisent les autorités, c'est-à-dire des produits qui ne nuisent pas aux entreprises coralliennes et surtout, des produits de bonne qualité. Les marchandises de haute technologie sont assez rares même au marché noir et quand on veut en acquérir, c'est aux contrebandiers qu'il faut adresser une commande spéciale dont le coût sera généralement extrêmement élevé (au moins 30 % plus cher).

Les ventes d'armes personnelles sont régulées et confinées généralement dans les zones de transit. N'importe qui peut acheter

une arme et l'emporter avec lui au moment où il quitte la ville. S'il l'achète en arrivant, elle est aussitôt déclarée aux autorités qui la gardent jusqu'au départ de l'acheteur.

Pour les armes lourdes dont on peut équiper un navire ou pour les torpilles, leur vente est limitée aux ateliers en ayant reçu l'autorisation. Bien entendu, certains ateliers clandestins des bas-fonds peuvent armer votre bâtiment en toute discrétion.

STATIONS DE DÉFENSE ET BASES MILITAIRES

La protection du territoire de la République a toujours été un problème majeur. Ainsi, cette nation ne compte que très peu d'installations militaires et les plus importantes sont toutes situées au nord et à l'ouest. Mais, même sur ces frontières, la plupart des stations sonar sont vétustes et il est difficile de parler de véritables stations de défense. Ce sont principalement des bases d'écoute disposant de quelques tourelles défensives et de quelques navires rapides comme des escorteurs. Cependant, certaines stations sont installées dans des champs de coraux où il est très difficile de les détecter. Aussi ces postes n'ont pas pour vocation de contrer une attaque mais d'alerter très rapidement l'amirauté en cas de présence suspecte, pour qu'elle puisse dépêcher une flotte d'interception.

TARIFS, ALIMENTATION, BOISSONS, LOGEMENTS, DOCKS

Dans les villes coralliennes, les tarifs de certaines marchandises et de certains services sont particulièrement bas. Tout ce qui concerne l'alimentation, les soins, les loisirs, les produits nationaux et l'art est libre de taxes. De même, les logements sont assez abordables puisqu'il est formellement interdit de dormir dans les coursives. En revanche, les produits étrangers sont lourdement taxés et beaucoup plus chers qu'ailleurs. La République manque également de bons techniciens et les meilleurs appliquent des tarifs très élevés. Les produits de haute technologie et les pièces détachées neuves de navires et d'armures font aussi défaut. On peut en trouver dans les meilleurs ateliers mais à des prix assez dissuasifs (50 % plus chers que sur Equinoxe). L'accès à ce type de matériel a toujours été un problème en République du Corail et même les forces armées ont des difficultés à se procurer les produits dont elles ont besoin. En conséquence, le plus souvent, il faut se rabattre sur du matériel d'occasion.

La République possède cependant une particularité qu'il faut mentionner : ses marchés de navires d'occasion que l'on peut trouver dans toutes les grandes villes. Tout le monde, aussi bien l'État que les particuliers, les entreprises ou les contrebandiers (mais aussi les pirates), peut y vendre des bâtiments d'occasion de toutes tailles dans de grands espaces consacrés à ce commerce à la périphérie des villes. Ces zones sous-marines ont un petit air de cimetière marin mais on peut y conclure des affaires très intéressantes avec des rabais pouvant atteindre 50 % sur certains bâtiments quel que soit son ancienneté. Des hangars sont aménagés pour la vente des véhicules les plus petits et des armures.

Les principaux contributeurs de ces marchés sont l'État qui revend ses appareils obsolètes pour en acquérir de plus récents et les compagnies de revente d'épaves qui sillonnent les mers à la recherche de navires renflouables.

Note aux MJ : sur ces marchés vous pouvez appliquer les prix de revente déterminés dans le Guide Technique avec des ristournes additionnelles allant de 30 à 50 %.

Services	Coût (en sols)
Mécanicien	1 200 à 6 000/jour de travail
Électronicien	2 500 à 8 000/jour de travail
Médecin	gratuit*
Prostitution	500 à 10 000+ pour un « service de base »**
Hospitalisation	gratuit*

* Les soins vitaux en République du Corail sont accessibles gratuitement à tous. Les frais sont pris en charge en partie par l'État mais aussi par les compagnies médicales qui tirent leurs profits des produits qu'elles vendent (prothèses, médicaments, accessoires divers, etc.). Cette gratuité ne concerne que la médecine vitale. Les soins esthétiques ou de confort valent une petite fortune, à l'exception des implants de coraux. Notez aussi que les meilleurs chirurgiens et médecins se font grassement payer par certains clients fortunés.
 ** La prostitution est un art en République où l'on ne tolère pas la médiocrité.

Locations	Coût	Caution
Armure non-armée	30 sols par tonne/jour (minimum 60)	aucune*
Véhicule sous-marin (moins de 20 t)	30 sols par tonne/jour (minimum 60)	aucune*
Véhicule sous-marin (plus de 20 t)	(580+1/tonne) sols/jour	aucune*
Atelier	400/jour/niveau	aucune*
Hangar équipé	600 à 6 000/jour/niveau	aucune*
Hangar non équipé	200 à 4 000/mois	aucune*
Laboratoire	400 à 800/jour/niveau	aucune*

* Il n'y a que très rarement des cautions à payer en République. On préfère faire confiance au client et si d'aventure, ce dernier ne s'acquittait pas de sa dette, il aurait à en répondre très rapidement auprès des autorités ou pire encore, à des chasseurs de prime.

Tarifs des habitations	Surface chambre /	Prix
Tubes	spécial	10 à 20 sols la nuit
Hôtel médiocre*	5m ²	60 à 120 sols par jour
Hôtel commun	8m ²	60 à 140 sols par jour
Hôtel de luxe	20m ²	500 à 1 500 sols par jour
Hôtel de prestige	60 m ²	1 000 à 4 000 sols par jour
Hôtel de l'élite	120m ²	10 000 à 50 000 sols par jour
Chambre commune	1 lit	10 sols la nuit.
Escaliers		Interdit
Ruelles		Interdit
Quartier individuel petit	6m ²	1 500 à 3 000 sols par mois
Quartier individuel moyen	24m ²	6 000 à 12 000 sols par mois
Quartier individuel luxe	44m ²	40 000 à 60 000 sols par mois

* Uniquement dans les secteurs non surveillés par les autorités.

Produits alimentaires (spécialités)	Prix
Steak de poutiche	5
Salade d'algues blanches	2
Bouillie de vers marins	3
Anguille du corail (vente réglementée)	100
Gobie	50 la pièce
Rascasse volante (vente réglementée)	120 la pièce
Poulpe frit	20 la pièce

Boissons (spécialités)	Prix
Jus d'algues blanches (25cl)	2
Vin du corail (75cl)	60
Bière d'algue (50cl)	1
Lampée (alcool très fort, 50 cl)	40
Lait de poutiche	2

Espace de vente	coût par jour
Coursive (dans les rues, espaces réglementés)	10 à 600 sols le m ²
Place (places commerciales, espaces réglementés)	20 à 2 000 sols le m ²
Intérieurs (dans une "boutique")	80 à 30 000 sols le m ²

Stations d'arrimage*	Coût en sols**
Exo Alpha	5 par heure
Exo 0	10 par heure
Exo 1/Exo2	15 par heure
Exo 3	20 par heure
Exo 4	30 par heure
Exo 5	40 par heure
Exo 6	50 par heure
Exo Omega /Navire jusqu'à 20 t	60 par heure
Navire jusqu'à 40 t	100 par heure
Navire jusqu'à 60 t	130 par heure
Navire jusqu'à 80 t	160 par heure
Navire jusqu'à 120 t	210 par heure
Navire jusqu'à 240 t	330 par heure
Navire jusqu'à 540 t	570 par heure
Navire jusqu'à 800 t	750 par heure
Navire jusqu'à 2 000 t	1 500 par heure
Navire jusqu'à 16 000 t	5 500 par heure
Navire jusqu'à 50 000 t	11 500 par heure
Navire jusqu'à 100 000 t	18 500 par heure
Navire jusqu'à 160 000 t	25 000 par heure
Navire jusqu'à 200 000 t	31 000 par heure
Tonnage supérieur à 200 000 t***	variable (minimum 50 000 par heure)
Remorqueurs****	2 à 12 sols la tonne (minimum 2 000 sols)

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

CONTEXTE HISTORIQUE

Les informations présentées dans la première partie de ce supplément détaillent la République du Corail telle qu'elle apparaît au monde en décembre 568 et le début des événements des romans Domination. Dans la seconde partie réservée au MJ, nous abordons la face cachée de cette nation ainsi que les bouleversements provoqués par les événements de Domination. Les MJ peuvent donc s'appuyer sur ce contexte historique et sur celui des Foudres de l'Abîme comme toile de fond pour leurs campagnes.

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

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

ÉVÉNEMENTS MAJEURS EN RÉPUBLIQUE DU CORAIL D'AOUT 568 À MARS 569

- **Août 568** : Des navires pirates s'affrontent aux alentours du Pic Orne (nord-est de Cape). Le temps que les autorités interviennent, les forbans se sont enfuis.

Cortex reçoit l'autorisation d'implanter de nouveaux laboratoires sur le territoire de la République.

Une épidémie de Grippe Bleue sévit dans la ville de Drech.

- **Septembre 568** : Un autre affrontement impliquant plusieurs factions pirates se déroule dans le Fossé des Tonga. Plus grave encore, une flotte hégémonienne est repérée dans le secteur. L'affaire remonte jusqu'au Parlement qui adresse une plainte officielle à l'Hégémonie. La nation des Patriarches rétorque en affirmant que cette opération respecte les directives de la résolution du Conseil d'Équinoxe concernant la lutte contre la piraterie. En outre, aucun des bâtiments hégémoniens n'ayant pénétré dans les eaux territoriales de la République, il n'y a pas là de quoi en faire une affaire d'État.
- **Octobre 568** : une frégate de la République est coulée au nord d'Erchey. Il est tout d'abord fait mention d'un exercice ayant mal tourné puisque le bâtiment aurait été détruit par d'autres navires républicains. Certains évoquent aussi une mutinerie, mais l'annonce officielle fait état d'une attaque pirate héroïquement déjouée par les troupes de la République.
- **Novembre 568** : plusieurs membres du Parlement s'interrogent publiquement sur le détournement de crédits publics. Quelques jours plus tard, la majorité d'entre eux se disent rassurés par l'enquête diligentée par les membres du gouvernement. Cependant, deux de ces parlementaires sont contraints de démissionner pour raisons personnelles.
- **Décembre 568** : une explosion détruit un laboratoire de recherche génétique à Azuria. Qualifiée d'explosion accidentelle par les autorités, une rumeur circule selon laquelle elle serait l'œuvre d'un groupe dissident jusqu'alors inconnu.
L'Amiral Ognar, responsable de la lutte anti-pirates, est destitué pour trafic, détournement de biens publics et conspiration. Il est recherché par les autorités. Le Grand Amiral Elmenear Callo-way, son ami de toujours, se dit consterné.
- **Janvier 569** : dans un bar de Corallia une bagarre oppose des soldats de la République. Ceux-ci se faisant fort rares dans les coursives des villes (remplacés par la toute nouvelle Division de la Sécurité Civile), l'incident provoque un certain émoi. D'après

les témoins, ce sont en fait deux groupes de soldats n'appartenant pas à la même unité qui en seraient venus aux mains pour une raison inconnue.

Fin de l'épidémie qui sévissait dans la ville de Drech.

- **Février 569** : certains s'inquiètent de cas isolés d'une maladie qui semble liée au corail. Les autorités sanitaires affirment que la situation est sous contrôle et que cette maladie n'est pas liée aux implants de coraux.

À Numénor, on signale un premier cas d'une maladie étrange qui dessèche littéralement ses victimes. Ce mal non identifié a déjà été signalé à Azuria, Erchey et Fassar. On en ignore la cause, mais il ne semble pas contagieux.

La multiplication des cas de ce qui a été surnommé « la peste du corail » inquiète la population, même si les autorités se veulent rassurantes. Cortex et la société Palia annoncent que ces cas seraient dus à des implants défectueux et invitent tous les citoyens inquiets à effectuer un bilan de santé dans leurs locaux.

- **Mars 569** : le navire du célèbre Telkran Raljik, l'Argonaute, est intercepté au large de Numénor par la flotte républicaine. Le corsaire parvient à fuir.

DATES IMPORTANTES EN RÉPUBLIQUE DU CORAIL

- 06 janvier : Jour des mutants. Cette fête mineure est consacrée aux mutants et au respect de la différence. Les mutants bénéficient de remises dans les boutiques et la population leur témoigne un plus grand respect que d'habitude.
- 12 février : Anniversaire du Jour de l'éveil. Cet anniversaire commémore l'éveil du Corail de 296. Traditionnellement, les plus jeunes reçoivent leurs premiers implants de corail à cette occasion. De grandes cérémonies sont organisées au cours desquelles les empathes communiquent à la foule la sérénité du corail.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Ce sont des cérémonies un peu mystiques où l'on met en avant le lien qui unit les coralliens aux étendues de coraux. Les gens se réunissent sur de vastes places tandis que les empathes passent parmi eux. Un fond musical presque hypnotique est diffusé ainsi que des senteurs très douces. Très peu d'étrangers parviennent à se laisser imprégner par l'ambiance de ces réunions. On ne sait donc pas vraiment si les empathes parviennent réellement à être le lien entre le corail et la population ou si tout cela n'est qu'une sorte de transe collective engendrée par un savant mélange de produits diffusés dans l'atmosphère, de musique et d'auto-persuasion. Malgré mes propres facultés empathiques, il m'a été impossible d'établir la moindre communion avec le corail ou les empathes. Mais j'ai un peu l'impression que si je n'ai pas réussi, c'est qu'on ne voulait pas que je réussisse.

- 1^{er} mars : Le jour de la Mère. Cette fête est toute récente puisqu'elle a été instituée en 568. Elle est issue d'une sorte de culte que certaines personnes, surtout des femmes, vouent à une figure mythologique, appelée la Mère. Drapée d'un léger voile qui lui couvre la tête et le corps, elle est toujours représentée les bras écartés vers le bas avec des enfants à ses pieds. Ce culte prend beaucoup d'importance en République et certains ont associé cette figure mythologique à la directrice du Parlement, Laelia Trenton.

- 12 mars : Anniversaire de la Fondation de la République du Corail. C'est la fête la plus importante en République. L'art et les spectacles y sont à l'honneur et toutes les grandes villes organisent des feux d'artifice sous-marins. De nombreux bals sont organisés dont le plus somptueux, le Bal du Parlement, se déroule à Azuria.
- 08 mai : Journée de la fécondité. Cette fête est assez semblable à la Fête de la fécondité en Ligue rouge. Traditionnellement, c'est ce jour-là que certaines femmes « s'échangent » les reproducteurs mâles ou consultent les laboratoires génétiques pour déterminer la meilleure carte génétique possible pour leurs enfants.
- 1^{er} juin : Fête des récoltes. Cette date est principalement célébrée par les responsables des exploitations agricoles qu'elles soient sous-marines, souterraines ou hydroponiques. C'est principalement l'occasion de traiter les accords commerciaux pour la vente des produits alimentaires, que ce soit au sein même de la République ou avec l'étranger.
- 21 juin : Le jour du soleil. Très importante en République, c'est une fête consacrée au soleil. Tous les panneaux d'affichage installés dans les rues diffusent des images de l'astre. La plupart des gens dans les coursives des villes portent des vêtements jaunes et/ou bleu azur.
- 12 juillet : Fête du parlement. Cette fête est assez particulière puisque c'est une des rares occasions dans l'univers sous-marin où les gens sont encouragés à ne pas travailler. Bien entendu, cela ne concerne pas ceux qui occupent des postes vitaux, comme les forces de sécurité, les équipes d'entretien, etc. Le parlement est fermé au cours de cette journée et ses membres se promènent dans les rues des plus grandes villes où ils sont honorés par la population.
- 10 août : Jour des empathes : c'est la date à laquelle sont honorés les plus jeunes empathes qui ont terminé leur formation (généralement vers l'âge de quatorze ans) et qui vont officiellement être admis comme représentants du corail. Les nouvelles recrues portent leur première robe, une robe verte.
- 29 septembre : Jour des enfants. Cette journée est entièrement consacrée aux enfants qui peuvent faire à peu près tout ce qu'ils souhaitent tant que cela ne pose aucun problème de sécurité. A cette occasion, on voit souvent des groupes d'enfants laissés libres de courir et de s'amuser dans les coursives. Les activités de loisir sont gratuites pour eux et certaines entreprises financent de grandes fêtes en leur honneur.
- 11 octobre : Jour de l'élévation. On célèbre ce jour, le lien empathique unissant les empathes au corail. À cette date, la plupart des empathes se réunissent pour une journée de méditation et on en voit très peu dans les rues.
- 17 octobre : Anniversaire de l'assassinat de Guillaume Gallasteno qui est largement considéré au sein de la population comme le véritable fondateur de la République. La Place Gallasteno d'Azuria (il existe une Place Gallasteno dans à peu près toutes les villes de la République) accueille une cérémonie officielle où se réunissent tous les membres du parlement autour de la statue du héros.
- 15 novembre : Fête de la reproduction. Dans toutes les grandes villes de la République, les reproducteurs mâles les plus féconds sont fêtés comme de véritables héros. Les heureux élus sont choisis par le Bureau de la Natalité en fonction du nombre de fécondations stables enregistrées par ces individus au cours de l'année écoulée.
- 21 décembre : Commémoration de la destruction d'Azuria. Ce jour de recueillement commémore la destruction d'Azuria par les hordes pirates. La date est arbitraire puisque cette destruction s'est étalée sur plusieurs années. On l'appelle également le Jour du Silence puisque traditionnellement, les gens sont censés ne pas parler ou, tout au moins, parler doucement.

RELATIONS AVEC LES AUTRES NATIONS ET FACTIONS_

Alliance Orbitale : si les relations entre l'Alliance Orbitale et la République sont parfaitement neutres, il est un fait indéniable : les coralliens font très rarement appel aux ressources de l'Alliance pour leurs opérations en surface. En fait, ils font tout pour que les orbitaux ne voient pas ce qu'ils trafiquent sur terre. Bien entendu, ils réclament assez souvent l'aide des satellites météorologiques ou des rapports d'activités dans des zones précises, mais ils refusent toute ingérence de l'Alliance Orbitale dans la plupart de leurs opérations terrestres. La République n'admet pas par exemple que quiconque puisse observer du ciel ses multiples installations. Elle a même, il y a quelques années, demandé aux orbitaux de ne pas survoler certains sites côtiers avec leurs satellites. L'Alliance ayant refusé la demande des autorités coralliennes, celles-ci ont abattu deux satellites en orbite basse à l'aide de missiles sol-air. Naturellement, les républicains sont bien conscients de ne pouvoir échapper complètement au dispositif de surveillance spatiale. Ils ont cependant mis au point certaines techniques pour aveugler littéralement les espions spatiaux et, dans les centres d'analyse de l'Alliance, on ne compte plus les clichés où l'on ne voit qu'une grande tache uniformément grise.

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

Amazonia : S'il n'existe pas vraiment de relations diplomatiques entre la République et Amazonia, les entreprises médicales coralliennes ont tissé des liens étroits avec les sociétés amazoniennes et notamment Xen. À la fois concurrentes et partenaires dans certains domaines, les entreprises républicaines comme Palia tentent de renforcer les échanges avec cette étrange nation dont la science médicale les intéresse au plus haut point.

Confédération d'Enderby : La confédération a passé de nombreux accords avec la République qui lui fournit une bonne partie de ses ressources alimentaires. Malgré tout, les coralliens ne sont pas parvenus à négocier un partenariat plus important, dont une coopération renforcée afin d'explorer le pôle sud. L'influence des hégémoniens sur les dirigeants d'Enderby a fait capoter toute tentative de rapprochement.

Confrérie des Veilleurs : La République a toujours participé activement au financement de la Confrérie des Veilleurs et ne s'est presque jamais opposée à ses interventions. Cependant, les coralliens apprécient et respectent l'organisation internationale à partir du moment où elle reste loin de ses eaux territoriales. Il n'y a guère que sur les grandes lignes commerciales et autour des grands ports de la République que l'on pourra apercevoir des bâtiments Veilleurs. De même, il est assez rare de croiser des Veilleurs dans les villes républicaines. En revanche, quand c'est le cas, la population a beaucoup d'admiration pour eux et ils remportent toujours un franc succès.

Culte du Trident : La relation entre le Culte et la République est assez étrange. Depuis la création de l'organisation du Trident, largement financée par de riches hommes d'affaires républicains, il a toujours existé un soutien réciproque alors même que peu de coralliens adhèrent au culte. Les prêtres en République ne sont pas nombreux et se contentent bien souvent de modestes logements de fonction dans les plus grandes villes républicaines. Pourtant, le Trident et la République coopèrent fréquemment dans différents domaines, notamment l'exploration de la surface (hors du territoire républicain), la recherche génétique ou le soutien à certaines communautés. Et il ne faut pas oublier que c'est à Equinoxe, alors que la ville venait juste d'être construite, que l'Amiral républicain Piotr Devrac a proposé la tenue du célèbre Concile des Amiraux.

Enclave de fer : aucune activité liée à la mystérieuse Enclave de fer n'a été signalée sur le territoire de la République.

États du Rift : cette nation est la principale rivale de la République dans le domaine alimentaire. Mais malgré les liens étroits que le Rift entretient avec la Ligue Rouge et l'Hégémonie, ses dirigeants favorisent les contacts avec les sociétés républicaines afin de financer des programmes communs pour la recherche agro-alimentaire. Les produits du Rift étant très appréciés en République du Corail, des lignes régulières de transports de marchandises sont établies entre Ossyr et les cités coralliennes.

Fédération du Cap : il existe peu de relations entre la Fédération et la République du Corail. La forte présence hégémonienne y est pour beaucoup. Cependant, les deux états ont renforcé leur coopération dans le domaine de la lutte contre la piraterie et la République fournit une bonne partie des denrées alimentaires qui font tant défaut aux communautés de cette région.

Fraternité du Soleil Noir : Malgré de singulières rumeurs évoquant un lien étroit entre la République du Corail et le Soleil Noir, cette organisation semble n'avoir aucune influence sur le territoire corallien. On n'y recense aucune base, presque aucune activité et ce n'est vraiment que dans la communauté indépendante d'Olysia que cette organisation a beaucoup fait parler d'elle. Olysia est d'ailleurs le seul endroit de la région où une partie de la population soutient ouvertement cette organisation.

Ligue Rouge : la Ligue et la République entretiennent des liens étroits depuis l'an 360. Dans le domaine économique, leur coopération a toujours été intensive et efficace. Alliée naturelle de la Ligue contre l'Hégémonie, la République n'a pas toujours partagé les mêmes points de vue que le Premier Citoyen mais, malgré tout, les deux nations n'ont jamais cessé de s'entraider. Et même si dans le domaine militaire les coralliens ont pris leurs distances ces dernières années, il existe toujours une forte activité commerciale entre la République et la Ligue.

Hégémonie : si la République a souvent soutenu la Ligue Rouge contre l'Hégémonie cela ne l'a jamais empêchée en temps de paix d'entretenir d'importantes relations commerciales avec la nation des Patriarches. Les coralliens lui fournissent des denrées alimentaires, des produits de luxe, des produits pharmaceutiques et de plus en plus d'œuvres d'art et de vêtements qui font fureur auprès de la noblesse hégémonienne. Mais ce qui intéresse beaucoup l'Hégémonie, ce sont les techniques de fécondation employées en République et sa politique de natalité. Cela a poussé les Patriarches à dépêcher énormément d'espions dans les villes coralliennes et à encourager les accords entre les sociétés médicales. Malheureusement, l'offensive de charme de l'Hégémonie a été durement malmenée par les événements liés à la Directive Exeter et, aujourd'hui, même si la plupart des accords commerciaux n'ont pas été remis en question, les coralliens se méfient des hégémoniens.

Nouvelle Lémurie : la Nouvelle Lémurie s'est développée grâce au soutien massif de la République du Corail. Cette dernière lui a apporté une aide alimentaire mais aussi une aide précieuse pour la lutte contre les pirates. Aussi, l'ingérence de la Ligue Rouge dans les affaires de cette petite nation est très mal perçue par les autori-

tés républicaines. L'échec de certaines négociations commerciales au profit de la Ligue a été vivement critiqué par le Parlement républicain qui a rappelé fermement aux dirigeants de la Lémurie les termes de l'alliance conclue entre les deux États. Officieusement, cependant, il se dit qu'un accord aurait été secrètement signé entre la Ligue, la République et la Nouvelle Lémurie afin de s'unir pour contrer l'influence hégémonienne dans la région proche et notamment au sein de la Confédération d'Enderby. La Ligue et la République pèseraient de tout leur poids afin que le projet d'alliance entre la Nouvelle Lémurie et la Confédération voit le jour.

O.E.S.M. : Les relations entre la République et l'O.E.S.M. sont des plus cordiales et les coralliens ont toujours respecté officiellement les décisions de l'organisme international.

Omen : cette toute nouvelle nation dont les principales installations sont situées au nord-est d'Arch, est une fidèle alliée de la République qui a largement contribué à sa création. Omen est le regroupement de plusieurs communautés ayant un ennemi commun, les pirates. Même si c'est désormais une nation indépendante, elle ne doit sa survie qu'aux troupes républicaines massivement déployées dans la région.

Rodhia : même si Rodhia est largement soutenue par le Culte du Trident, la République du Corail est une des rares nations à y avoir une quelconque influence. Ses scientifiques auraient même eu accès au dépôt azuréen découvert sur son territoire. De plus, la République contribue activement à la défense du territoire conjointement avec les troupes des Veilleurs et quelques unités mercenaires.

Royaume de l'Indus : totalement inféodé à l'Hégémonie, le Royaume de l'Indus a cependant de nombreux liens commerciaux avec la République, ainsi qu'un accord de défense contre les troupes pirates. Les produits de luxe coralliens sont très appréciés par la noblesse et bon nombre d'entreprises de la République sont implantées sur le territoire de l'Indus.

Royaumes pirates : les relations entre les pirates et la République ont toujours été ambiguës. Officiellement les républicains sont les ennemis héréditaires des forbans, mais la plupart des capitaines coralliens en sont aussi les descendants. Sans compter, qu'il est presque avéré que bon nombre de sociétés coralliennes ont des accords avec des groupes pirates. Entre traques, sans merci de certaines confréries et arrangements avec d'autres (que l'on voit même se pavaner dans certains ports), les autorités donnent plutôt l'impression de revenir à la méthode Gallasteno, c'est-à-dire encourager et contrôler certaines factions afin de mieux lutter contre les autres ou servir les objectifs coralliens. On sait que de sinistres boucaniers, comme Liebur ou Voghn le Renégat, ont leurs entrées auprès des officiels républicains. Aussi, les coralliens voient d'un très mauvais œil toute alliance entre les confréries et ils ne vont pas hésiter à semer la discorde entre des groupes pirates pour éviter qu'ils ne mettent leurs intérêts en commun. À cet égard, Ashaana de Salomon leur pose un sérieux problème. Cette dernière tente d'unir les confréries pour constituer une puissance majeure dans le Pacifique et ressusciter le rêve des Seigneurs de la Flibuste. Même si les services du Fragment savent que l'objectif d'Ashaana est de détruire l'Hégémonie, ils ne veulent pas de cette union qui pourrait mettre en péril la république.

Union Méditerranéenne : grande puissance émergente, l'Union Méditerranéenne est courtisée par la République. Ses ressources et sa technologie suscitent la convoitise des coralliens. Cependant, c'est une nation qui se montre extrêmement méfiante et réservée et il n'est pas facile de s'y implanter. La République tente de lui proposer des contrats dans le domaine alimentaire plus intéressants que ceux du Rift ou même de l'Hégémonie (qui lui revend d'ailleurs certaines denrées achetées à la République). Les seules avancées récentes concernent le domaine médical et il est probable que les grandes entreprises coralliennes peuvent espérer réussir le tour de force de s'y implanter durablement. En revanche, il semblerait que l'Union ait entrepris certaines démarches auprès de factions pirates, qui ne sont pas du tout du goût des coralliens.



HISTORIQUE OFFICIEL_



Si la République du Corail n'existe vraiment en tant que nation qu'à partir de 251, son Histoire remonte à bien plus longtemps. La côte est de l'ancienne Australie a toujours été une région prospère, même du temps de l'Empire Généticien. Quand l'Alliance Azure triomphe, elle établit sa capitale dans la Mer de Corail, une région déjà extrêmement riche gérée par la Communauté du Corail, établie au sud, et l'ancien Secteur administratif des Salomon. Toute cette région du Pacifique, ainsi que les terres émergées d'Océanie, abrite déjà de nombreuses bases azuréennes et certains affirment même qu'elle y dissimule d'importantes installations terrestres dont le légendaire dépôt Oracle. Le choix de cet emplacement fait d'ailleurs grincer des dents, notamment la famille Paramar d'Hatteras, qui espérait qu'elle s'établirait sur ses terres en récompense pour leurs actions pendant la guerre contre les Généticiens.

Les travaux pour établir le centre nerveux de l'Alliance dans cette région sont véritablement titanesques et requièrent toute la technologie azuréenne afin de préserver l'écosystème. C'est en l'an 80 après la chute des Généticiens qu'est érigé le dôme du Sénat azuréen à proximité d'une relique du passé aujourd'hui disparue, une arche remontant à l'époque de l'Exode. Le dôme est une des plus grandes structures fabriquées par l'homme sous l'eau et accueille le pouvoir central de l'Alliance. À quelques dizaines de mètres sous la surface, il est considéré comme une véritable merveille des océans.

Tandis que l'Alliance établit sa capitale et la baptise Azuria, les multiples communautés des environs, qui constituent le véritable grenier de l'empire, profitent de cette manne et prospèrent. La Coalition de la Grande Baie, l'Union Tasmane, La Confrérie d'Anafura, Les Compagnons de Howe et bien d'autres petites exploitations mettent en commun leurs ressources et optent très rapidement pour rejoindre la Province administrative d'Azuria. L'Alliance entreprend la construction d'une vaste cité souterraine sur la côte nord de l'Australie et lance un programme de reconquête de la surface sur sa côte est.

La région connaît une incroyable activité économique pendant des années. Ses centres de recherche attirent des scientifiques du monde entier et de véritables percées dans le domaine des boucliers atmosphériques permettent même l'installation d'une colonie terrestre viable. Seulement voilà, en l'an 150, Tyrius Febock, Grand Amiral de la flotte et Grand Orateur du Conseil des Douze, annonce devant le Sénat la destruction totale de la cité souterraine de Cléotra par un ennemi inconnu surgi des profondeurs terrestres, les foreurs. Au fur et à mesure que parviennent du monde entier les rapports d'attaques similaires sur d'autres installations souterraines, les autorités se retrouvent vite débordées.

Si les foreurs avaient été le seul problème de l'Alliance Azure, peut-être aurait-elle pu faire face, mais la dégénérescence génétique, la stérilité galopante de la population, le renfermement de nombreuses communautés, les politiques totalitaires mises en place par certains gouverneurs pour établir une sélection génétique stricte et les critiques adressées au Sénat sur sa lenteur et son incompétence à régler les problèmes courants, conduisent à l'éclosion de l'Alliance Azure.

En l'an 220, le pouvoir vacillant est décapité quand une attaque terroriste est perpétrée contre le Dôme du Sénat. Plusieurs individus d'un groupuscule d'extrémistes se faisant appeler les Fils de l'Apocalypse réussissent à pénétrer dans le dôme et à se faire exploser en pleine réunion des dirigeants. Le gouvernement décapité, les luttes pour le pouvoir conduisent au soulèvement de plusieurs provinces.

C'est le début de trente années de guerres larvées, de disputes, de cessions et d'annexions, de soulèvements et de contre-soulèvements. Petit à petit, l'Alliance se disloque jusqu'à ce que les derniers éléments de la flotte azuréenne encore fidèles à l'Amiral Ibram Febock, descendant de Tyrius, soient vaincus. Restée dans l'histoire sous le nom de Bataille des Abysses, c'est la dernière tentative de l'Amiral de mettre un terme aux conflits ravageurs et d'écraser la rébellion.

Mais c'est aussi une bataille qui voit la disparition des derniers grands navires généticiens et azuréens. Car si l'alliance des provinces rebelles l'emporte, elle y perd tout de même la presque totalité de sa flotte. Beaucoup d'explorateurs ont tenté de retrouver les vestiges de ce gigantesque affrontement qui se serait déroulé dans les eaux les plus profondes du *no man's land* du Pacifique. Mais jusqu'à présent personne n'a situé précisément le lieu du carnage.

C'est un choc terrible pour la Province Administrative d'Azuria, qui avait été fidèle jusqu'au bout à l'Alliance. Comme toutes les autres communautés du monde sous-marin, elle se referme aussitôt sur elle-même et, sous l'impulsion de la famille Destevel (descendants du premier Haut-Amiral de l'Alliance, Fangor Destevel) établit l'Union du Corail. Les Destevel gèrent pendant quelques mois cette Union et établissent un Haut Conseil Communautaire dont la première décision est la création de la République du Corail. À cette époque, dans tous les océans du monde, c'est le chaos. Les régions administratives imposées par l'Alliance Azure éclatent et chaque dirigeant veut imposer sa loi. Aucune communauté ne dispose de suffisamment de navires de guerre pour s'imposer. La situation est aggravée par le repli sur elle-même de la République qui bloque ses convois de vivre. Si les dirigeants du Corail refusent de prendre part aux disputes et aux conflits, ils les enveniment par leur isolement. C'est le début des attaques pirates contre les riches communautés de la région, des attaques menées non seulement par des pillards sans foi ni loi mais aussi par d'anciens alliés qui ne cherchent qu'à survivre. La plupart de ces pirates sont en fait issus de communautés incapables d'entretenir leurs installations et qui arment leurs navires pour piller leurs voisins. L'un d'eux, Guillaume Gallasteno, est resté dans l'Histoire. À la tête de quelques navires légers dont certains sont des survivants de la Bataille des Abysses, il rançonne plusieurs communautés mais, en échange, leur offre sa protection. Cependant, il prend rapidement conscience que les autres forbans ne voient pas plus loin que le bout de leur nez et ne se rendent pas compte que si la République s'effondre, toute la région du Pacifique s'enfoncera dans un chaos durable et dévastateur. Pendant plusieurs mois, il tente de faire entendre raison aux principaux groupes de pirates afin de mettre en place des règles de bonne conduite. Il arrive à en convaincre quelques-uns qui rejoignent sa confrérie mais la plupart ne veulent pas entendre parler de « règles » et certaines disputes vont même dégénérer en conflit ouvert. Gallasteno sait qu'il n'arrivera à rien de cette manière aussi, il contacte les autorités coralliennes afin de leur proposer ses services en tant que corsaire en échange de denrées. Mais, tout du moins au début, en vain.

La République n'a aucun moyen de contrer les attaques des forbans. Le peu de troupes et de flottes qui lui reste après la dislocation de l'Alliance Azure ne suffisent pas à protéger l'ensemble du territoire. Les pertes sont terribles, aussi bien en vies humaines qu'en potentiel de production. En 268, un des membres du Haut Conseil, Angus Destevel, seul survivant de la prestigieuse famille balayée par la maladie, prend secrètement contact avec Guillaume Gallasteno pour lui proposer une totale amnistie pour ses actions passées, s'il accepte de se rallier à la République. Le pirate, qui hésite à sacrifier son indépendance, va longuement réfléchir avant de décider d'accepter la proposition d'Angus. À la tête de sa confrérie, il se porte au secours d'Azuria attaquée par une meute de forbans. La destruction de la flotte ennemie lui permet de se présenter devant le Haut Conseil dont la plupart des membres demeurent très méfiants à son égard. Dans les semaines qui vont suivre, ses actions contre les pirates vont lui valoir un soutien de plus en plus massif de la population. En quelques mois, il passe du statut de forban à celui de héros de la République. Quand le Grand Amiral corallien Milo Verset meurt à la suite d'une mauvaise blessure, il recommande au Haut Conseil de donner le commandement de la flotte à Gallasteno. Autant dire que cela ne réjouit pas tout le monde au Haut Conseil, notamment ceux qui lui rapprochent encore ses activités passées. Seulement voilà, Gallasteno

est un capitaine de navire brillant et un stratège émérite. Il est soutenu par la plupart des officiers coralliens. Aussi, après d'interminables débats, on lui propose d'accepter la mission de rétablir la sécurité de la République.

Gallasteno est un adepte de la guerre éclair, l'utilisation de petits groupes mobiles pour harceler l'ennemi. Il limite l'emploi des plus gros bâtiments, qui de toute façon ne sont disponibles qu'en très petit nombre, à la protection des infrastructures stratégiques vitales. Il a aussi de nombreux contacts auprès des confréries pirates et il propose à ses anciens compagnons de rejoindre l'armée républicaine ou de louer leurs services en tant que mercenaires en échange d'une amnistie totale. Sa réputation d'homme de parole est telle que beaucoup acceptent. Mais Guillaume se heurte au refus de son ami le plus proche, Jérôme Beaufroy. Ce dernier refuse de renoncer à sa liberté et va même jusqu'à défier son ancien ami en continuant à attaquer la République. Certains historiens estiment que le fond de leur dispute serait en fait une femme mais rien n'est moins sûr. Beaufroy finira par saborder son navire plutôt que de se rendre. Gallasteno ne se remettra jamais complètement de la mort de son ami et c'est un regret qui le rongera toute sa vie. Pendant plusieurs années, il mène une guerre impitoyable aux pirates. Grâce à ses espions implantés dans les groupes de forbans, Gallasteno sait où ils frapperont. Il harcèle leurs navires, s'attaque à leurs bases secrètes et quand une confrérie parvient à atteindre une de ses cibles, ses bâtiments sont taillés en pièce par les croiseurs de protection.

En 282, Gallasteno a détruit dix royaumes pirates, fait chuter de 75 % les raids et rallié à lui plusieurs communautés de la région à la République. En récompense, il est nommé Président du Haut Conseil, une nomination qui lui sera fatale. Si les hordes pirates ont été repoussées au nord et que le sud du Pacifique semble pacifié, la situation dans le reste du monde engendre l'exode massif de réfugiés qui viennent grossir les rangs des confréries. Ces dernières décident de s'unir et de mettre en commun leurs ressources. Elles savent que bon nombre de membres des confréries qui ont rejoint la République ne sont pas satisfaits de leur nouvelle position. Beaucoup de pirates regrettent leur liberté et ne peuvent se faire à la discipline imposée par une armée régulière. Elles savent aussi que tant Gallasteno sera aux commandes, elles ne pourront pas agir efficacement. Pendant deux ans, elles vont guetter la moindre occasion de s'en débarrasser tout en corrompant des soldats coralliens pour qu'ils leur fournissent de précieuses informations sur les défenses de la République. En effet, les anciens pirates sont étroitement surveillés par Gallasteno, aussi c'est vers les mécontents de la République que les forbans vont chercher des traîtres. Si beaucoup de leurs informateurs sont des gens qu'ils font chanter d'autres n'apprécient pas la main mise des hommes de Gallasteno sur le pouvoir militaire.

En 284, profitant d'une importante faille de sécurité et de la complicité d'officiers et de sous-officiers coralliens, les forbans assassinent Gallasteno, cinq membres du conseil et deux amiraux alors qu'ils sont en visite dans une petite communauté. Un des hommes ayant pris part à cette conspiration n'est autre que son bras droit, Eric Loring. C'est le signal qu'attendent les hordes pirates pour déferler sur la République. Las d'aller chercher leurs proies aux quatre coins du monde, elles vont de nouveau reporter leur attention sur les richesses coralliennes.

Jusqu'en 296, la République connaît son heure la plus noire. Au début, les pires crapules des sept mers pillent, tuent, massacrent et détruisent aveuglément. D'anciens pirates ayant rejoint la République désertent pour rallier les hordes barbares, des communautés entières sont rayées de la carte, les champs de coraux sont durement touchés et on estime que plus d'un quart vont disparaître purement et simplement. Le coût en vies humaines est colossal. Après cet excès de barbarie, les confréries les plus puissantes annexent des territoires et des communautés entières qu'elles rançonnent régulièrement en échange

de leur protection imitant ainsi les méthodes de Guillaume Gallas-teno du temps où il était l'un des leurs. Mais cela provoque des disputes qui se règlent par des conflits sanglants. Ce sont ces conflits qui vont permettre aux troupes républicaines de bénéficier d'un certain répit. Pendant des années, cette situation va perdurer avec d'un côté les dernières troupes coralliennes qui protègent les communautés encore libres, d'un autre les seigneurs pirates ayant annexé des territoires entiers qu'ils tentent de gérer et enfin des confréries semant la mort et la destruction. Très rapidement, les forbans les plus prospères vont s'en prendre aux pillards et parfois même s'allier aux dernières troupes républicaines. Cela va conduire à une sorte d'alliance entre les groupes les plus extrêmes qui, en signe de défi, fondent sur Azuria. La cité est presque entièrement détruite, dont le Dôme du Sénat et les vestiges de l'Arche. Une perte irréparable pour l'humanité.

Fin 295, les conflits entre les confréries sont permanents et la République est menacée de disparition. Écoeürés par le chaos engendré par les dissensions, certains groupes pirates vont rejoindre les dernières troupes républicaines. Mais ce qui va clairement changer la donne, c'est le réveil du corail. Depuis quelques mois une étrange maladie est à l'origine de troubles majeurs dans les communautés coralliennes. Dans presque toutes les stations sous-marines, des personnes, en majorité des femmes, sont sujettes à une étrange transe et à des accès de folie. On craint une épidémie, mais très rapidement les victimes prétendent avoir établi un lien avec le corail conscient. C'est la naissance des premiers empathes avec lesquels le corail établit le contact.

Le 12 février 296, le croiseur amiral d'Ormar le Poulpe, un immonde personnage à la tête d'une des plus grandes flottes de forbans, sombre corps et bien sans aucune raison apparente. Et ce phénomène se répète sur tout le territoire en épargnant les navires de la République. Les bâtiments pirates se retrouvent aveugles, certains sont privés d'énergie, d'autres sont coulés par des faisceaux dont ils ignorent la provenance. Sur les grandes étendues de champs de coraux, des flottes entières sont baignées dans un flux de perturbations électromagnétiques. Le corail s'est éveillé et sa puissance est redoutable. Les dernières troupes loyalistes reprennent le dessus et en quelques mois reconquièrent l'ensemble du territoire républicain. Un des rares survivants du Haut Conseil tente alors de rétablir un semblant de gouvernement. Il réunit les représentants de chaque communauté formant la République et forme le Parlement qui, bien des années plus tard, supplantera le Haut Conseil.

À cette époque, une empathie célèbre, Dania Telvaris, une mutante difforme fonde l'Ordre Blanc pour protéger celles et ceux dotés du même don qu'elle et participer à la recherche sur cette mutation. Elle a également une influence déterminante pour garantir le maintien au sein de la République de nombreuses communautés tout autour du continent australien. Des rumeurs ont fait état de pressions exercées auprès de certains leaders afin qu'ils demeurent dans l'Union mais aucune preuve ne vient étayer ces faits.

Malgré tout, la République est exsangue. Elle n'a presque plus de flotte, ses ressources ont été sérieusement réduites, ses structures pratiquement balayées et sa population a durement souffert. L'anéantissement des groupes pirates, les conseils des empathes qui s'expriment au nom du corail et la volonté du Haut Conseil de reconstruire redonnent cependant l'espoir. C'est sous la direction de Martin Ferro qu'une nouvelle impulsion est donnée à la République. Il ordonne la construction de navires marchands, la reconstitution des élevages et des fermes d'hydro-culture et repousse les propositions de certains de recourir à une politique isolationniste. Il comprend que si le désespoir se répand dans l'océan, désespoir entretenu par la famine, tout recommencera. Le corail, quant à lui, offre une protection presque complète et se multiplie pour régénérer les blessures qui lui ont été infligées. Le corail solaire, ou corail de surface, fait son apparition et des souches se développent à très grande profondeur, le corail des abysses.

En l'an 300, le Haut Conseil établit les bases de la politique de repeuplement qui permettra à la République de contrer en partie le virus de stérilité et il diligente également des recherches intensives sur le corail en collaboration avec les empathes. Les sociétés de recherche dans le domaine médical et génétique bénéficient d'énormes subventions tout comme celles qui œuvrent dans les domaines de l'hydro-agriculture. Parallèlement, des pouvoirs renforcés sont accordés aux gouverneurs des régions de la République. Ceux-ci ont pour principale tâche de redynamiser le commerce, de développer les complexes d'élevage et de cultures mais aussi et surtout, d'assurer à la population une vie agréable afin de gommer le traumatisme des guerres contre la piraterie.

Toutes ces mesures produisent leurs effets en une trentaine d'années mais, malheureusement, Martin Ferro ne voit pas l'accomplissement de son œuvre. Il meurt en 325 d'un arrêt cardiaque. C'est Nyla Farguson qui lui succède et achève la réforme de la République. En 330, la République a recouvré tout ce qu'elle avait perdu, même si sa population ne se développe pas aussi rapidement qu'espéré. C'est de nouveau une puissance économique majeure qui assure la survie de nombreuses communautés de par le monde. Azuria est reconstruite et le corail s'est régénéré. Les communautés tout autour du continent australien se sont massivement ralliées à la République dont les frontières n'ont pas beaucoup évolué depuis cette date.

En 333, Alec Fanstrom est nommé Président du Conseil. Il transfère tous les pouvoirs au Parlement. Son mandat va très rapidement se heurter à un problème majeur : la protection offerte par le corail faiblit. Conscient de la vulnérabilité de la République, il lance aussitôt un vaste programme de réarmement pour reconstruire la flotte et ouvre en grand les portes aux unités mercenaires qui, à cette époque, se multiplient de part le monde. Ces derniers, attirés par d'excellents salaires, vont se rendre en masse dans le royaume du corail et engendrer un grand brassage culturel qui aura un impact certain sur l'évolution de la société.

En 336, Fanstorm renforce les liens de sa nation avec les communautés du monde sous-marin afin de bénéficier de leurs matières premières en échange de produits alimentaires. En effet, la République n'exploite presque pas ses ressources naturelles autres qu'alimentaires et cela manque cruellement à son développement.

Vers l'an 340, deux événements vont avoir un impact direct sur la République. Tout d'abord la fondation de la Ligue Rouge qui deviendra un partenaire économique privilégié. Ensuite, la création de l'Alliance du Trident qui est en partie soutenue financièrement par de grandes familles républicaines.

À la même période, dans la forêt de montagnes du Pacifique, une nouvelle menace voit le jour, les Seigneurs de la Flibuste unis par Ulakner Krillor. Fort heureusement, même si l'activité des pirates se renforce nettement dans la région, ces seigneurs préfèrent s'attaquer aux convois marchands de plus en plus nombreux ou se mêler des conflits dans d'autres régions du monde, conflits suscités par l'émergence de nouvelles puissances. Aussi la République ne souffre pas trop de la résurgence des nations pirates.

En 345, la politique de repeuplement commence à porter ses fruits. La population corallienne croît rapidement malgré le virus de stérilité. Cette politique a deux effets qui deviennent particulièrement visibles : une hausse de la population féminine et mutante.

Jusqu'en 359, la République connaît une période de prospérité ininterrompue. Elle dispose désormais d'une flotte suffisante pour assurer la défense de son territoire, même si ses bâtiments ne sont pas des plus modernes. Comme annoncé par les empathes et vérifié par les analyses, le corail perd de sa puissance et ne la protège pas aussi efficacement qu'avant, mais bien suffisamment pour prévenir tout risque d'invasion. De plus un accord passé avec la Ligue Rouge

lui permet d'augmenter son potentiel industriel et de commencer à exploiter ses ressources naturelles.

En juin 359, Alec Fanstorm se retire pour prendre une retraite bien méritée à Corallia. Il est remplacé par une jeune mutante : Helena Triasse. Cette dernière va considérablement renforcer l'influence des empathes auprès de la population et du gouvernement. Elle est également à l'origine de l'orientation de la recherche génétique pour augmenter le nombre d'enfants de sexe féminin et pour développer toutes les techniques de fécondations en laboratoire. C'est à cette époque que vont être lancés les premiers programmes de clonage, de cultures d'embryons et de gestation artificielle. En un siècle, la population de la République connaît un accroissement spectaculaire.

De plus, de nombreux programmes de recherche sur le corail commencent à porter leurs fruits et les chercheurs réalisent les premières greffes sur des matériaux artificiels. Ces techniques révolutionnent tous les secteurs de la vie corallienne.

En 361, Hatteras découvre un dépôt généticien. La communauté est attaquée de toutes parts. Malgré ses liens étroits avec la Ligue Rouge, la République reste en retrait, ne participant aux opérations qu'en offrant un soutien logistique. Aussi, elle ne souffre pas énormément de la riposte d'Hatteras en 362 qui, de toute manière, a d'autres chats à fouetter. Certains ont aussi avancé l'hypothèse selon laquelle les hatteriens avaient engagé des négociations secrètes avec les coralliens.

En 365, la station Équinoxe est terminée et la République y installe immédiatement une ambassade. Elle reconnaît ainsi la légitimité de l'Alliance du Trident dont de nombreux donateurs sont de riches entrepreneurs coralliens. De solides accords économiques sont passés avec la cité neutre. Léori Arimatti ou ses représentants sont autorisés à parcourir les cités de la République en quête d'individus capables de manipuler l'effet Polaris. C'est cependant là qu'ils en trouveront le moins. Lors d'une visite à Azuria, Léori aurait passé beaucoup de

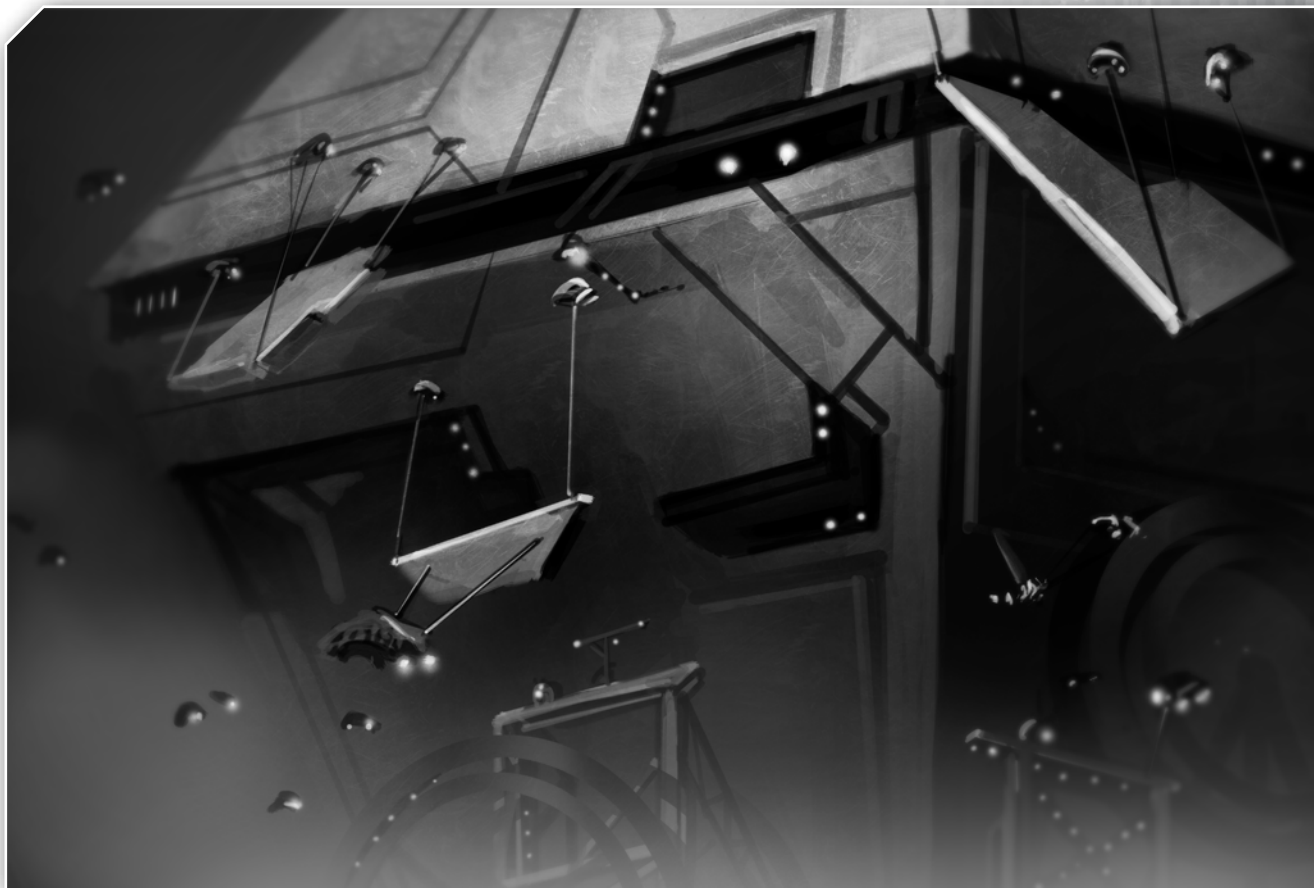
temps avec la présidente du parlement et certains disent qu'ils auraient eu une liaison.

En 370, Hatteras devient l'Hégémonie. Plusieurs personnalités de la nation des Patriarches fuient le programme de repeuplement totalitaire et certaines se réfugient en République du Corail.

En 371, la machine de guerre hégémonienne se met en branle. Si, officiellement, les coralliens ne réagissent pas à l'invasion de la Ligue, ils apportent un soutien logistique à la résistance. Mais ce n'est pas suffisant.

En 373, la Ligue Rouge s'allie officiellement à la République du Corail. L'attaque hégémonienne est contrée et la guerre s'enlise pendant deux ans.

En 375, la République du Corail veut parvenir le plus rapidement possible à un cessez-le-feu. Tout d'abord parce qu'elle voit se réduire comme peau de chagrin sa nouvelle flotte si durement reconstituée. Et surtout l'économie pâtit de cette situation et nombreux sont ceux qui demandent le retrait des troupes coralliennes. Ces dernières d'ailleurs souffrent de côtoyer les pirates alliés à la Ligue. Les incidents se multiplient entre les forbans et les équipages de la République. Ces derniers n'ont pas oublié le passé, même si de nombreux pirates se sont ralliés à la république. Exaspéré par l'attitude du Premier citoyen de la Ligue qui refuse d'engager tout dialogue de paix avec l'Hégémonie, l'Amiral corallien Piotr Devrac, chargé des opérations militaires, demande la cessation des hostilités et la tenue du célèbre Concile des Amiraux sur Équinoxe. C'est la première fois qu'une telle réunion des amiraux des principales nations du monde est suggérée et, malheureusement, l'expérience sera rarement renouvelée. Il semble que cette demande ait été inspirée par Simon Arimatti, premier Déméter du Culte du Trident, un ami proche de l'amiral et d'Helena Triasse, qui prévoyait la réaction qu'elle susciterait. Devant le refus des principaux protagonistes d'obtempérer, les républicains retirent immédiatement leurs troupes.



Rongé par la folie, le Premier Citoyen de la Ligue Rouge, Groendald se sent trahi. Malgré l'opposition de la plupart de ses officiers et la défection de bon nombre de mercenaires, il demande une trêve à l'Hégémonie pour détruire Équinoxe. La nation des Patriarches a des raisons de penser que ces prêtres du trident sont une menace pour sa domination. Aussi, une alliance temporaire est signée. L'assaut conjoint des deux nations soutenues par de nombreuses factions pirates contre la cité neutre se solde par la destruction des attaquants. C'est un résultat inespéré pour la Présidente du Parlement. Non seulement les nations pirates mettront beaucoup de temps à s'en remettre mais les flottes hégémoniennes et celles de la Ligue ne constituent plus une menace immédiate. De plus les belligérants vont devoir lécher leurs plaies ce dont sauront profiter les hommes d'affaires républicains. Quant aux relations diplomatiques avec la Ligue, la destitution du Premier Citoyen apaise nettement les tensions et des accords sont renoués dès 376.

Pendant plus d'un siècle, la paix relative qui s'est instaurée au fond des océans bénéficie largement à la République. Véritable grenier du monde sous-marin, elle s'enrichit, développe son industrie pharmaceutique, ses recherches génétiques, lance un vaste programme de restructuration industriel et finance des études sur l'exploitation de la surface et de ses ressources naturelles. La population tire également avantage de cette opulence puisque le Parlement s'assure de son bien-être en débloquent des crédits pour les arts, les loisirs et pour assurer une certaine qualité de vie à ses citoyens. C'est une approche assez différente des autres nations qui privilégient une certaine austerité. Mais les résultats sont là, une hausse constante de la natalité, très peu de dissidence et surtout une plus grande créativité parmi les plus jeunes chercheurs qui se lancent dans les projets les plus fous. Les seuls points noirs demeurent l'extraction des ressources minières et l'entretien de la flotte. L'armée pâtit de cette paix. Les navires sont mal entretenus et le manque d'hommes commence à se faire sentir. Mais le Parlement ne s'en préoccupe pas. Il n'y a guère que quelques factions pirates qui s'attaquent aux convois et installations de la République.

Vers la fin du cinquième siècle, la piraterie recommence à faire parler d'elle, mais les actions des forbans restent largement gérables par les autorités. De plus, beaucoup de factions pirates sont soudoyées par les républicains pour aller voir ailleurs et s'attaquer aux intérêts des autres nations.

En l'an 500, l'effort industriel de la République, avec l'aide efficace de la Ligue Rouge, porte enfin ses fruits avec la remise en activité d'usines à la surface, l'exploitation massive des sédiments, la création de puits de forage sous-marins et le développement des exploitations souterraines. La présence des foreurs se fait aussi de plus en plus discrète.

En 520, la Légion du Crépuscule est créée afin d'explorer la surface. Les coralliens y découvrent de nombreux phénomènes à la fois intéressants et inquiétants, comme les sondes généticiennes en activité au nord du continent, l'existence de tribus de mutants, les mystérieuses forêts mouvantes, etc. Au bout de dix ans d'étude approfondie des régions immergées, la recherche est orientée vers les cultures de surface. Les chercheurs ont en effet découvert que dans l'environnement du corail solaire ou corail atmosphérique, plusieurs espèces de plantes pouvaient être cultivées. Sont aussi développées de gigantesques cultures sous serres et de vastes centrales énergétiques le long des côtes.

En 544, Laelia Trenton, une mutante de vingt-cinq ans, est élue à la tête du Parlement. Elle renforce les échanges économiques avec toutes les nations du globe en promouvant largement l'aspect culturel de la République. Mais un des plus gros problèmes auquel elle doit faire face, ce sont les pirates. Depuis quelques années, à partir de 540, ces derniers se montrent de plus en plus téméraires et recommencent à s'attaquer aux installations de la République. La plupart s'en prennent aux secteurs mal protégés par le corail et aux convois.

Elle propose très rapidement l'union des États pour lutter contre ce qu'elle considère comme un véritable fléau. D'abord ignorée par les autres dirigeants, elle va gagner un allié de poids avec l'Hégémonie qui pâtit de plus en plus des attaques des forbans. De plus, l'apparition en 546 de Telkran Raljik et de son Argonaute commence à semer le doute chez les derniers réticents. Malgré tout, il faudra attendre encore de nombreuses années avant que cette résolution ne soit votée par le Conseil d'Équinoxe. C'est en fait le sac de Kathäï en 561 par l'union de quarante-trois confréries qui permet, le 27 juin de la même année, la signature de l'Accord Trenton. Kathäï était une communauté extrêmement prospère du Pacifique ouest. À l'instar de son allié corallien, elle a bénéficié de ces années de paix pour devenir une des communautés les plus riches du fond des mers. Afin d'assurer leur protection, ses dirigeants ont signé des contrats avec de nombreux groupes mercenaires mais aussi avec des nations pour leur fournir du matériel militaire. Considérée comme la petite nation la mieux défendue au fond des mers, sa destruction fait prendre conscience aux autres nations du danger que peut représenter l'union des groupes pirates.

L'Accord Trenton prévoit la mise en commun des informations concernant les forbans ainsi que le financement des opérations d'infiltration des confréries. L'objectif est de savoir où les pirates vont frapper pour pouvoir les éradiquer une bonne fois pour toute. Si l'Accord donne de bons résultats pendant plusieurs années, il n'est presque plus respecté depuis la crise Exeter.

Jusqu'en 566, la République ne connaîtra aucune crise majeure. Mais le 25 février de cette année-là, le site de construction d'une ville sous-marine dans la Mer intérieure d'Australie, Iriscéa, est entièrement détruit quand des fonds marins surgissent d'étranges structures noires d'origine généticienne. Tout le secteur est aussitôt placé en quarantaine.

En 567, le Parlement s'inquiète officiellement des manœuvres militaires entreprises par l'Hégémonie. La crise suscitée par la Directive Exeter brouille les relations diplomatiques entre la République et la nation des Patriarches. L'affaire est grave car les dirigeants coralliens savent que leurs forces armées ne peuvent espérer repousser un tel adversaire. D'autant plus que l'Alliance Polaire est soupçonnée d'avoir préparé un assaut conjoint contre la République. Cette dernière doit paradoxalement son salut à une union des confréries pirates qui n'ont pas du tout apprécié qu'une flotte du Primarque ose pénétrer dans leur royaume. Non seulement la Bataille du Sillon Lau Havre débouche sur la destruction de la flotte polarienne mais, en plus, elle affaiblit terriblement les confréries pirates qui y perdent énormément de navires. Les amiraux républicains ne peuvent que s'en réjouir. Cependant, Laelia réclame aussitôt une hausse budgétaire majeure pour renforcer l'armée corallienne. Elle est consciente des dangers qui menacent l'humanité et refuse que sa nation ne soit pas prête, comme par le passé.

Début 569, Laelia Trenton est toujours à la tête du Parlement. Après 25 ans à ce poste, on la dit fatiguée, malade et prête à passer la main. D'autant plus que de nombreux problèmes la préoccupent, comme l'inquiétude de certains concernant les opérations menées à la surface par la Légion du Crépuscule, la récente peste du corail, l'attitude des empathes, les accusations de collusions entre certaines sociétés républicaines avec des boucaniers ou les soupçons de détournements de fonds publics par des membres du Parlement. Pour la première fois dans l'histoire récente de la République, des mouvements de contestation accusent publiquement les dirigeants d'opérations occultes, de manipulations et de dérive totalitaire. Certains affirment même que Laelia Trenton ne dirigerait plus, mais serait la marionnette de puissants groupes industriels et médicaux. La destitution de l'Amiral Ognar en décembre 568, extrêmement populaire auprès de la population, a eu un impact désastreux sur le moral des citoyens et tous les observateurs s'accordent à dire qu'une certaine tension est désormais palpable dans les cités coralliennes.

« PERSONNAGES
PRÉ-TIRÉS_

« EMPATHE REBELLE »

ALTÉYA SÉLINS

Humaine, 27 ans, stérile, droitrière.

HISTORIQUE

Altéya est née à Azuria d'une mère Courtisane et d'un père marchand. Dès son plus jeune âge, ses dons d'empathes vont lui permettre d'être très vite remarquée par l'Ordre Blanc. A seize ans, elle est prise en mains par l'ordre secret des empathes combattants et poursuit sa formation dans la station d'Ella Cora où elle va être entraînée au combat. Mais petit à petit elle se rend compte que l'Ordre Blanc n'est pas ce qu'il paraît être et elle commence à avoir des doutes quant aux réelles motivations de ses supérieurs. Au cours d'une mission dans les bas-fonds d'Azuria, elle se retrouve séparée de son escouade avant d'être vaincue par un adversaire utilisant les mêmes techniques de combat qu'elle. Capturée par Sédition, un groupe d'empathes rebelles, elle est rapidement convaincue que l'Ordre Blanc est une menace pour la République. Elle rejoint Sédition à 26 ans, se fait retirer tous ses implants de coraux et vit depuis dans la clandestinité.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	09	16	14	16	13	15	16
A.N.	1	0	3	2	3	2	2	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction			14
Modif. Dom. Contact				+0	Résistance aux Dom.			+0
Tolérance aux C.O.E.				54	Contrôle C.O.E.			42

COMPÉTENCES

Acrobatie/Equilibre 11, Armes de jet 7, Art martial (défensif) 10, Art Martial (Lutte) 8, Art Martial (Offensif) 11, Bureaucratie 7, Combat à mains nues 11, Combat Armé 13, Commandement 8, Connaissance d'une nation (Hégémonie) 8, Connaissance d'une nation (République du corail) 12, Connaissance d'une organisation (Ordre Blanc) 12, Contrôle C.O.E. 7, Culture générale 10, Eloquence/persuasion 10,

Empathie 15, Langue (Azuran) 10, Langue (Isitac) 12, Langue (Néo-Azuran) 12, Langue (Olosak) 6, Observation 11, Tactique (Opération commando) 6.

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Recherchée, Technique de combat (Combat empathique 2), Technique de combat (Combat au Saï 3), Technique de combat (Combat au bâton 1).

ÉQUIPEMENT

Robe d'empathe, 2 Saï, Bâton de combat.

CITATIONS / CARACTÈRE

« N'essaie pas de lire en moi, tu vas te fracasser à un mur ! »
Fougueuse, têtue, idéaliste.

RELATIONS

1 contact, 1 Allié, 2 opposants.

<< SOLDAT / CHASSEUR

HECK KAIRN

Humain, 27 ans, stérile.

HISTORIQUE

Originaire des bas-fonds de Keryss, Ugor a entamé sa carrière dans l'armée hégémonienne avant de subtiliser une « cargaison » destinée à un membre haut placé d'un laboratoire Cortex. Après avoir vendu le produit de son larcin, il a eu la désagréable surprise de recevoir la visite de deux hommes de main du laboratoire. Après les avoir promptement éliminés, il a dû quitter précipitamment le territoire hégémonien et s'est réfugié en Ligue Rouge dans les villes de la Frontière. Depuis, il exerce la profession de chasseur de primes et essaie de ne jamais rester très longtemps au même endroit. C'est un baroudeur et il est connu dans la profession sous le nom de « La Teigne », ce qui correspond parfaitement à son caractère.

ATTRIBUTS

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

COMPÉTENCES

Adaptation extérieure 10, Armes de poing 12, Armes de trait 8, Athlétisme 8, Camouflage/Dissimulation 8, Chasse/Pistage 10, Combat à mains nues 12, Combat armé 10, Connaissance d'un milieu naturel (Surface) 8, Connaissance d'une nation (République du Corail) 10, Discrétion/Filature 8, Endurance 8, Escalade 5, Fusil/Armes d'épaule 12, Intimidation 5, Langue (Néo-azuran) 12, Langue (Terra Azuran) 9, Manœuvre d'armure sous-marine 6, Observation 10, Orientation 10, Pièges 7, Premiers soins 12, Sensation du Flux 7, Survie (Surface) 12, Tactique (opération commando) 5, Tir automatique 10



Personnages nés

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Nerfs d'Acier, Protection de la surface (10), Lien d'espèce (+4 Hyaenna), Marqué par l'œil, Matériel (20 points), Relations (2 points)

ÉQUIPEMENT

2 900 sols, Tenue de camouflage isolée et renforcée (9/3), Arc Ibram Flexi, Sirius Ultra, dague.

CITATIONS / CARACTÈRE

« J'vais t'bouffer toi. »
Teigneux et roublard.

RELATIONS

4 contacts, 4 alliés, 3 opposants

« MÉDECIN/RÉSISTANTE »



NASYA VERREL

Humaine, 30 ans, stérile.

HISTORIQUE

Je ne reconnais plus ma nation. Une si belle nation, avec ses merveilleuses cités, des baies vitrées donnant sur de magnifiques ballets de poissons multicolores. Telle est la ville d'Azuria. Il y a des loisirs, des vêtements chatoyants et la nourriture est abondante. Telle était ma vie pendant ces 13 années au service d'une société de pharmacologie. Et puis un jour, j'ai découvert que le médicament que je mettais au point ne servait pas à soigner des patients mais était destiné à un usage plus... militaire et offensif. Mon enquête m'a amené à comprendre que non seulement mes supérieurs étaient au courant mais qu'en plus c'était une commande de nos dirigeants. Je m'y suis opposé et j'ai alors découvert l'envers du décor. Et c'est ainsi que je me bats contre le régime en place réfugiée dans les bas-fonds. Je partage mon existence avec ceux et celles que je considérais autrefois comme les déchets de l'humanité. Même en n'ayant pas de réelles capacités martiales, j'ai pu faire mon trou pendant cette petite année passée à leurs côtés. Mes compétences en pharmacologie et en médecine sont très appréciées et très demandées ici. Mais je rêve d'un jour où je puisse me prélasser de nouveau devant les énormes baies vitrées d'Azuria.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	10	9	16	12	15	19	12	12
A.N.	1	0	3	1	2	4	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction			13
Modif. de Dom. au contact				0	Résistance aux Dom.			0

COMPÉTENCES

Analyse Empathique 9, Armes de poing 11, Bureaucratie 15, Chirurgie 14, Commerce (Drogues) 9, Connaissance d'une organisation (Crime organisé) 10, Connaissance des nations (Ligue Rouge) 11, Connaissance des nations (République du Corail) 13, Education/culture générale 16, Falsification 7, Informatique 11, Langue étrangère (Azuran) 11, Langue étrangère (Néo-azuran) 14, Langue spécifique (Metalan) 13, Langue spécifique (Sirs) 9, Langues maternelle (Isitac) 18, Premiers soins 14, Recherche d'informations 11, Science/Connaissance spéciale (Biologie) 15, Science/

Connaissance spéciale (Histoire) 11, Science/Connaissance spéciale (Médecine) 16, Science/Connaissance spéciale (Pharmacologie) 16, Science/Connaissance spéciale (Physique/Chimie) 13, Survie 3

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Bonne mémoire, Nerfs d'acier, Odorat développé, Recherche (République du Corail), Petite Nature.

ÉQUIPEMENT

9 820 Sols, Pharmacie personnel de (niveau 11), medkit, patch stabilisant, ordinateur (assistant personnel), pistolet moyen, matériel (médical, 25 points à répartir)

CITATIONS / CARACTÈRE

« Arrête de bouger où je te recouds sans anesthésie. »
Idéaliste, sensible, désenchantée

RELATIONS

3 contacts, 1 allié, 1 opposant

KELAR ALTREM

Humain, 31 ans, Stérile, Ambidextre.

HISTORIQUE

Grand gaillard puissamment musclé et aux cheveux rasés, Kelar Altrem a grandi à Numenor. Dès l'âge de 12 ans il suit son apprentissage dans les mines de la cité et il est très rapidement confronté à la violence des combats contre les foreurs. Aussi, dès ses 16 ans Kelar s'enrôle dans l'armée et devient soldat pendant 3 ans. Son but initial étant de protéger les souterrains, il rejoint le rang des forces d'élites souterraines de la ville pendant 12 longues années. Acquéant une belle réputation dans le milieu, il rencontre plusieurs personnes. Se faisant tour à tour des amis et des ennemis. Cependant, tout bascule lors d'une mission risquée de prise de contact pacifique avec les foreurs afin d'établir une trêve. La mission ne se déroule pas comme prévu et tourne vite à la confrontation. Il y a beaucoup de morts dans les deux camps mais Kelar se distingue par 2 fois, l'une en tuant au découpe carlingue un lieutenant foreur, et l'autre en protégeant de son corps le diplomate Ray Barnpel (Allié) qui était avec eux. Il y perd cependant ses deux bras et sort à moitié mort de son combat contre un chef foreur (ennemi haut placé). Ce dernier veut sa mort et il a mis sa tête à prix. L'armée lui offre en dédommagement 2 bras cybernétiques et il se fait implanter au noir des plaques subdermales. Il quitte l'armée pour rejoindre le groupe de mercenaires Carak basé à Stirling. Ceux-ci ayant entendu les faits d'armes de Kelar (Célébrité milieu souterrain 12), ils comptent beaucoup sur lui pour profiter de son expérience du combat. Cependant, il rejoint ce groupe alors qu'une trêve est envisagée avec les foreurs. La situation peut s'avérer délicate...

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	16	15	16	13	13	10	10	8
A.N.	3	2	3	2	2	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction			13
Modif. de Dom. au contact				+3	Résistance aux Dom.			-5

COMPÉTENCES

Armes de poing 13, Armes embarquées/Artillerie 13, Armes lourdes de contact 14, Armes lourdes de tir 12, Athlétisme 13, Camouflage/Dissimulation 12, Chasse/pistage 12, Combat à mains nues 14, Combat armé 11, Connaissance des nations/organisations (mercenaires/armée) 12, Connaissance des nations/organisations (République du Corail) 12, Connaissance milieu naturel (souterrains) 13, Education/Culture générale 7, Explosifs 10, Furtivité/Déplacement silencieux 12, Fusil/Armes d'épaule 14, Langue (Isitac) 7, Langue (Néo-Azuran) 10, Manœuvres d'armures (externes) 15, Manœuvres d'armures (sous-marines) 12, Manœuvres sous-marines 11, Mécanique (générateurs/systèmes de survie) 9, Mécanique (Véhicules souterrains) 11, Observation 11, Pilotage (scooter sous-marin) 11, Pilotage (véhicule au sol) 14, Pilotage (véhicules souterrains) 13, Premiers soins 11, Télépilotage 12, Tir automatique 14



Personnages nées

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Dur à cuire, Carte au trésor, Ennemi haut placé, collectionneur fou.

ÉQUIPEMENT

Tenue complète de protection en cuir, gilet en kevlar, 2 Bras Cybernétiques (niveau 16 ; bras d'occasion qu'il faut entretenir régulièrement), Plaques subdermales niveau 1, Armure externe Exo-1, 2 grenades à fragmentation et 2 assommantes, 1 pack d'explosif, 14 500 Sols, dague Shark, Découpe carlingue Scianor, Pistolet lourd, Fusil d'assaut léger, mitrailleuse lourde

CITATIONS / CARACTÈRE

« J'aime pas les foreurs... »

Fasciné par les armes à feu, borné, prudent.

RELATIONS

5 contacts (contrebandier, archéologue, mineur, prostituée, armurier du marché noir), 3 Alliés (barman ancien soldat, diplomate républicain, archéologue), 2 Opposants (pilleur de ruines, trafiquant de la surface), 1 ennemi haut placé (chef Foreur)

<< SOLDAT / REBELLE



ARGOS MILES

Humain, 31 ans, stérile, droitier.

HISTORIQUE

Quelle plus grande fierté que celle d'être au service de son peuple, de son pays ! Jamais je n'avais douté. Mon chemin était tout tracé, je serai soldat ... soldat de la République. Durant toute ces années j'ai servi et protégé les plus faibles contre nos plus redoutables ennemis qu'ils soient pirates ou originaire d'une autre nation. Certes notre armée n'avait jamais été la plus puissante du fond des océans, mais le courage, la détermination des femmes et des hommes qui combattaient contre la tyrannie et l'injustice nous apportaient cette force qui nous manquait.

Malheureusement on peut tous être abusé par un mensonge, même énorme. La pilule est encore plus simple à faire passer quand on a à faire aux plus loyaux des soldats. J'ai été trompé ! Je croyais servir une république tolérante et bienveillante, en réalité je faisais le jeu de la perfidie et de la tromperie, de la haine et de la violence.

Certes, aujourd'hui je suis devenu amer ... je doute de tout et de tous, mais une chose est sûre j'ai ouvert les yeux. J'ai choisi mon combat ! Les ennemis du passé ont des allures de compagnons d'armes. Une seule chose m'anime à présent : faire payer les tyrans, les traîtres et les parjures.

Argos Miles a commencé tout naturellement une brillante carrière de soldat. Très jeune il a souhaité lutter contre les pirates qui menaçaient la République du Corail. Avec le temps et les années, son idéalisme n'a pratiquement pas changé. Certes il était devenu plus réaliste mais sa volonté de servir sa nation demeurait intacte, pure. A aucun moment, Argos ne se doutait de ce qui se tramait dans l'ombre. Il y avait bien quelques rumeurs étranges concernant ce qu'il se passait à la surface, mais rien qui lui permettait de renoncer à ses idéaux. Tout changea alors que le jeune officier se trouvait sur Azuria pour un repos bien mérité. Personne ne sait ce qu'il s'est réellement passé durant cette permission, mais Argos n'était plus le même. Après ces événements, dont il refuse de parler (certains évoquent un incident avec l'Ordre Blanc, d'autres une altercation avec la très discrète Division Azure), il a décidé de rejoindre les mouvements de dissidence. Le fervent partisan de la République du Corail est devenu un farouche ennemi de l'Empire de Conscience.

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	14	15	12	16	11	16	8
A.N.	1	2	2	1	3	1	3	0
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				13	Réaction			14
Modif. de Dom. au contact				+1	Résistance aux Dom.			-2

COMPÉTENCES

Armes de poing 15, Armes lourdes (Tir) 8, Arts martiaux (Technique défensive) 9, Athlétisme 11, Bureaucratie 5, Camouflage/Dissimulation 8, Combat armé 10, Combat à mains nues 11, Commandement 8, Connaissance des nations/organisations (République du Corail) 9, Connaissance des nations/organisations (Pirates) 7, Connaissance des nations/organisations (Dissidence corallienne) 4, Éducation/Culture générale 7, Endurance 11, Escalade 8, Furtivité/Déplacement silencieux 9, Fusil/Armes d'épaule 12, Informatique 2, Intimidation 8, Langage spécifique (Ithraxien) 4, Langue étrangère (Néo-Azuran)

7, Langue maternelle (Isitac) 15, Observation 13, Premiers soins 7, Sciences/Connaissances spécialisées (Histoire) 2, Survie 7, Tactique (Opération commando) 8, Tir automatique 11

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Formation x2, Recherché par la République du Corail, Matériel (30 points à répartir).

ÉQUIPEMENT

Couteau de combat, Pistolet de l'armée corallienne, gilet kevlar, 25 000 sols

CITATIONS / CARACTÈRE

« Peut-être suis-je un idéaliste ... mais moi, au moins, je sais pourquoi je me bats. »

« N'ayez confiance en PERSONNE ! »

Désabusé, paranoïaque, idéaliste, combatif

RELATIONS

5 Contacts, 3 Alliés/Fournisseurs, 3 Opposants

<< AGENT DU FRAGMENT

DAMIA, « LE NAJA »

Humaine, 28 ans, féconde, ambidextre.

HISTORIQUE

Damya est née sur Équinoxe d'une famille plutôt modeste. Son père étant infirmier, cela lui a permis de passer au travers des différents tests habituels de fécondité et, surtout, de mutation... Ses parents n'auront pas la chance de connaître les capacités de leur «filles» car, en effet, ils succombent à une épidémie comme il s'en produit parfois dans la grande station fluctuante. Très jeune donc, «elle» a dû survivre dans les bas-fonds et a fait preuve d'une faculté d'adaptation hors du commun en sachant se faire ignorer ou en éliminant subtilement certains dangers. Très rapidement, la Division Neptune a vu en «elle» un élément idéal pour intégrer ses services de contre-espionnage sur Equinoxe. «Elle» est également recrutée, quelques années plus tard, par Fragment pour ses connaissances et surtout pour son appartenance à d'autres services ce qui s'avère très pratique pour des missions d'espionnage et de contre-espionnage. Damya, que personne ne connaît réellement sous son vrai nom mais plutôt sous son surnom de «Naja», est réputée pour la qualité des informations qu'elle transmet et, surtout, pour ses assassinats sans bavure.



Personnages nés

ATTRIBUTS

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	14	9	17	19	17	15	17	10
A.N.	+2	0	+3	+4	+3	+2	+3	+1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Chance				18	Réaction		18	
Modif. de Dom. au contact				+2	Résistance aux Dom.		-1	

COMPÉTENCES

Arts martiaux 18, Combat armé 14, Connaissance milieu urbain 18, Connaissance des organisations (Espionnage) 16, Connaissance des organisations (Prostitution) 12, Connaissance des organisations (Basfonds) 11, Connaissance des organisations (Armée) 12, Connaissance des organisations (Elite) 11, Connaissance des nations (Equinoxe) 16, Connaissance des nations (République du Corail) 14, Connaissance des organisations (Division Neptune) 14, Connaissance des organisations (Fragment) 16, Connaissance des poisons 10, Contrôle corporel 8, Cryptographie 8, Déguisement/imitation 12, Education/Culture générale 12, Espionnage/Surveillance 8, Falsification 8, Fusils/Armes d'épaule 18, Informatique 10, Langue (Isitac) 16, Langue (Néo-Azuran) 14, Langue (Enéfidi) 14, Pickpocket 12, Systèmes de sécurité 10.

AVANTAGES & DÉSAVANTAGES

Nerf d'acier et Faiblesse Naturelle (drogues)

MUTATIONS

Hermaphrodisme alterné (limité à 1 apparence des 2 sexes sans action de jet de dés)

ÉQUIPEMENT

50 000 Sols, Vêtements de cuir moléculaire (réversibles de 2 styles différents), Fusil «Cougar», Dague céramique, Montre (filin de fer et ordinateur), Vraies et fausses I.D. et masques morphologiques.

CITATIONS / CARACTÈRE

«Travailler en collaboration, cela veut dire prendre la moitié de son temps à expliquer à l'autre que ses idées sont stupides.» Solitaire, perfectionniste et discrète.

RELATIONS

20 Contacts, 6 Alliés/Fournisseurs, 6 Opposants.

ORGANISATION POLITIQUE ET SOCIALE_

« Une des premières choses qui surprend quand on se rend dans une grande ville de la République du Corail, c'est la manière dont vivent les gens, leur attitude au quotidien et leur comportement vis-à-vis des autorités et du gouvernement en général. Dès mon arrivée à Azuria, une des premières choses que j'ai faite, c'est de me rendre sur la Place Gallasteno, juste en face du Parlement. C'est une place immense coiffée d'un dôme où la population aime à venir se détendre. Bordée de statues des grands héros de la République, de fontaines, de parterres fleuris, c'est un endroit qui respire la sérénité. J'y ai vu des choses étonnantes comme un groupe de femmes richement vêtues se disputant en riant les faveurs d'un homme, des couples se promenant avec un enfant, un homme à genoux devant une empathie et qui lui baisait sa robe, un sculpteur de lumière exerçant son art sous les regards médusés des badauds tandis qu'un peu plus loin un joueur de vauxin faisait naître des couleurs et des sons avec son instrument. »

- Ossen Langer, représentant du Culte du Trident_

ORGANISATION DE LA SOCIÉTÉ_

HIÉRARCHIE POLITIQUE DES GRANDES VILLES

PRÉSIDENT DU PARLEMENT

Le chef de l'État corallien est le Président du Parlement. Ce poste ayant été tenu pendant de nombreuses années par des femmes, on parle de Présidente du Parlement mais officiellement ce titre ne se donne qu'au masculin. Le Président est élu par les deux cent soixante parlementaires à la majorité des 2/3. L'élection est généralement à vie même s'il n'est pas rare que le chef de l'État démissionne pour céder la place à une personne plus compétente. Certains prétendent que l'influence des empathes serait déterminante pour le choix d'un candidat, mais les autorités démentent formellement. Une fois élu, le Président du Parlement décide de toutes les orientations majeures de la nation, il a absolument tout pouvoir mais, chaque année, un vote est proposé aux parlementaires pour décider de son maintien ou non à ce poste (toujours à la majorité des 2/3). À aucun moment dans l'Histoire de la République, un Président du Parlement n'a été censuré de la sorte.

La présidente actuelle est Laelia Trenton. Elle occupe ce poste depuis vingt-cinq ans mais elle envisage de se retirer.

LE CONSEIL RESTREINT DU PARLEMENT

Bien que Le Haut Conseil de la République ait été dissous par Alec Fanstorm en 333, il existe toujours un Conseil Restreint constitué :

- Du Président du Parlement.
- Du Grand Amiral de la Flotte.
- Du Général en chef des opérations terrestres.
- Du Directeur de la Sécurité.
- Du Directeur des Relations extérieures.
- Du Directeur des affaires commerciales.
- De l'empathie Conseillère du Parlement.

Il ne se réunit généralement qu'en cas de crise, mais il arrive souvent que le Président du Parlement le convoque officieusement afin de faire le point sur la situation de la République.

LE PARLEMENT

Composé de deux cent soixante membres représentant les communautés constituant la République, le Parlement est au cœur de la vie corallienne. Chaque région administrative est dotée d'un certain nombre de membres en fonction des communautés qu'elle gère. Ce

sont bien naturellement les régions administratives les plus importantes qui comptent le plus grand nombre de parlementaires désignés par le Conseil Fédéral de cette région. Cette institution a pour tâche de débattre des propositions faites par le Président du Parlement même s'il ne peut officiellement s'opposer à l'application de ces décisions. Les parlementaires peuvent aussi lui soumettre leurs propres projets ou doléances et sont chargés de faire un point régulier sur la situation de leur région administrative. Les membres du Parlement, comme le Président, sont élus à vie ou jusqu'à ce qu'ils renoncent à leur charge. Ils peuvent cependant être congédiés par le Conseil restreint s'ils sont jugés incompetents ou malhonnêtes. Le Parlement est assez représentatif de la société corallienne sauf en ce qui concerne l'âge de ses représentants. Il compte une majorité de femmes, de nombreux mutants (environ un tiers) mais la plupart de ses membres sont des individus âgés de plus de cinquante ans. Plusieurs propositions ont été déposées pour modifier le mode de désignation des parlementaires afin de rajeunir quelque peu le pouvoir, mais elles ont toutes été rejetées. Il y a aussi de nombreuses propositions pour accroître le nombre de parlementaires et d'autres encore pour modifier leur répartition en fonction des régions. Même si l'actuelle Présidente du Conseil a toujours soutenu ces propositions, elle s'est toujours refusé à les appliquer sans l'aval de la majorité des parlementaires.

LES CONSEILS FÉDÉRAUX

La République du Corail est constituée de douze régions administratives. Chaque région est gérée par un Gouverneur, nommé par le Parlement, chargé de faire appliquer les grandes orientations politiques tout en ayant une certaine marge de manœuvre. Le gouverneur est en lien constant avec les parlementaires de sa région administrative quand il s'agit d'adresser ses doléances au gouvernement. Chaque gouverneur dispose :

- D'un Conseil Fédéral composé des principaux acteurs économiques et sociaux de son secteur
- D'un délégué du Bureau de la Sécurité.
- D'un délégué du Département Polyphème.

LE DÉPARTEMENT SPÉCIAL D'ÉTUDES

Ce département est certainement le plus important en République. Il a pour tâche de gérer la production alimentaire sur l'ensemble du territoire, de contrôler la médecine, de financer la recherche dans ces deux domaines et de définir les grandes orientations futures qui permettront au pays de conserver sa place de leader mondial dans ces deux domaines. Le D.S.E. détermine ainsi l'attribution des zones exploitables aux différentes communautés et disposent de services d'inspection qui évaluent le rendement des exploitations. Dans le domaine de la médecine, le département assure le dialogue entre l'État et les grandes sociétés pharmaceutiques dont il contrôle également les activités. Les hommes du Service d'Inspection Médicale sont réputés incorruptibles et ils sont redoutés par les laboratoires.

Le département est constitué d'une myriade de services et sous-services dont les plus connus sont :

- Le service d'étude et d'inspection du milieu sous-marin.
- Le service d'inspection de la qualité de l'air et de l'eau.
- Le service de prospective alimentaire.
- Le service d'étude du corail (et son fameux sous-service consacré au corail solaire dirigé par Manilia Tantris, une proche d'Alcina Berrevris).
- Le service d'évaluation des cultures de surface (dirigé par Divinia Lautyn).
- Le service des laboratoires expérimentaux en surface (dirigé par Lunnir Domgard).
- Le service de surveillance pharmaceutique.
- Le service d'évaluation médicale.
- Le service d'évaluation du rendement agricole.
- Le service d'attribution des zones d'exploitation.

Le Département est actuellement dirigé par Irène Vessil, une femme de cinquante-neuf ans qui a la réputation d'être extrêmement procédurière.

LE DÉPARTEMENT POLYPHÈME

Considéré comme le parent pauvre de la politique corallienne, le Département Polyphème a en charge l'armée, la recherche militaire, l'entretien de la flotte et la protection des eaux territoriales. En fait, c'est un département qui a été créé assez récemment, au début du siècle, et qui a toujours dû se débrouiller avec les restes après l'attribution des budgets. Malgré les demandes incessantes des différents directeurs qui se sont succédés à ce poste, elles sont toujours restées lettres mortes jusqu'à très récemment. En effet, la crise Exeter a permis aux dirigeants coralliens de se rendre compte qu'ils ne pouvaient en aucun cas repousser une invasion. Aussi, Laelia Trenton a-t-elle décidé d'augmenter considérablement le budget de Polyphème. Cependant, il semblerait qu'une querelle oppose les amiraux de la flotte aux généraux des troupes terrestres, les premiers accusant les derniers d'avoir détourné des fonds pour financer des opérations terrestres au détriment de l'entretien de la flotte.

Le département Polyphème est géré par August Devon, un ancien officier que l'on dit à la botte de l'armée de terre.

LE DÉPARTEMENT DES RELATIONS EXTÉRIEURES

Le D.R.E. administre la diplomatie de la République, les contacts avec les petites communautés, l'implantation des entreprises étrangères sur le territoire, la gestion de l'immigration et l'administration des troupes mercenaires employées par la République. C'est un département important mais qui est régulièrement au cœur de scandales de corruption. En moins de dix ans, il a connu six commissions d'enquête et neuf directeurs. Les nombreux scandales dus à l'implantation de Cortex ou d'autres grands groupes étrangers ont considérablement affaibli l'autorité de ce département qui, depuis quelques années, se montre extrêmement laxiste avec la gestion des mercenaires. Le Parlement envisagerait de confier cette gestion à un autre service.

C'est Agath Henlon qui gère actuellement ce département et qui a pour mission d'y remettre de l'ordre.

LE DÉPARTEMENT DES CULTE

Ce département est une toute petite structure chargée d'assurer la liberté de culte sur le territoire et de régler les éventuels problèmes que ceux-ci pourraient générer. Le territoire de la République n'ayant jamais connu de troubles liés à la religion, autant dire que les employés de ce département ne sont pas débordés. La seule crise qu'ils aient eu à gérer, c'est le ralliement d'une partie de la population de la communauté indépendante d'Olysia à la doctrine du Soleil Noir, et uniquement pour éviter à ce mouvement de s'étendre aux communautés coralliennes.

La directrice actuelle se nomme Peline Alaster, une mutante de soixante-deux ans qui, fin 568, s'est inquiétée officiellement d'un mystérieux groupuscule inconnu jusqu'alors, l'Ordre Azur. Peu de temps après son discours au Parlement, elle est tombée malade et devrait être remplacée prochainement à son poste.

LE DÉPARTEMENT DE RECHERCHE ARCHÉOLOGIQUE, IPSIS

Ipsis est un département récent dont la principale tâche est de répertorier et d'explorer tous les sites archéologiques de la République. Les équipes de recherche disposent de peu de moyen mais elles sont constituées de gens motivés et passionnés par leur travail. De plus, l'exploration des ruines s'effectue souvent avec le soutien de l'armée. Depuis quelques mois, les crédits sont massivement affectés à la recherche des débris de l'Arche situés dans la zone sédimentaire d'Azuria. Certaines rumeurs font état également d'un service spécial bénéficiant de caisses noires et dont la tâche serait la recherche

d'anciennes bases de l'Alliance Azure situées sur le territoire de la République. Notez que, comme toutes les grandes nations du monde sous-marin, les républicains disposent d'un service entièrement consacré à la recherche des dépôts génétiques et azuréens, mais ce service dépend de l'armée.

La responsable du département est une jeune femme nommée Illésa Randal.

LA DIVISION GÉNÉTIQUE

Probablement le second département le plus important de la République, la Division Génétique dispose d'énormes moyens pour accomplir ses missions dans la recherche génétique et le contrôle des naissances. Elle doit aussi veiller à éviter les problèmes de consanguinité liés au manque de mâles reproducteurs. Souvent accusé de collusion avec des sociétés comme Palia ou Cortex, ce département est parfaitement intouchable.

Sa directrice, Emma Stern, y fait régner une discipline de fer depuis maintenant trente ans. On la dit extrêmement influente et efficace mais ses liens étroits avec les grands laboratoires et certains boucaniers font grincer des dents.

LE DÉPARTEMENT DE GESTION SOCIALE

Chargé du bien-être de la population, ce département travaille main dans la main avec celui des Arts et des loisirs. Il a une tâche principale : signaler tout malaise ou mécontentement parmi la population et proposer des mesures pour y répondre. Il est également chargé de la qualité de vie et peut apporter toute modification jugée utile à des plans d'extensions ou d'aménagements des installations. Le département a également autorité pour vérifier et adapter les conditions de travail de la population. Il travaille en étroite collaboration avec le Service d'Inspection de la Qualité de l'Air et de l'Eau.

Il est dirigé par Ang Pavlo.

LE DÉPARTEMENT DES ARTS ET LOISIRS

Ce département est chargé du financement et du développement des arts et des loisirs sur le territoire. Il dispose d'un budget conséquent et, en partenariat avec le Département de Gestion Sociale, encourage l'implantation dans tous les aspects de la société de toutes les formes d'art et de loisirs. Ainsi, en cas de projet d'extension d'une ville, il faudra nécessairement en référer à ce département qui demandera toute modification jugée utile dans le cadre de sa mission. Il est fréquent de croiser dans les coursives les inspecteurs et inspectrices de ce département qui s'assurent régulièrement de la qualité du cadre de vie dans les secteurs publics.

La directrice actuelle est une certaine Ysanna Ferros, une ancienne danseuse très appréciée par la population.

DÉPARTEMENT DE L'URBANISATION ET DE L'AMÉNAGEMENT DU TERRITOIRE

Ce département travaille en collaboration avec ceux de la Gestion sociale et des Arts et loisirs afin de déterminer les zones constructibles, les projets d'extensions, les aménagements des villes et stations, la réhabilitation des quartiers ou stations vétustes, etc. Ses employés ont la réputation d'être parfaitement corruptibles et le Parlement est souvent contraint de diligenter des commissions d'enquête. Ces commissions ne donnent jamais grand-chose.

Le département est dirigé par Alec Thorn, un individu qui a, paradoxalement, la réputation d'être intègre.

DÉPARTEMENT DES AFFAIRES COMMERCIALES

Travaillant en étroite collaboration avec celui des Relations Extérieures, cet important département gère l'activité économique de la République, les accords commerciaux avec les nations étrangères et le transport des marchandises. Sa mission s'étend à la gestion du problème des pirates et à celle des activités criminelles sur le terri-

toire. Le département dispose pour cela de sa propre flotte de protection des convois et de son propre service de sécurité interne, le Groupement d'Intervention en Zone Urbaine. Ce groupement est particulièrement réputé pour sa brutalité en cas d'intervention. Dans le domaine de l'activité pirate, il y a souvent des tensions entre ce département et le département Polyphème qui dispose également de son propre bureau consacré à la lutte contre la piraterie.

Le directeur du département se nomme Yvan Fedoric.

LA HAUTE CHAMBRE DE JUSTICE ET LES CHAMBRES DE JUSTICE

Il y a au minimum une chambre de justice par ville de la République et la Haute Chambre est située à Corallia. C'est ici que sont jugés les cas « intéressants » car il faut bien comprendre qu'en République, les trois quarts des affaires judiciaires sont traitées directement par les forces de l'ordre sans que jamais personne n'en entende parler. Aussi, les chambres de justice, ouvertes au public, s'occupent exclusivement de grandes affaires concernant des personnalités ou de grandes sociétés. On pourra aussi y juger de temps en temps des seigneurs du crime, juste pour rappeler à la population que ce ne sont pas eux qui dirigent la nation. La Haute Chambre s'occupe des dossiers les plus épineux ou les plus spectaculaires. Elle est constituée de douze juges élus tous les cinq ans par un collège d'experts en droit et de personnalités du monde politique. Cette Haute Chambre est chargée de statuer en toute impartialité sur les affaires qui leur sont soumises.

Chaque chambre est dirigée par un Juge Arbitre et la Haute Chambre par le Conseil des Juges Suprêmes.

LE DÉPARTEMENT D'ÉTUDE ET DE RECHERCHE DE LA SURFACE

Ce département provoque la grogne de bon nombre de parlementaires et d'autres directeurs puisqu'il est accusé de vampiriser une grande partie des finances publiques. Beaucoup de débats enflamment le Parlement au sujet des activités réelles de la République sur l'ancien continent australien. Si tous reconnaissent le bien-fondé du développement des ressources industrielles sur les côtes et les recherches menées sur le corail solaire ou sur l'exploitation agricole en surface, certaines zones d'ombre inquiètent les responsables politiques. Les activités de la Légion Crépuscule (voir le chapitre consacré aux forces militaires de la République), par exemple, sont voilées de mystère et même le Président du Parlement semble être laissé dans l'ombre par les responsables de ce département. Au sein de Polyphème, il existe une grande connivence entre les responsables des forces terrestres et ce département. Certains officiels n'hésitent pas à qualifier le Département d'Étude et de Recherche de la Surface « d'annexe » de l'armée de terre.

Erold Kars, l'actuel directeur, est fréquemment convoqué devant le Parlement. Il se débrouille toujours pour éluder les questions obscures en insistant sur les résultats extraordinaires obtenus par les opérations en surface. Les parlementaires ne peuvent alors que s'incliner et éviter de poser trop de questions pour ne pas nuire à cette véritable manne économique et industrielle.

LE DÉPARTEMENT DE L'INDUSTRIE ET DES MINES

Ce département est chargé de l'exploitation des ressources minières de la République. Il gère l'exploitation des sédiments, les forages souterrains et sous-marins, les usines mobiles déployées sur les zones de fractures, etc. La plupart des installations minières ont été conçues en partenariat avec la Ligue Rouge qui a fourni savoir-faire et matériel. Aussi, ce département entretient des liens étroits avec cette nation et il n'est pas rare de voir des ingénieurs de la Ligue sur les chantiers républicains. Tout au long du développement industriel de la République, ce département a dû faire face à des accusations de soutiens actifs à des activités criminelles et, notamment, à la piraterie et à la contrebande. En effet, malgré l'aide massive de la Ligue

Rouge, ses responsables sont fortement soupçonnés d'avoir payé des communautés pirates et des bandes de contrebandiers pour obtenir du matériel, pour voler des techniques d'exploitations ou pour faire entrer illégalement sur le territoire des ouvriers et des techniciens étrangers. Il est également avéré officieusement que ce Département a eu recours à des services spéciaux de la République pour voler du matériel et des matières premières à presque toutes les nations du monde sous-marin.

Le directeur actuel est un certain Théo Balwi, un ancien mineur que l'on dit fort sympathique mais exigeant dans le travail.

LE DÉPARTEMENT DE PRÉVENTION ÉPIDÉMIOLOGIQUE

Ce département est chargé de détecter et d'éradiquer tout foyer d'épidémie potentielle. Comme dans toutes les nations du monde sous-marin, ses membres ont carte blanche pour éviter les épidémies. Le département dispose également de stations de recherche sur les virus et travaille souvent en collaboration avec la Division Génétique et le Département Spécial d'Études.

Les hommes de son groupe d'intervention, le G.I.E.P., ont toute autorité sur les forces de sécurité en cas de menace épidémiologique. D'après des rumeurs, certaines personnes arrêtées par les forces de l'ordre seraient livrées aux laboratoires de ce département. Mais ce ne sont bien entendu que des rumeurs.

La directrice actuelle se nomme Jessla Thorn.

LES CONSEILS MATRIARCAUX

Entièrement composés de femmes, ces conseils ont pour tâche de gérer les familles, l'éducation des enfants, la répartition des mâles reproducteurs, les mœurs et, plus généralement, de traiter les éventuels problèmes et disputes liés à l'organisation très particulière des relations intimes en République du Corail. Toute demande d'avortement sur le territoire est gérée par ces conseils ainsi que toutes les propositions d'union entre des personnes de même sexe ou de demandes de reproduction pour des personnes jugées génétiquement déficientes. Les décisions de ces conseils font force de loi. Il existe un équivalent masculin, les conseils patriarcaux, mais qui a beaucoup moins d'importance.

LE BUREAU DE LA SÛRETÉ

Le bureau de la Sûreté est particulièrement célèbre à cause de son service action, Fragment. Chargé de la sécurité du territoire, du contrôle de l'immigration, de l'espionnage et du contre-espionnage, il dispose d'énormes moyens et de caisses noires pour financer ses opérations externes.

Le directeur, Talys Vorn, ne rend compte qu'à la Présidente du Parlement.

HIÉRARCHIE SOCIALE DES GRANDES VILLES

Il n'existe pas vraiment de hiérarchie sociale en République du Corail et absolument aucune barrière pour passer d'une catégorie à une autre. Un mineur peut devenir parlementaire ou officier tant qu'il a les capacités requises. Seules les empathes peuvent être considérées comme une sorte d'élite parfaitement acceptée par la population. Bien entendu, certaines professions s'avèrent plus respectées que d'autres.

EMPATHES

S'il y a une catégorie de personnes emblématiques de la République, c'est bien celle des empathes. L'immense majorité d'entre eux sont des femmes et les quelques hommes qui ont développé cette capacité sont un peu moins adulés. Les femmes quant à elles font l'objet d'une quasi-vénération. Quiconque touche à l'une d'elles

s'expose à une réponse violente et expéditive des citoyens. Un récent incident dans la ville d'Erchey illustre parfaitement ce fait. Un étranger a giflé une empathe sans raison apparente et en tenant des propos incompréhensibles. Avant que les forces de sécurité ne puissent intervenir, il a été proprement lynché par la population avec une violence inouïe. Même si de rares voix en République accusent à demi-mot les empathes de constituer une sorte de police de la pensée, c'est un sentiment extrêmement mineur et que peu de personnes osent exprimer en public. Une empathe est libre d'aller où elle le désire et même dans les appartements privés des plus riches. Il leur arrive de s'inviter chez des particuliers et même de s'aventurer dans les bas-fonds. Elles ne paient rien et tout leur est offert.

GOUVERNEURS

Les gouverneurs sont des personnages importants en République. Souvent à l'écoute des gens, il n'est pas rare de les croiser dans les coursives où ils n'hésitent pas à débattre en place publique de leurs projets. Il est très rare qu'un gouverneur mécontente ses administrés et, si cela se produit, il fait en sorte soit de régler le problème le plus diplomatiquement possible, soit de quitter son poste. Tout bon gouverneur se doit de soutenir les arts et les loisirs mais aussi de s'assurer du bien-être de sa population. Si cette dernière est contente, ces individus peuvent se permettre à peu près n'importe quoi et ils vivent généralement dans le plus grand luxe. Il y a cependant eu des cas d'abus flagrants qui ont entraîné des destitutions immédiates.

AMBASSEDEURS

Même si les ambassadeurs et les ambassadrices de la République ne vivent pas au sein de la population, ils sont généralement extrêmement populaires car ils sont les représentants à l'étranger de la société corallienne et les gens en sont extrêmement fiers. Le cas le plus flagrant est celui de Coralie Deventriss qui est presque aussi appréciée que le Président du Parlement. On la dit l'incarnation des idéaux républicains.

MATRIARCHES

Les matriarches ont un immense poids social en République. Ce sont le plus souvent de femmes âgées ayant beaucoup enfanté. La population les respecte énormément et se plie toujours à leurs décisions. Dans les villes coralliennes, les matriarches vivent soit dans leurs familles quand elles en ont une, soit dans les Loges Matriarcales, de petits complexes qui leur sont réservés. Le plus souvent elles passent leur temps à parcourir les coursives et les avenues des villes par groupes de trois ou quatre. Il n'est alors pas rare que la population sollicite leurs avis ou qu'elles interviennent quand elles constatent une attitude contraire aux bonnes mœurs. Leurs bêtes noires sont les pirates, les mercenaires et les étrangers qu'elles accusent d'appauvrir le potentiel génétique des coralliens et de mettre en danger leur mode de vie.

PARLEMENTAIRES

À l'instar des gouverneurs, les parlementaires sont généralement appréciés et ils n'hésitent pas non plus à susciter des débats avec la population sur les grandes places des villes, notamment sur la Place Gallasteno devant le Parlement. Les parlementaires ont un train de vie assez luxueux mais cela n'offusque personne tant qu'ils œuvrent pour le plus grand bien de la République.

ARTISTES

Les artistes au sens large jouissent d'un statut privilégié en République du Corail. Alors que dans les autres nations du monde, et plus particulièrement dans les plus petites communautés, on considère l'art comme parfaitement inutile, les coralliens y accordent une grande importance. Qu'il pratique la danse, la musique, la poésie, la sculpture, la joute oratoire, le chant, la peinture, la sculpture de lumière et bien d'autres disciplines encore, l'artiste, pour peu qu'il

ait un peu de talent, est choyé et protégé. On peut aussi revendiquer ce statut dans d'autres domaines comme le sport, la prostitution, la décoration, l'habillement des corps (tatouages, implantation de coraux, etc.), la conception de vêtements et même dans des domaines plus techniques tant que l'on peut faire reconnaître un certain savoir-faire qui vous distingue des autres. C'est un droit fondamental de chaque citoyen de la République d'exercer un art mais seuls les meilleurs, ceux qui sont plébiscités par le public, peuvent être autorisés à en vivre. En effet, ce n'est pas parce que vous chantez bien que vous ne devez pas servir la communauté.

ARCHITECTES

Puisqu'ils ont la responsabilité d'aménager les stations pour que les gens s'y sentent bien, les architectes sont très respectés par la population. Ils jouissent d'un niveau de vie très élevé et ont accès à des quartiers généralement luxueux. En revanche, ils doivent toujours être à l'écoute de ce qui se dit en ville afin de répondre aux attentes du public et de ne pas le décevoir.

PROSTITUÉES

La prostitution est élevée au niveau d'une activité artistique et ceux et celles qui excellent dans ce domaine bénéficient d'un statut que beaucoup leur envient. Invités par les plus puissantes personnalités de la République, ils fréquentent la haute société et ne manquent de rien. Leurs tarifs dépendent de leur réputation mais ils sont généralement très élevés, voire prohibitifs. Il existe une catégorie d'empathes exerçant cette activité mais uniquement auprès des plus puissants personnages de la République ou des invités de marque.

Bien entendu, la majorité de ceux et celles qui exercent cette activité ne fréquentent pas les hautes sphères et pratiquent des tarifs plus abordables. Ils sont en revanche très attachés à l'aspect « artistique » de leur profession et sont respectés par la population. C'est dans les bas-fonds que l'on peut être confronté à une prostitution un peu plus classique telle qu'elle est exercée dans toutes les cités du monde sous-marin.

REPRODUCTEURS

Les mâles reproducteurs sont honorés et protégés mais il leur est strictement interdit d'exercer des professions dangereuses. D'ailleurs, dès la puberté, ils sont orientés vers des professions où ils ne courent aucun risque et ils ont rarement le choix dans ce domaine. Si certains s'en accommodent parfaitement, ce n'est pas le cas de tous. Bon nombre d'entre eux aimeraient échapper à cette prison dorée. Il est à noter qu'un mâle reproducteur a toujours le choix entre une fécondation directe de ses partenaires ou une collecte régulière de sa semence. Ainsi, il est parfaitement admis en République qu'un individu ayant fondé une famille demeure fidèle à son épouse.

HOMMES D'AFFAIRES

Les riches hommes d'affaires, comme dans toutes les sociétés du monde sous-marin, jouissent d'un statut social très élevé. Puisqu'ils constituent le moteur même de la puissance économique corallienne, ils bénéficient d'un luxe auquel le commun des mortels a rarement accès. On leur autorise certains excès, même si les autorités savent les remettre dans le droit chemin s'ils abusent un peu trop de leurs privilèges. Ces individus côtoient les politiciens qu'ils tentent d'influencer selon leurs besoins. Ce n'est un secret pour personne et s'est toléré tant que cela reste raisonnable.

MERCENAIRES

Les mercenaires étrangers constituent un véritable problème depuis leur arrivée massive dans la République sous l'impulsion de Gallasteno. Les coralliens sont bien conscients qu'ils ne peuvent se passer de ces armées privées sur lesquelles repose une grande partie de leur défense. Mais si certains mercenaires se fondent parfaitement

dans le décor, d'autres ont du mal à respecter le mode de vie corallien. Il faut dire que bon nombre d'entre eux sont d'anciens pirates, d'anciens contrebandiers ou d'anciens criminels, des déserteurs de la Ligue ou bien encore de l'Hégémonie et qu'ils se croient parfois en terrain conquis. Les autorités sont conscientes du problème et tentent de le gérer le plus diplomatiquement possible. Si l'on peut facilement faire comprendre aux petits groupes mercenaires d'aller voir ailleurs, il faut agir avec beaucoup plus de doigté pour les plus importants. Généralement, on recommande à ces hommes de pratiquer leurs loisirs dans les bas-fonds et les secteurs non surveillés. De plus en plus d'établissements sont interdits aux mercenaires tandis que d'autres leur sont intégralement réservés.

AGRICULTEURS ET ÉLEVEURS

Le cœur de l'activité corallienne est l'agriculture et l'élevage, il est donc normal que les exploitants soient considérés comme le socle historique de la République. Éleveurs et cultivateurs constituent ainsi une frange de la population particulièrement appréciée. Vous ne trouverez personne pour se moquer d'un modeste cultivateur ou pour dénigrer son travail.

MINEURS

Les mineurs sont aussi mal perçus par la population que les mercenaires. Considérés comme des gens sales, bagarreurs et sans éducation, ils doivent leur mauvaise réputation aux ouvriers de la Ligue Rouge qui ont été massivement embauchés lorsque la République a décidé de s'industrialiser. Même si aujourd'hui, les travailleurs immigrés ne représentent qu'une petite partie de la main d'œuvre des mines, le métier de mineur est toujours aussi mal considéré malgré les efforts du Parlement et des exploitants pour changer cette image. Au sommet de l'État tout le monde est bien conscient de l'importance de cette profession.

MÉDECINS ET CHIRURGIENS

La médecine est un art et si elle est gratuite pour tous, ceux qui l'exercent avec le plus grand talent réservent leur savoir-faire aux plus fortunés. Officiellement, un médecin n'a pas le droit de refuser de s'occuper d'un patient mais officieusement, les grands noms dans ce domaine contournent la loi en s'entourant d'élèves plus ou moins bien formés auxquels ils confient les patients qui ne les intéressent pas. Cela a tendance à ne pas être apprécié par la population et d'ailleurs les grands noms de la médecine fraient rarement avec le peuple. Bon nombre d'entre eux se considèrent comme la véritable élite de la République.

CHASSEURS DE PRIMES

Contrairement aux mercenaires, les chasseurs de primes sont parfaitement bien intégrés en République du Corail. Ils ont très vite appris à se fondre dans la population et sont souvent utilisés par les forces de sécurité ou les entreprises. Ce n'est pas une profession dont on se vante ouvertement, mais si une personne vient à l'apprendre, elle ne s'en offusquera pas. Un bon chasseur de primes se doit d'être discret et efficace. Aussi, seuls les meilleurs peuvent espérer avoir un avenir en République.

CRIMINELS ET CONTREBANDIERS

Si les criminels et les contrebandiers sont officiellement considérés comme les rebuts de la société, ils jouent un rôle fondamental en République du Corail en apportant à la population certaines denrées auxquelles elle n'aurait pas accès autrement et en gérant, à la place des forces de sécurité, certains secteurs des plus grandes villes coralliennes. Aussi, dans le cas des contrebandiers par exemple, les citoyens les considèrent plus comme des aventuriers ou des marchands itinérants et les acceptent pour ce qu'ils sont. Quant à l'État, il n'hésite pas à avoir recours à leurs services de temps en temps. Quant aux seigneurs du crime, il n'est pas rare que certains soient accueillis dans



les plus hautes sphères de la société tant qu'ils respectent l'accord tacite passé avec les autorités pour maintenir l'ordre et la sécurité dans les bas-fonds.

PIRATES

La relation entre la République et les pirates est des plus complexe. Artisans de ses heures les plus noires mais aussi de ses plus glorieuses, les forbans sont à la fois détestés et aimés. Ce n'est un secret pour personne que bon nombre des dirigeants actuels et des officiers de l'armée sont des descendants de pirates ou sont eux-mêmes d'anciens pirates. Aussi, la population corallienne fait-elle une nette différence entre le pirate repentant dont elle a une image très romantique et le pirate actif qui est considéré comme la pire crapule qui puisse exister. Malgré tout, les autorités se montrent assez souples avec certaines confréries (les Sabres d'Allah, par exemple, ou les Marchands de Chair) dont les membres n'hésitent pas à se rendre en toute liberté dans les plus grandes villes. Le plus souvent, les forbans préfèrent séjourner dans les bas-fonds, ce qui convient parfaitement aux forces de l'ordre.

INACTIFS

Les inactifs en parfaite santé n'ont pas leur place dans la société corallienne. Il est inconcevable qu'un individu en possession de tous ses moyens n'ait aucune activité servant les intérêts de la société. C'est considéré comme un crime.

PERSONNES ÂGÉES

La population a le plus grand respect pour ses aînés. S'ils ne sont pas impotents mais qu'ils ne peuvent plus exercer leur activité, ils rejoignent souvent les centres d'éducation pour enseigner aux plus jeunes, les conseils matriarcaux pour les femmes ou les conseils patriarcaux pour les hommes.

VIEILLARDS INVALIDES, MALADES ET INFIRMES

Si la qualité de vie pour le citoyen de base est importante, la République s'enorgueillit de prendre le plus grand soin des invalides. Traditionnellement, ceux qui ne peuvent plus exercer la moindre activité sont pris en charge par les Instituts de Seconde Vie, des centres financés par les industries médicales. On y a pour priorité d'accompagner dignement les plus souffrants vers la fin de leur vie. Des rumeurs commencent à circuler concernant certains de ces centres qui seraient accusés d'abrégier la vie de ses patients ou de les livrer à des laboratoires pour qu'ils pratiquent sur eux des expérimentations.

MUTANTS

Les mutants en République du Corail sont respectés au même titre qu'un individu normal. Il ne viendrait pas à l'idée d'un citoyen de juger une personne sur ses mutations tant que celles-ci ne sont pas dangereuses. En conséquence, même les déformations les plus atroces ne choquent personne et, surtout, ne suscite aucune pitié particulière. On estime que plus de 30 % de la population corallienne souffre d'une quelconque mutation. Cela est dû en grande partie à la politique de natalité intensive menée pendant des années. En fait, la seule mutation qui pose problème en République, c'est la stérilité. Récemment, dans certaines villes, circulaient des incitations à la haine contre les mutants et la purification ethnique. On ignore quels sont les groupuscules extrémistes qui en sont à l'origine.

ÉTRANGERS

La population républicaine méprise majoritairement les étrangers qui s'installent dans ses villes. Autant elle peut se montrer accueillante avec les visiteurs, autant elle peut tenir des propos extrêmement violents à l'égard de ceux et celles qui souhaitent s'installer. Jugés responsables de l'insécurité galopante qui sévit dans les villes coralliennes et du recul des traditions populaires, les étrangers sont

souvent à l'origine des principaux problèmes auxquels sont confrontées les autorités dans les villes. Cependant, il y a une exception importante. Dans les petites communautés agricoles ou ouvrières de la République, les exploitants sont souvent confrontés à une pénurie de mains-d'œuvre et se fichent éperdument de la nationalité de ceux qui viennent travailler pour eux.

EXCLUS ET MENDIANTS

Officiellement il n'y a ni exclus, ni mendiant en République du Corail. La mendicité est d'ailleurs interdite. Objectivement, ce n'est pas tout à fait exact. Il suffit d'aller dans les bas-fonds pour s'en rendre compte. Mais dans les secteurs surveillés par les autorités, le moindre exclu est signalé par la population avant d'être arrêté.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

HIÉRARCHIE DANS LES PETITES STATIONS ET POPULATION DES BAS-FONDS

Le portrait que l'on dresse de la République est parfois un peu trop idyllique, la vérité est légèrement différente. Si la trentaine de grandes villes coralliennes réunit environ 100 millions de personnes, il ne faut pas croire qu'elles habitent toutes dans de magnifiques cités. Si nous prenons la population d'Azuria, par exemple, sur ses 27 millions d'habitants, on estime à environ 12 millions ceux qui vivent effectivement dans les installations les plus vastes. Tous les autres sont dispersés dans la Région administrative qu'elle gère, dans des myriades de petites communautés où la hiérarchie politique et sociale peut être très différente.

Dans ces petites installations, c'est le chef de station qui représente l'autorité de l'état. Il est presque toujours secondé par un Officier de Sécurité Civile qui est censé être le représentant du Bureau de la Sûreté. Pour les communautés les plus grandes, des espions de Fragments sont souvent intégrés à la population et on y trouvera au moins une empathie. Les Conseils Matriarcaux sont présents et ont la même importance que dans les grandes villes. Quant aux loisirs, à l'art et à la qualité de vie, presque toutes les communautés y attachent une grande importance et ce n'est que dans des exploitations employant une forte main-d'œuvre étrangère que ces aspects de la vie corallienne sont un peu négligés. Le reste du pouvoir politique ne se manifeste qu'occasionnellement lors d'inspections ou de visites de parlementaires ou de représentants des gouverneurs.

De plus, au sein même de la population vivant effectivement dans les grandes villes, il faut comprendre qu'à peine la moitié jouit des espaces publics. Tous les autres vivent dans de gigantesques réseaux souterrains que l'on retrouve dans presque toutes les villes coralliennes. Azuria, par exemple, n'est pas constituée que de ces magnifiques structures incorporées au champ de corail, elle est bâtie sur une immense ville-basse, elle-même assise sur d'importants bas-fonds et dont certaines installations remontent à l'Alliance Azure. Et, en ces lieux, la hiérarchie politique et sociale peut s'avérer assez différente. Même si on va retrouver certaines tendances fortes comme l'art et la culture ou les conseils matriarcaux, la hiérarchie « souterraine » dépend des secteurs et de ceux qui y règnent.

LA VIE EN RÉPUBLIQUE DU CORAIL_

ALIMENTATION

La population accorde une grande importance à la cuisine et donc à son alimentation. On mange plutôt bien en République du Corail et à un prix relativement bas par rapport aux autres nations du monde. La cuisine est considérée comme un art et les plus compétents dans ce domaine se retrouvent souvent engagés au service des plus riches (et même dans des pays étrangers comme l'Hégémonie). Il n'y a aucune pénurie alimentaire et n'importe quel citoyen peut se procurer une nourriture décente même dans les bas-fonds. Si les cultures sous-marines et les élevages de poissons représentent la majorité des produits accessibles, ceux qui sont issus des cultures souterraines ou des cultures sous serres en surface commencent à inonder le marché. De nouvelles espèces de champignons, de légumes, de fruits se retrouvent désormais sur les étals.

ARCHITECTURE

Quand on parle d'architecture en République du Corail, il faut bien comprendre que cela dépend beaucoup de l'endroit où l'on se trouve. Dans une petite communauté constituée de modules comme ceux que l'on trouve dans toutes les mers du monde, c'est surtout dans la décoration que l'on pourra noter une différence avec une communauté de la Ligue par exemple. Mais fondamentalement, les modules restent identiques. Si, sur les trois quarts de la planète, personne ne songe à camoufler sous des panneaux les canalisations et les conduites électriques, les coralliens, eux, vont souvent sacrifier un peu l'aspect pratique au profit de l'esthétique.

Dans les grandes villes, c'est un tout autre problème. Les structures coralliennes sont un étonnant mélange de modernisme et d'installations antiques. Bien souvent, les villes sont construites sur un gigantesque réseau souterrain et il faut donc différencier les structures externes et les structures souterraines.

C'est à ses structures externes que les villes du Corail doivent leur réputation. Certaines ont été construites à l'époque de l'Alliance Azure mais la plupart ont été rénovées ou créées après l'éveil du corail. Vastes, splendides, variées, sont quelques-uns des qualificatifs qui viennent en tête et que ce soit pour l'aspect extérieur ou intérieur. Les installations sont de toutes les formes avec des tours rondes ou carrées, des dômes, des pyramides, des cubes, des sphères, etc. Puisque beaucoup de cités coralliennes sont bâties à faible profondeur, les constructeurs ont eu une plus grande liberté pour concevoir les villes. Et celles qui ont bénéficié de la science de l'Alliance Azure ont pu tirer profit des technologies de construction permettant certaines fantaisies. La plupart des aménagements des grands centres urbains coralliens privilégient l'espace et on y trouve donc des coursives plus larges, des places plus grandes que dans les autres nations. Les décorations sont aussi importantes et on utilisera facilement des panneaux de bois reconstitué, des revêtements en corail ou en matériaux composites qui modifient leurs couleurs et de grands alignements d'écrans diffusant en permanence des images apaisantes. Les luminaires solaires sont également omniprésents baignant les couloirs des villes d'une clarté peu commune. Ces grands panneaux qui diffusent une lumière qui se veut le plus proche possible des rayons solaires sont principalement fabriqués par la société corallienne Solvie qui les vend dans le monde entier.

En revanche, dès que vous vous enfoncez dans les structures souterraines des villes, seul demeure un aspect décoratif un peu plus poussé qu'ailleurs, mais le sentiment d'espace disparaît rapidement dans ces gigantesques labyrinthes.





ARTS ET LOISIRS

Une des principales caractéristiques de la République, c'est l'importance accordée à l'art et aux loisirs. Les républicains ont toujours considéré comme nécessaire le fait de se détendre afin de pouvoir travailler dans les meilleures conditions. Il leur est totalement incompréhensible qu'on puisse vivre en ne faisant que travailler comme les mineurs de la Ligue Rouge, par exemple. Les arts et les loisirs sont donc une partie intégrante du mode de vie des coralliens. Les plus importants sont les suivants :

LES CIRQUES

Les cirques sous-marins sont nés en République du Corail. À l'origine, ce n'étaient que quelques artistes comme des jongleurs, des acrobates, des cracheurs de feu, des illusionnistes, etc. qui se regroupaient sur les places des villes pour offrir un spectacle à la population. Puis un certain Yvon Galt, commerçant dont la société était en perte de vitesse, a eu l'idée d'utiliser ses quelques navires marchands pour les transporter de ville en ville. Très rapidement, ce groupe a connu un succès phénoménal et plusieurs compagnies se sont montées pour suivre l'exemple. Les cirques les plus importants d'aujourd'hui, dont la Compagnie Galt, disposent d'une centaine d'artistes et d'un étrange module appelé la Coupole, qui peut être transporté à faible profondeur et permet de donner des représentations privées. Ce module peut être relié aux sas de presque n'importe quelle station et il peut accueillir une centaine de personnes qui se réunissent autour d'une petite piste centrale afin d'assister au spectacle. Cependant, la plupart du temps, les compagnies de cirque exercent leur activité sur les places des villes ou dans des arènes aménagées pour les sports et les spectacles.

LES SPORTS SOUS-MARINS

C'est une des grandes attractions de la République. Il existe plusieurs sports sous-marins en dehors des classiques combats d'arènes et le Water-ball pratiqués dans les autres nations du monde.

Un des plus populaires est la course d'hydrojets qui a très certainement inspiré les célèbres courses lancées en 520 par Luan. En République du Corail, les courses d'hydrojets se pratiquent sur des parcours toujours différents qui sont établis grâce à des petits drones fixés à des cercles très fins de quatre mètres de diamètre qui jouent le rôle de portes dans lesquelles doivent passer les concurrents. Les courses se déroulent à très faible profondeur, une dizaine ou une vingtaine de mètres, pour profiter au maximum de la luminosité et pour éviter aux hydrojets tout problème de performance s'ils devaient évoluer plus profondément. Mais cela implique qu'elles peuvent s'avérer dangereuses si les conditions atmosphériques à la surface changent brutalement ou si, comme c'est arrivé une fois, un dragon ne vint à passer dans le coin pour dévorer un des concurrents.

Les ballets sous-marins sont également très appréciés par la population. Généralement réservé aux femmes, c'est un sport gracieux où l'on juge les compositions artistiques de ces danses en milieu liquide. Il n'est pas nécessaire d'être hybride pour y participer. Les plongeurs non-mutants s'équipent simplement d'un micro-respirateur, conçu par la société Respira, qui se place sur la bouche mais qui a une très courte autonomie.

La pêche au harpon, sans armure pressurisée, est aussi considérée comme un sport. Extrêmement dangereux, il se pratique très près des côtes par équipes de plongeurs qui doivent pêcher le plus grand nombre de poissons possible. Même si ces compétitions sont souvent encadrées par des forces de sécurité en armures pressurisées et armées, il est fréquent que des concurrents soient tués par des créatures.

LES AUTRES SPORTS

Le power-ball très pratiqué en Ligue Rouge a eu beaucoup de mal à s'implanter en République du Corail où il est jugé beaucoup trop violent. Mais ces dernières années, il rencontre de plus en plus

de succès grâce au dynamisme des équipes coralliennes. Les épreuves de gymnastique alliant art et sport, sont très prisées ainsi que les championnats de lutte au bâton, un sport extrêmement populaire alliant la danse au combat. Parfois, les concurrents sont dotés de bâtons dont les extrémités génèrent de la lumière solide très éphémère et on les juge aussi bien par leur art du combat que par les formes qu'ils dessinent dans les airs.

LA MUSIQUE, LE CHANT ET LA DANSE

Ce sont certainement les trois disciplines artistiques les plus pratiquées en République du Corail.

La danse est une véritable institution et elle se pratique aussi bien sur les places des villes que dans des sortes de théâtre où peuvent être montés de véritables spectacles. C'est une activité principalement réservée aux femmes, les hommes étant jugés moins gracieux. Les danseuses se parent généralement de tenues colorées dotées de longs voiles qu'elles font tourner autour d'elles pour accompagner leurs mouvements. Les prestations sont souvent agrémentées d'une musique douce, mais ce n'est pas toujours le cas.

Le chant fait également partie intégrante de la culture corallienne. Tout le monde chante et il n'est pas rare d'entendre dans les bars coralliens des clients pousser la chansonnette. Bien entendu dans ce genre d'établissements, ce sont souvent des chansons paillardes ou des chants pirates qui vont retentir, mais on peut aussi entendre des bardes modernes captiver leur audience. Mais ce sont certainement les grandes chanteuses coralliennes qui sont les plus adulées par la population. Il n'y a aucune parole dans leurs chants, mais uniquement un travail d'harmonie des vocalises pour générer de douces mélodies que l'on veut « aussi délicates que du cristal ».

Tout comme le chant, la musique est omniprésente. C'est souvent une musique douce, presque hypnotique à base d'instruments à cordes et à vent. Mais ce qui a véritablement révolutionné ce domaine, c'est la technologie de la « lumière solide ». Le Vauxin, par exemple, est une sorte de luth qui dispose d'un appareil capable de générer, de colorer et de modeler la lumière en fonction de la musique. Le temps de dispersion de couleur est assez rapide (de l'ordre de quelques secondes) mais cela donne un effet absolument saisissant.

LES SCULPTEURS DE LUMIÈRE

La technologie de la « lumière solide » a été l'origine d'un courant artistique tout à fait étonnant, les sculpteurs de lumière. Ces derniers portent des gants spéciaux avec lesquels ils peuvent former et colorer la lumière pour créer de véritables sculptures éclatantes. Bien entendu, la lumière n'est pas vraiment solide mais ces œuvres donnent vraiment l'impression d'avoir une consistance. Elles sont éphémères à moins d'être emprisonnées dans des réceptacles spéciaux qui les figent dans les airs (des dispositifs transparents qui maintiennent la lumière dans son état actuel ; ces réceptacles transparents consomment beaucoup d'énergie). Ces sculptures sont très répandues dans les villes de la République. Certaines compagnies d'artistes organisent des spectacles utilisant cette technique en y mêlant la danse et la musique. La plus célèbre dans ce domaine est la Compagnie Arc-en-ciel que l'on ne trouve guère que dans les plus grandes villes de la République.

LES JOUTES ORATOIRES

Autre passe-temps favori des coralliens, les joutes oratoires. Elles peuvent se pratiquer en chantant ou juste en déclamant des textes. Dans le premier cas, c'est une activité populaire qui se pratique le plus souvent dans les bars. Un individu lance une chanson sur un thème généralement léger et ceux qui le souhaitent peuvent le défier pour trouver les couplets qui feront le plus rire le public. Dans le deuxième cas, c'est une activité un peu plus sérieuse qui se pratique généralement sur les grandes places et particulièrement devant le parlement. Les orateurs se succèdent sur un thème concernant la société et c'est celui qui est le plus encouragé par le public qui l'emporte.

Ces discours sont souvent écoutés attentivement par les politiques et les forces de sécurité car ils peuvent révéler un malaise au sein de la population.

LES JEUX

On pratique une multitude de jeux dans tous les établissements de la République et notamment dans les plus petites stations. Jeux de cartes, jeux de dés, jeux d'adresse, jeux de société sont monnaies courantes où que vous vous rendiez. Impossible d'aller dans un bar sans qu'au moins une dizaine de clients ne disputent une partie de dés. Plus étonnant, les jeux de l'ancien temps, comme les échecs ou les dames sont largement répandus.

LES SPECTACLES PUBLICS

Dans les plus grandes villes uniquement, les gouverneurs organisent souvent lors des fêtes de la nation de grands spectacles publics pour la population, dans lesquels sont rassemblées la plupart des activités qu'apprécient les coralliens : danses, chants, compétitions sportives, etc. Récemment une nouvelle activité a fait son apparition et rencontre un grand succès, le théâtre.

LE SEXE

Impossible de parler de loisirs en République sans cette activité qui relève du sport national. La structure sociale étant ce qu'elle est sur le territoire, seuls ceux et celles qui se sont liés au sein d'une structure familiale validée par les Matriarches demeurent avec le ou la même partenaire (et encore pas toujours). Les autres, c'est-à-dire la grande majorité de la population, n'ont aucun tabou dans ce domaine. La recherche du plaisir est constante, bien souvent à l'initiative des femmes. Il est à noter qu'en République du Corail, la fonction la plus importante de n'importe quel individu est la fécondation, quel que soit le moyen d'y parvenir.

LES FEUX D'ARTIFICE SOUS-MARINS

Inventés par un riche éleveur corallien qui utilisait de petites charges sous-marines pour éloigner certains prédateurs de ses champs d'hydro-culture, les feux d'artifice sous-marins ne sont utilisés que dans les grandes villes lors des grandes fêtes nationales. C'est un spectacle absolument éblouissant d'assister à ce déluge de couleurs et de formes étonnantes au-dessus de villes comme Azuria ou Corallia. Cette activité est cependant totalement réglementée par les autorités et seules deux compagnies sont autorisées à la pratiquer : Feux du Corail, société d'Azuria, et Soleil des Abysses, une société basée à Corallia.

LA PEINTURE ET LA SCULPTURE

Bien entendu, peinture et sculpture sont également deux activités extrêmement pratiquées par les coralliens. La plupart des peintures représentent souvent des paysages de la surface tels que les gens les imaginent avant l'Exode. On peint également beaucoup les plus beaux endroits de la République comme la Place Gallasteno. Les sculptures représentent souvent des créatures marines, des enfants ou des hommes et des femmes d'une grande beauté, nus ou légèrement vêtus.

LES ZOOS

Les autorités du Corail sont à l'initiative d'un programme de sauvegarde des espèces sous-marines sous l'égide d'un sous-sous-service du Département Spécial d'Étude. La mission des hommes de ce service est de répertorier les espèces menacées et d'en capturer des spécimens afin de les préserver. C'est ainsi qu'ont été créés les premiers zoos situés à Arch, Dale et Corallia. Ils ne rencontrent pas encore un très grand succès, mais commencent à susciter la curiosité surtout depuis qu'on peut y voir des êtres vraiment étonnants issus des plus profonds abysses.

LES RÊVES PROGRAMMÉS

Les petits appareils à l'origine de ce fléau viennent tout droit de l'Alliance Polaire et, officiellement, ils sont très mal perçus par les autorités et sont donc interdits. Il s'agit d'un petit dispositif qui se pose sur les yeux et qui se déploie sur les côtés et sur le haut du crâne. On y insère une cartouche où est enregistré un rêve programmé. Extrêmement addictif, il s'avère particulièrement dangereux en empêchant le cerveau de celui qui l'utilise de se reposer. Si on en abuse, on commencera à se sentir très fatigué avant d'être victime de désorientation et d'hallucinations. De plus, il est désormais prouvé que certains des rêves programmés se mêlent au souvenir de l'individu qui perd lentement contact avec la réalité avant de ne plus faire la différence entre ses vrais souvenirs et les faux. Les services du Fragment ont bien compris qu'un tel dispositif est une arme absolument redoutable, mais certains hauts responsables estiment que bien utilisée, elle pourrait permettre de traiter certaines maladies mentales, d'effectuer des recherches poussées sur le coma et même de conditionner des criminels. Ils réclament donc le contrôle des rêves programmés et non son interdiction.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Les dispositifs de rêves programmés inondent peu à peu tous les ports du monde et inquiètent au plus haut point les autorités. Juste avant mon départ d'Equinoxe, un navire marchand a été arraisonné et il transportait 30 000 de ces dispositifs. S'il est indéniable qu'ils proviennent de l'Alliance Polaire, on ignore si c'est une arme que nous envoie le Primarque ou si ce qui se cache derrière n'a strictement rien à voir. En effet, certains rapports sembleraient indiquer que ce dispositif fait aussi des ravages dans la très secrète Alliance Polaire. Déméter en personne a évoqué le problème avec Paolus, l'ambassadeur de l'Alliance sur Equinoxe. Ce dernier lui a confié sa très grande préoccupation et l'a assuré que tout serait fait pour mettre un terme à ce trafic. En attendant, ces appareils fascinent et effraient les responsables politiques du monde entier tant leur potentiel est immense mais est en même temps incommensurablement dangereux.

BARS ET BOISSONS

Les bars sont monnaie courante dans toutes les installations de la République. Même dans les plus petites stations, il y a toujours une sorte de bar où l'on peut aller se détendre, boire un verre ou jouer un peu. C'est presque toujours un lieu convivial fréquenté aussi bien par les hommes que par les femmes et par toutes les catégories sociales. Les bars sont en grande majorité tenus par des coralliens mais il existe quelques exceptions d'étrangers suffisamment acceptés par la population pour tenir ce genre d'établissements. Dans tous les cas, la décoration d'un bar est très importante. Les gens aiment s'y retrouver en sécurité, dans un endroit propre et avec une ambiance détendue. Même dans les bas-fonds, il est rare de tomber sur un « bouge ».

COMMERCE ET TROC

Si les coralliens n'ont pas accès à des produits de très haute technologie sur les marchés publics, ils ne manquent cependant pas des ressources de base qui sont généralement achetées avec la monnaie internationale, le sol. Même si cela reste possible, il est rare d'utiliser le troc dans les espaces publics. Le troc est réservé aux échanges entre les individus et au marché noir. Cependant dans toutes les villes coralliennes, vous trouverez des Bureaux de change gérés par le Département des Affaires Commerciales. Il est possible d'y échanger n'importe quoi contre des Sols. Le matériel collecté par les autorités est revendu à bas prix ou donné aux plus nécessiteux. Bien entendu, n'espérez pas

tirer grand-chose de vos affaires, les estimations faites sont largement en dessous de la valeur réelle des produits (environ la moitié).

Si un corallien veut un équipement peu commun ou interdit, c'est bien entendu au marché noir qu'il va le trouver. Ces réseaux sont surveillés de loin par les autorités qui laissent faire tant que cela ne nuit pas aux intérêts de la nation et tant qu'elles touchent une partie des revenus de ces opérations. Ceux qui règnent sur les bas-fonds s'assurent toujours que des zones sécurisées sont accessibles au public afin que les affaires restent florissantes.

COMMUNICATION

Le réseau de communication de la République est assez étendu et il est constitué principalement de câbles enterrés composés de plusieurs paires de fibres optiques couvrant les trois quarts du territoire, du nord-ouest au sud-est. Dans les grandes villes, des bornes publiques gratuites permettent de communiquer librement mais, comme partout ailleurs, les services de sécurité sont libres d'écouter. Les postes individuels sont aussi gérés par des bornes relais.

CONCESSIONS ET DROITS D'EXPLOITATION

Que ce soit pour exploiter une mine, gérer un champ d'hydro-culture ou constituer un élevage, obtenir un droit d'exploitation est un véritable casse-tête administratif. Et si vous êtes étranger, c'est encore pire. Les Bureaux des Concessions et des Exploitations dépendent du Conseil Fédéral, du Département de la Recherche Archéologique, du Département de Gestion Sociale, du département de l'Urbanisation, du Département des Affaires Commerciales, du Département de la Sûreté et, pour les mines, du Département de l'Industrie et des Mines. Si nous prenons par exemple les droits de concessions d'une mine, il faudrait en théorie obtenir uniquement l'aval de Département des Mines avant de le faire valider par le Bureaux des Concessions, mais le site d'exploitation doit être validé par le Département de Recherche Archéologique au cas où le secteur contiendrait des vestiges de l'ancien temps. Si, de plus, ce site est proche d'une zone habitée le Conseil Fédéral a aussi son mot à dire et il saisit à son tour le Département de Gestion Sociale et celui de l'Urbanisation. Et comme cela a pour but une activité commerciale, il vous faut en référer au Département des Affaires commerciales. Comme on peut le constater, ce n'est pas vraiment simple. Et si vous êtes étranger, ajoutez à cela le Département des Relations Extérieures. Autant dire que c'est un véritable casse-tête. Bon nombre de Parlementaires se sont élevés contre un tel cauchemar administratif et régulièrement des lois sont votées pour alléger les procédures surtout dans le cas des mines. Malheureusement, la situation évolue plus que lentement et bon nombre d'investisseurs préfèrent utiliser la corruption ou leurs relations pour accélérer les choses. On dit en République du Corail que si quelqu'un souhaite obtenir un droit d'exploitation, il le fait généralement pour son fils encore à naître. Le plus simple reste donc de graisser la patte aux bonnes personnes.

Il faut ajouter que depuis peu, des droits d'exploitation miniers sont délivrés directement par les Conseils Fédéraux avec l'aval du Bureau de la Sûreté.

CONFINEMENT

On souffre beaucoup moins du confinement dans les installations de la République. Non seulement les gens y ont plus d'espace que partout ailleurs mais les aménagements sont prévus pour renforcer cette impression. Même si la superficie des habitations n'est pas tellement plus grande qu'ailleurs (à peu près équivalente à ce qui se pratique en Hégémonie), ce sont les secteurs publics qui bénéficient de ce luxe. La population corallienne passe le plus clair de son temps hors de chez elle et bien souvent, les modules d'habitation ne servent qu'à dormir. En revanche, on n'y trouve très peu de logements de type « tubes » considérés comme insultants pour le citoyen de base. Les tubes sont généralement réservés aux étrangers.

Même dans les petites stations, on fait toujours en sorte d'éviter les dortoirs communs ou le partage des lits. Les coralliens détestent la promiscuité pour leur sommeil. Bien entendu, cela ne peut pas toujours être évité.

CORRUPTION

La corruption est fréquente en République du Corail, mais elle est étroitement surveillée par les autorités. Le Département de la Sûreté sait à peu près tout sur les pratiques des agents de l'État et il le tolère tant que cela sert les intérêts de la nation. Les autorités sont parfaitement conscientes des lourdeurs administratives dont elles ont le plus grand mal à se défaire. On n'hésite donc pas à refiler quelques sols à un garde pour fermer les yeux sur un produit illégal que l'on veut vendre ou pour passer dans un secteur officiellement interdit. Dans les affaires, il en va de même et c'est souvent avec des malles d'argent que se traitent les contrats commerciaux.

CRÉATION DES COMMUNAUTÉS ET RATTACHEMENTS

Le Département des Relations Extérieures est particulièrement actif pour tenter de convaincre des petites communautés indépendantes de rejoindre la République du Corail ou pour susciter la création d'États mineurs inféodés à la politique des coralliens. Le cas le plus récent est celui de la petite nation d'Omen dont le dossier a été vigoureusement soutenu par la République devant le conseil de l'O.E.S.M.. Ses émissaires se rendent régulièrement dans toutes les communautés bordant les frontières de la nation afin de conclure des accords qui mèneront à termes au rattachement de ces communautés à la République. Cette extension du territoire est la plus recherchée vers le nord et vers l'ouest. Les procédures de rattachement sont extrêmement simplifiées et ne souffrent aucunement des lourdes procédures administratives que l'on constate dans d'autres domaines.

CRIMES ET JUSTICE

En République du Corail peu de crimes et délits sont punis de mort. La peine de mort est d'ailleurs toute relative car ceux qui sont accusés des crimes les plus vils ne sont jamais exécutés en public. En fait, personne ne sait vraiment ce qui leur arrive. Certaines mauvaises langues affirment qu'ils sont livrés aux laboratoires, mais rien ne vient prouver une telle accusation. Conspirer contre l'État, agresser une empathie, une personne fertile ou un enfant sont les crimes les plus graves reconnus par les coralliens. Ceux qui sont coupables d'un tel méfait ne revoient jamais le jour.

Pour les autres affaires criminelles, la justice se montre beaucoup plus tolérante. En fait, elle privilégie une sorte d'esclavage moderne. En fonction de son délit, une personne sera destituée de tous ses droits pendant un certain laps de temps, temps pendant lequel elle devra œuvrer pour la communauté. Les condamnés portent tous une tenue verte et sont employés pour l'entretien des installations, pour le service des personnes âgées, pour le service des personnes lésées, dans les mines, etc.

Bien entendu, avant d'être condamnée, une personne doit être jugée. Or, tout le monde sait en République que seuls quelques criminels passent en jugement. La plupart du temps, les forces de sécurité se chargent elles-mêmes des sentences et il est bien difficile de connaître exactement la réalité judiciaire de ce pays.

Et quand on juge quelqu'un, cela se passe dans une chambre de justice où l'on assiste à ce qu'on ne peut qualifier que de spectacle judiciaire. Les chambres de justice sont le lieu de débats entre juges-orateurs, qui tiennent plus du théâtre que de la justice. Toutes les audiences sont publiques et les gens sont souvent invités par les juges-orateurs à manifester leurs sentiments. De plus, il est connu que l'on peut facilement soudoyer les juges-orateurs pour influencer sur leurs jugements. C'est assez étonnant mais cela n'offusque personne. À part pour les crimes les plus graves, il n'y a aucune sanction prévue dans ce système. Elle est déterminée par les juges en fonction des débats et un vol peut aussi bien valoir à celui qui l'a perpétré d'être relaxé que condamné à deux ans d'esclavage (de Service Communautaire, officiellement).

CRIME ORGANISÉ

Comme dans toutes les nations du monde, le crime organisé est bien entendu présent dans les cités coralliennes même s'il se montre plus discret. Les seigneurs du crime œuvrent principalement dans

les bas-fonds. Un accord tacite est passé entre eux et les autorités. Ces dernières leur autorisent une certaine liberté à partir du moment où ils ne mettent pas en danger les installations, veillent à faire respecter un semblant de discipline et favorisent l'accès aux équipes d'entretien. Aussi, tout trafic raisonnable sera le plus souvent ignoré à la grande satisfaction des contrebandiers et autres malfrats. Bien entendu, les grands caïds des bas-fonds ne limitent pas leur activité aux secteurs où ils sont confinés. Les grands espaces publics offrent des opportunités trop juteuses pour qu'ils les ignorent et c'est souvent là qu'ils vont se heurter aux forces de l'ordre. Cependant, certains barons du crime sont parfaitement bien implantés dans la vie politique et il n'est pas rare qu'ils corrompent quelques officiels pour fermer les yeux.

Dans les bas-fonds, cette politique du laisser-faire donne de bons résultats dans les secteurs les plus proches des zones publiques. On se croirait presque dans des cités comme Equinoxe où les règlements de compte ne sont pas rares sans pour autant transformer la vie des gens en cauchemar. Il y a même par endroit de véritables forces de sécurité employées par les organisations criminelles.

Cependant, dans les plus grandes villes, les secteurs les plus anciens et les plus profonds, situés sous les bas-fonds, sont souvent abandonnés. Ce sont des endroits dangereux où l'on peut croiser des créatures ou des groupes d'individus ne respectant aucune loi.

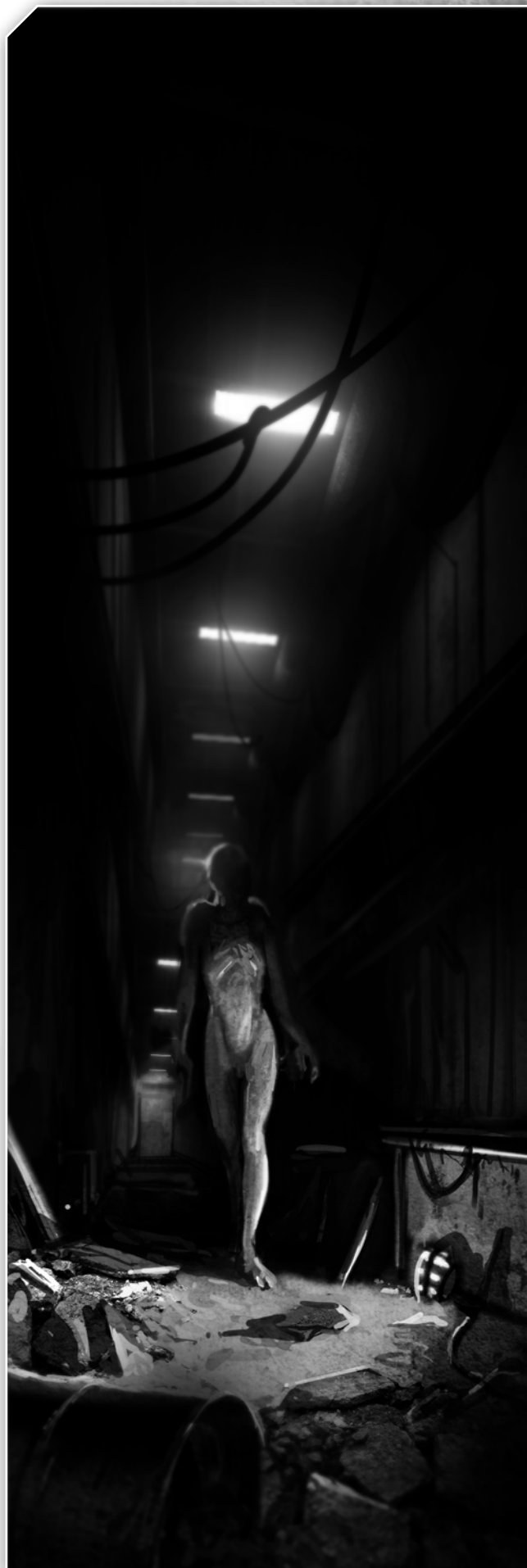
Dans les petites stations, l'activité criminelle est semblable à tout ce que l'on peut trouver dans les autres stations du monde sous-marin.

DISSIDENTS ET MARGINAUX

Si la majorité de la population de la République a une quasi-vénération pour le corail, un bon quart ne partage pas cette admiration béate. En fait, certaines personnes estiment que cette adoration confine à l'absurdité. Ce sont d'ailleurs souvent ces mêmes personnes qui ont un avis très réservé sur les empathes qu'elles accusent de trop s'immiscer dans les affaires de l'État. Dans la plupart des cas, ces marginaux vivent normalement au sein de la société. Ils n'étaient pas leurs convictions et se contentent de ne jamais porter d'implants de coraux. Dans des cas plus rares, ils créent des groupes militants dans le but de tenter de convaincre la population d'ouvrir les yeux sur la place démesurée qu'occupent le corail et les empathes dans la société. Ces groupes, souvent constitués de jeunes gens, sont généralement assez éphémères et disparaissent aussi rapidement qu'ils sont apparus. On sait que la plupart des dissidents finissent par se réfugier dans les bas-fonds où ils trouvent un plus grand nombre de partisans.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Même si ce fait est largement minimisé par les autorités, j'ai remarqué qu'une partie de la population des villes de la République ne portent pas d'implants. Certains, tout simplement parce que leur organisme les rejette. Mais pour beaucoup de ceux que j'ai rencontrés, c'est par méfiance et je dirais même par défiance, aussi bien envers le corail qu'envers les empathes. « Porter cette saleté ? », me suis-je entendu répondre parfois. Voici quelque chose de sacrément discordant dans la belle société corallienne. Même si la plupart de ceux avec qui j'ai pu discuter préfèrent ne pas s'étendre sur le sujet, certains, plus loquaces, m'ont affirmé que dans les bas-fonds de véritables réseaux de résistance s'organisent pour lutter contre l'invasion du corail et des empathes ». Ces mêmes individus sont convaincus que certains des groupes d'opposants, simplement dissous selon les autorités, ont été purement et simplement éradiqués par la force. Y aurait-il quelque chose de pourri en République ? Je ne peux m'empêcher de me poser la question.



DROGUE

Même si on peut penser que les conditions de vie en République du Corail limiteraient l'impact des drogues, il n'en est rien. Pire, à part dans le cas des rêves programmés, les autorités se montrent étonnamment laxistes dans la lutte contre ce fléau. Si, comme partout ailleurs, elles tolèrent l'usage des drogues au sein des populations ayant les conditions de travail les plus pénibles, elles le tolèrent aussi parmi la population tant que leur usage est discret. On trouve même dans certains bars des salles où les gens se réunissent pour consommer des stupéfiants. Une rumeur persistante laisse également penser que des laboratoires pharmaceutiques financeraient des établissements dans les bas-fonds où non seulement les gens peuvent se droguer en toute liberté mais où des chercheurs étudieraient les effets de certaines substances sur l'organisme humain. Récemment, l'Amiral Ognar, avant sa destitution, s'est élevé contre cette politique laxiste et, surtout contre l'utilisation dans certains services de l'armée de drogues inhibitrices.

ÉCONOMIE

Grâce à sa production agricole massive, l'économie corallienne est assez florissante. Même si son secteur industriel reste en retrait, il est en essor constant, ce qui permet aux coralliens de s'affranchir peu à peu des aides extérieures. Bien entendu, maintenir les conditions de vie actuelles de sa population grève largement le budget de la nation, mais cet effort est estimé nécessaire pour maintenir un taux de productivité et de natalité tout à fait acceptable. Cependant, plusieurs problèmes ternissent ce tableau et notamment la mauvaise gestion de certains départements ainsi que les accusations récurrentes de détournements de fonds massifs au profit de programmes plus ou moins officieux, de grandes entreprises dont les activités paraissent souvent obscures et, parfois même, de Seigneurs du crime. Certains rapports indiquent clairement que ces derniers, dans certains cas, sont payés grassement pour agir comme de véritables milices au profit des autorités. Nombreux sont les Directeurs du Parlement qui ont tenté de s'attaquer au problème sans jamais le résoudre. Ces scandales sont souvent évoqués par les Parlementaires mais aussitôt étouffés à coup de Commissions Parlementaires qui mettent des mois, voire des années, à ne donner aucun résultat. Le dernier exemple d'une telle affaire remonte à novembre 568. Des parlementaires se sont interrogés publiquement sur la véritable affectation de fonds alloués à des industries minières qui ne sont plus en activité ou qui n'ont jamais existé. La plupart d'entre eux se sont ravisés quelques jours plus tard et deux ont été poussés à la démission. Cela n'a pas eu l'air de contrarier la population.

ÉDUCATION ET ENFANCE

Si les enfants sont protégés dans toutes les nations du monde, en République du Corail ils font l'objet d'un véritable culte. La plupart naissent au sein d'une structure familiale dans laquelle ils restent jusqu'à l'âge de quatre ans. C'est cette structure familiale qui va l'élever en collaboration avec les Institutions d'Éveils, des sortes de centres éducatifs dans lesquels les plus petits seront testés afin de déterminer leurs prédispositions génétiques. C'est dans ces centres que les empathes tentent de repérer celles et ceux qui rejoindront leurs rangs. Tout enfant qui semble doté d'empathie est immédiatement pris en charge par les empathes. C'est un immense honneur en République et personne ne s'y oppose jamais. Les autres demeurent dans leur structure familiale jusqu'à la puberté. À ce moment-là, ils sont éduqués dans les Écoles de Maturité où ils vont apprendre des notions assez larges, le respect des anciens, la vie en société, etc. Dès la puberté, ils ne sont plus considérés comme des enfants et rejoignent, en fonction de leurs performances et de leurs prédispositions les secteurs d'activité auxquels ils ont accès. Les individus féconds ont un choix beaucoup plus limité. Ils ne peuvent espérer rejoindre les services actifs de l'armée ou des forces de sécurité même si, dans certains cas, on peut bien évidemment contourner la loi en graissant la patte des bonnes personnes. Les mâles féconds doivent aussi immédiatement contribuer à l'effort de natalité par des prélèvements réguliers et obligatoires. Quant aux femmes, elles sont suivies par les Conseils

Matriarcaux mais ne peuvent enfanter avant d'avoir reçu l'aval des Matriarches, généralement vers seize ans. Notez que la grande majorité des femmes stériles sont aptes à porter des fœtus et participent également à la politique de natalité. Les cultures d'ovules donnent également de bons résultats. Les enfants qui ne naissent pas au sein d'une structure familiale sont soit élevés par des individus stériles, soit pris en charge par les Centres d'Éducation. Ceux-ci travaillent en étroite collaboration avec les Conseils Matriarcaux et Patriarcaux afin de fournir une bonne éducation et d'apporter aux plus jeunes l'affection nécessaire. Il est rare qu'un enfant ne naisse pas au sein d'une structure familiale mais cela peut se produire si une famille en possède déjà beaucoup trop, en cas de décès et surtout dans le cas d'abandons. Ce phénomène se produit souvent dans les bas-fonds, parmi la main d'œuvre étrangère ou chez certaines coralliennes qui sont parvenues à dissimuler leur fécondité. Notez que le public n'a accès à aucun procédé d'avortement (uniquement dans les cliniques et avec l'aval du Conseil Matriarcale) et à aucune forme de contraception. Même au marché noir, il est risqué d'en proposer mais il n'y a guère que là qu'on peut espérer s'en procurer.

Dans la ville-basse et les bas-fonds, on a tendance à respecter ces coutumes, mais il arrive que les enfants qui y naissent soient confiés aux bons soins des Centres d'Éducation. Cependant, la population féminine y étant moins massive, on y trouve fréquemment des familles assez classiques constituées d'un homme et d'une femme qui élèvent seuls leurs enfants.

Dans les plus petites stations ou communautés, les choses sont légèrement différentes. Généralement l'éducation y est l'affaire de tous les habitants. Même les enfants qui naissent au sein d'une structure familiale solide sont considérés comme les enfants de la communauté. Chaque naissance doit être déclarée afin qu'une empathie vienne tester le bébé et que, plus tard, il soit effectué sur lui les tests de fécondité. Mais, pour le reste, ce sont aux habitants de pourvoir à la formation des bambins. Les Matriarches des petites communautés sont souvent l'autorité respectée dans ce domaine. Il est à noter que les individus féconds jouissent d'un plus grand choix de carrières dans ces petites installations tant qu'ils participent aussi activement que les autres à l'effort de natalité.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Contrairement à ce qui se passe en Hégémonie, les femmes fécondes en République du Corail n'enfantent pas jusqu'à épuisement. Bien au contraire, elles sont ménagées et sont enceintes en moyenne une dizaine de fois au cours de leur vie. Le recours massif à l'implantation de fœtus chez les femmes stériles mais aptes à les porter, a permis d'alléger la contribution des femmes fécondes. De plus, les recherches sur les croissances de fœtus en milieu artificiel donnent d'excellents résultats et, d'après certaines sources, plusieurs bébés seraient déjà nés en République grâce à cette technique révolutionnaire.

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

Avec une large majorité de femmes, la société corallienne est organisée assez différemment des autres nations sous-marines. Les hommes y sont polygames mais ce n'est pas leur choix, même si très peu s'en plaignent.

Dès ses origines, il y a toujours eu plus de femmes que d'hommes dans la société corallienne. Aussi, les mâles étaient-ils sollicités par les autorités pour féconder le plus de femmes possible. Les structures familiales étant très fortes, on procédait au prélèvement de la

semence avant de l'injecter artificiellement. Cependant, cela ne résolvait pas un problème de fond, la solitude grandissante des jeunes filles. Aussi peu à peu, il fut admis, aussi bien pour la population stérile que féconde, de « prêter » son partenaire afin de satisfaire les désirs du plus grand nombre. C'est aujourd'hui un état de fait, les femmes acceptent volontiers de se partager les hommes. Il n'est pas rare de voir dans les places des grandes villes, des groupes de jeunes filles négocier les faveurs d'un jeune homme. Si celui-ci est lié à une femme, c'est à cette dernière que seront adressées les suppliques. Mais cela ne signifie pas pour autant que le mâle n'est qu'un esclave sexuel, bien au contraire. Non seulement les hommes ont leur mot à dire, mais ils ont autant de pouvoir en République du Corail que les femmes. Le problème c'est qu'ils sont moins nombreux, aussi ils laissent une bonne part de la gestion sociale entre les mains de la gente féminine.

Ces échanges ne nuisent pas à la structure familiale. Généralement, l'homme aura une partenaire privilégiée et ces deux individus constitueront le noyau de la famille autour duquel graviteront des concubines. La famille peut aussi être constituée d'un homme et de plusieurs femmes. Ce n'est cependant pas une situation que tous et toutes apprécient. Aussi, pour éviter cela, un homme et une femme peuvent établir un Lien du Corail, une cérémonie au cours de laquelle deux individus se lient. Ils porteront alors un implant de corail caractéristique sur le dos de la main gauche pour indiquer clairement qu'ils ne peuvent être sollicités par d'autres. Cependant, un mâle fertile devra tout de même s'acquitter de son devoir de reproducteur mais uniquement en laboratoire.

Les enfants portent toujours le nom de leur père suivi, uniquement sur les documents officiels, de celui de leur mère. C'est extrêmement important pour les problèmes de consanguinité. Il existe cependant une coutume assez étonnante : quand un homme et une femme s'unissent devant le corail, ils perdent leur nom de famille et en adoptent un nouveau qu'ils porteront tous les deux ainsi que leurs enfants. Il faut tout de même préciser que certaines familles ayant un nom prestigieux le conservent. En revanche, dans tous les cas, sur les documents officiels est précisé le lignage génétique.

Dans les petites stations et communautés, la famille a encore plus d'importance. C'est là que l'on enregistre le plus d'unions devant le corail. Mais cela engendre parfois des situations assez étonnantes. La petite communauté agricole d'Enesya, près de Coralina, comptait cent vingt individus et seulement un mâle, le chef de station et reproducteur qui plus est. Uni à une seule épouse, il en a eu vite assez des sollicitations constantes de ces dames et a eu recours massivement à des services de prostitution masculine avant d'embaucher une vingtaine de travailleurs motivés.

FÉCONDITÉ, NATALITÉ ET POLITIQUE DE REPRODUCTION

Avec 122 millions d'habitants, la république est la nation la plus peuplée du monde. La politique de reproduction est absolument vitale. Elle a toujours été une priorité et les méthodes employées ont permis de contrer en partie le virus de stérilité. Contrairement à l'Hégémonie, la République a tenté d'éviter de créer des usines où les femmes seraient condamnées à enfanter jusqu'à épuisement. Au contraire, très tôt dans son histoire, les coralliens ménagent les reproducteurs et les incitent à participer à l'effort de natalité sans contrainte stricte. Ils ont toujours disposé d'un atout par rapport à d'autres nations, une population féminine plus nombreuse et plus féconde. Ils ont renforcé ce trait grâce à des manipulations génétiques favorisant la naissance des éléments femelles. Parallèlement, ils ont englouti des budgets faramineux sur la culture et le clonage d'ovules, l'implantation de fœtus chez les femmes stériles, la gestation d'un fœtus en milieu artificiel, l'augmentation de la fertilité pour favoriser les naissances multiples, etc.

Si cette politique a donné d'excellents résultats, elle se heurte à un problème majeur, le manque de mâles reproducteurs. Ce problème a longtemps alimenté les rumeurs selon lesquelles la République payait des boucaniers pour lui fournir des hommes enlevés dans d'autres nations du monde. Plus raisonnablement, on sait que les autorités achètent à prix d'or aux autres nations des éléments repro-

ducteurs masculins. Quoi qu'il en soit, les coralliens se sont très vite heurtés au problème de consanguinité. Énormément d'enfants ayant le même père, il devenait de plus en plus évident que le contrôle de la carte génétique devait être un élément fondamental dans le choix des accouplements. Aujourd'hui, pour limiter au maximum la consanguinité, la Division Génétique dispose du Service de Surveillance des Lignées Génétiques dont la tâche est de répartir la semence masculine sur l'ensemble du territoire par des livraisons et des collectes régulières dans les stations et communautés. Les convois de semence sont généralement extrêmement bien protégés même si parfois, pour les collectes dans les plus petites communautés la sécurité laisse à désirer. Cela n'empêche cependant pas certains criminels de vouloir s'en emparer puisque la cargaison est certainement une des plus précieuses que l'on puisse voler.

Notez que la surveillance des lignées est aussi l'affaire des Conseils Matriarcaux et des Centres de Fécondation.

Les chercheurs tentent également de favoriser les naissances masculines mais ils ont un peu l'impression que la machine s'est emballée et que la nature ne l'entend pas de cette oreille. Aussi, certains programmes tentent de développer des processus de reproduction par parthénogenèse en utilisant soit la fusion de deux ovules de la même femme, soit la fusion de deux ovules de femmes différentes. La culture des semences masculines ainsi que leur manipulation génétique est également une des pistes suivies.

Les coralliens sont aussi connus pour avoir beaucoup œuvré dans le domaine du clonage humain sans pour autant obtenir le moindre résultat viable jusqu'à présent.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Et pourtant, Palia et Cortex sont soupçonnés d'être parvenus à des résultats. Meslar Main Rouge, un des pirates les plus recherchés en République du Corail, affirme qu'après un abordage sur un navire de la société Palia, il aurait découvert des individus identiques enfermés dans des tubes de verre. Si cela est vrai et que les coralliens sont non seulement capables de cloner des individus mais de les faire arriver à maturité extrêmement rapidement, c'est une nouvelle inquiétante pour l'avenir de notre monde. Oh, cela résoudrait bien entendu le problème de stérilité mais imaginez un monde où la différence est peu à peu gommée, un monde où nous sommes tous forgés dans le même moule. Si la création d'un homme s'effectue uniquement dans un laboratoire stérile, quelle place reste-t-il à la nature pour engendrer la diversité. Sans parler du fait, qu'un être créé de cette manière pourrait être manipulé et asservi. Non... le clonage est une aberration... pire, c'est un crime.

HYGIÈNE

Comme dans le reste du monde, l'hygiène est un souci de sécurité publique. En conséquence, les autorités mettent à la disposition de la population douches et sanitaires comme dans toutes les autres villes du monde sous-marin. Les coralliens sont de toute manière très portés sur cette question et prennent le plus grand soin de leur santé. Les services médicaux gratuits ne sont pas redoutés par les gens, contrairement à ce que l'on constate souvent dans les autres nations. Au contraire, ils obtiennent de très bons résultats dans le dépistage et l'éradication des maladies contagieuses. En fait, tout le monde a bien conscience que l'alternative n'est pas un bon choix. Si ce sont les services de prévention épidémiologique qui viennent vous chercher, c'est une toute autre histoire et il y a toutes les probabilités qu'on ne vous revoie pas de sitôt.

IMPOSITION

L'imposition en République du Corail est assez simple. Tout salaire est taxé à la source d'un certain pourcentage indiqué ci-dessous :

- Revenus brut < 10 000 sols/an : 5 %
- ≥ 10 000 : 10 %, avec un abattement de 500 sols.
- ≥ 20 000 : 15 %, avec un abattement de 1 000 sols.
- ≥ 40 000 : 20 %, avec un abattement de 2 000 sols.
- ≥ 80 000 : 25 %, avec un abattement de 4 000 sols.
- ≥ 160 000 : 30 %, avec un abattement de 8 000 sols.
- ≥ 320 000 : 35 %, avec un abattement de 16 000 sols.
- etc. L'imposition maximale est de 45%.

Toute transaction commerciale est également taxée à hauteur de 10 à 30 % selon la transaction. Un vendeur prend donc en compte dans son prix de vente la part de l'État.

Les sociétés coralliennes qui exercent leur activité sur le territoire national s'acquittent d'un droit d'exploitation annuel auprès du Département des Affaires Commerciales et disposent d'une licence qui se renouvelle d'année en année. Si elles désirent commercer avec l'étranger, elles doivent obtenir une licence auprès du Département des Relations Extérieures. Le coût de cette licence dépend de l'activité et elle peut être de quelques milliers de sols à plusieurs centaines de milliers. Toute société étrangère peut se faire enregistrer auprès du même département pour s'installer en République ou pour simplement avoir le droit d'y vendre ses marchandises. Les taxes sont plus élevées, environ un tiers de plus, et les licences d'exploitation sont accordées pour une période de 2 à 10 ans. Ces contrats permettent de travailler librement sur le territoire de la République, de bénéficier d'un droit de mouillage et de pouvoir débarquer des cargaisons dans les docks. Cependant, la distribution des marchandises est l'exclusivité du Service de Distribution Corallien qui est réputé pour pratiquer des tarifs assez onéreux (environ 10 % de la valeur des marchandises). Aussi, certains n'hésitent pas à passer des accords avec des contrebandiers et des seigneurs du crime pour débarquer leurs marchandises dans des docks privés. Bien entendu, cela est moins onéreux, mais on court toujours le risque de ne pas revoir sa marchandise ou de tomber sur des individus véritablement malhonnêtes qui exigeront un « dédommagement » supplémentaire.

INFORMATION ET PROPAGANDE

Grâce à son réseau de communication, l'information circule très bien en République du Corail mais elle se limite à ce qui se passe sur le territoire. Bien entendu, les docks et les bars sont les meilleurs endroits pour avoir des nouvelles des autres nations. De plus, les coralliens ne s'intéressent vraiment qu'à ce qui se passe dans leur propre ville et les sujets politiques se débattent avec les officiels sur les marches du parlement ou sur les grandes places des villes. De même, la propagande est assez limitée si on la compare à celle des hégémoniens. Les gens savent très bien qu'ils vivent un peu mieux qu'ailleurs et que c'est totalement inutile de le leur rappeler constamment.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Limités par rapport aux hégémoniens, peut-être, mais pas absents. Les services de propagande sont assez actifs en République et j'ai pu constater que leur principale mission était d'assurer à la population que tout allait bien, que l'État veillait et qu'en République la dissidence n'existait pas. En fait, le moindre incident susceptible de remettre en cause l'ordre établi est rapidement traité par les autorités qui, non seulement, feront disparaître toute trace du problème, mais qui dépêcheront rapidement des agents pour rassurer les gens et leur communiquer prestement la version de l'État sur cette affaire. Il y a comme un parfum de manipulation en République, un parfum subtil mais dont je ne parviens pas encore tout à fait à comprendre la nature. L'étonnante facilité avec laquelle les services de sécurité parviennent à étouffer certains incidents me laisse songeur.

LANGAGES

Les langues les plus pratiquées en République du Corail sont le Néo-Azuran, l'Azuran et l'Isitac. Certaines personnes très érudites maîtrisent l'Arkonien et c'est actuellement très à la mode d'apprendre cette langue.

MÉDECINE ET RECHERCHE GÉNÉTIQUE

La médecine est une des priorités des coralliens. Une population en bonne santé travaille mieux et se reproduit mieux. Il est donc vital que chaque citoyen ait accès à un système de soins gratuit et performant. Les coralliens sont aussi très friands de médecine douce et on trouve souvent des petits artisans proposant des tas de mixtures médicales à base d'anémones, d'algues, de poissons, etc. Les mixtures médicales qui proviennent de la surface sont les plus recherchées car on leur prête des vertus quasi miraculeuses. Une bonne partie de la population qui vit dans les espaces publics est équipée de petits appareils discrets qui se portent sous le poignet et qui surveillent la température et la tension.

Toujours dans le domaine médical, une des priorités du gouvernement a toujours été la lutte contre les maladies vénériennes qui aurait pu mettre à mal le programme de reproduction. Dans ce domaine la nature s'est avérée plutôt clémente et aucune grande épidémie n'a été signalée depuis l'éradication de certains fléaux sous l'Empire Généticien. Il reste certains maux mineurs, facilement traités, et une surveillance constante des risques de maladies plus sérieuses.

Les laboratoires pharmaceutiques de cette nation comptent parmi les meilleurs au monde et il n'y a guère que Cortex ou les sociétés amazoniennes qui les supplantent. Même si certains d'entre eux sont accusés de franchir largement les limites de la déontologie, la population en est particulièrement fière. Les départements de recherche de ces entreprises, dont la plus fameuse est sans nul doute Palia, sont également très réputés dans le domaine génétique et travaillent officiellement avec des grands groupes comme Cortex.

MODE, BIJOUX ET HABILLEMENT

Les coralliens, dans le domaine vestimentaire, sont des gens raffinés. Ils aiment les belles tenues, les beaux bijoux, les décorations à même la peau, les parfums, etc. C'est un des rares pays du monde où les femmes, quelle que soit leur condition sociale, se maquillent. Aussi, on trouve énormément d'artisans œuvrant dans des domaines aussi variés que la couture, les tatouages, la coiffure, la parfumerie, etc.

L'industrie de l'habillement est florissante en République. Non seulement, elle est soutenue par sa population mais aussi, et de plus en plus, par les populations des autres nations. La grande majorité des robes de la noblesse hégémonienne sont confectionnées par des coralliens. La population aime les vêtements amples et même si les couleurs traditionnelles sont les nuances de bleu et le blanc, absolument tous les coloris sont utilisés. Les toges et les drapages légers à base de voiles colorés sont fréquents mais aussi des tenues plus complexes et plus raffinées dans les hautes sphères de la société.

La République est le premier fabricant de bijoux et possède certainement les meilleurs artisans dans ce domaine. Diamants, saphirs, perles, jade, améthystes et autres pierres précieuses servent à confectionner des parures réputées dans le monde entier. Mais il y a bien évidemment le corail, omniprésent, travaillé aussi bien en bijoux qu'en parures de peau ou intégré aux vêtements et même greffé sur la peau. Dans ce dernier cas, il s'agit d'une pousse très particulière assez proche d'un symbiote appelée la dynastis. C'est une souche de corail extrêmement résistante, non invasive, qui se nourrit de l'humidité ambiante et de celle de la peau. Il est recommandé cependant de l'hydrater régulièrement pour éviter qu'elle ne ternisse et assèche trop l'endroit où elle est implantée. La dynastis a la réputation d'augmenter le lien empathique entre une personne et les coraux. Il est à noter qu'environ 10 % de la population est allergique à la greffe de corail. Dans ce cas, soit ces gens ne portent pas d'implants, soit ils utilisent une souche morte qui ne provoque aucun rejet.

Les coralliens aiment tout ce qui peut « habiller » leur corps, qu'il s'agisse des greffes de coraux, des tatouages ou des incrustations

de métaux précieux sur la peau. Certains artisans extrêmement réputés dans ce domaine gagnent de véritables fortunes et travaillent en collaboration avec les bijoutiers.

Dans le domaine vestimentaire, les coralliens ne sont pas uniquement réputés pour la mode mais aussi pour des tenues beaucoup plus pratiques, comme celles capables de réguler la température d'un corps, de détecter des sources pathogènes, de se nettoyer toutes seules ou même de changer de couleur ou d'aspect.

MORT ET INHUMATION

La grande majorité de la population opte pour l'inhumation sur les champs de coraux. Mais pour éviter que les eaux coralliennes ne se transforment en cimetières, cette pratique est limitée à des secteurs très précis, généralement des fosses. Les corps se décomposent et servent de nourriture à la faune locale.

Certains choisissent la crémation, mais c'est assez rare, et d'autres vendent leur corps aux centres médicaux. Enfin, une partie de la population paie grassement des compagnies privées pour que leurs corps soient déposés en surface.

Il est important de noter que le don d'organes est obligatoire en République puisque les cultures d'organes ne sont pas encore suffisantes. Aussi, quel que soit le mode d'inhumation, un corps doit d'abord être prélevé de tous ses éléments récupérables avant destruction. Le prélèvement est l'affaire des services de l'État mais on ne compte plus les vols de cadavres ou d'organes prélevés. C'est un véritable fléau souvent destiné à alimenter les demandes d'organes des autres nations.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

J'ai eu l'occasion d'assister à une cérémonie tout à fait singulière. Un jeune homme venait de mourir après un tragique accident et sa famille le conduisait vers sa dernière demeure en passant lentement en procession dans les rues de la ville. La procession était menée par une empathie, prêtresse du corail, vêtue d'une grande robe blanche décorée de filaments de coraux, dont la capuche dissimulait son visage. Sur le passage du cortège, les gens s'inclinaient respectueusement. Puis il est arrivé jusqu'à un sas appartenant à une compagnie de convoyage de corps dont les hommes attendaient de transporter le défunt. On a posé la dépouille près du sas et la « prêtresse » s'est approchée. Elle a tendu une main et j'ai remarqué que son avant-bras et le dessus des phalanges de ses doigts étaient couverts de corail noir. Je n'en avais jamais vu. Elle a ensuite pris un fragment de ce même corail noir qu'elle a placé dans la bouche du mort. Alors que je m'approchais pour mieux voir, elle a tourné la tête vers moi et j'ai noté que la moitié de son visage était partiellement recouvert de corail noir qui s'étendait en nervures, comme celles d'une feuille. Elle a froncé les sourcils en me voyant avant de terminer son rituel et de s'en aller. Quand j'ai demandé aux gens ce qu'était ce corail noir, ils n'ont pas su me répondre et se sont contentés de me dire que seules les prêtresses l'utilisaient. Mais je sais ce que j'ai éprouvé en m'approchant de cette prêtresse, j'ai eu ce goût métallique dans la bouche, ce goût si particulier à chaque fois que je ressens la présence du Flux. Quand au corail noir, la seule chose qui en émanait, c'était la mort.

PROSTITUTION

La prostitution est principalement orientée vers les étrangers mais aussi vers les plus jeunes adultes afin qu'ils apprennent ce qui est considéré en République comme un art. S'il n'existe aucune véritable société de prostitution comme la célèbre Staal, il y a par contre des écoles de formation généralement créées par d'anciennes prostituées

particulièrement célèbres. La prostitution est presque exclusivement réservée aux femmes et ne se limite pas aux techniques sexuelles. Bien au contraire, une prostituée est avant tout une dame de compagnie qui se doit d'être cultivée et d'avoir des notions dans de nombreux domaines. Les plus compétentes peuvent gagner de véritables fortunes. Et en terme de compétence, ce sont certainement les empathes spécialisées dans ce domaine qui remportent le plus grand succès.

RELIGION

En République du Corail, les gens pratiquent souvent plusieurs cultes en même temps. Le corail est bien entendu au cœur de toutes leurs croyances mais beaucoup vénèrent aussi le soleil ou la fertilité.

LE CULTE DU CORAIL

C'est de loin la religion la plus pratiquée en République du Corail. Le lien qui unit les gens aux champs de coraux ne s'est jamais démenti depuis son éveil. Considéré par tous comme une véritable divinité endormie, le corail est présent dans chaque aspect de leur existence. Il est partout que ce soit sur leur peau, sur leurs vêtements, sur les murs de leurs stations et, bien entendu, dans les eaux qui les entourent. L'aspect religieux est incarné par les empathes ayant le lien le plus fort avec l'entité. Il n'y a pas de temple dédié au corail puisque celui-ci est censé être omniprésent et baigner l'ensemble des citoyens de sa présence salvatrice. Les empathes conduisent des cérémonies en pleine rue, cérémonies qui ont pour but de faire ressentir la présence de la divinité aux citoyens. Même si la plupart affirment ressentir cette présence, on a plus affaire à de l'autosuggestion qu'à autre chose.

LE CULTE DU SOLEIL

C'est certainement le second culte le plus pratiqué mais, comme pour le corail, il n'y a pas de temple. Il n'y a pas vraiment non plus de prêtre et ce culte est souvent associé à celui du corail. C'est particulièrement vrai depuis la prolifération du corail solaire. Aussi, il arrive fréquemment que les cérémonies consacrées au corail pratiquées par les empathes incluent le culte du soleil. Une des particularités des adorateurs du soleil, c'est qu'il arrive souvent que les malades ou les plus âgés expriment le souhait de terminer leur vie à la surface ou, au moins, que leur dépouille y soit déposée.

LE CULTE DE LA MÈRE

Ce culte assez récent est principalement pratiqué par les femmes qui vouent une véritable adoration à la Mère génitrice. Si certaines lui associent les traits de Laelia Trenton, la Mère n'a normalement pas de visage. Personne ne représente cette religion. Pour la pratiquer, les femmes se rassemblent dans des endroits isolés pour méditer et prier la mère de leur accorder la fertilité.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Étrange religion que celle-ci. L'image de la Mère rappelle une gravure de l'ancien temps représentant la Vierge, une figure majeure des anciennes religions. Mais j'ignore pourquoi je ne peux m'empêcher de ressentir un certain malaise quand, au détour d'une ruelle, j'aperçois un petit groupe de femmes qui se tiennent la main pour méditer. Au cours de mes pérégrinations, je suis tombé sur une peinture de la Mère réalisée avec beaucoup de talent dans une petite alcôve d'une coursive secondaire. Je suis resté un long moment à la regarder avant d'attirer l'attention de plusieurs femmes qui m'ont bien fait comprendre que je ne devais pas rester là. Personne ne sait d'où sort cette religion, personne n'en parle. J'ai tenté à plusieurs reprises d'interroger des gens à son sujet sans jamais obtenir de réponse satisfaisante.

LE CULTE DU TRIDENT

Si le Culte du trident compte extrêmement peu d'adeptes en République du Corail, il est pourtant très respecté et les quelques prêtres que l'on rencontre dans les villes, ainsi que leurs paroissiens, ne sont jamais inquiétés. De plus, les institutions sociales comme les Conseils Matriarcaux, sollicitent souvent l'avis des représentants du Trident qui sont particulièrement bien intégrés à la population avec laquelle ils entretiennent des rapports privilégiés. Ils sont bien entendu consultés par les autorités pour tout ce qui touche aux manifestations de l'Effet Polaris et sont toujours invités lors des cérémonies au cours desquelles de jeunes recrues coralliennes vont rejoindre les rangs des Veilleurs.

Notez que la République est le pays au monde qui compte le moins de sujets ayant démontré une quelconque capacité à libérer l'Effet Polaris.

LE CULTE DU FLUX

Le culte du Flux est pratiqué par une minorité de personnes qui voient dans cette étrange manifestation un souffle divin. Pour ces gens, le monde est façonné par le Flux et il est donc l'entité suprême qui règne sur la création. Le corail n'est pour eux qu'une partie du tout qu'ils considèrent un peu comme une sorte de lien terrestre avec l'autre dimension. Certains adeptes vénèrent des incarnations assez étranges et effrayantes dont quelques-unes s'apparentent aux croyances du Soleil Noir. Il est donc possible que cette religion minoritaire ait été inspirée par cette organisation. Malgré les allégations de certains qui affirment avoir vu des manifestations du Flux au cours des cérémonies, rien de tel n'a jamais été ni observé ni prouvé. Cependant, certaines rumeurs prétendent que des membres du Culte seraient capables de manipuler l'Effet Polaris et qu'ils utiliseraient leur don pour impressionner les autres fidèles.

LE CULTE DE KALI

Uniquement pratiqué dans les bas-fonds, le culte de Kali a été propagé par des pirates qui considèrent la célèbre androgyne comme une divinité vivante. Il est étonnant que ce culte se soit développé dans les villes de la République, mais c'est très certainement dû au fait que sa double nature soit perçue par certains comme un don divin.

CULTE DES MAMMIFÈRES MARINS

Souvent associé au corail et au soleil, le culte des mammifères marins est assez fréquent bien qu'il ne soit pas considéré comme très important.

LE CULTE DE LA FÉCONDITÉ

Les coralliens considèrent que les individus les plus féconds sont touchés par une sorte de grâce divine et en conséquence, ils leur vouent une quasi-vénération. Il est difficile de vraiment parler d'un culte mais cela s'en rapproche par certains aspects. Des gens n'hésitent pas à se mettre entièrement au service des personnes fécondes afin de leur faciliter l'existence et de les remercier pour ce qu'ils sont. Si dans la majorité des cas, cela reste raisonnable, les autorités ont dû traiter des affaires où cela tournait à la vénération la plus absurde et, dans de rares cas, où les personnes fécondes abusaient clairement de leur influence.

SALAIRES

Les salaires en République du Corail sont à peu près les mêmes que ceux pratiqués sur Equinoxe. Seuls peut-être les éleveurs et les agriculteurs gagnent un peu plus. La majorité de la population touche un revenu décent qui lui permet de vivre correctement mais sans excès. Cela concerne les personnes qui vivent dans les secteurs contrôlés par les autorités et dans les stations d'élevage, car il est très difficile de savoir ce qu'il en est pour ceux qui résident dans les bas-fonds.



CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

LE LUXE

J'ai constaté une énorme disproportion entre la population et certaines personnes qui vivent dans un luxe absolument fabuleux. J'ai eu la chance d'accéder aux grands appartements de la tour blanche d'Azuria où j'ai été invité par Tilléa Khal, une des plus fameuses courtisanes de la ville. La salle où je l'ai rencontrée était couverte de marbre, un marbre comme je n'en avais jamais vu et dont j'ignore la provenance. Sur un mur un revêtement de corail vivant s'illuminait de couleurs incroyables tandis que des tentacules fluorescents s'agitaient lentement à sa surface. Certains tentacules s'épanouissaient en des sortes de fleurs magnifiques. Une baie vitrée donnait sur l'océan et une douce mélodie baignait toute la pièce. Tilléa portait des vêtements de soie dont je n'ose imaginer le prix et elle était parée de bijoux réalisés par les meilleurs artisans. Elle caressait un serpent Séralo posé sur ses épaules. C'est elle qui m'a expliqué qu'en République du Corail, il ne fallait pas se fier aux apparences, qu'il y avait ce qu'on percevait et la réalité. Et la réalité, c'était qu'on donnait beaucoup à la population pour pouvoir lui en prendre davantage. Je lui ai parlé, bien entendu, du Culte de la Mère et elle m'a dit de ne pas chercher à en savoir plus. « Le Culte de la Mère est dangereux, n'essayez pas d'en savoir plus... il dissimule une force obscure, » m'a-t-elle dit. Ce qui m'a le plus surpris, c'est quand elle m'a demandé, en me servant le vin le plus délicieux que j'aie jamais bu, d'organiser son expatriation vers Équinox. »

TECHNOLOGIE

En ce qui concerne la technologie, la République du Corail a de nombreuses lacunes dans certains secteurs comme l'énergie, l'armement, l'industrie lourde, etc. Cependant, elle dispose de véritables atouts dans certains domaines détaillés ci-après.

LES MANIPULATIONS GÉNÉTIQUES

Avant sa destruction, l'Arche du continent australien était une des dernières à renfermer les données génétiques de nombreuses espèces aujourd'hui disparues. On sait maintenant que certaines de ces banques de données ont été sauvegardées et servent de base aux recherches génétiques coralliennes. Depuis des dizaines d'années, les chercheurs créent et manipulent des espèces afin d'augmenter leurs capacités nutritives mais aussi pour qu'elles servent de médicaments vivants ou de cobayes pour les traitements humains. La création du poutiche en est la plus parfaite illustration. Croisement improbable entre un poisson et un mammifère, c'est une créature créée artificiellement uniquement pour sa viande et pour son lait. Et les laboratoires coralliens n'en seraient pas à leur coup d'essai dans ce domaine même si pour l'instant ce sont surtout des monstruosité qu'on leur attribue. En revanche, ils ont connu d'autres succès comme le Séralo, sorte de serpent inoffensif à tête plate couvert d'une fourrure blanche et très prisé des plus riches ; le Casyr, une espèce de lynx à la fourrure multicolore également créé pour ceux qui ont les moyens de se le payer ; ou encore le poloch, un gros mammifère albinos élevé pour sa peau et qui vit sous terre et enfin le Varach, un croisement entre un ver et une araignée qui produit des fils de soie d'une extrême robustesse.

Dans le domaine végétal, ces manipulations ont permis la création d'algues nutritives mais aussi de nouvelles espèces de plantes à la surface qui ont des vertus roboratives mais qui sont également capables d'atténuer les effets de l'atmosphère sur leur environnement

immédiat. D'autres végétaux seraient capables de produire de l'oxygène en grande quantité mais, jusqu'à présent, il n'a pas été possible de les garder en vie plus de quelques jours puisqu'ils ont une fâcheuse tendance à exploser.

LES CULTURES DE SURFACE

C'est la République qui a développé les premières serres de surface capables de résister aux terribles conditions atmosphériques qui y règnent. Constituées d'un matériau transparent laissant filtrer les éléments vitaux pour la culture de certaines plantes, les parois de ces serres sont régulièrement enduites d'un composant chimique secret beaucoup plus performant et pratique que celui utilisé jusqu'à présent. D'immenses installations sont déjà opérationnelles sur la côte est de la République.

L'ÉNERGIE SOLAIRE

Les cultures en surface requérant beaucoup d'énergie (par exemple pour faire fonctionner les enclos électrifiés qui protègent les cultures et les bâtiments, pour alimenter les machines agricoles, etc.), les coralliens ont mis au point des panneaux solaires avec un rendement bien supérieur à ceux que l'on trouve dans les autres nations. De plus, ces panneaux seraient beaucoup plus résistants à l'altération moléculaire et aux agressions des éléments, ce qui réduit de manière considérable leur entretien et les coûts de remplacement. On soupçonne qu'une certaine forme de corail ferait partie de ces panneaux, mais rien n'est moins sûr. De toute façon, la technologie est jalousement gardée et les champs de panneaux solaires sont massivement protégés afin d'éviter tout vol.

DISPOSITIFS DE RESPIRATION

À FAIBLE PROFONDEUR

Dans le domaine des respirateurs, c'est la firme corallienne Respira qui est leader mondial dans ce domaine grâce à l'invention des Extracteurs d'oxygène. La Société maîtrise également parfaitement la technologie de l'énergie osmotique (création d'énergie par migration à travers une membrane d'eau salée vers de l'eau douce ou de l'eau de mer avec un taux de salinité différent).

TECHNOLOGIE DE CONTRÔLE DES ANIMAUX

Les coralliens ont mis au point de multiples dispositifs permettant d'éloigner certains prédateurs dangereux des zones sensibles ou d'éloigner sans lui faire mal, une créature massive qui menacerait des installations. Par exemple, les perches anti-requins, aux alentours des élevages notamment, émettent sur une fréquence qui, généralement, tient éloignés les prédateurs les plus voraces.

TENUES DE SURFACE

La société corallienne Solaris RP est réputée pour concevoir des tenues de surface extrêmement légères et particulièrement confortables, comme la célèbre combinaison exo-sol. Grâce à un contrat avec l'armée, elle développe des modèles encore plus performants.

RECHERCHE SUR LE FLUX

Même si certains considèrent ces expériences comme particulièrement dangereuses, la République dispose d'un laboratoire entièrement consacré à la recherche sur l'énergie du Flux et sur son impact sur l'environnement, notamment en surface. En collaboration avec la Division Eon de l'armée de terre, les chercheurs essaieraient de capter l'énergie du Flux et procéderaient à une analyse approfondie des étranges phénomènes connus sous le nom d'Échos du Flux. Officiellement, ces recherches ultra-secrètes n'ont pour l'instant rien donné de concret. Les chercheurs travailleraient aussi avec le département Polyphème sur la mise au point d'un moteur fonctionnant grâce au Flux. Jusqu'à présent ces recherches n'ont rien donné et de terribles incidents se seraient produits dans les laboratoires consacrés à cette technologie.

LA TECHNOLOGIE DES CORAUX

Bien entendu, on ne peut évoquer la technologie corallienne sans parler du corail. Ce dernier a un impact sur de nombreux domaines comme la médecine, la chirurgie, l'architecture, les cultures de surface, l'élevage, l'hydroculture et même la technologie militaire. Dans le domaine médical, il est utilisé intensivement pour le traitement des fractures, dans le traitement de pathologies liées à des déficiences rénales et cardiaques grâce à la culture du micro-corail, etc. Certaines espèces de coraux, dites hybrides, peuvent se développer à l'air libre tant qu'elles sont régulièrement hydratées. On les utilise pour la décoration car elles sont capables d'assainir l'air et de détruire certaines bactéries. Mais le plus important, c'est que le corail se développe sur n'importe quoi. Aussi, on s'en est servi massivement en architecture pour recouvrir de nombreuses installations d'un revêtement vivant. De plus, de nombreuses villes disposent de bassins de traitement des eaux usées utilisant le corail. L'armée y a recours comme système de camouflage pour ses navires ou pour ses bases secrètes. Et on peut aussi évoquer l'usage qui en est fait pour la guerre électronique, pour l'armement et pour les protections individuelles. Les applications du corail sont tellement vastes qu'à peu près tous les départements de la nation disposent de laboratoires qui lui sont entièrement consacrés. Il est à noter que, même si le corail mute constamment et développe de nouvelles souches, les chercheurs coralliens le modifient aussi génétiquement afin de créer de nouveaux types de coraux.

CHIRURGIE

Grâce à leurs recherches intensives à la surface et l'étude de nombreux symbiotes, les coralliens ont mis au point tout un ensemble de techniques « naturelles » pour opérer un patient en réduisant au maximum l'usage de la technologie qui, de toute façon, fait cruellement défaut. Ainsi, le débridement des plaies se fait grâce à des vers macrophages et les points de suture grâce aux fornubils, des insectes à mandibules. Plus étonnant encore, des symbiotes de la surface, les pisciats, extrêmement sensibles aux pouvoirs de suggestion des empathes, sont envoyés dans le corps humain pour pratiquer des ablations grâce à leurs minuscules pinces. Les vers serranos sont capables de régénérer des organes (ils génèrent des enzymes particulières qui stimulent l'organisme et lui permettent de se régénérer). Certains symbiotes peuvent rester sans risque dans le corps humain pendant plusieurs jours, voire plusieurs mois, pour renforcer l'organisme et l'aider à récupérer. À noter que ces techniques ne sont pratiquées que sur des coralliens, ce qui peut expliquer le taux de mortalité bien supérieur des étrangers lors d'opérations chirurgicales. De toute façon, à part les coralliens qui trouvent cela naturel, la perspective d'héberger des organismes vivants dans leur corps révolue la plupart des gens.

PUISSANCES MAJEURES EN RÉPUBLIQUE_

« Au cours de mes visites dans les nombreuses villes de la République, j'ai eu l'occasion de rencontrer les grands personnages de cette nation et d'entendre parler d'autres individus prestigieux ou plus ou moins recommandables dont l'influence est indéniable. J'ai presque toujours été reçu à bras ouverts mais je me suis demandé à maintes reprises si ces accueils particulièrement chaleureux ne visaient pas à m'empêcher d'aller fouiner là où il ne fallait pas. Il ne faut pas être un empathé pour comprendre que bon nombre des gens qui m'ont accompagné travaillaient pour Fragment. Si, lors de ces rencontres, j'ai beaucoup appris sur la République, j'ai aussi la conviction qu'une bonne part de ce que l'on perçoit dans cette nation n'est qu'une façade. Il y a quelque chose de terriblement malsain ici, quelque chose dont je ne parviens pas encore à comprendre la nature. »

- Ossien Langer, représentant du Culte du Trident_

LES EMPATHES_

Si les empathes n'ont officiellement aucun pouvoir en République du Corail, officieusement leur influence est indéniable. Ils apparaissent à la fin du troisième siècle avec l'éveil du corail. Personne ne connaît exactement les spécificités du pouvoir d'empathie mais les études du cerveau de ceux et celles qui en sont dotés ont révélé une anomalie. Cette anomalie permet aux sujets d'être plus réceptifs aux émotions, aux sentiments mais aussi à tout ce que peut dégager un individu par son comportement. Elle accroît aussi considérablement ses cinq sens et lui permettrait de ressentir des éléments totalement imperceptibles, comme les phéromones dégagées par un individu, les variations électriques de son cerveau (et donc les zones que cet individu active), le champ électrique et magnétique généré par les neurones et tout ce que certains chercheurs appellent le « dialogue muet » entre les corps, le dialogue qu'établissent deux organismes vivants sans qu'ils en aient conscience. Une théorie voudrait que l'empathie soit liée au Flux mais rien ne vient le démontrer jusqu'à présent. L'éveil du corail aurait agi comme une sorte de gigantesque amplificateur qui aurait considérablement augmenté la sensibilité des sujets. Cependant, un empathé n'est pas télépathe, il ne peut lire dans l'esprit des autres, il ne peut que ressentir ce que son interlocuteur dégage et parfois influencer sur son comportement. Mais cette dernière faculté exige d'être maîtrisée pour éviter qu'elle ne provoque de terribles drames comme lors de l'éveil du corail.

Très rapidement après le début de ce phénomène, il est constaté que l'immense majorité des personnes douées d'empathie sont des femmes. Mais dans un premier temps, personne ne comprend ce qu'il se passe. Aussi les empathes sont tout d'abord rejetés par la population et certains deviennent fous car ils sont incapables de dominer l'afflux d'informations que leur corps reçoit. Il y a de terribles histoires sur cette époque, qui décrivent comment certaines jeunes filles se sont arrachées la peau du visage, brisées le crâne ou se sont suicidées. D'autres récits témoignent de la violence dont ils ont été victimes initialement. Dans certaines communautés, des empathes ont été purement et simplement exécutés.

À cette époque, on craint une terrible maladie et les gens ont d'autant plus peur que les pirates ravagent la nation et que le gouvernement de crise, sous le contrôle des militaires, est totalement débordé. C'est la mort de la jeune Ella Cora, âgée de huit ans, lynchée par la foule dans la ville de Corallia, siège du gouvernement provisoire, qui est un véritable électrochoc pour les autorités. Les autorités ne peuvent lutter à la fois contre les hordes de forbans et contre des troubles civils. Elles décident donc d'essayer de régler cette crise rapidement et elles constatent que le fond du problème, c'est une recrudescence de la violence au sein de la population mais qui ne s'exerce pas uniquement contre les empathes. Ces manifestations de violence ont cependant toujours lieu à leur proximité. Il est donc décidé de les mettre en isolement pour leur propre protection et pour comprendre ce phénomène. L'opération ne se déroule pas aisément puisque des incidents se produisent avec les agents chargés de les surveiller, que la guerre contre les pirates bat son plein et qu'il est difficile d'intervenir



dans la myriade de petites stations disséminées sur le territoire. D'autant plus que chaque jour voit de nouveaux cas. Cependant, au fil du temps, les autorités constatent une régression des actes de violence et le grand professeur Ves, spécialiste du cerveau, démontre alors que les empathes sont involontairement responsables de ces crises, crises dont les effets semblent s'estomper au fur et à mesure que les sujets réussissent à maîtriser leur don. Les empathes les plus doués, souvent les plus âgés et les plus psychologiquement stables, sont alors mis à contribution pour aider les sujets les plus atteints. Progressivement les choses se calment. Les empathes qui ont survécu demeurent en isolement sous le contrôle des autorités ou se regroupent dans des modules et stations isolés. Seulement voilà, même si l'ordre est progressivement restauré, personne ne sait vraiment à quoi est dû ce phénomène.

En novembre 295, le professeur Ves fait état dans un rapport de propos tenus par différents patients concernant les champs de coraux. Tous affirment sans pouvoir l'expliquer que ceux-ci sont conscients et qu'ils vont s'éveiller. La nouvelle est d'abord prise avec beaucoup d'incrédulité mais partout sur ce qui reste du territoire de la République, on enregistre les mêmes témoignages. Malgré le peu de moyens dont disposent les chercheurs, puisque tout l'effort budgétaire est consacré à la lutte contre l'invasion pirate, des études sont menées sur les champs de coraux dont l'activité électromagnétique est en hausse constante. En février 296, Syndia Torson, une empathie particulièrement stable, membre du gouvernement républicain et chargée du contrôle du phénomène, annonce devant le Haut Conseil qu'une flotte pirate menaçant actuellement Corallia, sera anéantie dans les jours qui viennent. Le 12 février la destruction totale des navires d'Ormar le Poulpe confirme ses propos. Les jours suivants, les empathes annoncent d'autres attaques et partout sur le territoire, les flottes de forbans sont coulées.

Grâce à ce tournant de la guerre, progressivement les empathes n'apparaissent plus aux yeux de la population comme une menace mais comme des sauveurs. En peu de temps, la population cesse de les rejeter jusqu'à ce qu'ils s'imposent au sein de la société comme de véritables guides. Ils se regroupent pour partager leurs expériences, rassurer les gens et tenter de comprendre comment leur pouvoir fonctionne. Une commission dirigée par le Professeur Ves est chargée d'étudier le phénomène de manière plus approfondie.

Parallèlement, Dania Telvaris, considérée comme la première des empathes, fondent l'Ordre Blanc. Elle craint que ses frères et sœurs ne deviennent des cobayes. Aussi l'Ordre a comme objectif initial de participer aux travaux des scientifiques afin de garantir la sécurité des empathes. Cette collaboration va déboucher sur une découverte majeure, l'utilisation des premiers implants de coraux pour aider les sujets à mieux contrôler leur don. On suppose alors que l'activité électromagnétique du corail se superpose à celle du cerveau et permet de lisser les pics émotionnels. Progressivement, les pouvoirs de l'ordre vont être renforcés jusqu'à ce qu'il soit responsable de la prise en charge et de la formation de toute nouvelle personne susceptible de développer cette faculté. Cet Ordre perdure de nos jours. Dans les années qui suivent, non seulement on ne recense presque aucun cas de violence subite mais, au contraire, les empathes s'avèrent très utiles pour alléger les souffrances de la population après tant d'années de guerre. Beaucoup collaborent avec les services médicaux et utilisent leur pouvoir pour apaiser les affections et calmer les gens. C'est l'origine du culte qui sera voué au corail, car les empathes tentent de transmettre à ceux qu'ils côtoient toute la sérénité que leur apporte le lien avec les champs de coraux. Très rapidement, une certaine dimension mystique s'impose et le culte voit l'arrivée de ses premières prêtresses. Ces dernières se parent de plus en plus souvent d'implants de coraux et seront très rapidement imitées par les gens.

ORGANISATION

L'organisation des empathes au sein de l'ordre est assez stricte. Selon les postes occupés et leur statut, des robes de différentes couleurs permettent de les identifier. Il est extrêmement rare qu'un homme occupe ces postes même si cela est déjà arrivé par le passé. Aussi, tous les titres sont au féminin.

- Maîtresse de l'Ordre : Robe jaune et blanche (pour le corail et le soleil)
- Conseillères de l'Ordre : robes blanches unies sans aucune décoration
- Conseillère du Parlement : robe bleu azur
- Grande Prêtresse du Corail : robe blanche veinée de filaments d'or et de corail
- Prêtresses du Corail : robes blanches uniquement décorées de filaments de coraux
- Novices : robes vertes
- Empathes adjoints aux patrouilles de sécurité : robes pourpres
- Empathes-courtsanes : robes bleu et blanches
- Empathes formateurs : robes noires avec des motifs blancs
- Empathes administratifs : robes violettes
- Empathes enceintes : robes rouges
- Empathes exerçant la médecine : robes bleu foncé
- Signalons enfin, une catégorie d'empathes assez discrets qui semblent être formés au combat au bâton, au saï et à mains nues. Ils portent une robe grise mais n'ont pas de titre officiel.

Les empathes se distinguent aussi par les implants qu'ils portent. De couleurs différentes, de formes différentes, ils sont extrêmement variés (voir le chapitre consacré au corail) et, généralement, plus un empathie en est doté, plus il a d'importance. Ce n'est cependant pas une règle stricte puisque certaines personnalités, comme Alcinia Berrevris, n'en portent presque pas.

On ne trouve des bâtiments appartenant à l'Ordre Blanc que dans les grandes villes de la République et le sanctuaire de l'ordre est une station privée située à Corallia. Cette station porte le nom d'Ella Cora, considérée comme une martyre. C'est une structure cylindrique coiffée d'un petit dôme et presque entièrement recouverte de corail.

L'emblème de l'Ordre Blanc est une branche de corail sur fond de Soleil, encadrée par deux bandes bleu clair.

PERSONNALITÉS

ALCINIA BERREVRIS, CONSEILLÈRE DU PARLEMENT

À soixante-quatre ans, Alcinia est, depuis plus de trente ans, la principale empathie conseillère du Parlement et elle est considérée comme ayant le lien le plus fort avec le corail. Elle est adulée par la



population. Mais il semblerait que le lien qu'elle a tissé avec le corail commence à la ronger. Victime de malaise au cours de plusieurs apparitions publiques, elle a limité ses déplacements et lors de sa dernière allocution au Parlement, elle paraissait avoir vingt ans de plus et ses propos n'étaient pas tous cohérents. Selon la rumeur, elle serait malade et en proie à des hallucinations. Elle est actuellement au repos sur la station d'Ella Cora. C'est là que Manilia Tantris, son élève et la déléguée au développement du corail de surface, lui rend fréquemment visite. Effectivement, Manilia est pressentie pour lui succéder. Contrairement aux autres empathes étroitement liés au corail, Alcinia a toujours très peu porté d'implants de coraux et, toujours selon la rumeur, elle aurait demandé récemment à les faire ôter.

AGATH FÉLORN, MAÎTRESSE DE L'ORDRE BLANC

La vieille Agath, comme la surnomme l'ensemble de la population, est une empathie âgée de plus de quatre-vingt-dix ans. Elle a un caractère bien trempé et si elle a été choisie pour être à la tête de l'Ordre ce n'est pas pour ses facultés empathiques, relativement limitées, mais pour sa rigueur. Malgré son âge, elle supervise toujours la formation des jeunes empathes en voyageant constamment de ville en ville à bord du luxueux navire de l'Ordre, le Faisceau, une frégate non armée aménagée pour offrir le plus grand confort à ses passagers. Agath n'a qu'une préoccupation, que son ordre soit présent à tous les niveaux de la société corallienne. Elle est persuadée que les empathes devraient avoir tous les pouvoirs et elle s'est souvent heurtée à Alcinia sur ce point.



ILYRIA DAVOS, MAÎTRESSE DES EMPATHES CONCUBINES

Splendide jeune femme de trente ans, Ilyria est chargée de la formation et de l'affectation des empathes concubines. Plutôt grande, elle mesure 1m80, son corps est réputé parfait, exempt de toute mutation, extrêmement bien proportionné et sans le moindre défaut. Elle aurait des implants de coraux tout à fait particuliers disposés sur des parties de son corps savamment choisies. Alors que la plupart des implants ne bougent pas une fois attachés à la peau, les siens auraient une certaine mobilité. Leur contact serait d'une grande douceur et on pourrait même voir sur leur surface des petits tentacules fleurissant dans certaines circonstances. Ilyria a la réputation de pouvoir donner

du plaisir à une personne juste en la regardant. Elle a ses entrées dans toutes les alcôves du pouvoir et on la soupçonne fortement d'avoir des dossiers sur tout le monde. Certains la considèrent comme terriblement dangereuse, beaucoup trop influente et on pense même qu'elle forme ses empathes à l'espionnage et à l'assassinat.

HUGO DEN

Cet empathie de quarante-trois ans est un des rares hommes à avoir une quelconque influence au sein de l'Ordre Blanc. Très grand, plus d'1m90, assez maigre, chauve, il est un mâle reproducteur beaucoup apprécié mais uniquement autorisé à féconder des empathes. Il s'est uni devant le corail à une non-empathie stérile, ce qui a beaucoup contrarié l'ordre. Il est réputé calme et extrêmement attaché à sa compagne, une jeune danseuse du nom d'Enora Lécat. Il est chargé de l'administration de l'ordre et de la gestion de la station Ella Cora. Ses relations s'étendent à toutes les grandes entreprises et à de nombreux membres du gouvernement.



EVA LENTON, GRANDE PRÊTESSE DU CORAIL

Chargée de la gestion du culte du corail, cette femme de quarante ans est la terreur des jeunes empathes avec lesquelles elle se montre particulièrement intransigente. Jamais satisfaite, soupçonnée d'être quelque peu extrémiste dans ses convictions eugéniques, elle a la réputation d'être particulièrement imbue d'elle-même et désagréable. Il n'y a guère que dans les cérémonies qu'elle dirige où elle est appréciée pour son talent oratoire et sa faculté à plonger toute une salle dans une sorte de transe mystique.

LA MÈRE DU CORAIL

La station Ella Cora n'est pas la seule qui appartienne à l'ordre. Il y en aurait d'autres un peu partout sur le territoire de la République et notamment une qui suscite bien des rumeurs, la station de la mère du corail. On en ignore le nom et la localisation exacte mais elle serait proche de la surface et accueillerait en son sein une jeune empathie. Cette dernière serait considérée comme une sorte de messie, une empathie suprême capable d'unir directement son esprit à celui des champs de coraux et d'interpréter clairement sa volonté. Dans les bars des grandes villes, il arrive de croiser des gens qui l'ont aperçue se promenant dans les coursives des cités entourée de ses servantes.

Elle serait grande, extrêmement belle, avec de longs cheveux blancs. Cependant personne n'a jamais pu l'approcher. De plus l'Ordre n'a jamais ni confirmé, ni infirmé ces allégations. Quand on parle de la Mère du Corail, les empathes répondent qu'elle est en chacun de nous et qu'un jour elle se manifesterait parmi les mortels.

AU SERVICE DE L'ÉTAT

LE PRÉSIDENT DU PARLEMENT, LAELIA TRENTON

Laelia est présidente du parlement depuis 544. Âgée de cinquante ans, c'est une mutante muette affligée de nombreuses difformités. Le public l'a toujours vue affublée d'un masque ou d'un voile de tissu noir qui dissimule son visage. Ceux qui l'ont aperçue sans, et ils sont rares, n'ont jamais dévoilé l'ampleur de ses difformités. Sa main droite ne compte que trois doigts et sa poitrine est atrophiée. Extrêmement brillante, son apparence physique ne l'empêche pas d'être considérée comme une des personnes les plus compétentes dans la gestion de l'État. Même si elle est muette, ses conseillers et les parlementaires disent qu'elle n'a pas besoin de parler quand elle veut afficher son mécontentement ou sa satisfaction. Cela se voit à son attitude. De plus, elle est toujours accompagnée par une interprète. Les premières étaient des empathes mais il y a une quinzaine d'années, elle a choisi Amélia Kryss, avec laquelle, selon la rumeur, elle entretiendrait des relations intimes. On a aussi souvent accusé Laelia d'être la marionnette d'Amélia puisqu'elle s'exprime souvent en son nom sans que celle-ci soit présente. Mais tous ceux qui connaissent un tant soit peu la directrice du parlement savent que c'est totalement absurde.

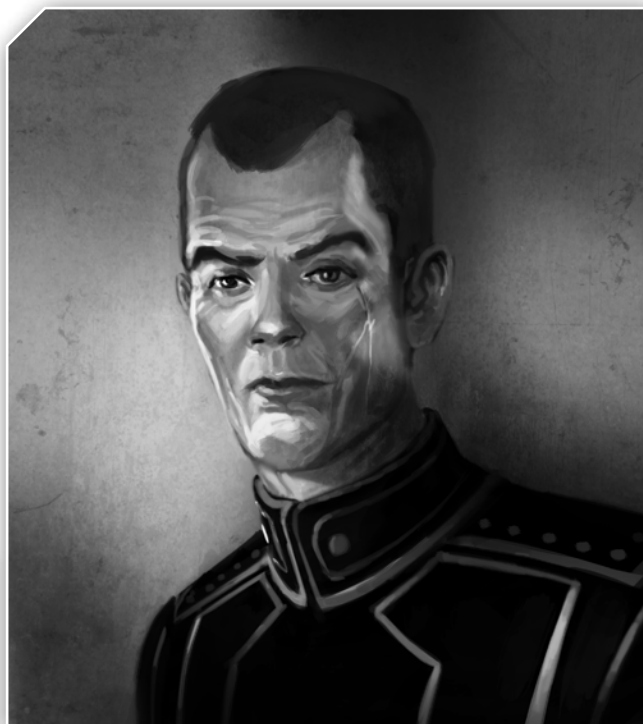
AMÉLIA KRYSS, INTERPRÈTE PERSONNELLE DE LAELIA TRENTON

Âgée de trente et un ans, Amélia est née dans les bas-fonds de Coralia. C'est à seize ans qu'elle rencontre Laelia Trenton au cours d'une inspection de la Présidente dans un secteur souterrain de la ville. Malgré l'important service d'ordre, la jeune fille parvient à approcher Laelia et à lui souffler quelque chose à l'oreille. La présidente va alors la prendre sous son aile, la former et en faire son interprète personnelle deux ans plus tard, malgré l'opposition farouche de l'Ordre Blanc. Personne ne sait ce qu'Amélia a dit à la présidente. Aujourd'hui, c'est une superbe jeune femme aux longs cheveux bruns



et aux yeux d'émeraude. Elle est toujours vêtue de robes splendides typiquement coralliennes, en tissu blanc veiné de fils d'argent. Tout dans cette femme évoque la pureté et la distinction. Elle porte des implants de coraux discrets sur son visage et ses épaules dénudées. Amélia semble dotée d'une sorte de don empathique même si ce don ne paraît pas la lier particulièrement au corail. Elle est capable d'interpréter la moindre volonté de Laelia. Beaucoup se demandent comment. Ce qui est sûr, c'est que c'est une femme au tempérament fort qui s'oppose ouvertement à l'Ordre Blanc et conseille souvent à la présidente de se mêler des affaires des grandes sociétés coralliennes ou des départements de l'État. Que ce soit devant le Parlement ou en public, ses demandes de résolutions ont souvent été perçues par ses opposants comme la preuve que c'était elle qui dirigeait vraiment le pays. Mais ces derniers omettent de dire que, fréquemment et de manière tout aussi publique, ses demandes sont rejetées par le Président du Parlement. Très proche des gens des bas-fonds, elle œuvre constamment pour que la qualité de vie corallienne soit accessible à tous. Elle est une des rares à dénoncer une certaine hypocrisie au sein de la société. Elle est détestée par de nombreuses personnes influentes et notamment par les empathes.

ÉRIC STIGMA, DIRECTEUR DE FRAGMENT



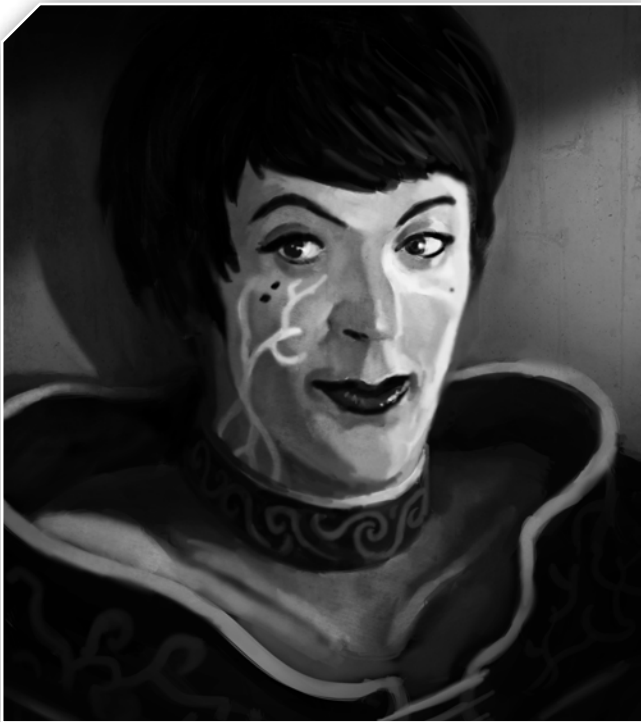
Âgé de quarante-quatre ans, les cheveux ras et le visage sévère, Éric Stigma n'a pas l'air d'un individu des plus sympathiques. On le dit extrêmement froid mais certaines personnes de son entourage affirment qu'il est au contraire très chaleureux... hors du travail. Car Éric est le directeur de Fragment, le service d'espionnage de la République. Extrêmement efficace, il a fait de ce service un des plus réputés au monde en moins dix ans. Il a recruté massivement des jeunes gens qu'il a fait former en s'inspirant des techniques utilisées par le grand Seigneur de la Flibuste Ulakner Krillor pour son réseau d'espions-assassins. Il privilégie l'infiltration, l'utilisation de réseaux d'informateurs recrutés au sein même des populations et il dote ses agents actifs d'un matériel moderne. Nommé à trente-trois ans, Éric est le directeur le plus jeune à avoir occupé ce poste. Il est très peu apprécié des directeurs des autres départements et encore moins des chefs d'entreprise qui l'accusent de mettre son nez dans des affaires qui ne le concernent pas. Il se méfie de tout le monde, constitue des dossiers sur chaque personne importante et ne partage absolument pas l'adoration de la population pour le corail et les empathes. Il est

même soupçonné par ses adversaires d'entretenir des liens avec des groupes dissidents, des marginaux et des organisations secrètes voulant « réveiller » le peuple corallien. En fait, c'est un adepte du Culte du Trident, même s'il n'en fait jamais état. Quand il est devenu directeur de Fragment, il a contacté Antoine Laron, un grand chirurgien de Cortex et un ami personnel, pour subir une opération. Il semblerait qu'il se soit fait implanter un dispositif dans le crâne, qui perturbe le pouvoir des empathes. Il n'a jamais confirmé, mais on sait que l'Ordre Blanc ne le porte pas dans son cœur puisqu'il n'a aucune prise sur lui. Éric semble très lié à la Directrice du Parlement, qu'il admire, et à son interprète, qu'il aime profondément d'après certains bruits de couloir.

TALYS VORN, DIRECTEUR DE LA SÛRETÉ

Âgé de cinquante-sept ans, ce petit individu rondouillard s'oppose fréquemment avec Éric Stigma qu'il juge trop alarmiste et trop exigeant. Il lui reproche surtout d'avoir été nommé aussi jeune à son poste. Les deux hommes sont fréquemment en désaccord et Talys a du mal à accepter que le Président du Parlement donne souvent raison au directeur de Fragment. À maintes reprises, il a tenté de le destituer sans jamais y parvenir. Dans les milieux autorisés, on considère Talys comme un directeur médiocre, trop obsédé par la compagnie des empathes dont il fréquenterait le service de courtisanes.

IRÈNE VESSIL, DIRECTRICE DU DÉPARTEMENT SPÉCIAL D'ÉTUDE



À cinquante-neuf ans, c'est une femme froide que l'on dit dénuée de tout sentiment. Extrêmement procédurière, elle gère son département à la baguette. Elle est considérée comme particulièrement intelligente et ne craint pas de défier ouvertement les membres du parlement ou la Présidente elle-même. C'est une amie proche d'Agath Félorn (la maîtresse de l'Ordre Blanc). Depuis quelques années, elle favorise ouvertement tous les responsables de bureaux ayant un lien avec la surface dont Loan Shamir, le responsable des recherches génétiques en surface, Divinia Lautyn, la responsable du département des cultures, Lunnir Domgard, le superviseur des laboratoires expérimentaux et Manilia Tantris, la déléguée aux projets de développement des souches de corail solaire.

OLOG DORN, LE JUGE SUPRÊME

Olog est un individu aimant le luxe et la bonne chère. Il est réputé dans toute la République pour être le plus corrompu des hommes. Pesant plus de cent soixante kilos, il délègue tous ses pouvoirs à ses subalternes pour pouvoir s'empiffrer, boire et fréquenter les prostituées. Il est toujours accompagné de deux colosses qui l'aident à se déplacer. D'après ses détracteurs, il engloutit une partie du budget de son département pour s'acheter des fauteuils sur mesure et ses fameuses voiturettes électriques avec lesquelles il se déplace partout où il peut. Ayant des problèmes pour passer dans certaines écoutilles, il milite pour l'élargissement de leur diamètre standard. Olog fréquente la haute société et accepte ouvertement de se faire graisser la patte. Chargé de siéger au conseil des Juges Suprêmes afin d'instruire les affaires juridiques les plus importantes ou en rapport avec des membres de l'État, Olog fait l'objet de critiques constantes et beaucoup exigent sa démission. Le problème, c'est que le Juge Suprême, élu par un collège d'experts en droit, a un mandat à vie. Il faut une procédure spéciale pour le destituer et à chaque fois qu'une de ces procédures a été lancée, elle n'a jamais été jusqu'à son terme.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Après un bref entretien avec Éric Stigma, le directeur de Fragment, qui m'a confié à quel point il était préoccupé par les récents événements liés à l'affaire Exeter, j'ai eu l'occasion de rencontrer Olog Dorn. C'était au cours d'une fête donnée au Palais de Glace d'Azuria. Organisée par de riches financiers soutenant le Culte du Trident, cette fête était donnée en mon honneur. Alors que pendant toute la soirée, Olog s'était montré exubérant et totalement fidèle à l'image qu'on a de lui, l'impression que j'en ai eue quand il m'a adressé quelques mots dans une alcôve où il se reposait, fut bien différente. « Les serpents ne jugent pas dangereux ceux qui se vautrent parmi eux mais, même s'ils me prennent pour un bouffon, ils écoutent ; méfiez-vous de Conscience » m'a-t-il murmuré avant de me lancer un regard qui m'a profondément troublé. Il ne m'a malheureusement pas laissé le loisir de l'interroger. Cet homme n'a rien d'un dément ou d'un excentrique, j'en suis intimement persuadé. Quel rôle joue-t-il réellement, je l'ignore, mais ce qu'il m'a dit résonne comme un avertissement que je ne peux ignorer.

AUGUST DEVON, DIRECTEUR DU DÉPARTEMENT POLYPHÈME

Héros de la lutte contre les pirates, August est un ancien officier de marine de 74 ans que l'on dit fatigué. Il est surtout accusé par l'amirauté d'être corrompu par les départements consacrés à la surface et de favoriser l'armée terrestre au détriment de la marine. C'est un individu faible que l'on dit sous l'influence de la Directrice du Département Spécial d'étude. L'amirauté a récemment demandé officiellement sa destitution mais l'affaire de corruption concernant l'Amiral Ognar semble avoir fait passer cette demande aux oubliettes.

ILLÉSA RANDAL, DIRECTRICE D'IPSIIS (DÉPARTEMENT DE RECHERCHE ARCHÉOLOGIQUE)

Jeune femme passionnée, Illésa est plus une aventurière qu'une bureaucrate. Rarement dans ses bureaux, elle parcourt les eaux territoriales à la recherche de sites archéologiques de l'ancien monde. Elle essaie toujours de faire partie des premières expéditions sur les nouveaux sites. C'est au cours de ces explorations qu'elle a tissé des liens étroits avec plusieurs commandos de l'armée affectés à son service. Récemment, elle a obtenu une grande victoire au Parlement en faisant voter les crédits pour la recherche des débris de l'Arche. En revanche, au sein même de son département, elle n'a aucune autorité sur le service de recherche des dépôts et sur celui des bases de l'Alliance Azure. Dans ce domaine elle est secondée par Yan Kern, son agent de liaison avec les forces militaires. Cette situation lui déplaît fortement puisque l'armée se contente de vampiriser ses crédits et d'utiliser une partie des fonds qui lui sont affectés sans jamais partager avec elle la moindre information.

**EMMA STERN, DIRECTRICE DE LA DIVISION GÉNÉTIQUE**

Âgée de 65 ans, Emma Stern est une femme froide et stérile et que l'on dit aigrie. Ne pouvant porter d'enfant, elle a consacré sa vie à son département et elle occupe ce poste depuis trente ans, après des études très poussées dans le domaine génétique et un emploi de chercheuse au sein même de Cortex. Emma connaît tous les grands acteurs de la génétique et elle entretiendrait même des rapports étroits avec les dirigeants de la société amazonienne Xen. Si l'on ne

peut mettre en doute son efficacité, ses méthodes sont souvent critiquées et notamment les liens étroits qu'elle entretient avec les boucaniers. Ses détracteurs l'accusent de payer ces forbans pour livrer aux départements de recherche des gens enlevés dans les autres nations du monde. Au cours d'un discours au Parlement, elle a réfuté totalement ces allégations en affirmant : « Il serait stupide d'aller chercher ailleurs ce qu'on a sous la main et il me semble que certains membres de cette assemblée seraient de parfaits sujets d'étude. » Inutile de dire que cette déclaration a provoqué une vague d'indignation. Emma ne partage pas la vénération de la population pour le corail et les empathes. Pour elle, ce ne sont que d'autres sujets d'études.

THÉO BALWI, DIRECTEUR DU DÉPARTEMENT DE L'INDUSTRIE ET DES MINES

Ancien mineur, Théo Balwi est un individu fort sympathique. Avec un visage rond et rougeaud, une petite moustache et une bonhomie certaine, il gère semble-t-il efficacement l'effort industriel de la République. Son département compte très peu d'employés mais ceux-ci font preuve d'un zèle particulier. Il a cependant été au cœur d'un récent scandale après qu'une commission d'enquête diligentée par le Président du Parlement a révélé qu'un prétendu site d'exploitation industriel n'existait tout simplement pas. Malgré tout, il obtient des résultats avec une hausse constante de la production et la plupart des parlementaires ne vont pas chercher plus loin.

LES GOUVERNEURS_**ENDOR LAZAR, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE D'ARCH**

À 94 ans, Endor est le gouverneur le plus âgé de la République. Ancien amiral de la flotte corallienne, il consacre sa vie à la lutte contre les pirates qu'il a affrontés à de nombreuses reprises. Il est le descendant d'un fameux pirate ayant rejoint la république, Lazar la Murène. La population a un avis mitigé sur son gouverneur. Elle lui reproche souvent de ne pas se préoccuper assez de son bien-être et de transformer Arch et les communautés environnantes en véritables bases mili-

taires. D'un autre côté, c'est certainement la région la mieux défendue de la République et personne ne s'en plaint. Endor considère les empathes comme de véritables nuisibles, des fouines qui mettent leur nez partout. Leur présence l'agace au plus au point surtout quand ils se permettent de venir lui dire comment gérer son domaine.

ANNA TRENT, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE D'AZURIA



À 48 ans, Anna gouverne la capitale depuis une douzaine d'années. Férue d'arts et de sports, elle a largement contribué à l'embellissement des coursives et à l'amélioration des conditions de vie. On la dit poète dans l'âme et la seule chose qui compte à ses yeux, c'est que les gens, coralliens et étrangers, soient émerveillés par tout ce qu'ils voient sur son domaine. Elle est en compétition avec le gouverneur de Corallia pour qu'Azuria conserve son titre de plus belle ville du monde. Anna est adepte du Soleil et du Corail et elle s'entoure d'empathes afin de connaître le sentiment général de la population.

PATRICK VERNOR, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE DE CAPE

Patrick Vernor, âgé de 59 ans, est un ancien chef d'entreprise qui a pour tâche de gérer cette importante région commerciale de la République. Malheureusement pour lui, il se heurte à de nombreux problèmes, dont la recrudescence de l'activité pirate et une hausse significative de l'activité géologique de la Ceinture de Feu. On le dit quelque peu débordé et il se heurterait fréquemment aux amiraux de la flotte qui exigeraient de lui un renforcement considérable des bases militaires. Il faut ajouter à tous ses problèmes les demandes constantes des chefs d'entreprise pour développer l'activité commerciale et les reproches adressés par la population qui estime qu'il néglige la qualité de vie.

PAUL PILSON, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE DE CORALLIA

Né sans aucun organe reproducteur, Paul Pilsen est un bon-vivant de 59 ans qui aime les fêtes, la bonne chère et les bons vins. Corpulent et chauve, il a une certaine ressemblance avec Olog Dorn et certains affirment même qu'ils seraient frères. Paul veut que Corallia devienne la plus belle ville du monde. Il est donc en compétition

ouverte avec le gouverneur d'Azuria pour lui arracher ce titre. Il fait tout pour embellir sa ville, finance des fêtes, des spectacles et des compétitions sportives et exige des forces de sécurité qu'elles veillent à éviter tout incident. Il est adepte du corail et porte de nombreux implants sur son cou, ses bras et ses mains.

NATHALIE DASS, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE DE DALE

On peut résumer en deux mots les préoccupations de cette jeune femme de 30 ans, mère de six enfants : tourisme et protection. Dale est une région administrative en pleine expansion. Malheureusement, elle croît trop vite et les autorités ont beaucoup de mal à contrôler ce développement. Aussi, Nathalie Dass, qui devait enfanter pour la septième fois a obtenu une dérogation afin de repousser sa fécondation. De toute manière il est fort probable qu'elle laisse son poste très prochainement puisqu'elle ne semble pas avoir les compétences requises pour gérer la situation présente. C'est certainement son bras droit, Orn Rad, un séduisant jeune homme apprécié par la population, qui lui succédera.

FÉDORICK STUVRIC, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE DE DRECH

Fédorick, un homme de quarante ans, n'était que peu apprécié jusqu'à une récente crise au cours de laquelle une épidémie de grippe bleue s'est propagée dans sa ville. Rapidement mise en quarantaine par les autorités, Drech s'est retrouvée coupée du monde alors que l'ambassadrice de la Ligue Rouge était en visite. Mais Fédorick s'est imposé comme un véritable leader en gérant la crise de main de maître. Présent en permanence au sein de la population, il a rassuré les gens, organisé les secours, géré l'intervention des équipes médicales, etc. Il y a eu très peu de victimes, à peine une centaine. Parmi ces victimes, un enquêteur mandaté par le Parlement pour vérifier les comptes des sociétés industrielles de la région.

RON TURKAT, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE D'ERCHEY

Âgé de 54 ans, Ron Turkat se plaît à dire que sa région administrative n'appartient pas à la République du Corail mais à la Ligue Rouge. En effet, c'est une des rares régions coralliennes qui ne compte presque aucun champ d'hydroculture et qui est entièrement



vouée à l'industrie. Ron est avant tout un gestionnaire et il se préoccupe assez peu de la qualité de vie. Il doit administrer une forte population immigrée (principalement des travailleurs de la Ligue Rouge), faire face à de nombreux problèmes de sécurité et, surtout, s'assurer que les industries de sa ville ne rencontrent aucune difficulté.

MÉLIA GASSEN, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE DE FASSAR

Âgée de 39 ans, Mélia Gassen ne peut que constater, impuissante, son rôle de potiche. Car ce n'est pas elle qui dirige Fassar mais le Département de l'Industrie et l'armée terrestre. Elle ne peut rien décider sans l'aval de ses deux conseillers spéciaux, Yan Crudec, pour l'industrie et Léo Gunt pour l'armée. Elle se désespère de voir sa ville s'enlaidir d'année en année et d'être accusée de laxisme par la population.

RION FOSTIN, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE DE KAÏ

Cette toute nouvelle région administrative étend l'influence de la République vers le nord. La ville de Kaï centralise le pouvoir politique en la personne de Rion Fostin, un individu de 34 ans qui doit diriger la construction de la ville toujours en travaux. Seules les bases militaires sont opérationnelles alors qu'une grande partie des installations civiles sont encore constituées d'une jungle de modules assemblés les uns aux autres. Rion est un individu compétent et les multiples retards sur le chantier ne l'inquiètent absolument pas. Il refuse de précipiter les choses afin d'offrir aux citoyens de belles installations.

LILA FAIDUT, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE DE NUMÉNOR

Lila Faidut est à la tête de la prestigieuse Numénor, une ville très importante de la République. Et ce n'est pas une ville facile à gérer puisqu'elle est principalement orientée vers l'exploitation de mines souterraines et de complexes industriels à la surface. La présence importante de foreurs dans la région n'arrange rien. Pourtant, Lila a su garder dans sa ville des conditions de vie tout à fait agréables et la population lui en est extrêmement reconnaissante. Elle est adepte du corail et entretient d'excellentes relations avec les empathes. C'est une femme stérile qui n'est pas très belle, mais qui sait s'imposer et qui est dotée d'un charme certain.

VÉRA WILBUR, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE D'OJIAS

Véra, une mutante de 32 ans née sans jambe, est le gouverneur de la « ville au bord du gouffre ». C'est ainsi qu'est surnommée Ojias, car au-delà s'étend la région sauvage du *no man's land* sud du Pacifique. C'est une région complexe à gérer mais Véra a su faire la preuve de ses compétences et on raconte qu'elle est capable d'en imposer même aux amiraux. De plus, elle est pleine d'idées pour développer sa ville. La plus étonnante est sans nul doute la personnalisation des complexes d'habitations qui ont chacun un thème en rapport avec une nation ou une activité professionnelle ou de loisir.

ANTOINE MERANO, GOUVERNEUR DE LA RÉGION ADMINISTRATIVE DE STIRLING

Antoine Merano, gouverneur de 64 ans qui occupe ce poste depuis 22 ans, aurait bien voulu que sa ville ait le rayonnement d'une cité comme Corallia ou Azuria. Malheureusement pour lui, il n'y est jamais parvenu malgré tous ses efforts pour embellir ses installations. Il considère les nombreux complexes industriels de Stirling comme des taches sur sa splendide cité et il essaie en vain de trouver un moyen de réduire leur impact. Antoine est un homme désabusé qui apprécie de moins en moins son poste et songe à se retirer.

LES AMBASSADEURS

CORALIA DEVENTRIS, AMBASSADRICE DE LA RÉPUBLIQUE À EQUINOXE

Si vous demandez à n'importe quel corallien ce qu'il pense de Coralia Deventris, il dira sans hésiter qu'elle est l'honneur de la nation et sa plus belle représentation. Jeune femme aux longs cheveux blonds, gracieuse et distinguée, on dit d'elle qu'elle a le cœur aussi pur qu'elle est belle. Surnommée « la fille du Corail », l'ambassadrice de la République sur Equinoxe est, alors qu'elle a à peine trente ans, adulée presque autant qu'Alcinia Berrevris, la conseillère du parlement, ou Laelia Trenton, la présidente du parlement. Particulièrement respectée par les autres diplomates, c'est une excellente négociatrice. Elle est aussi célèbre pour ses fines parures de corail qui lui couvrent le visage, le haut du corps et le haut du front en une sorte de bandeau. Elle est adepte du corail et elle est particulièrement appréciée de l'Ordre Blanc dont elle fait partie, même si elle n'est pas empathie. Elle est parfois critiquée par son propre gouvernement quand elle prend un peu trop fermement position pour ce qui lui tient le plus à cœur : la paix dans les océans. Secondée par l'empathie Mélia Londy, sa plus proche collaboratrice, Coralia est également très appréciée sur Equinoxe.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Avant mon départ, j'ai eu l'occasion de rencontrer Coralia alors qu'elle venait de s'entretenir avec l'ambassadeur de la Ligue Rouge, Olaf Faltor. Ce dernier est sorti mais n'a pas refermé complètement la porte. Je suis persuadé qu'il l'a fait exprès à mon intention. Alors que j'attendais pour saluer l'ambassadrice, j'ai entraperçu dans le salon où elle se trouvait une scène assez singulière. Plusieurs de ses conseillers lui parlaient sur un ton grave et elle secouait la tête. J'ai entendu des bribes de conversation où il était question de conspiration, et de manipulation. J'ai sursauté comme un beau diable lorsque, venant du couloir derrière moi, est arrivée la principale conseillère de Coralia, Mélia Londy. Elle m'a salué chaleureusement avant d'ouvrir la porte en grand et de m'inviter à pénétrer dans le salon. Les autres conseillers de l'ambassadrice n'étaient plus là et, cette dernière, si elle avait paru préoccupée quelques instants plus tôt, n'en laissait désormais rien voir. Coralia se défierait-elle de sa principale conseillère ? Ou cela laisserait-il augurer un problème plus grave en République du Corail ? Et que vient faire Olaf Faltor dans cette histoire ?

CAMILIA STEFORD, AMBASSADRICE DE LA RÉPUBLIQUE EN LIGUE ROUGE

La jeune Camilia, âgée de 26 ans, est une femme charmante, connue pour être aussi intelligente que froide. C'est une empathie mais son don est très peu développé. Elle a refusé de demeurer dans l'Ordre Blanc afin de pouvoir poursuivre en toute indépendance sa carrière diplomatique. Elle a fait greffer quelques implants de coraux discrets sur ses avant-bras et sur le côté droit de son visage. Récemment, elle aurait été victime de malaises et se reposerait avant de reprendre sa charge.

ANNIA FESTINI, AMBASSADRICE DE LA RÉPUBLIQUE EN HÉGÉMONIE

Récemment nommée à ce poste, Annia est une femme stérile de 48 ans qui a la difficile mission de renouer les liens entre la nation des Patriarches et la République après la crise Exeter. Ancien membre du gouvernement chargé de relations extérieures, elle entretient de nombreux contacts parmi la noblesse hégémonienne ce qui lui facilitera grandement la tâche. Même si elle n'a pas le prestige d'une Coralia, on la dit extrêmement efficace et pragmatique.



HÉCATE FEDORN, AMBASSADRICE DE LA RÉPUBLIQUE EN UNION MÉDITERRANÉENNE

Amie personnelle de la famille Selzman attachée à la Maison Elztrin, Hécate est une empathie membre de l'Ordre Blanc. Elle a de longs cheveux noirs bouclés et une peau légèrement brune qui ne tolère pas les implants de corail. A 42 ans, elle a passé presque toute sa carrière à Syrte où elle a découvert le Culte du Prophète, un mouvement religieux qui la fascine. Lors d'une visite sur Equinox, elle aurait récemment confié à Coralia sa grande inquiétude quant aux événements qui se préparent en Union Méditerranéenne où la tension politique est à son comble après l'annonce de la volonté affichée de la Maison Elztrin de se rapprocher de l'Hégémonie et de remettre en cause le pouvoir du Conseil et notamment celui de Pietrich Van Dyn.

LES AMBASSADEURS ÉTRANGERS EN RÉPUBLIQUE DU CORAIL

MARQUIS CORT NUIDGEN, AMBASSADEUR HÉGÉMONIEN

Cort est un ambassadeur inquiet. Il pressent un bouleversement majeur en République du Corail et s'inquiète ouvertement des troubles qui commencent à se manifester sur le territoire corallien. À 69 ans, cet individu grand et maigre, ancien officier de la marine hégémonienne et ami personnel du Haut Amiral, a l'esprit toujours aussi affûté. Il se sent menacé et ne sort plus sans ses deux gardes du corps, des agents des services secrets hégémoniens, le Prisme.



ANIA SERTINI, AMBASSADRICE DE LA LIGUE ROUGE

Fille d'une mère corallienne et d'un père officier de marine de la Ligue, Ania est âgée de 46 ans. Son rôle se borne principalement à négocier les accords économiques entre la République et la nation où elle est née. Alors que c'était une femme plutôt enjouée et de bonne compagnie, beaucoup la trouvent aujourd'hui plus réservée et moins communicative. Certains soupçonnent des problèmes personnels liés à son père.

PAUL PENROSE, AMBASSADEUR DE L'UNION MÉDITERRANÉENNE

Même s'il ne l'affiche pas publiquement, Paul est un adepte du Culte du Prophète de Syrte. Il a beaucoup fait parler de lui en soutenant la remise en question des pouvoirs du conseil par la famille Elztrin. Son père n'est autre que Charles Penrose, le concepteur du Bellérophon, un long cuirassé ultramoderne et navire amiral de la flotte méditerranéenne. Tout comme les Elztrin, c'est un partisan de l'optimisation génétique des individus afin qu'ils soient aptes à occuper des postes définis. Bien entendu, cela n'est pas du goût de tout le monde, surtout quand cette optimisation est une des justifications

avancées par les Elztrin pour placer à la tête de l'État une lignée héréditaire, qui plus est, la leur. Paul est le mari de Katya Selzman, fille de Loric Selzman, précepteur du jeune héritier de la Maison Elztrin.

AGATH NÉRAMI, DÉLÉGUÉE SPÉCIALE DE L'ALLIANCE ORBITALE

Il n'y a pas officiellement d'ambassadeur de l'Alliance Orbitale en République du Corail mais un Représentant spécial qui travaille secrètement avec Setuv Sen, l'ambassadeur de l'Alliance en Ligue Rouge. Agath se montre extrêmement discrète et le public ne la connaît quasiment pas. Son rôle en République est assez mineur et beaucoup la soupçonne de n'être rien d'autre qu'une espionne.



AU SERVICE DE L'ARMÉE_

ELMENEAR CALLOWAY, GRAND AMIRAL DE LA FLOTTE

Mutant de 52 ans né avec un seul œil, Elmenear est un homme fier qui ne vit que pour l'armée. Pendant des années, il n'a cessé de réclamer des crédits pour réorganiser l'armée et moderniser la flotte. Fidèle jusqu'au bout des ongles à la République, il n'a cependant pas caché son mécontentement lorsqu'après avoir obtenu ces fameux crédits, il s'est rendu compte qu'une partie conséquente de cette somme avait été affectée aux troupes terrestres et à la nouvelle Division Azure sur laquelle il n'a aucun contrôle. Récemment, des rumeurs ont circulé selon lesquelles il aurait eu une violente altercation avec Laelia Trenton. Pourtant c'est une amie proche qui l'a toujours soutenu et qui partage avec lui la volonté d'unir les nations pour mettre fin aux guerres qui ensanglantent les océans. D'après un membre de son entourage, Elmenear ne saurait plus sur quel pied danser et serait particulièrement inquiet des troubles qui éclatent au sein même de l'armée entre différents corps et notamment avec la Division Azure. L'affaire de l'Amiral Ognar, un ami de longue date, l'a considérablement affecté.

AMIRAL OGNAR, RESPONSABLE DE LA LUTTE ANTI-PIRATE

Âgé de 61 ans, l'Amiral Ognar est réputé pour être un individu jovial et bon vivant. Chauve, légèrement bedonnant, c'est un ancien pirate ayant rejoint les forces armées républicaines. Fin tacticien, excellent stratège et connaissant toutes les techniques de lutte contre la piraterie, il a rapidement été promu chef de la lutte anti-pirates par son ami Elmenear. Il n'a pas la langue dans sa poche et il s'est souvent heurté aux empathes qu'il qualifie de « sorcières ». Mais c'est son opposition farouche à l'affectation du budget de l'armée qui a beaucoup fait parler de lui ces derniers temps. Il a publiquement mis en cause l'intégrité des membres du gouvernement et a réclamé une enquête sur la corruption au sein des départements de l'État. Sa récente destitution pour Conspiration a été un véritable choc pour beaucoup et surtout sa fuite puisqu'il a disparu corps et biens.

GÉNÉRAL VESTEN, COMMANDANT EN CHEF DES TROUPES DE SURFACE

Le visage sévère, un regard d'acier, un visage balafré, des cheveux coupés à raz, Vesten est un individu de 52 ans qui n'est pas réputé pour son amabilité. À la tête des troupes terrestres, il a passé les dix dernières années de sa vie à la surface, milieu qu'il connaît particulièrement bien. On le voit rarement dans les stations sous-marines et encore moins au Parlement. En fait, cela fait plus d'un an que personne ne l'a vu, juste après qu'il a ouvertement remis en question des directives du département Spécial d'Études. Il a exhibé ces directives devant l'assemblée avant de les qualifier de « monceau de conneries » et de les déchirer. Quelques mois auparavant, il avait déjà sévèrement critiqué la constitution de la Légion Crépuscule, « un gouffre financier parfaitement inutile » d'après lui, et conseillé à August Devon, le Directeur du département Polyphème, de quitter son poste. Vesten, après avoir passé des années à approcher les tribus mutantes de la surface n'aurait pas admis la remise en cause de tout son travail pour des intérêts économiques et stratégiques. Après une récente convocation adressée par le Conseil Restreint, il aurait fait parvenir un message laissant entendre qu'il avait autre chose à faire que de venir pleurnicher dans les jupes de la Présidente. Son renvoi est très sérieusement envisagé.



COMMANDANT LODEN, CHEF DES TROUPES SOUTERRAINES

Loden mène une guerre solitaire dans les entrailles de la terre car, à part dans la région de Numénor, tout le monde se fiche éperdument de la guerre contre les foreurs. Ses troupes sont les laissées pour compte de l'armée. Elles se battent avec des moyens dérisoires et assurent principalement la protection des sites miniers. À 42 ans, il est particulièrement apprécié par la population et notamment par la gent féminine qui le considère comme un des plus beaux mâles reproducteurs de la République. On le dit terriblement fatigué et il aurait récemment adressé un rapport pour réclamer des moyens supplémentaires après la découverte par ses hommes d'une situation très inquiétante dans les profondeurs de la terre. Toujours dans ce rapport, il aurait indiqué une possibilité de dialogue avec les foreurs pour forger une alliance face à un ennemi commun.

COMMANDANT NÉMÉROS, CHEF DE LA DIVISION AZURE

Le jeune commandant Néméros est, à 32 ans, nommé à la tête de la Division Azure, une branche indépendante de la marine et de l'armée de terre dont on ne sait pas grand-chose mis à part qu'elle est dotée d'un budget confortable. Dépendant directement du département Polyphème et non du Grand Amiral de la flotte, la création de cette division a été justifiée par la nécessité de doter la République de moyens modernes, de groupes d'intervention rapide et de laboratoires de recherche spécialisés. On dit que le Grand Amiral Calloway a été atterré par cette décision qui a été prise sans le consulter et qui a vampirisé une partie des crédits qu'il réclamait depuis si longtemps. La rivalité et les disputes entre les soldats de la marine régulière et ceux de la division sont fréquentes. Néméros est un individu froid et déterminé, qualifié de machine par certains. Il obéit aux ordres sans se poser de question.

AUTRES PERSONNALITÉS

THOMAS BENTNER, PRÉSIDENT DE PALIA

Thomas Bentner est un homme d'une quarantaine d'années avec des cheveux blonds coupés en brosse et des yeux gris. Il porte de petites lunettes rondes qui lui donnent un air inquiétant. Expert en génétique particulièrement doué et dirigeant visionnaire, il est l'homme qui a créé Palia, l'une des plus grandes entreprises de recherche génétique de la République du Corail. Il semble imperturbable et ce en toutes circonstances. Il ne quitte jamais son communicateur et ne semble jamais prendre de repos. Dans les affaires, il va toujours droit au but sans se soucier de considérations morales ou éthiques. D'ailleurs, on le dit dénué du moindre sentiment. C'est un bel homme au physique impeccable. De nombreuses rumeurs courent à son sujet, notamment en ce qui concerne ses liens avec les boucaniers, les banques de corps hégémoniques ou l'utilisation de cobayes humains dans les centres de recherche de sa société. Il a une grande influence sur le Parlement et auprès de tous les acteurs de la vie économique corallienne.

ROSE BAUIVOIS, LA GRANDE MATRIARCHE

À 120 ans, cette vieille femme déborde d'énergie. Avec de longs cheveux blancs, un visage taillé à la serpe, un nez crochu et deux petits yeux noirs qui vous transpercent l'âme comme des épingles, la rencontrer est toujours une expérience inoubliable. Surtout qu'elle n'a pas la langue dans sa poche, ce qui lui vaut de se faire énormément

d'ennemis. Mais elle est tellement populaire en République du Corail que beaucoup l'estiment intouchable. Méfiante, très intelligente, oratrice redoutable, Rose est récemment partie en guerre contre le gouvernement et les pouvoirs de l'ombre. Sa principale cible, c'est l'Ordre Blanc qu'elle accuse ouvertement de miner la société et de conduire le peuple sur les chemins de l'esclavage. Elle affirme devant tous que le jour où on la fera taire, les gens sauront dans quelle société ils vivent vraiment. Ses confrontations avec Agath Félorn, la maîtresse de l'Ordre Blanc, sont, paraît-il, un spectacle assez extraordinaire. Rose est soupçonnée d'entretenir des relations privilégiées avec certains syndicats du crime.

CARNET DE VOYAGE DE OSSEN LANGER

Lors de ma visite à Corallia, j'ai expressément demandé à rencontrer la Grande Matriarche mais je me suis heurté à un refus de la part des autorités. Cependant, ses propres hommes se sont présentés peu de temps après pour me conduire auprès d'elle. D'après ce que j'ai compris, le directeur de Fragment en personne l'aurait prévenue de mon désir de la rencontrer. Elle m'a reçu au Grand Conseil Matriarcale. Avant même que j'ai pu me présenter, elle m'a lancé sur un ton sec que mes supérieurs ne savaient pas dans quoi ils m'avaient fourré. Elle m'a confié que la République était sur le point de se désagréger, que des forces invisibles étaient en train de détruire les structures mêmes de la société. C'est là que j'ai entendu parler pour la première fois de l'Ordre Azur, une mystérieuse organisation qui, d'après Rose, serait le véritable pouvoir en République, un pouvoir au service de Conscience.

AARON FÉDORIC, PARLEMENTAIRE

Aaron est considéré comme un original et un individu un peu fou. Il est cependant le principal opposant au régime actuel dont il dénonce publiquement les dérives totalitaires. Il a notamment fait scandale en laissant supposer, d'après certaines études indépendantes, que les gens seraient soumis à un subtil contrôle de la pensée grâce à l'utilisation de produits chimiques diffusés dans les installations. On se moque d'ailleurs souvent de lui car il ne quitte plus son masque respiratoire même en pleine assemblée. Âgé de 49 ans, c'est un excellent orateur même s'il se laisse souvent emporter dans des digressions poétiques ou dramatiques. Il a longtemps rêvé de faire du théâtre.

RON DE STAL, VICE-PRÉSIDENT D'ODYSSÉE

La société Odyssée doit beaucoup à cet individu très célèbre en République du Corail qui est considéré comme un véritable génie de la finance. En partenariat avec Yvon Gunder, un riche homme d'affaire corallien, il a renfloué l'entreprise et l'a fait prospérer au-delà de toutes prévisions. Il a également participé au redressement économique de nombreuses autres entreprises. Mais voilà, il y a quelques mois, il aurait confié à certains de ses amis, dont l'Amiral Ognar, que les comptes d'Odyssée, et d'autres sociétés coralliennes, serait détournée, qu'une partie des immenses bénéfices dégagés serait détournée. Il a accusé le président de la société d'être au service d'une organisation qu'il n'a pas nommé. Peu de temps après, il disparaît, mais les autorités découvrent bien vite qu'il a liquidé une grande partie de ses actifs et qu'il s'est évaporé avec une véritable fortune.

GROUPES, CULTES, SYNDICATS ET AUTRES ORGANISATIONS_

LES MOUVEMENTS DE CONTESTATION

Si les mouvements de contestation ont toujours été minoritaires en République du Corail, certains prennent de plus en plus d'importance depuis peu.

Celui qui fait le plus parler de lui en ce moment est l'*Alliance Républicaine* qui n'hésite pas à taxer le gouvernement de totalitarisme. Il est mené par un jeune homme du nom d'Aaron Lexo qui est activement recherché par les autorités. Les jeunes hommes et les jeunes femmes qui le composent mènent des actions coup de poing dans les rues des grandes villes pour sensibiliser l'opinion à leurs convictions. Les autorités pensent que leur quartier général se trouve dans les bas-fonds et qu'ils seraient financés par des puissances étrangères.

Le mouvement pacifique *Frères Mutants* dénonce la soi-disant politique d'extermination menée à la surface contre les communautés mutantes. Même si les autorités démentent publiquement qu'une telle politique soit à l'œuvre, Hogart Misq, le chef du mouvement, affirme avoir des preuves de ce qu'il avance. Ce mouvement n'est pour l'instant pas interdit mais il est extrêmement minoritaire.

LE MOUVEMENT EUGÉNIQUE

Dans les hautes sphères de la société corallienne, il existe une doctrine tout à fait minoritaire qui voudrait imposer une stricte sélection génétique pour éradiquer les mutations. Ce mouvement antimutant est officiellement interdit d'autant plus que les mutants ne sont pas ses seules cibles. En fait, c'est la disparition pure et simple du sexe masculin qui est prônée par ce groupe connu sous le nom d'Initiative Écarlate. Entièrement composé de femmes, les rumeurs les plus folles courent à son sujet. Il aurait le soutien d'Agath Félorim, la Maîtresse de l'Ordre Blanc, et d'autres puissantes femmes de la République.

L'ORDRE AZUR

Ce n'est qu'une rumeur, un murmure dans les coursives, un chuchotement imperceptible, une histoire qu'on se raconte dans les bars. On ne sait pas grand-chose de l'Ordre Azur, on ne sait même pas s'il existe vraiment. Quoi qu'il en soit, cette organisation régnerait en secret sur la République du Corail. Pour beaucoup ce n'est qu'une légende issue des bas-fonds.

SÉDITION

Y aurait-il des empathes rebelles en République du Corail ? C'est ce que laisserait penser les rumeurs très récentes concernant cette organisation. Les autorités et l'Ordre Blanc démentent formellement l'existence d'un tel groupe.

LES FILS D'ALCYON

Cette organisation clandestine se consacre exclusivement à la recherche des reliques du temps passé et c'est une des bêtes noires du Département Ipsis. Qualifiés de pilliers par les autorités, les membres de ce groupe très organisé sont accusés de détruire des sites archéologiques majeurs dans le seul but de revendre à de riches individus le produit de leurs larcins.

LE MOINE NOIR

Ce mystérieux individu est bien connu dans les milieux de la contrebande et du crime organisé pour fournir de précieuses informations. Personne n'a jamais vu son visage mais si vous voulez retrouver une personne, être mis en contact avec un receleur ou un contrebandier, savoir où écouler votre marchandise, etc., il est l'homme de la situation. Récemment, les autorités s'intéresseraient beaucoup à lui et feraient tout pour lui mettre la main dessus.

HUGH BENTON

Ce riche homme d'affaires d'Azuria a ses entrées dans la haute société et dans le gouvernement. Pourtant, on le soupçonne fortement d'être un seigneur du crime dont la principale activité serait le commerce de drogues et la corruption. Ami personnel de nombreux parlementaires, il tente depuis des années de faire son entrée en politique malgré toutes les rumeurs qui courent à son sujet.

PARADIGME

C'est certainement la plus grosse organisation de contrebande et de recel de la République. Se parant des vertus du libre échange absolu entre les nations, elle est présente dans toutes les villes et mène une guerre sans merci contre les contrebandiers indépendants. Paradigme est né de l'union entre plusieurs petites organisations qui ont mis en commun leurs ressources, pour soudoyer les autorités afin de prospérer en toute tranquillité. Et c'est ce que beaucoup de criminels lui reprochent, une trop grande collusion avec le pouvoir. L'organisation aurait même passé des accords avec l'Union des Marchands pour se partager l'ensemble du réseau commercial de la République. Si officiellement on ignore qui dirige cette organisation, il semblerait qu'elle soit gérée par plusieurs personnalités dont la fortune leur a permis d'accéder à la haute société.

AMICALE DES AGRICULTEURS ET ÉLEVEURS

L'Amicale est née de la volonté de protéger les petits exploitants indépendants des pressions exercées par les grands groupes ou par les seigneurs du crime qui les rançonnaient régulièrement. Cette organisation, extrêmement influente auprès du Parlement, dispose de suffisamment de moyens financiers pour engager des mercenaires afin de protéger des exploitations sensibles et de combattre toutes les tentatives d'intimidation. Elle joue également un grand rôle dans toutes les négociations commerciales concernant les produits alimentaires. Elle participe à la commission spéciale du parlement qui détermine les objectifs à long terme pour les cultures. L'Amicale est dirigée par un bureau exécutif et un président élu pour deux ans. Le président actuel est Kort Nugen, un éleveur de la région de Dale.

UNION DES MARCHANDS

L'Union des marchands est une idée venue de la Ligue Rouge. C'est un groupe de pression dont le principal objectif est de protéger ses membres des criminels cherchant à les rançonner, de dialoguer avec les autorités pour négocier les taxes et de collaborer avec les groupes de contrebandiers comme Paradigme pour assurer à la République une activité commerciale florissante. L'Union se heurte aussi fréquemment aux exigences du Syndicat des dockers ou à celles du Service de Distribution Corallien. Si officiellement il n'est pas nécessaire d'être reconnu comme un membre de l'Union pour avoir une activité commerciale en République, c'est cependant fortement conseillé. L'Union des Marchands est dirigée par Anna Fovéa, une femme de 52 ans au caractère bien trempé.

SYNDICAT DES DOCKERS

Ce syndicat, également inspiré par ce qui se passe en Ligue Rouge, devient de plus en plus important. Constatant l'immense importance du Service de Distribution Corallien, bon nombre de dockers ont voulu également avoir une part du gâteau. Ils se sont donc unis pour constituer ce syndicat. Leur revendication est simple : si vous voulez qu'on charge ou décharge vos navires dans les meilleures conditions, c'est-à-dire rapidement et sans trop de vols ou de casse, il faut payer des primes de main-d'œuvre. Si ce syndicat s'est tout d'abord opposé frontalement au Service de Distribution Corallien, il semble, après bien des règlements de comptes sur les docks, que les deux organisations soient parvenues à un accord global. Le chef du syndicat se nomme Voltor Sundar, un colosse de 2 m, deux fois honoré pour ses qualités de reproducteur. Il exerce son activité à Stirling.

SERVICE DE DISTRIBUTION CORALLIEN

Même s'il touche des subventions du Département des Affaires Commerciales, ce Service est indépendant. Chargé de la distribution des marchandises dans toutes les grandes villes de la République, certains l'accusent d'être une véritable organisation criminelle qui, si elle n'a pas recours à la violence, impose des tarifs exorbitants. Bien entendu, les groupes les plus puissants peuvent négocier mais si on n'est pas soutenu par une organisation, on ne peut rien faire d'autre qu'accepter les conditions de ce service si on veut voir ses produits distribués.

UNION DES MINEURS ET DES TRAVAILLEURS ÉTRANGERS

Créé au moment où la République a fait appel à de nombreux travailleurs de la Ligue rouge, cette organisation, née à Numénor, accueille et informe tous les travailleurs étrangers désirant s'installer sur le territoire. En échange d'une petite participation annuelle (2 % des revenus), elle peut largement faciliter la vie des étrangers en leur offrant une protection, en facilitant leurs démarches administratives et en négociant leurs contrats. L'Union est dirigée par Quint Stenal, un solide gaillard né sur le territoire corallien mais de parents issus de la Ligue Rouge. Son bureau principal est toujours installé à Numénor.

STRUCTURE

Ce syndicat du crime tristement célèbre en République entretiendrait un réseau de trafic d'êtres vivant dans les bas-fonds des villes coralliennes. Lié à de célèbres boucaniers, comme Voghn le Renégat ou Liebur l'Innommable, il serait le maillon entre ces criminels et les grands laboratoires coralliens. On soupçonne Altéa Carass, présidente de la société Syntec, de collaborer ou même d'être à la tête de Structure.

LES GRANDES ENTREPRISES

ALCORE

Siège de la compagnie : Azuria **Président(e) :** Yann Verdigris.

Principale(s) filiale(s) : Numeror, Erchey et Dale

Principaux produits et services : armures

AlCore est une jeune société spécialisée dans la fabrication d'armures terrestres et sous-marines fiables et peu coûteuses. Pour cela, elle utilise essentiellement de l'aluminium comme matériau et équipe ses armures avec principalement de la technologie NT II. La contrepartie d'un prix faible, ce sont des armures qui ne descendent pas très profondément (ce qui heureusement, n'est pas un problème en République), qui sont peu blindées et qui ne peuvent embarquer beaucoup d'équipements. Cependant, pour affronter des pirates, c'est souvent largement suffisant.

Même si elle clame haut et fort que ses armures ne ciblent pas du tout le même marché que la société Pyrélia, elle est belle et bien en train de travailler sur des prototypes d'exo-armures pour l'exploitation minière en surface.

ATON

Siège de la compagnie : Maendon **Président(e) :** Coralie Février

Principale(s) filiale(s) : Azuria

Principaux produits et services : torpilles

Aton est le principal fournisseur de la République en torpilles légères. C'est une très vieille société qui a plus de deux cents ans d'existence et qui a toujours appartenu à la famille Février. Elle a récemment ouvert un centre de recherche à Kaï pour fournir à la marine des torpilles plus performantes.

AUSTRYA

Siège de la compagnie : Temel **Président(e) :** Jules Vaudan

Principale(s) filiale(s) : Stirling

Principaux produits et services : systèmes d'enfouissement et de sauts

Austria est une de ces entreprises qui ont fleuri après le lancement des programmes de reconquête de la surface. Elle équipe les véhicules de l'armée corallienne de systèmes d'enfouissement (terrestres ou sous-marins) et de sauts. Leur dispositif est le plus efficace du moment et la société le vend donc dans tous les pays du monde.

COMPAGNIE DU PACIFIQUE

Siège de la compagnie : Azuria **Président(e) :** Cliff Teness

Principale(s) filiale(s) : Equinoxe, Nazca, Keryss, Néo-Troie

Principaux produits et services : transports de marchandises

Après avoir connu de sérieuses difficultés, cette société a vu son activité économique augmenter considérablement après un accord signé avec Légion pour protéger ses convois. Elle ne cesse de négocier des accords dans tous les pays du monde et elle est devenue la première société de fret de la République. Cependant, le président de la Compagnie s'est récemment ému d'une ingérence de l'État dans les affaires de sa société, qu'il juge inadmissible et dangereuse pour l'avenir.

COMPAGNIE TOURISTIQUE DU CORAIL

Siège de la compagnie : Corallia **Président(e) :** Véra Loom

Principale(s) filiale(s) : toutes les capitales du monde sous-marin, toutes les grandes villes de la République

Principaux produits et services : tourisme, transport de personnalités

Si la C.T.C. est officiellement gérée par l'État, dans les faits, c'est l'Ordre Blanc qui la contrôle. Cette puissante société est présente sur l'ensemble du territoire de la République et dans presque toutes les capitales du monde. Elle dispose d'un service de prostitution interne, d'un service de sécurité privé et de navires d'escorte privés. Certaines accusations d'espionnage auraient récemment terni la réputation de cette prestigieuse compagnie.

CORA INDUSTRIE

Siège de la compagnie : Corallia **Président(e) :** Hector Dévrit

Principale(s) filiale(s) : Arch

Principaux produits et services : armement, véhicules

Société d'armement en contrat avec l'armée de terre, Cora Industrie a conçu le chasseur Phalène qui équipe la Légion Crépuscule. Cet appareil hybride est une petite révolution technologique qui témoigne d'un savoir-faire absolument remarquable. Les projets de cette société sont jalousement protégés.

CORTX (EN RÉPUBLIQUE DU CORAIL)

Siège de la compagnie : Azuria **Président(e) :** Kaya Tellana

Principale(s) filiale(s) : principales villes de la République

Principaux produits et services : biotechnologie, neuro-technologie

Si Cortex n'est pas une société républicaine, elle est cependant massivement présente sur le territoire et finance de nombreux laboratoires de recherche. Régulièrement accusée de franchir allègrement les limites déontologiques de la recherche médicale, cette société est accusée de connivence avec de nombreux boucaniers et avec des groupes criminels spécialisés dans le commerce d'organes. Pourtant, Cortex jouit d'une certaine impunité et jamais aucune action judiciaire n'a été entreprise contre elle. Récemment, cependant, Kaya Tellana se serait offusquée de certaines manœuvres du gouvernement pour contrôler bon nombre des actifs de la société et notamment le département Loki (spécialisé dans la régénération de la moelle épinière) dont elle affirme avoir perdu le contrôle.

EXPLORA

Siège de la compagnie : Corallia **Président(e) :** Ivlyn Dassat

Principale(s) filiale(s) : Equinoxe

Principaux produits et services : croisières de plaisance

Explora se partage avec Siranéa une grande partie de l'activité consacrée à la plaisance sur le territoire républicain. Mais depuis que sa principale rivale rencontre de sérieux problèmes économiques, Explora est en passe de devenir le leader incontestable sur ce marché. Elle a commandé de nouveaux navires de croisière qui sont en construction dans les chantiers de Numénor et d'Azuria. Ivlyn Dassat, la présidente de la société, est une proche de l'Ordre Blanc.

HYDRO

Siège de la compagnie : Azuria **Président(e) :** Anna Viscova

Principale(s) filiale(s) : toutes les grandes villes de la République

Principaux produits et services : agroalimentaire

Hydro est une gigantesque entreprise agroalimentaire qui existe depuis des centaines d'années. Sa spécialité est la transformation des matières premières issues de l'agriculture, de l'élevage et de la pêche en produits alimentaires. Elle se partage le marché avec l'autre géant de l'agroalimentaire corallien IlaCor. Au fil des années, les deux méga-sociétés ont racheté toutes les compagnies les plus petites et se livrent une guerre commerciale sans merci. Hydro dispose de sa propre flotte commerciale ainsi que de quelques navires de combats pour la protection de ses convois. Cependant, c'est une société sur le déclin et qui innove peu. On raconte que sa présidente a refusé le programme de rénovation de la flotte commerciale, qui se fait vieille, et qu'elle n'a jamais cru dans les cultures de surface. Le succès ren-

contré par la jeune compagnie SolAgri a donc eu l'effet d'un véritable tremblement de terre au sein du Conseil d'administration.

Hydro appartient depuis ses origines, vers l'an 150, à une puissante famille corallienne, les Viscova.

ILACOR

Siège de la compagnie : Corallia **Président(e) :** Léon Illéac

Principale(s) filiale(s) : toutes les grandes villes de la République

Principaux produits et services : agroalimentaire

Cette gigantesque entreprise est aussi ancienne et puissante qu'Hydro. Fondée en 176 par la famille Illéac, elle s'est rapidement développée en rachetant de toutes petites sociétés avant de devenir le géant actuel. Comme Hydro, IlaCor dispose de sa propre flotte commerciale et de quelques navires de combats pour la protection de ses convois. À l'instar d'Hydro, cette société a un peu tendance à se reposer sur ses lauriers et son département recherche commence largement à en souffrir. L'arrivée sur le marché d'un nouveau concurrent, SolAgri, a été un sérieux coup dur.

MALGA

Siège de la compagnie : Ojias **Président(e) :** Hugh Lamper

Principale(s) filiale(s) : Kaï, Stirling

Principaux produits et services : torpilles

Malga fournit à la flotte républicaine des torpilles lourdes, comme la torpille Proxima. Elle bénéficiait jusqu'à présent de la totale confiance de la marine mais, récemment, elle se heurterait à un concurrent de poids, Aton. Cette dernière société, spécialisée dans les torpilles légères, aurait lancé un programme de recherche pour concevoir des engins plus lourds et ainsi concurrencer directement Malga.

ODYSSÉE

Siège de la compagnie : Azuria **Président(e) :** Yvon Gunder (décédé) / Anton Pulsis (administrateur judiciaire)

Principale(s) filiale(s) : Equinoxe, Hégémonie, Ligue Rouge

Principaux produits et services : transport de luxe et de plaisance

La société Odyssée était une des plus prospères de la République jusqu'à ce que son vice-président, Ron de Stal, n'accuse Yvon Gunder d'être un homme de paille à la solde d'une organisation menaçant les intérêts même de la République. Depuis sa disparition, la société est en pleine tourmente malgré la nomination d'un administrateur judiciaire. L'ancien président, Yvon Gunder, a été retrouvé mort dans son bureau.... Un suicide, apparemment. Cependant, certains accusent Ron de Stal d'avoir assassiné son ancien partenaire.

OMNITECH

Siège de la compagnie : Numénor **Président(e) :** Voren Stand

Principale(s) filiale(s) : Corallia

Principaux produits et services : appareils de détection et d'analyse, analyseurs tactiques

Spécialisée dans tous les appareils de détection et d'analyse, Omnitech a connu un grand succès avec les analyseurs tactiques individuels. Mais elle est soupçonnée d'avoir purement et simplement volé cette technologie à l'Alliance Polaire. Bien entendu, son président s'en défend et affirme avoir toujours été un leader dans ce domaine. De plus, il reconnaît que les performances de ses appareils sont largement inférieures à ce que peut produire actuellement la technologie de l'Alliance Polaire. Mais il rappelle qu'officiellement, les analyseurs de la nation du Primarque ne sont utilisés que sur des machines et non sur des hommes comme c'est le cas pour ceux d'Omnitech. L'interface est donc totalement différente et beaucoup plus complexe quand il s'agit d'êtres humains.

PALIA

Siège de la compagnie : Azuria **Président(e) :** Thomas Benter

Principale(s) filiale(s) : toutes les grandes villes de la République, Equinoxe, Keryss

Principaux produits et services : recherche génétique, médicaments, drogues

À l'origine, Palia est un petit laboratoire de recherches génétiques situé à Azuria et subventionné par la République du Corail. Créé en 550, il prend très vite de l'ampleur grâce aux découvertes effectuées par l'équipe de Thomas Benter, devenu depuis un chercheur en génétique de renommée internationale. Dès 552, la société s'impose comme un acteur majeur dans la recherche, grâce à la mise au point de drogues mutagènes qui contiennent des substances permettant des mutations temporaires. L'entreprise se fait un nom, accroît sa puissance économique et se lie avec des sociétés prestigieuses comme Cortex et Xen. De gros contrats sont ainsi conclus, notamment avec l'armée corallienne et les toutes nouvelles drogues deviennent le fer de lance de cette firme en constante progression. Mais c'est dans un autre domaine de recherche que Palia compte se développer dans les années à venir, celui du clonage d'embryons et d'organes, même si ses détracteurs affirment qu'elle travaille en fait sur le clonage humain. La société a également fondé Largan, une communauté qui se veut un havre pour les mutants et un laboratoire de pointe pour la recherche sur les mutations et la dégénérescence génétique.

Palia est actuellement une des entreprises les plus puissantes de la République du Corail. Définitivement orientée vers l'avenir, elle ne fait que prospérer et grappille de nombreuses parts de marché au niveau mondial. Concurrente directe de Cortex, Palia entretient cependant une étroite collaboration avec sa rivale dans certains domaines. La réputation de l'entreprise, tout comme celle de Benter, est entachée par la suspicion de pratiques peu avouables. On raconte qu'elle aurait recours aux boucaniers. Mais la fin justifie les moyens... Phrase que Benter a faite tatouer sur son avant-bras quand il a lancé Palia... Afin de ne jamais oublier que sa mission est de sauver l'humanité... Quel qu'en soit le prix...

PYRELIA

Siège de la compagnie : Dale **Président(e) :** Katherine Biglow

Principale(s) filiale(s) : Equinoxe, Nazca, Néo-troie

Principaux produits et services : exo-armures

On doit à Pyrelia une des armures de plongée les plus célèbres au monde, le modèle Heimdall. C'est une compagnie prestigieuse dont l'activité s'étend aujourd'hui aux dispositifs de forage et à la fabrication d'exo-armures de forage. Elle cherche à concurrencer directement la société Odin et son fameux modèle Vulcain mais aussi à développer des exo-armures pour l'exploitation minière en surface.

RESPIRA

Siège de la compagnie : Drech **Président(e) :** Irma Dent

Principale(s) filiale(s) : Azuria

Principaux produits et services : respirateurs, extracteurs d'oxygène, énergie osmotique

Cette société extrêmement prospère est célèbre pour ses respirateurs et pour avoir mis au point un dispositif particulièrement performant d'extraction de l'oxygène dans l'eau de mer. C'est aussi une des rares à avoir signé un accord avec Amazonia pour le déploiement dans ses eaux territoriales de membranes permettant de générer de l'énergie osmotique.

RYON IND

Siège de la compagnie : Stirling **Président(e) :** Herbert Ryon

Principale(s) filiale(s) : Azuria

Principaux produits et services : armements, modules d'armements

Fabricant du module d'armement expérimental Licai IV, la société Ryon Ind. vient de décrocher un important contrat avec l'armée de terre pour développer d'autres armes de ce type. De l'avis de soldats qui l'ont expérimenté, le Licai IV reste cependant un peu trop lourd et le contrat spécifie que les nouveaux modules devront palier ce problème. La société a déjà prévenu qu'ils coûteront nécessairement plus chers. Herbert Ryon, son fondateur, est un homme âgé de 89 ans qui songe à se retirer. Son bras droit, Irna Tennis, est pressenti pour lui succéder.

SIRANÉA

Siège de la compagnie : Azuria **Président(e) :** Annetta Syllsberg

Principale(s) filiale(s) : Arch

Principaux produits et services : plaisance, chasseurs sous-marins

Autrefois, cette prestigieuse société était la première compagnie mondiale dans le domaine du tourisme. Cependant, elle ne s'est jamais remise de la destruction de son plus beau navire, l'Elénora Callente, envoyé par le fond par des pirates. La rumeur dit que ce serait la société Explora qui les aurait engagés. La société Explora a bien évidemment dénoncé ses accusations en les qualifiantes de « grotesques ». Il ne lui reste plus qu'un grand paquebot de luxe, le Corail d'argent, et une petite flottille de navires plus légers. La présidente de Siranéa tente de diversifier les activités de sa société en développant des prototypes de chasseurs sous-marins.

SOLAGRI

Siège de la compagnie : Fassar **Président(e) :** Olga Rastel

Principale(s) filiale(s) : Azuria, Corallia, Stirling

Principaux produits et services : agroalimentaire des produits de surface

Cette entreprise assez récente se spécialise dans les produits issus de la surface. Elle a pu voir le jour en profitant de la guerre que se livrent les deux géants coralliens de l'agroalimentaire mais aussi en s'assurant l'exclusivité sur de nombreux produits et en ayant signé un contrat avec l'armée corallienne. Ce contrat permet à SolAgri de bénéficier des transports de l'armée pour l'acheminement de ses marchandises en échange d'un pourcentage sur ses recettes. Du coup, la société vend ses produits à des prix très compétitifs car elle n'a pas de flotte à entretenir. Ses deux rivales hurlent au scandale et ne cessent d'accuser SolAgri de corruption. Elles ont tenté à maintes reprises de faire invalider l'accord passé avec l'armée, mais le Parlement a toujours refusé. On murmure que les parlementaires sont en fait assez contents de l'arrivée sur le marché d'une troisième société qui permettra de redynamiser Hydro et Ilacor qualifiés par beaucoup de géants endormis. Une autre rumeur veut que SolAgri soit en fait une entité soutenue secrètement par l'Ordre Blanc.

SOLARIS RP

Siège de la compagnie : Azuria **Président(e) :** Gavin Ker

Principale(s) filiale(s) : aucune

Principaux produits et services : combinaison exo-sol

La société Solaris RP (ne pas confondre avec la société Solaris du Culte du Trident) est une entreprise assez mystérieuse puisqu'elle est apparue très récemment en développant une combinaison révolutionnaire pour les soldats républicains des forces terrestres : l'exo-sol. Dotée d'une technologie avancée et de systèmes miniaturisés particulièrement performants, on ne peut que s'interroger sur l'origine de Solaris RP. Ce qui est certain, c'est qu'elle collabore étroitement avec l'armée de terre et que ses ateliers sont directement protégés par celle-ci. Son président, Gavin Ker, est un homme peu loquace et il est particulièrement discret. Certaines rumeurs affirment que Solaris RP effectuerait des recherches sur les boucliers atmosphériques de l'Alliance Azure.



LEGION



ARCHANGE



Fer de Lance



Fils d'Orion



SYNTEC

Siège de la compagnie : Coralía

Président(e) : Altéa Carass

Principale(s) filiale(s) : Azuria

Principaux produits et services : viande artificielle, culture d'organes

Syntec est une société spécialisée dans la culture d'organes et la fabrication de viande artificielle. Elle dispose ainsi d'usines où elle fait « pousser » de la viande sous différentes formes, avec différents goûts. On retrouve ses produits un peu partout et notamment dans les cantines les moins chères. Cependant cette société travaille également avec les structures médicales pour cultiver des organes destinés à des greffes. Une de ses filiales, Corps+, propose à ses clients la culture de leurs propres organes de remplacement.

TITAN

Siège de la compagnie : Azuria

Président(e) : Alec Penstal

Principale(s) filiale(s) : toutes les grandes villes républicaines

Principaux produits et services : armement

Titan est la plus grosse société d'armement de la République et on lui doit notamment le fameux Béliér Titan et la mise au point du Mauler Corallien. Ce n'est un secret pour personne que ces armes ont été conçues d'après les plans du Mauler hégémonien et qu'elles sont donc le fruit de l'espionnage industriel. Cependant, le conflit sur cette affaire entre la firme Titan et sa rivale hégémonienne Iron a été rapidement réglé par les diplomates des deux nations. Titan dispose de plusieurs chantiers navals sur tout le territoire de la République. Jusqu'à la fabrication du Dévastateur, cette société ne construisait pas directement de navire mais se contentait de les équiper avec ses systèmes d'armement. Titan est en grande partie financé par l'État et son directeur est nommé par le Conseil restreint.

XAREX IND

Siège de la compagnie : Azuria

Président(e) : Adrian Mynes

Principale(s) filiale(s) : Warton, Keryss, Nazca, Néo-Troie

Principaux produits et services : électronique, réparations diverses

Fondée par Adrian Mynes, un riche industriel de la République du Corail âgé de 28 ans, Xarex Ind est une société spécialisée dans l'électronique, les sonars et la réparation de systèmes vitaux. Xarex Ind est connue de tous en République du Corail et dans de nombreuses régions du globe. Elle dispose d'ateliers de réparation dans la plupart des grands ports et va bientôt ouvrir un atelier dans les Royaumes de l'Indus. Xarex Ind y est en effet prospère. Dans l'ensemble, les réparations sont de qualité et les prix légèrement inférieurs à la moyenne pour attirer un maximum de clients.

PRINCIPAUX GROUPES MERCENAIRES

LÉGION

Légion a tiré le gros lot il y a plusieurs années en obtenant des contrats successifs avec la République du Corail, la Ligue Rouge et enfin avec l'Hégémonie, pour la lutte contre les pirates. Dans ce cadre, l'entreprise effectue des patrouilles régulières aux frontières de ces nations et dans les zones sensibles. Elle a ensuite élargi son offre à du renseignement sur les confréries pirates, et du soutien, léger ou lourd, sur des missions de combat ponctuelles. La compagnie mercenaire loue également ses services aux compagnies de fret et de plaisance. Les tarifs pratiqués dans ce cas sont « au rabais » mais l'entreprise a obtenu en contrepartie la possibilité de faire transiter du fret sans que lesdites compagnies n'y regardent de trop près.

PRÉSENCE DE LÉGION EN RÉPUBLIQUE DU CORAIL

La République corallienne est LE partenaire historique de l'entreprise qui y déploie beaucoup plus de troupes que dans les autres nations.

Azuria : On compte plusieurs centaines de légionnaires à Azuria. Ce bureau est le principal de la République, et offre, vu la taille de la capitale, la plus grande variété de services de toute la nation.

Corallia : Le bureau de Corallia est presque aussi fourni que celui de la capitale mais il est adapté aux activités plutôt commerciales et « touristiques ».

Arch et Kaï : Ces villes étant au cœur de la lutte contre les pirates, Légion y déploie sa flotte « Koros », répartie entre les deux villes, une force de réaction rapide dont la spécialité est la lutte contre les forbans.

Ojias et Stirling : Dans ces deux villes, Légion déploie plusieurs brigades d'escorte et de surveillance des frontières.

Numénor : si Légion dispose de quelques navires d'escorte dans cette ville, la compagnie y est principalement employée pour soutenir la guerre contre les foreurs.

Dale : La station de Dale a à peu près les mêmes activités que Corallia, aussi la structure du bureau de Légion y est identique avec en plus une unité de lutte contre les foreurs.

LES MODULES D'HABITATIONS DE LÉGION

Puisque Légion signe des contrats sur plusieurs années, la société préfère généralement loger les familles de son personnel actif dans des modules indépendants qu'elle peut déployer dans les zones où elle intervient. De plus, cela permet d'éviter les problèmes de plus en plus fréquents entre la population et les légionnaires. Ainsi, entre Azuria et Corallia, Légion dispose de ses propres modules d'habitation qui, aujourd'hui, constituent une véritable petite ville. Compte tenu de l'aide que Légion apporte, les habitants des modules sont autorisés à pratiquer l'hydro-agriculture et la pêche dans une zone de 3 milles autour de ces villes. Une seule contrainte : les habitants n'ont pas le droit de revendre les produits de la pêche ou de l'hydro-agriculture, c'est uniquement pour leur consommation personnelle.

ARCHANGE

Cette compagnie de mercenaires ne cesse de se développer et pourrait bien finir par rivaliser avec Légion. Même si elle ne dispose pour l'instant d'aucun bâtiment lourd, elle dispose d'une trentaine de frégates et de plusieurs dizaines de chasseurs en excellent état. Créée par Ossan Treille, un ancien flibustier, Archange est sous contrat avec la République depuis plusieurs années. La compagnie dispose d'une base fixe dans le territoire corallien, près de Lakat. Elle y a racheté des installations à l'abandon et y centralise toutes ses opérations. Ossan exige de ses hommes un comportement irréprochable notamment avec les populations civiles.

MEUTE

Ce petit groupe de mercenaires travaillait autrefois pour la Ligue Rouge, jusqu'à ce que la République lui fasse une meilleure proposition. Créé par Anna Torvil, une jeune pilote surdouée, sa principale activité est le soutien aux opérations militaires de la République grâce à ses nombreux chasseurs. Meute ne dispose que de trois frégates dont sa frégate amirale, la Danseuse.

LES FILS D'ORION

Ce groupe de mercenaires est en fait une ancienne confrérie pirate menacée de disparaître purement et simplement. Son chef, Nathan Dauvil, a alors proposé les services de sa confrérie à la République en tant que groupe mercenaire. Basé à Sienne, le groupe a accepté de travailler gracieusement pour les coralliens pendant deux ans en échange de l'accueil sur le territoire des familles des anciens pirates. Ces derniers sont pour l'instant rattachés à la marine corallienne.

FER DE LANCE

Ce groupe de mercenaires est spécialisé dans les opérations en surface. Il dispose de plusieurs blindés (dont 4 GG-140 récemment achetés à Cora Industrie) et d'une quarantaine de soldats en exo-armures qui sont déployés au nord-est du continent australien. Ils ont la réputation d'être des soldats sans pitié mais particulièrement redoutables. Cependant, leur attitude avec la population civile (ils sont hébergés dans la ville de Temel quand ils ne sont pas en service) pose de nombreux problèmes. On leur reproche d'être grossiers, sales et de provoquer des bagarres à chaque fois qu'ils se rendent dans un bar.

CARAK

Ce groupe de mercenaires est déployé à Stirling et aligne une cinquantaine d'hommes et de femmes spécialisés dans le combat souterrain. Ils participent à la lutte contre les foreurs et sont principalement utilisés par les forces armées républicaines en tant qu'éclaireurs. Leur chef se nomme Len Carak. C'est un ancien archéologue passionné par le monde souterrain. Tous les hommes et toutes les femmes qui travaillent pour lui partagent généralement sa passion et ont rarement commencé leur carrière en tant que soldats.

FORCES ARMÉES ET SERVICES DE SÉCURITÉ DE LA RÉPUBLIQUE

LA MARINE DE LA RÉPUBLIQUE

La République du Corail ne dispose que d'une seule flotte majeure, sa flotte amirale, dont le port d'attache se situe au large d'Azuria. Le navire amiral est le Dévastateur, un cuirassé de plus de 600 000 tonnes que l'on dit doté d'un armement redoutable. Cette flotte est complétée par quatre cuirassés, six croiseurs, une trentaine de frégates et des bâtiments logistiques nécessaires.

Le reste de la marine de la République est constitué de petits groupes, appelés armadas, disséminés entre les différentes villes dont ils assurent la protection. Au sein de ces petits groupes, on trouve généralement un ou deux gros bâtiments, cuirassés et croiseurs, qui servent de base opérationnelle mais qui participent rarement aux combats. Ils croisent à proximité des sites stratégiques républicains tandis que les navires plus légers se chargent des opérations.

Un Coordinateur Stratégique, généralement un amiral, est chargé de gérer chaque région administrative de la République afin d'estimer ses besoins en effectifs. Le Grand Amiral de la flotte choisit alors, selon ces recommandations, d'affecter tel ou tel groupe de combat dans une région ou une autre. Il revient ensuite au Coordinateur Stratégique, en accord avec le responsable local de la lutte anti-pirates, d'attribuer les navires dont il dispose aux villes et aux installations stratégiques sous sa responsabilité. Il n'y a donc pas de structure figée des différents groupes de combat. Ils sont constitués en fonction des besoins.

La marine républicaine est dotée de plusieurs cuirassés Titan, conçus en collaboration avec la Ligue Rouge, mais aussi de cuirassés Achille achetés à l'Union Méditerranéenne. Les croiseurs les plus utilisés sont les modèles Minotaure et Gorgone mais le nouveau croiseur Gallasteno commence à être déployé dans la flotte. En ce qui concerne les frégates, ce sont les modèles Praëtor et Polyphème que l'on rencontre le plus fréquemment. Pour les unités de la marine qui soutiennent les opérations terrestres, il faut ajouter la récente frégate Mélodie. Les escorteurs sont employés massivement, notamment le vieux modèle Ouragan dont la République semble disposer de stocks conséquents. Quant aux chasseurs sous-marins, les coralliens ont longtemps privilégié le modèle Republica qui est cependant peu à peu remplacé par le Cora II.

En ce qui concerne la logistique, la République produit très peu de navires de soutien et les achète à Gladius (Culte du Trident) ou à la Ligue Rouge. Ainsi, la marine utilise des navires de ravitaillement Mule, des transporteurs de troupes Vanguard et des navires hôpitaux Archange.

UNIFORMES DANS LA MARINE RÉPUBLICAINE

Les uniformes de la marine républicaine sont tous bleu azur et sont décorés au col et le long des manches de motifs blancs évoquant le corail. Pour les officiers supérieurs jusqu'au grade d'Amiral d'Escadre, la veste est sans boutonniers mais se rabat sur le côté droit fixée par deux fermoirs dorés. Pour les autres, la veste se boutonne. Ce sont les décorations sur le col et les manches qui indiquent le grade. Notez que ces uniformes sont rarement portés en service. On leur préfère des tenues plus fonctionnelles.

PRINCIPAUX GRADES DANS LA MARINE RÉPUBLICAINE

Grand Amiral : il dirige la flotte républicaine. Son uniforme porte six éclats de corail blanc au col, et ses manches ont des liserés blancs allant jusqu'au coude. Le Grand amiral porte également une fourragère sur chaque épaule.

Amiral : chaque amiral est affecté à une composante stratégique de la marine. On aura donc un amiral chargé de la lutte anti-pirates, un amiral chargé de la logistique, un amiral chargé du soutien des troupes terrestres, etc. Les amiraux ne rendent compte qu'au Grand Amiral. Leur uniforme porte 5 éclats de corail blanc au col et 5 rangées de liserés blancs décorant les manches. Ils ont une fourragère sur l'épaule droite.

Amiral Coordinateur : il y a un amiral coordinateur pour chaque région administrative de la République. Leur uniforme porte 4 éclats de corail blanc au col et 4 rangées de liserés blancs sur les manches.

Amiral d'escadre : l'amiral d'escadre commande un ensemble de navires qui lui sont affectés. Son uniforme porte 3 éclats de corail blanc au col et 3 rangées de liserés blancs décorant les manches.

Capitaine de vaisseau : le capitaine de vaisseau ne commande qu'un seul bâtiment. Son uniforme porte 2 éclats de corail blanc au col et 2 rangées de liserés blancs décorant les manches. Un capitaine ne porte son uniforme que pour les cérémonies, à bord de son navire il préfère une chemise ou un pull blanc avec des épaulettes indiquant son grade.

Lieutenant de vaisseau : les lieutenants de vaisseau sont sous le commandement des capitaines de vaisseau. Ils peuvent aussi commander des navires plus petits comme des corvettes ou des escorteurs. Leur uniforme porte 1 éclat de corail au col et 1 rangée de liserés blancs décorant les manches.

Enseigne : les enseignes, ou aspirants au grade de lieutenants de vaisseau, sont sous le commandement des lieutenants de vaisseau. Ils ont généralement la responsabilité d'un domaine particulier à bord d'un navire : poste de sécurité, détection sonar, cuisine, etc. Quand ils ne servent pas à bord d'un navire, les enseignes peuvent aussi être rattachés aux officiers supérieurs auxquels ils servent de secrétaires. Leur uniforme porte 3 bandes blanches au col et 1 bande dorée sur les manches.

Premier maître : le premier maître est sous les ordres de l'Enseigne qui commande son domaine d'activité à bord d'un navire. Son uniforme porte 2 bandes blanches au col et 1 bande argentée sur les manches.

Matelot : c'est le soldat de base qui est sous le commandement du Premier Maître. Son uniforme porte 1 bande blanche au col et rien sur les manches.

Chef d'escouade : chef d'escouade est un grade accordé à l'officier commandant une escouade de 20 commandos sous-marins ou de 5 chasseurs sous-marins. Il a un statut équivalent à celui d'Enseigne et porte un uniforme semblable, avec en plus une étoile sur le col.

Commando sous-marin : chaque commando marin a un grade équivalent à premier maître. Il porte un uniforme semblable avec, en plus, une étoile sur le col.

Pilote de chasseur sous-marin : les pilotes de chasse ont le grade d'Enseigne. Ils portent le même uniforme avec deux étoiles sur le col.

LES TROUPES TERRESTRES DE LA RÉPUBLIQUE

Les troupes terrestres de la République sont organisées en Groupes Opérationnels dirigés par des Commandants. Il n'y a qu'un titre de Général en République, celui qui est attribué au commandant en chef des troupes terrestres (Général Vesten). Ces unités regroupent toutes les composantes de l'armée de terre et sont autonomes. Ainsi le Sixième groupe Opérationnel déployé au nord-est du continent australien dispose d'escouades de combats, d'escouades logistiques, de blindés, de commandos, de troupes aéroportées, etc. Il faut ajouter à cela des groupes spéciaux, comme la Division Assaut ou la Légion Crépuscule, qui disposent de leur propre matériel et sont rattachés au Département Polyphème.

On ne sait que peu de choses sur les moyens dont disposent les coralliens dans ce domaine. Officiellement il existe douze Groupes Opérationnels déployés sur l'ancien continent australien et sur les îles environnantes, plus deux groupes d'intervention extérieure qui opéreraient en Asie et en Afrique. L'armée terrestre républicaine semble disposer d'un matériel assez moderne comme les chasseurs Phalène ou les combinaisons exo-sol. On sait aussi qu'elle dispose de nombreux drones et robots de combat (achetés à l'Alliance Polaire) mais aussi d'unités spécialisées dans la survie en surface sans protection technologique. Il existerait également une unité spécialisée dans l'étude du Flux.

Notez que les unités aériennes dépendent de l'armée de terre et ne constituent pas un corps à part.

UNIFORMES DANS L'ARMÉE DE TERRE RÉPUBLICAINE

Les uniformes d'apparat de l'armée terrestre sont semblables à ceux de la marine mais d'un bleu beaucoup plus sombre tirant vers le noir. En service, les soldats optent pour des treillis classiques d'une couleur adaptée à l'environnement dans lequel ils évoluent.

Sur le col, on trouve, fixés par des scratchs, d'un côté le grade et de l'autre, un petit logo représentant l'unité d'appartenance (un parachute pour les troupes aéroportées, un avion pour la chasse, un char pour les unités blindées, etc.). Le Général et les commandants n'ont pas ce logo.

PRINCIPAUX GRADES DANS L'ARMÉE TERRESTRE RÉPUBLICAINE

Général : il n'y a qu'un seul titre de Général. L'uniforme est bleu foncé avec un soleil de chaque côté du col, les manches sont brodées de motifs dorés.

Commandant : chaque commandant est à la tête d'un Groupe Opérationnel. Sur chaque côté du col de l'uniforme on trouve trois barres blanches. Les manches sont brodées de motifs argentés.

Capitaine : chaque capitaine commande une unité bien précise d'un groupe Opérationnel, par exemple, l'unité Logistique. Le grade est représenté par deux barres blanches. De plus, les manches sont brodées de motifs couleur bronze.

Lieutenant : les lieutenants exécutent les ordres de leur capitaine au sein de l'unité qu'il dirige. Le grade est représenté par une barre blanche. De plus, les manches sont brodées de motifs blancs.

Chef d'escouade : le chef d'escouade est responsable d'une vingtaine d'hommes ou de 5 engins blindés ou encore de 10 transports de troupes (ces chiffres peuvent varier selon les spécialités) et exécute les ordres de son lieutenant. Le grade est représenté par une barre jaune. De plus, les manches sont brodées de motifs jaunes.

Soldat : chaque soldat de base fait partie d'une escouade dirigée par un Chef d'escouade. Le grade est représenté par deux points jaunes pour le soldat de première classe et 1 point jaune pour les autres. Les manches ne sont pas décorées. Selon l'unité dont il relève, il est soldat (infanterie), canonnier (artillerie), sapeur (génie), transmetteur (transmissions), aviateur (unité aérienne), etc.

LES TROUPES SOUTERRAINES DE LA RÉPUBLIQUE

Les troupes souterraines sont organisées comme les troupes terrestres. La grande différence, c'est qu'elles manquent de matériel et d'hommes. Il n'y aurait que deux groupes opérationnels terrestres et qui ne seraient même pas autonomes, obligées de solliciter l'appui logistique d'autres unités pour accomplir leur mission. Paradoxalement, et certainement à cause de cela, les troupes souterraines comptent parmi les meilleures de la République. Les soldats sont particulièrement aguerris et ont appris à survivre dans des conditions épouvantables.

L'uniforme des troupes souterraines est identique à celui des troupes terrestres mais chaque grade est complété par un soleil noir sur chaque côté du col.

UNITÉS SPÉCIALES ET SERVICES SPÉCIAUX DE LA RÉPUBLIQUE_

AU SERVICE DU DÉPARTEMENT POLYPHÈME

La Division Azure : on sait peu de choses sur la Division Azure. C'est une unité indépendante de l'armée de terre et de la marine mais qui dispose d'éléments des deux armes ainsi que d'un groupe spécialisé dans la recherche scientifique. Elle serait ainsi dotée d'une flotte dont on ignore les effectifs et de troupes terrestres, ainsi que de laboratoires et de bases secrètes aussi bien sous-marins qu'en surface. Il y aurait aussi dans cette division des unités entièrement constituées de femmes. Les hommes et les femmes de cette Division portent des uniformes bleu azur assez semblables à ceux de la marine mais ils sont tous décorés de liserés blancs sur les manches et les épaules. Sur le col, les grades sont indiqués par des demi-soleils et des demi-éclats de coraux en argent (un pour un soldat de base, et jusqu'à six pour le grade de commandant).

Division Assaut : récemment créée, cette Division est spécialisée dans les abordages, les interventions dans les stations et le combat urbain. Les hommes qui la composent n'interviennent jamais sous l'eau ni en surface. Ils disposent d'un matériel très spécialisé tel que torpilles d'abordage, drones de surveillance, drones libérateurs de gaz paralysants, VBMO, etc. Cette division est commandée par le capitaine Trent, un solide gaillard de 42 ans.

Phase : le Groupe Phase est une unité de l'armée de terre spécialisée dans les opérations à la surface et de survie en milieu hostile. Constituée de soldats ayant soit résisté aux conditions de la surface, soit ayant appris en s'en protéger, l'unité a été créée par le Général Vesten. Ce dernier, après avoir passé des années à développer des relations avec des tribus de la surface, a intégré dans son unité des mutants de ces tribus, ce qui n'a pas manqué de susciter certaines réserves au sein du Département Polyphème. Les soldats de Phase sont particulièrement fidèles à Vesten.

Légion Crépuscule : la légion Crépuscule est soi-disant un cadeau offert à Vesten pour faciliter ses opérations terrestres. Dotée de blindés, de nombreux chasseurs Phalène, de robots de combat et de nombreuses escouades d'intervention, la Légion est une unité puissante. Mais ce cadeau s'est avéré empoisonné. Le Général Vesten n'en a pas le contrôle. L'unité dépend officiellement du Département Polyphème mais il semble plus que certain qu'elle tienne ses ordres du Département d'Étude et de Recherche de la surface ou de

la Division Azure. Les méthodes qu'elle emploie sont jugées particulièrement brutales et inefficaces. Vesten a maintes fois laissé entendre que la Légion Crépuscule était une unité d'extermination, comme l'atteste d'ailleurs la tête de mort que tous ses membres portent sur le col de leur uniforme. La Légion du Crépuscule est commandée par le Capitaine Kinéa, une femme de trente-huit ans particulièrement imbue de sa personne.

Guetteurs du corail : cette unité extrêmement mobile utilise principalement des chasseurs sous-marins et des navires légers pour frapper l'ennemi avant de disparaître. Pour tous leurs appareils, les membres de cette unité privilégient la rapidité au détriment de la protection. Ils disposeraient de quelques chasseurs supercavitants azuréens, des Mark I de classe Thunder. Les Guetteurs dépendent de la marine républicaine et ils sont commandés par le Capitaine Kyle Pispén, un ancien pirate.

Division de Recherche Spéciale : la D.R.S. dépend du Département Polyphème et a deux missions principales : la recherche en armement dans des stations ultra-secrètes et la recherche de dépôts azuréens et généticiens. Les équipes de recherche de dépôts ne sont utilisées que pour les zones sous-marines, puisque les zones terrestres relèvent du Département d'Étude et de Recherche de la Surface.

Ingérence : ce service, dépendant directement du Département Polyphème, est spécialisé dans les missions de sabotage et de déstabilisation. Il a à sa disposition des agents implantés dans les autres nations du monde sous-marin ainsi que des commandos marins capables d'être déployés très rapidement sur un terrain d'opération pour saboter des installations adverses.

Spyre : cette unité est spécialisée dans la guerre électronique mais aussi dans la coordination tactique. Elle est utilisée pour soutenir les opérations militaires en perturbant les communications adverses tout en s'assurant que celles des troupes républicaines restent opérationnelles. Les équipes de coordinateurs tactiques sont des petits groupes mobiles dont la principale mission est d'obtenir le plus de renseignements sur les troupes adverses afin de renseigner le chef des opérations.

Bureau du Renseignement Militaire : le B.R.M. est principalement constitué d'administratifs et d'espions. Ces derniers collectent le plus de renseignements possible sur les capacités militaires des autres nations sous-marines mais aussi sur la situation géopolitique. Le bureau dispose d'analystes spécialisés dans des domaines précis, comme les simulations de conflits, les perspectives économiques, les actions terroristes, la cryptologie, etc.

AU SERVICE DE L'ÉTAT

Division de sécurité civile : gérée par le Bureau de la Sûreté, la D.S.C. regroupe tous les services de protection civile, que ce soit les agents de sécurité, les forces anti-émeutes, les unités de secours aux populations, etc. C'est un service énorme, disposant de moyens conséquents et travaillant en étroite collaboration avec les différents acteurs de la société civile, comme les Conseils Matriarcaux et l'Ordre Blanc, mais aussi avec le Département des Affaires commerciales et son Groupement d'Intervention en Zone Urbaine. Le responsable de cette division, Igor Doren, est assez controversé car il y a une vingtaine d'années, il a été au cœur d'un scandale en raison de propos qu'il aurait tenus sur l'utilisation de technologies de pointe pour le contrôle des populations civiles.

Fragment : dépendant également du Bureau de la Sûreté, on ne présente plus le service d'espionnage et de contre-espionnage de la République du Corail. Les agents de Fragment ont la réputation d'être extrêmement efficaces pour le renseignement, les assassinats et, surtout, pour le contre-espionnage. Les services des autres nations ont le plus grand mal à établir des réseaux solides sur le territoire corallien.

Exis : Exis est rattaché au Bureau de la Sûreté et se spécialise dans l'espionnage industriel. Il dispose de peu d'agents et préfère recourir à la corruption en soudoyant ou en faisant chanter ceux qui peuvent lui fournir des informations.

Murmure : ce service n'a aucune existence officielle mais on le dit rattaché au Département des Affaires Commerciales. Murmure aurait pour mission de voler purement et simplement les ressources des communautés étrangères en finançant des groupes pirates, des contrebandiers, des seigneurs du crime ou même des boucaniers.

Veille : ce service dépend du Département de Gestion Sociale et sa tâche consiste à contrôler les informations auxquelles ont accès les coralliens. C'est un service qui souffre d'un manque total de considération et il fait souvent l'objet de plaisanteries douteuses au sein de la population. Son responsable, Pelia Gavren, se plaint constamment de ne disposer d'aucun moyen pour accomplir sa mission.

S.I.M. : dépendant du Département Spécial d'Études, les membres du Service d'Inspection Médicale sont réputés incorruptibles et ils sont redoutés par les laboratoires.

Aube : ce service est officiellement rattaché au département de recherche archéologique Ipsis mais la directrice de ce dernier ignore tout de ses activités. En fait, elle estime qu'Aube ne dépend de son département que pour détourner une partie des crédits qui lui sont alloués et que sa véritable allégeance serait envers le Département d'Étude et de Recherche de la Surface. Aube aurait pour tâche la recherche d'anciennes bases de l'Alliance Azure située sur le territoire de la République.

Groupement d'Intervention en Zone Urbaine : dépendant du Département des Affaires Commerciales, le G.I.Z.U. dispose d'escouades de sécurité dont la principale tâche est d'aller régler d'éventuels problèmes dans les bas-fonds, de protéger les équipes d'entretien qui s'y rendent et d'épauler le Bureau de la Sûreté pour le maintien de l'ordre. Officieusement, le G.I.Z.U. semble être utilisé par l'État comme une sorte de service de liaison avec les syndicats du crime. De nombreuses rumeurs font état des méthodes peu orthodoxes et expéditives employées par ses agents. Certains estiment que ce service n'est ni plus ni moins qu'une sorte de syndicat du crime officiel. Notez que lorsque une situation devient vraiment critique (émeute incontrôlable par exemple), le G.I.Z.U. a parfaitement le droit de faire appel à la division Assaut de l'armée de terre. Certain soupçonne qu'elle utilise cette division pour faire le sale boulot à sa place.

Groupe d'Intervention Épidémiologique : en cas de risque sanitaire, les hommes du G.I.E.P. sont chargés de superviser les opérations de sécurité civile et ils ont toute autorité sur les forces de l'ordre. Ce groupe dispose d'énormément de moyens et d'une escouade d'intervention spéciale chargée de « nettoyer » d'éventuels zones contaminées. Cette escouade n'est pas sans rappeler l'unité Condor d'Equinoxe.

RÉGIONS DE LA RÉPUBLIQUE_

« Quand je ferme les yeux et que j'écoute l'océan, je perçois la mélodie des chants de coraux qui protègent cette belle nation qu'est la République du Corail. Quand je regarde la mer par l'une des baies vitrées de Corallia, je vois une des plus belles réalisations humaines. Ici, on a vraiment l'impression de vivre. Cependant, depuis peu, j'éprouve un certain malaise. Quelque chose cloche en République du Corail. Je ne saurais dire exactement quoi, mais je crains que certaines apparences ne soient trompeuses. »

- Dernier message d'Ossen Langer avant sa disparition_

LES RÉGIONS ADMINISTRATIVES_

La République du Corail est découpée en douze régions administratives dont les frontières ne sont pas clairement définies. En fait chaque région gère un certain nombre de communautés qui lui sont rattachées et il peut arriver qu'une communauté passe d'une région à une autre selon les accords passés entre les Conseils Fédéraux.

RÉGION ADMINISTRATIVE D'ARCH

C'est la troisième région la plus peuplée de la République avec presque 13 millions d'habitants dans la multitude de petites communautés dont elle est constituée. L'influence d'Arch s'exerce vers l'ouest jusqu'à la ville d'Anéma et vers l'est jusqu'à celle de Vélial. Les trois quarts du territoire sont couverts de vastes champs de coraux. L'activité sismique est assez faible, sauf au nord d'Arch où l'influence de la Ceinture de Feu se fait sentir. Cette région administrative est à la fois importante pour sa production agricole mais c'est aussi une plate-forme de la lutte contre les pirates.

ARCH

APPROCHE

Si l'on se rend à Arch à partir des eaux profondes du Bassin du Corail, la première chose que l'on voit, ce sont les installations situées au bord du fossé où sont amarrés les plus gros navires commerciaux qui ne peuvent naviguer en toute sécurité dans des eaux aussi peu profondes ou qui n'ont pas l'autorisation d'emprunter le canal situé un peu plus à l'est. C'est également sur ces falaises sous-marines que l'on trouve les principales bases militaires et les cuirassés coralliens. Une fois que vous vous engagez sur le plateau longeant la Nouvelle-Guinée, comme pour la plupart des villes coralliennes, les alentours sont principalement occupés par des petites stations sous-marines perdues parmi de vastes zones d'élevage et d'hydrocultures. Cependant, on aperçoit de temps en temps, à moitié dissimulés par les coraux, des petits modules armés qui servent de seconde ligne de défense aux troupes de sécurité. Des chasseurs et des escorteurs républicains ou mercenaires y patrouillent en permanence.

Puis, plus on se rapproche du cœur de la ville, plus les stations sont nombreuses et rapprochées. Le premier grand édifice que l'on aperçoit, c'est le poste de régulation du trafic qui vous prend en charge pour vous indiquer votre chenal d'approche. C'est une grande structure blindée en forme de dôme. Il y a trois postes de régulation à Arch, un à l'est, un à l'ouest et le dernier au sud. Ils sont surnommés les « Bastions » car ils sont lourdement armés et protégés.

Une fois franchi le poste de régulation, on arrive vraiment au cœur de la ville constituée de milliers de modules principalement en formes de cylindres ou de dômes. La plupart n'ont aucune ouverture vitrée donnant sur la mer et l'illumination des eaux d'Arch est principalement due aux champs de coraux. Les installations sont relativement ternes et aucun bâtiment ne ressort vraiment dans cet enchevêtrement de carcasses métalliques reliées entre elles par une multitude de tunnels.

Enfin, en approchant de la ville paroi, on aperçoit ces nappes de corail d'une blancheur éclatante qui partent à l'assaut de la surface en recouvrant presque entièrement la falaise sous-marine. La faune y est prodigieuse et elle masque en partie les quelques baies vitrées des niveaux souterrains d'Arch. Seuls les principaux docks donnant sur la mer sont clairement visibles. On y accueille des navires de faible tonnage (en gros jusqu'à la frégate).

DESRIPTIF

La capitale de la région compte un peu plus de 9 millions d'habitants répartis entre ses principales installations situées au sud de la Nouvelle-Guinée et les centaines de fermes d'élevage et d'hydroculture qui s'étendent sur des milles et des milles. Le cœur administratif de la ville est cependant constitué d'une ville-paroi construite à 255 mètres de profondeur, le long d'une vaste falaise sous-marine de la cote sud de Nouvelle-Guinée. La falaise est couverte de coraux qui grimpent jusqu'à la surface et s'étirent en nappe vers le Grand Bassin du Corail et la Mer de Corail au sud. À l'instar du corail, les installations s'étendent au pied de la paroi sur une quinzaine de milles marins au sud, à l'est et à l'ouest.

Arch est construite sur un plateau, dont la profondeur est relativement homogène sur une vingtaine de milles marins avant de plonger abruptement dans le Grand Bassin du Corail au sud où la profondeur est comprise entre 4 400 et 5 800 mètres.

Dans le domaine de la lutte contre la piraterie, la ville a pour fonction principale de protéger le secteur est de la République où elle déploie ses stations de combat et de détection le long de la ceinture de feu. Pour accomplir sa mission, Arch s'est muée au fil des années en véritable base militaire. Les abords de la cité sont truffés de bases armées, de postes de tirs et de postes d'écoute. La plupart des installations environnantes ne disposent d'aucune baie vitrée sans volets blindés et même la ville paroi offre peu d'ouverture sur l'océan. En cas de nécessité, celles-ci peuvent également être protégées par des volets blindés.

Arch compte une importante population mercenaire et Légion y déploie des éléments de sa flotte Koros. La célèbre entreprise mercenaire y dispose également de modules privés situés entre Kaï et Arch. Un module de commandement stratégique de Légion est également installé à l'est pour contrôler la Passe de Longreef, un profond canyon menant au nord et qui a souvent été emprunté par les pirates.

Plus de la moitié de la population vit dans l'immense ville-paroi qui s'enfonce profondément sous terre. On compte trente niveaux, dix au-dessus du sol océanique et vingt en dessous. Les bas-fonds sont limités aux huit niveaux les plus bas (niveau zéro à sept), de grandes zones qui renferment la plupart des machineries alimentant la ville. Chaque niveau de la ville-paroi s'étend sur environ 2 kilomètres en largeur et sur 2 kilomètres à l'intérieur des terres. Arch n'ayant jamais subi l'assaut de foreurs ni d'autres créatures des profondeurs de la terre, les troupes souterraines sont peu nombreuses et se contentent de patrouiller dans les petits réseaux de mines dont les centres d'exploitation sont situés dans les huit niveaux les plus bas de la ville.

Les niveaux supérieurs montent sur une centaine de mètres le long de la paroi sous-marine pour culminer à une profondeur de -150 mètres. Il n'y a aucun accès à la surface à partir de la ville. Pour cela, il faut se rendre dans le complexe situé à 6 milles marins vers l'ouest, le cœur du complexe industriel d'Arch. C'est ici que sont cantonnées les troupes terrestres et que sont traitées toutes les matières premières extraites à la surface. À l'autre extrémité d'Arch, à 2 milles marins vers l'est, se trouve une grande plate-forme commerciale composée de docks et d'entrepôts creusés dans la falaise. C'est ici que sont déchargées et entreposées la plupart des marchandises qui sont ensuite acheminées vers la ville par un système de tunnels. Sur le sol océanique se dressent des chantiers pour l'arrimage, l'entretien et la réparation des navires de faible à moyen tonnage. C'est aussi ici que débouche un large canal profond d'une centaine de mètres et large d'autant qui traverse le champ de corail jusqu'au fossé dominant le Grand Bassin du Corail. L'entreprise Titan y dispose d'une station de recherche en armement et d'un chantier naval.

Au pied de la paroi sous-marine, le corail forme comme une croûte recouvrant les sédiments et dont certaines excroissances sont « attachées » à la roche située à plus de 100 mètres de profondeur. Les stations qui s'étendent tout autour sont généralement dotées de deux ou trois niveaux et n'ont presque aucun module souterrain car la plupart des modules sont flottants et sont arrimés aux coraux.

Comparé à des villes comme Corallia, l'intérieur des installations est assez décevant. Les modules qui s'étendent au pied de la paroi sont semblables à tous ceux que l'on peut voir dans le monde sous-marin. On y fait peut-être un plus grand effort de décoration mais ils n'ont rien d'exceptionnel. Dans la ville paroi, les niveaux surveillés par les forces de sécurité (les 22 niveaux supérieurs) se ressemblent tous. Les coursives y sont assez larges mais la décoration est minimale. En revanche, on y trouve une hauteur de plafond entre huit et douze mètres. C'est à peine si on remarque le palais du gouverneur au niveau 18, un bâtiment cylindrique en plein milieu de la plus petite Place Gallasteno de la République.

La ville compte une forte population d'ouvriers travaillant dans les mines ou dans les usines d'exploitation des sédiments. Ces trois usines sont situées à l'est d'Arch, dans des zones sans champ de coraux. Ce sont d'énormes structures conçues pour « flotter » au-dessus des sédiments et elles sont fixées par des câbles à la roche à plusieurs dizaines de mètres de profondeur. Elles forent de véritables puits dans la couche sédimentaire et aspirent les éléments qui la composent, éléments qui sont traités à bord des stations usines. Lorsque la zone d'exploitation est épuisée, de nouveaux points d'encrage sont forés un peu plus loin et les usines sont déplacées sur la nouvelle zone.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Endor Lazar, gouverneur de la région administrative d'Arch : Endor est certainement le gouverneur le plus actif des cités coralliennes. Malgré son âge avancé (94 ans), il est très rarement à son bureau et passe son temps à inspecter tous les secteurs de sa ville. Il ne craint pas de se mêler à la population et répond toujours à la moindre sollicitation. Il est souvent accompagné de deux agents de sécurité et surtout d'une empathie, Anna Berling, une femme âgée de 74 ans, avec laquelle il ne cesse de se disputer. Anna est une conseillère qui lui a été imposée par le Parlement et dont Endor se passerait volontiers. Quand il est en inspection, il s'arrange toujours pour la semer dans les coursives.

Long Mosley : constitué d'anciens soldats et d'anciens pirates, Long Mosley est le nom d'un groupe de contrebandiers qui ont passé un accord secret avec l'armée afin de gérer toute l'activité de contrebande à Arch. Les autorités laissent donc ce groupe agir à sa guise tant qu'il ne dépasse pas les bornes et qu'il fournit des renseignements utiles à la lutte contre les pirates. Ce sont donc les hommes de Long Mosley qu'il faut contacter pour avoir l'autorisation d'effectuer de la contrebande sur Arch. Ils sont également en relation avec de nombreux groupes pirates qui leur vendent des informations sur des confréries rivales. Le groupe est dirigé par le responsable de l'atelier Rendall, Paul Rendall, un petit atelier discret installé au niveau six de la ville. Cet atelier dispose d'un accès sur la mer totalement invisible si on ne sait pas qu'il est là. Il ne peut accueillir que des petits navires de moins de 530 tonnes et uniquement un seul à la fois.

Ogar le Visqueux : Ogar est le seul seigneur du crime à régner sur les bas-fonds d'Arch. Ces derniers font partie des moins dangereux de la République. Peu étendus, ils sont plutôt bien entretenus. En effet, Ogar est un ancien technicien de maintenance et il met un point d'honneur à ce que les installations sur son domaine soient dans un état impeccable. Il travaille main dans la main avec les équipes d'inspection. En échange, il fait régner l'ordre dans son secteur. Il peut se livrer aux trafics qu'il souhaite (principalement racket, jeux illégaux et contrebande) tant que cela ne nuit pas aux intérêts de la nation. En fait, si vous voulez échapper aux autorités, ce n'est certainement pas dans les bas-fonds qu'il faut vous rendre puisque vous risquez d'être très rapidement livré aux services de l'État. On surnomme Ogar, le « Petit Gouverneur ».

ENDROITS NOTABLES

Le Bar du Nord : ce bar est situé au niveau 12 de la ville et il a la particularité d'être fréquenté par des mercenaires et des soldats républicains en service contre les pirates. C'est le meilleur endroit à fréquenter si on veut des informations sur ce qui se passe au nord de la République. La Division Azure n'est pas présente à Arch et c'est tant mieux, car il suffit d'aller faire un tour au Bar du Nord pour savoir que l'armée régulière et les mercenaires ne l'apprécient pas du tout. Le bar est tenu par un ancien mercenaire de 64 ans, un vétéran de la guerre contre les pirates, Fabus Torrelo.

La Passe de Longreef : la passe de Longreef est un profond canyon qui relie le Bassin du Corail à la Mer de Salomon. Ce passage a fréquemment été utilisé par les pirates pour pénétrer dans le territoire de la République. C'est pourquoi les autorités la font surveiller par des unités de Légion. Cependant, c'est une autre menace que les éclaireurs de la compagnie mercenaire ont découvert. La Mer de Salomon fait partie de la Ceinture de feu et depuis quelques mois l'activité sismique et volcanique de la région a considérablement augmenté. Plusieurs éclaireurs ont enregistré d'étranges phénomènes provenant de cette région, des phénomènes évoquant une manifestation du flux et la présence de créatures gigantesques tapies dans les profondes failles qui sillonnent tout le secteur. Il faut rapprocher cette information d'un ancien rapport de l'Ipsis (le département de recherche archéologique) qui avait découvert dans la Mer de Salomon, des grottes sous-marines contenant ce qui semblait être les restes fossilisés de créatures inconnues. Les recherches du département avaient été interrompues après l'effondrement des cavernes.

Cora Industrie : Cora Industrie dispose d'un bureau à Arch mais aussi d'un centre d'essais souterrain avec un accès à la surface dans le centre industriel de la ville. C'est ici que serait testé le chasseur Phalène et ses évolutions et l'armée y déploierait plusieurs appareils de ce type. Le centre est bien entendu interdit au public et protégé par les unités militaires.

Siranéa : c'est au niveau 22 de la ville que se trouve une toute nouvelle filiale de Siranéa. Son installation dans cette ville s'explique par la construction d'un centre d'essais pour les chasseurs sous-marins qu'elle développe. Cependant, on soupçonne aussi les responsables de Siranéa de s'être établis ici pour nouer des contacts avec les communautés pirates par l'intermédiaire de Long Mosley. Leur souhait est d'arriver à passer un accord afin de protéger leurs navires commerciaux contre les attaques des forbans en soudoyant d'autres pirates.

Titan : Titan possède des bureaux au niveau 12 de la ville mais aussi un grand chantier naval et une station de recherche en armement dans la zone commerciale située à l'est. Le chantier s'occupe de la réparation des navires mais aussi à de leur rénovation ou de leur armement.

Palia : la société Palia dispose de bureaux et de centres de recherche aux niveaux 6, 14 et 24 de la ville. De plus, elle dispose d'une station de recherche située à six milles marins au sud-est d'Arch. Les laboratoires sont consacrés aux effets des conditions de la surface sur les organismes vivants.

Ambassade d'Omen : Omen dispose d'une ambassade sur Arch au niveau 29 de la ville... En fait, c'est plutôt un centre de coordination stratégique entre la marine de la République et la toute récente Flotte de Défense d'Omen financée par les coralliens. La véritable ambassade se trouve à Azuria.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Anéma : Anéma est une petite ville située à proximité de la pointe la plus septentrionale du continent australien. Avec les communautés qui lui sont rattachées, elle compte un million d'habitants. Les habitants d'Anéma vivent dans un vaste complexe de stations reliées entre elles et connectées à un réseau souterrain. Anéma contrôle le territoire en surface de la pointe d'Australie. Elle dispose donc de garnisons pour les troupes terrestres et de stations consacrées à l'exploitation de la surface.

Vérial : Vérial est une ville contrôlant la frontière nord-est de la République. Avec 650 000 habitants, elle est constituée d'un ensemble de stations sous-marines situées à une profondeur de 1 900

mètres. C'est une cité dotée de nombreuses installations militaires, de postes de détection et de stations de défense.

RÉGION ADMINISTRATIVE D'AZURIA

La région administrative d'Azuria est la plus peuplée de la République avec plus de 36 millions d'habitants. Avec celle de Corallia, ces deux régions, souvent considérées comme ne faisant qu'une, sont les plus productives de la nation. En fait, la quasi-totalité du territoire d'Azuria est occupée par des centaines de communautés ou de vastes champs d'hydro-agriculture et il est très difficile de connaître les limites géographiques de la ville. L'influence d'Azuria s'étend vers le nord jusqu'à la ville de Temel et vers l'est vers les villes d'Ecume et de Luna. L'activité sismique y est minimale. La plupart des grands champs de coraux et des installations de cette région sont situés à faible profondeur sur une bande de 100 à 300 milles marins de large suivant la côte est d'Australie, de Temel à Azuria. C'est une zone extrêmement sédimentaire, mais presque entièrement recouverte par le corail. Puis, en continuant vers l'est après cette bande dont la profondeur n'excède pas 200 mètres, on passe au-dessus de la Grande Barrière de Corail, large d'environ 100 milles marins, et dont la profondeur oscille entre 1 400 et quelques mètres. La navigation y est traître car on y trouve un relief très varié et certains champs de coraux remontent même jusqu'à la surface. Après la Grande Barrière, on plonge dans la Mer de Corail où l'on trouve des profondeurs comprises entre 3 000 et 7 000 mètres avec de nombreux plateaux sous-marins. Les champs de coraux se font de plus en plus rares au fur et à mesure que l'on se dirige vers l'est mais ils s'étendent un peu plus chaque année.

AZURIA

APPROCHE

Difficile de dire où commence la ville d'Azuria tellement la région administrative qu'elle gère compte de communautés. Si l'on vient de l'est, on peut considérer que la capitale de la République s'étend jusqu'à la Grande Barrière de Corail. Cette dernière constitue une sorte de défense naturelle pour la capitale puisqu'il faut bien la connaître si on ne veut pas s'y échouer. Une grande partie de l'activité des communautés de la Grande Barrière est consacrée à l'élevage. De nombreuses stations de détection et de défense y sont aussi dissimulées mais il est presque impossible de les repérer.

Quand on survole la Grande barrière, au fur et à mesure que l'on s'approche de la surface, on est tout d'abord frappé par la clarté de ses eaux, clarté due en partie à la science azurénne mais aussi à la capacité du corail d'émettre une lumière douce, lumière qu'il capte à la surface. Puis, très rapidement, c'est un déluge de couleurs qui vous coupe presque le souffle. Que ce soit le corail, les poissons ou les rayons du soleil acheminés à cette profondeur par la technologie des hommes, c'est un spectacle fantastique surtout si vous ne connaissez rien d'autre des profondeurs que les ténèbres.

Et ce spectacle enchanteur continue sur le plateau d'Azuria où, parmi de vastes champs de coraux, s'étendent les grandes communautés agricoles de la République. Il faut alors parcourir encore plusieurs centaines de milles avant d'atteindre le cœur administratif de la ville situé à une quinzaine de milles des côtes. La première structure qui indique véritablement que l'on entre dans la zone d'Azuria, c'est un grand cylindre d'une trentaine de mètres de hauteur et d'une dizaine de mètres de large, le poste de détection et de régulation du trafic auquel sont arrimés à mi-hauteur un escorteur rapide et trois remorqueurs.

Passé cette étape, on arrive enfin après quelques milles marins à la ville proprement dite... Une véritable splendeur. Comment décrire Azuria ? C'est une cité stupéfiante, un tapis de dômes, de tours, de pyramides, de cubes, de rectangles, et de globes s'étendant sur des milles et des milles autour d'une structure hémisphérique gigantesque de plus d'1 kilomètre de diamètre et s'élevant sur presque 180 mètres de haut, le cœur de la République, la Nouvelle Arche. Notez

qu'il n'y a aucun grand complexe industriel dans la cité proprement dite, ceux-ci étant situés à plusieurs milles marins vers l'ouest ou le sud. Où que l'on regarde, on est saisi par la diversité architecturale de cette ville, par la beauté de ses bâtiments. Ici, baignés par les rayons du soleil et le miroitement des nanoparticules azuréennes, on voit un phare blanc régulant le trafic, là des immeubles de toutes les tailles couverts de coraux dont les baies vitrées renforcent la luminosité ambiante et, là encore, le Palais des Glaces, structure pyramidale presque entièrement transparente où les plus riches aiment y organiser des réceptions. On reste sans voix en survolant des parcs et des jardins de toute beauté coiffés de dômes transparents, ou en passant à côté des Flèches d'Onyx, de hautes structures noires en forme d'obélisques dont la pointe affleure la surface. Il n'y a presque qu'en République du Corail qu'on peut encore apercevoir cet héritage de l'Empire des Généticiens, des structures purement décoratives dont la surface, sous l'action des courants, est parcourue d'étranges couleurs.

Un peu plus loin sur la périphérie de la ville, on discerne la forme cubique de la Citadelle, une des rares prisons coralliennes, et de l'autre côté, la Cathédrale. Cette dernière est une œuvre monumentale de l'Ordre Blanc qui, taillée dans un massif de corail, évoque un bâtiment d'un autre temps avec ses dix tours élancées pointant vers la surface. Partout, recouvrant la plupart des structures, le corail multicolore habille la ville d'un manteau merveilleux. Mais le plus extraordinaire c'est peut-être cette faune incroyable parmi laquelle évoluent de petits navires et, près de la surface, des plongeurs sans armure pressurisée. On y voit des centaines de dauphins jouant entre les structures, des immenses bancs de poissons multicolores qui forment de véritables tableaux vivants dont les motifs changent sans cesse, des raies manta planant lentement au-dessus des installations... Autre particularité très intéressante à Azuria, et dans d'autres villes républicaines d'ailleurs, c'est ce qu'on appelle le chant de la mer, constitué par la mélodie des cétacés et celle du corail. Car le corail chante... Il émet une sorte de son constant, une douce mélodie qui se marie à merveille avec celle des baleines et autres dauphins.

DESRIPTIF

La capitale de la région compte environ 27 millions d'habitants dont une partie vit dans les centaines de petites communautés s'étendant tout autour de la cité. Azuria est véritablement gigantesque, non seulement par ses structures visibles, la Ville Haute, mais surtout par ses complexes souterrains dont la construction remonte à plusieurs siècles. En effet, quand l'Alliance Azure a édifié sa capitale dans cette région, elle a établi une sorte de socle pour la ville, de vastes réseaux souterrains enfoncés dans la couche de sédiments sous les champs de coraux. La plupart des installations visibles sont reliées à ce réseau qui s'étend sous presque toute la ville sur plusieurs niveaux. Aussi, tout ce que l'on aperçoit en survolant la capitale, c'est la partie visible de l'iceberg. La plupart de ces structures souterraines ont survécu à la destruction de la ville par les pirates en 296, même si les combats ont détruit des secteurs entiers qui ont été, depuis, soit abandonnés, soit reconstruits. Lors de ce terrible drame, la population s'était réfugiée dans ce réseau où de terribles combats s'y déroulèrent. Certains endroits en portent encore les stigmates.

Au cœur de la ville, à environ un demi-mille marin avant la Nouvelle Arche en allant vers l'est, s'ouvre une fosse de plusieurs centaines de mètres de diamètre qui forme un puits d'accès aux installations souterraines de la cité. Cette fosse plonge sur environ trois cents mètres et permet d'accéder au réseau souterrain de la ville. Surnommé « la Panse », car c'est ici que transitent la plupart des petits navires marchands chargés de marchandises, ce puits permet d'accéder aux grands ateliers et docks de déchargement de la Ville Basse ainsi qu'à ceux des bas-fonds. Une petite tour de régulation du trafic gère l'arrivée et le départ des navires empruntant cette fosse. Ses responsables sont réputés pour laisser passer tout et n'importe quoi tant que cela ne représente pas un danger pour la ville. Les parois du puits sont fortement blindées car il arrive fréquemment qu'un navire les percuté par accident.

Azuria, la Ville Haute

Tous les bâtiments visibles constituent la ville « touristique » et, de ces édifices, le plus vaste est, sans conteste, la Nouvelle Arche. Avec

ses 10 niveaux (niveaux zéro à neuf) d'une quinzaine de mètres de hauteur, c'est la seconde structure la plus imposante de la République avec la Grande Coupole de Corallia. Elle accueille les ambassades, le Parlement, les principaux bureaux de la plupart des Départements, les sièges des plus grandes sociétés, etc. Des docks extérieurs sont aménagés à plusieurs endroits de l'Arche et on y voit en permanence accoster ou partir des navires de faible tonnage. À l'intérieur, tout est absolument magnifique et baigné dans une clarté constante. Les coursives sont larges et colorées. Les parois froides et métalliques sont recouvertes de panneaux de bois reconstitué, de grandes fresques multicolores et de luminaires solaires. Tout y est pensé pour donner une sensation d'espace. Même l'atmosphère est subtilement modifiée pour paraître agréable. L'air embaume de délicats parfums diffusés par des appareils discrets et une douce mélodie est émise en permanence, une mélodie évoquant le bruit des vagues ou le champ des baleines et du corail. La grande place du Parlement, la Place Gallasteno, est la plus majestueuse de la ville mais on en trouve d'autres un peu partout. Toutes ces places sont décorées de statues, de sculptures de lumière, de bassins et de parterres de fleurs. Les tunnels menant aux autres structures s'étendant autour de la Nouvelle Arche sont le plus souvent transparents, mais ils sont cependant beaucoup moins larges que les avenues de la Nouvelle Arche. Dans ces autres complexes, il y a le même luxe mais avec des espaces plus réduits.

Une faible partie de la population, à peine 20 %, habite à la « surface » d'Azuria, surnommée la Ville Haute. La majorité, environ 50 %, réside dans la Ville Basse, le réseau d'installations souterraines sur lequel est « posé » cette Ville Haute. Le reste vit dans les bas-fonds.

Azuria, la Ville Basse

La Ville Basse (niveaux -1 à -4), où les forces de sécurité sont omniprésentes, demeure agréable et extrêmement bien aménagée, mais le luxe y est moins prononcé. Elle dispose de quatre vastes niveaux avec des hauteurs de plafond de six à dix mètres et de larges avenues claires et parfumées. Le réseau de la Ville Basse est constitué de blocs d'une centaine de mètres de largeur qui peuvent être isolés les uns des autres en cas de catastrophe. Aussi en se promenant dans les installations souterraines, on change régulièrement de blocs. Des tours techniques parsèment tout le secteur. Ce sont des colonnes d'entretien dont certaines s'enfoncent dans la roche sous la couche de sédiments. Ces tours sont bien entendu exclusivement réservées aux personnels d'entretien et ne sont pas accessibles au public. Certaines ont d'ailleurs été purement et simplement condamnées. La Ville Basse abrite la plupart des habitations de la ville, les bars et les établissements commerciaux. Autour de « la Panse », on trouve les grands ateliers et les docks. Il y a également de nombreuses places, des jardins et des parcs. Ces quatre niveaux s'étendant sur plusieurs milles marins, ils sont dotés d'un réseau de transports automatique constitué de longs tubes transparents dans lesquels circulent des navettes sur des rails magnétiques. Ces transports sont gratuits et fonctionnent jour et nuit. Il y a généralement un délai d'attente de 6 à 12 minutes entre deux navettes.

Azuria, les bas-fonds

Les bas-fonds de la ville se répartissent en deux secteurs bien distincts.

Le premier est constitué des trois niveaux (niveaux -5 à -7) considérés comme « fréquentables » puisqu'ils sont gérés par les Unions des dockers, des syndicats ouvriers, des contrebandiers et des marchands. Aussi, on y fait régner l'ordre pour favoriser le commerce. Cependant les rues y sont nettement moins agréables à vivre et beaucoup plus sombres. Ici, la douce mélodie des secteurs plus civilisés fait place au ronronnement constant de machineries plus ou moins bruyantes. On a l'impression de se retrouver dans n'importe quelle autre ville sous-marine. On y croise la faune habituelle de n'importe quel port mais les mutants y sont beaucoup plus nombreux. On dit que la blancheur d'Azuria masque la crasse de ses bas-fonds. On ne peut que le constater en s'enfonçant dans ses entrailles. Et comme partout ailleurs, plus on s'enfonce plus cela devient dangereux.

Si vous souhaitez descendre au-delà de ce secteur encore « fréquentable », des panneaux vous avertissent que vous le faite à vos risques et périls. Car après, sur trois niveaux (niveaux -8 à -10), on atteint les principales installations techniques de la ville gérées par

des groupes criminels puissants mais qui respectent encore certaines règles. Ils partagent ces secteurs avec des organisations qui leur louent des blocs pour mener leurs affaires en toute discrétion. Comme on y trouve encore de nombreux entrepôts, il y a des groupes de dockers et d'ouvriers qui disposent de milices privées pour pouvoir travailler en toute sécurité. Ils font d'ailleurs souvent payer des droits de passage dans les zones qu'ils contrôlent. Certaines zones de ces niveaux sont désertées ou même scellées.

Mais les bas-fonds ne s'arrêtent pas là. Au-dessous s'étendent les secteurs abandonnés de la ville, les vieilles installations techniques, des complexes souterrains dont on ne connaît pas exactement l'étendue. De nouveaux panneaux d'avertissement vous indiquent clairement quels sont les risques avec des têtes de morts pour éviter toute confusion. Ici des zones entières sont scellées (ou l'ont été avant d'être forcées) et plus personne ne peut assurer votre sécurité. Cour-sives humides, plaques de rouille courant sur les murs, forte odeur de crasse et de chlore, mendiants loqueteux, ces zones sont constituées d'étroits couloirs bas de plafond, partiellement éclairés par des luminaires défectueux. Les niveaux les plus profonds sont tellement vastes qu'on ne connaît pas exactement leurs dimensions exactes. Certains racontent même que l'Alliance Azure, et peut-être même l'Empire des Généticiens avant elle, y aurait creusé des installations qui n'auraient jamais été découvertes.

Une chose est certaine cependant, au plus profond de ces installations, il y a un secteur baptisé le « Puits », c'est le repaire des Déchus, des mutants atteints de mutations atroces et de créatures dangereuses. Labyrinthe d'installations abandonnées, on y accède par des puits dotés d'échelles à moitié rouillées permettant de descendre jusqu'au fond. On raconte également que les Déchus utiliseraient à partir de leur royaume d'anciennes colonnes de service, normalement condamnées, qui remontent jusqu'à la Ville Basse. Il existerait des accès secrets aux bas-fonds, des sas cachés dans le relief de la région qui donneraient sur des puits menant aux profondeurs de la ville.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

L'Ordre Blanc : l'Ordre Blanc est extrêmement influent à Azuria. Il possède de nombreux bâtiments dans les différents niveaux de la ville mais surtout une tour de douze étages. C'est le cœur administratif de l'Ordre et aussi une école pour les novices. Seul le niveau 0 de cette structure est accessible au public. Mais l'Ordre possède aussi un bâtiment très particulier, la Cathédrale de Corail. Située à la périphérie de la ville, ce grand édifice a été construit sur plusieurs dizaines d'années en canalisant la prolifération du corail autour d'une structure en béton pour lui donner sa forme si caractéristique. Ce temple a la forme d'une étoile à dix branches, dix tours qui s'élancent vers la surface et qui entourent la « Nef », un grand bâtiment circulaire coiffé d'un dôme. Il est entièrement recouvert d'un corail blanc et bleu. À l'intérieur, en plus des quartiers des prêtresses du corail, on peut apercevoir une vaste chapelle tapissée de coraux multicolores. La Cathédrale n'est ouverte au public qu'une fois par an, pendant le Jour du Soleil, le 21 juin. C'est ici que se trouvent les appartements d'Eva Lenton, la grande prêtresse du corail.

Les Déchus : ce sont des êtres décharnés aux longs cheveux blancs et dont les ongles évoquent plutôt des griffes. Ils ne sont plus tout à fait humains et ceux qui s'aventurent sur leur territoire leur servent souvent de gibier. Leur maître est un dénommé Chalac, un individu de trois mètres, extrêmement maigre, avec lui aussi de longs cheveux blancs et une peau couleur de craie. On parle aussi d'un certain Beor, interprète et ambassadeur de Chalac. Mais il ne faut pas se fier aux apparences, ce groupe contrôle une partie du marché noir et de la contrebande des étages supérieurs grâce à un réseau de contacts particulièrement bien structuré. De plus, les Déchus servent les intérêts des autorités en éliminant les créatures qui peuplent les bas-fonds et en récupérant les déchets des étages supérieurs, où ils glanent un tas de choses, ce qui est particulièrement apprécié par les services de la cité.

Les groupes des niveaux -5 à -7 : l'Union des Dockers, le Syndicat des Ouvriers et l'Union des Marchands sont trois organisations qui gèrent les premiers niveaux « non sécurisés » de la ville. Ils remplacent les forces de l'ordre conventionnelles et s'assurent que

les activités criminelles sont contenues au minimum acceptable dans leur domaine. Si nécessaire, ils utilisent des méthodes expéditives si l'on ne respecte pas une règle d'or : si c'est mauvais pour les affaires, ne le faites pas.

Les seigneurs du crime des niveaux -8 à -10 : il y a plusieurs seigneurs du crime par niveau qui contrôlent des territoires plus ou moins vastes. Ces secteurs étant partiellement occupés par de vastes installations techniques et de véritables labyrinthes de cour-sives et de conduites, il est difficile d'en contrôler l'ensemble. Les seigneurs du crime organisent leurs activités comme bon leur semble du moment qu'ils s'engagent à ce que cela ne perturbe pas les niveaux supérieurs. Ils doivent aussi assurer la protection des équipes de techniciens chargées d'inspecter les machineries. Il y a de nombreuses années, plusieurs de ces criminels ne l'entendaient pas de cette oreille et comptaient régner en maîtres absolus sur leurs secteurs. Leur assassinat par des agents de Fragment a clairement fait comprendre à leurs lieutenants qu'ils avaient tout intérêt à coopérer. Les deux plus grands seigneurs du crime de ces niveaux sont Pilivar Khan, et son groupe les Crisseurs, qui règne sur une bonne partie du niveau -8 mais qui lorgne vers le niveau -9 (occupé par les Tuyauteurs, une organisation spécialisée dans l'enlèvement et le racket), et Malara la Blanche, une mutante albinos qui, au niveau -10, est à la tête des Fouisseurs, une bande spécialisée dans l'exploration de niveaux inférieurs et le vol de marchandises.

Le Colonel : cet individu mystérieux serait à la tête d'un groupe de dissidents qui s'est réfugié quelque part dans les plus bas niveaux de la ville. On prétend que c'est un ancien officier de la République qui voudrait renverser le gouvernement actuel et lancer une véritable révolution. On le dit entouré d'anciens soldats, de mercenaires et d'une empathie rebelle, sa compagne.

Listal : Listal est un receleur particulièrement célèbre à Azuria, qui fournit aussi bien du matériel que des informations. S'il est célèbre, c'est qu'il fait partie des Voleurs de Gènes du pirate Lestani. On le dit d'une grande culture, ami des Déchus et homme d'honneur. Il connaît à peu près tous les Seigneurs du Crime des bas-fonds, qui se gardent bien de s'en faire un ennemi.

Arnold le receleur : De temps en temps, récupérer du matériel au marché noir peut se révéler très utile. Dans ce cas, Arnold est toujours là. Son repaire est situé au niveau -7 près de « la Panse ». Ce mutant est spécialisé dans les médicaments, mais peut tout aussi bien fournir nourriture et pièces de rechange en tout genre. On dit de lui qu'il serait un activiste d'un obscur Front de Libération des Mutants à Azuria, une organisation des plus mystérieuses affirmant que les mutants sont traités comme des esclaves en République du Corail. Il serait intéressant que ces militants aillent voir comment ça se passe dans les autres nations du monde.

Les ombres des bas-fonds : récemment, des équipes d'exploration mandatées par les autorités auraient retrouvé des corps desséchés dans les bas-fonds. Impossible de ne pas y voir un lien avec les cadavres découverts dans d'autres cités à l'ouest et au nord de la république. La population les attribue aux êtres maléfiques appelés les Ombres, une légende urbaine apparue en même temps que les premiers cadavres vidés de leur substance découverts à Erchey en 568.

ENDROITS NOTABLES

Bar le Faisceau : situé au niveau -6, entre la « Panse » et la Nouvelle Arche, l'endroit est fréquenté par des marchands et des pilotes de convois. On y trouve également un grand nombre de mécaniciens et de pirates venus « incognito ». En fait, tous ceux qui ont un peu l'impression de faire tache dans les larges avenues des niveaux supérieurs et qui, surtout, préfèrent rester discrets. L'établissement est tenu par un certain Karl Dentric, un colosse de deux mètres tatoué des pieds à la tête.

La Citadelle : c'est une des rares prisons de la République, un cube de 50 mètres de côté sans aucune ouverture visible. Officiellement, la plupart de ceux qui y sont emprisonnés sont des personnes ayant trémpé dans des affaires de détournements de fonds, de vols, de corruption ou de trafics en tout genre. Il y a très peu de fous dangereux puisque ceux-ci sont généralement purement et simplement

éliminés par les autorités. Mais il y aurait quelques exceptions, généralement pour raison politique. Cependant, on y trouverait aussi des pirates, des agents des autres nations et quelques tueurs à gages. Ces derniers, d'après certaines mauvaises langues, seraient laissés en vie par les autorités au cas où elles auraient besoin de leurs services.

Le Palais des glaces : le Palais des glaces est un des rares bâtiments à avoir survécu à la destruction de la ville par les pirates. Cette pyramide édifée par l'Alliance Azure est fabriquée en ACS, un matériau transparent extrêmement résistant. Haute de 90 mètres, elle compte plusieurs vastes niveaux où sont organisées des réceptions fastueuses.

Le Secteur côtier : des secteurs particulièrement importants se trouvent juste après la périphérie d'Azuria. Tout d'abord, les ruines du Sénat de l'Alliance Azure qui ne sont aujourd'hui qu'un amas de gravats. Cependant, ces ruines font toujours l'objet d'une interdiction et on ne peut que les observer à distance à bord de navires de croisière. Il semblerait que l'armée y organise encore des expéditions pour explorer les niveaux souterrains dont certains seraient encore intacts et reliés aux autres complexes souterrains d'Azuria.

Puis, en continuant vers l'ouest, il y a une vaste zone interdite, contrôlée cette fois-ci par le Département Ipsis et des éléments de l'armée. C'est ici que se situeraient les restes de l'Arche dont il ne reste rien de visible.

Enfin, après une dizaine de milles marins, on arrive le long de la côte est de l'Australie où se trouvent d'importantes installations consacrées à la surface. Des bases militaires, des centres industriels souterrains pour l'exploitation des ressources, et des complexes agroalimentaires pour la transformation des productions agricoles. Sur la côte australienne, Azuria contrôle directement deux bases militaires chargées de protéger de vastes régions de cultures sous serres, deux grandes usines automatisées exploitant des ressources naturelles et plusieurs laboratoires de recherches sur la surface qui sont disséminés dans la région. Ces bases surveillent aussi une forêt mouvante située à l'est ainsi qu'une forte activité des soldats des Ternasets, les ferals.

Le grand chantier naval et le secteur logistique : à une dizaine de milles marins au sud-est d'Azuria, le long de la Mer de Corail, une vaste cuvette de plus de 800 mètres de profondeur accueille plusieurs chantiers navals (dont celui où Titan a construit le Dévastateur) ainsi que la zone de transit logistique. La plupart des plus grands navires commerciaux ne pouvant s'aventurer dans les eaux très peu profondes d'Azuria, c'est dans ces grands complexes qu'ils déchargent leurs marchandises. Ces dernières sont alors transférées à bord de navires plus petits qui livrent la ville. Entre cette zone de transit et Azuria, il y a une activité quasiment constante. Un grand complexe de vente de navires d'occasion est installé dans ce secteur.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Écume : Écume est une ville située au nord-est d'Azuria qui marque la frontière est de la République. Elle dispose d'importantes installations commerciales et doit son nom à des formations de corail tout à fait particulières qui évoquent de l'écume. C'est une ville assez jolie mais très petite et qui compte quelques bases militaires, quelques chantiers d'entretien des navires et de grands entrepôts commerciaux. Elle centralise également les opérations militaires pour surveiller les communautés environnantes. Elle est située sur un plateau à - 2 200 mètres et sa population est de 250 000 âmes.

Luna : Luna est une petite ville de 25 000 habitants située sur un plateau rocheux de la Mer de Corail, à une profondeur de 180 mètres. Elle est constituée de deux groupes de stations, l'un militaire et l'autre civil. Les stations militaires protègent la frontière de la République et les communautés environnantes. Le complexe civil est établi autour d'une vieille structure tout à fait particulière, l'Observatoire. Cette installation remonte à plusieurs centaines d'années et elle est toujours entretenue par les habitants. Son constructeur, Lionel Valent, avait fait bâtir un module en forme de dôme, surmonté d'une sphère posée à son sommet. La sphère flotte et elle est indépendante du module. Lorsque les deux structures sont accolées, un sas permet de passer du module à la sphère. Elle est reliée à une chaîne et peut remonter jusqu'à la surface. Une fente au sommet de la sphère

peut s'ouvrir sur une vitre en ACS et permet d'observer la lune et les étoiles grâce au télescope qu'elle renferme. On raconte que Lionel Valent, un riche industriel d'Azuria, avait fait construire cette station pour son jeune fils qui voulait voir la Lune. La famille Valent s'est éteinte mais l'héritage de Lionel demeure.

Temel : située à 180 mètres de profondeur, c'est une ville de 800 000 personnes responsable de plusieurs installations en surface dont des serres, des laboratoires de recherche et une base militaire située dans les montagnes. La plupart des installations sont souterraines mais la ville est aussi constituée d'un complexe de stations à quelques milles marins des côtes. Deux ruines majeures sont aussi à signaler, une terrestre au nord de Temel et l'autre sous-marine au sud. Le Département Ipsis envoie régulièrement des équipes dans les ruines sous-marines qui sont particulièrement bien conservées.

RÉGION ADMINISTRATIVE DE CAPE

La région administrative de Cape est une grande plate-forme commerciale ainsi qu'un important centre de lutte contre la piraterie. Elle longe la côte ouest de l'ancienne Nouvelle-Zélande et marque la frontière est, sud-est de la République. Toute la région est pauvre en champs de coraux sauf sur le Plateau Challenger, une vaste zone située entre Cape et Massat dont la profondeur n'excède pas 450 mètres. Ce plateau se poursuit vers le Nord-ouest avec le Seuil de Lord Howe, jusqu'à la ville d'Alméa.

Avec une population d'environ 2 millions de personnes, c'est un des secteurs les moins peuplés de la République. On y trouve quelques communautés principalement situées sur le plateau mais aussi des stations installées à plus de 2 000 mètres de profondeur. La frontière est protégée par de nombreuses bases militaires, des postes de détection et des patrouilles constantes de la marine corallienne. Plusieurs communautés sont situées le long des côtes de Nouvelle-Zélande et vivent principalement de l'exploitation de mines. Les élevages et les centres d'hydrocultures sont concentrés sur le Plateau Challenger.

Les pirates sont très actifs dans la région et ils n'hésitent pas s'attaquer aux convois entre la République et la Ligue rouge. Leur principal territoire de chasse se situe à l'est de la ville de Cape, une région traîtresse et chaotique où l'on enregistre en permanence une forte activité sismique et volcanique. De plus, c'est un secteur au relief tourmenté où l'on trouve des fosses très profondes et des pics ou crêtes rocheuses pouvant parfois affleurer la surface. Les pirates savent en titrer profit et y jouent à cache-cache avec les navires coralliens.

CAPE

APPROCHE

La ville de Cape est constituée de quatre secteurs distincts et à des profondeurs différentes. Une partie des installations est située à environ 200 mètres de profondeur près des côtes nord de la Nouvelle-Zélande. Ce complexe exploite des mines, gère les opérations en surface, accueille de grandes usines agroalimentaires et exploite d'importantes concentrations de crustacés et de coquillages. Le deuxième groupe de stations se situe à quelques milles marins vers l'est, à une profondeur de 350 à 500 mètres. C'est le cœur administratif de la ville et le principal secteur habité. À une dizaine de milles marins vers le nord-est, la troisième zone s'étend au bas d'un fossé qui plonge à plus de 3 000 mètres de profondeur. C'est ici que l'on trouve les grands docks commerciaux et les chantiers navals. Enfin, à la même profondeur et à quelques milles marins vers l'est, se trouvent les complexes militaires. La plupart des visiteurs et des marchands qui se rendent à Cape débarquent soit dans le cœur administratif de la ville soit dans les docks commerciaux.

La région où se situe Cape étant régulièrement secouée par des tremblements de terre assez puissants, la plupart des installations flottent. Elles sont ancrées sur les fonds marins et n'ont donc aucune structure souterraine. Le secteur militaire compte d'ailleurs une petite station fluctuante un peu comme Equinoxe mais en beaucoup



plus petit. L'activité sismique pose problème, surtout pour les mines près de la côte où on ne compte plus les incidents.

DESSCRIPTIF

Cape n'est pas une ville particulièrement belle. La plupart de ses installations ressemblent à ce que l'on peut voir un peu partout sous les mers. Elles sont constituées en grande partie d'une multitude de grands modules reliés entre eux par des galeries cylindriques articulées. Le centre administratif est le seul qui bénéficie d'un certain soin dans l'aménagement intérieur. Même si l'on y trouve beaucoup moins d'espace que dans les autres villes, les coursives sont décorées et plutôt agréables. Certains modules sont aménagés en véritables jardins et les places les plus commerçantes bénéficient d'un soin tout particulier.

Les stations situées près de la côte sont beaucoup plus rustiques. La plupart des gens qui y vivent travaillent dans les mines, dans les centres agroalimentaires et les conserveries ou bien les gigantesques élevages de crustacés et de coquillages qui grouillent dans la région. Le travail y est difficile et il est rare que les étrangers se rendent dans cette zone. Pourtant, on y embauche à tour de bras et il est très facile d'y trouver du travail.

Le secteur des docks commerciaux et des chantiers navals est principalement constitué de grands entrepôts de stockage et de chantiers ouverts sur la mer et entourés de stations où vivent les ouvriers et les techniciens. C'est dans les bars et hôtels de ces stations que l'on va trouver la plupart des équipages des navires de commerce en transit mais aussi les soldats de la République qui ne sont pas de service.

Il n'existe pas vraiment de bas-fonds à Cape mais des zones un peu plus dangereuses que les autres, dans les secteurs commerciaux ou dans des stations en périphérie de la ville. C'est là que sévissent quelques organisations criminelles mineures, principalement des syndicats faisant du racket.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

L'armée : l'armée dispose d'une forte présence à Cape. Les troupes terrestres sont stationnées dans les modules près de la côte ou dans la seule grande base installée en surface et qui est en partie souterraine. Quant aux hommes de la marine, ils partagent leur temps entre le secteur militaire, le secteur administratif et le secteur commercial. De plus, le gouverneur a passé un accord avec les troupes pour qu'elles assurent la sécurité civile. Aussi, il est fréquent de croiser en ville des patrouilles de l'armée. Le gouverneur passe d'ailleurs beaucoup de temps avec l'Amiral Coordinateur de Cape, l'Amiral Stenfort, qui le presse continuellement de persuader le Parlement d'augmenter le budget alloué aux défenses de la région.

Les Veilleurs : on croise souvent des Veilleurs à Cape, généralement les équipages des navires d'escorte. Ils fréquentent principalement le Secteur commercial, sauf les officiers qui sont généralement invités par l'Amiral Coordinateur dans le complexe militaire. Il n'est pas rare de voir certains de leurs navires croiser aux alentours de Cape et même d'assister la flotte républicaine dans certaines de ses opérations.

L'Amicale Marchande : l'Amicale Marchande est un groupe très important à Cape puisqu'elle gère officieusement le commerce avec les autres nations et notamment la Ligue Rouge. L'Amicale est un passage obligé si vous voulez faire décharger vos marchandises, poursuivre votre chemin sur le territoire de la république, trouver de la main d'œuvre ou savoir quel itinéraire emprunter et quelle route éviter. Même si certains taxent les méthodes de cette amicale de racket pur et simple, ses membres n'usent jamais de violence. En effet il est beaucoup plus simple pour convaincre les récalcitrants de bloquer leur approvisionnement en carburant, par exemple. L'adhésion à l'Amicale n'est pas très onéreuse et dépend de nombreux paramètres comme la nationalité du commerçant, la société pour laquelle il travaille, les moyens dont il dispose ou la dangerosité de la cargaison. Son responsable est un vieux marchand à la retraite qui vit à Cape, Ugor Cross, un ami proche de Voler le Négociant.

Volar le Négociant : Volar est un négociant, d'où son surnom. Il vend et achète tout et n'importe quoi et sait tout sur la manière d'écouler des marchandises en République, que ce soit légalement ou pas. Il est en cheville avec toutes les organisations marchandes coralliennes et une grande partie des contrebandiers. On le dit aussi en très bons termes avec certaines confréries pirates dont celle de Malgo. C'est un homme jovial, assez corpulent et toujours vêtu de tenues riches en couleurs. Il aime porter des bijoux et se parer d'implants de coraux. Quand il n'est pas en voyage pour affaires en Ligue Rouge ou sur Equinoxe, il passe une bonne partie de son temps dans le cœur administratif de Cape, à fréquenter les prostituées de luxe.

Les réseaux de contrebande : il existe de nombreux réseaux de contrebandiers sur Cape dont certains travaillent plus ou moins main dans la main avec les autorités. Ces contrebandiers connaissent parfaitement la région et on les laisse souvent exercer leur activité en échange d'informations. En fait, il y a dans le secteur commercial de Cape, un bar nommé le Commerce où vous pouvez trouver des représentants de la plupart des groupes de contrebandiers qui négocient leurs contrats avec leurs clients.

ENDROITS NOTABLES

Le Bar des Courants : ce grand bar du cœur administratif de la ville est très réputé pour sa nourriture, son ambiance et ses décorations magnifiques. Il occupe tout un petit module doté de grandes baies vitrées où l'on peut manger en regardant l'océan. C'est un établissement assez étonnant car toutes les franges de la population s'y mêlent, de l'ouvrier de base au riche marchand, en passant par les prostituées de luxe ou les dirigeants de la ville. Ce succès est dû principalement aux deux patrons, August Verron, un vieux cuisinier faisant des miracles avec n'importe quel produit de la mer, et Anna Devriss, une ancienne femme d'affaires de 49 ans qui a toujours insisté pour que son établissement soit accessible à tous.

Les ruines d'Auckland : au sud est de Cape se trouvent les ruines sous-marines de l'ancienne cité d'Auckland. Cette vaste étendue de vestiges du passé a beaucoup souffert des conditions géologiques de la région mais le Département Ipsis y finance souvent des expéditions à la recherche de reliques. On sait que cette région abrite quelques groupes de pilliers de ruines mais aussi les tanières de créatures dangereuses et notamment des Félorms.

Fossé de Kermadec et fossé des tonga : c'est à l'est de Cape et s'étirant vers le nord-est, que se situe le Fossé de Kermadec qui est lui-même prolongé par le Fossé de Tonga. C'est une zone qui s'étend sur plus de 1 000 milles marins en une bande de quelques milles marins. C'est une région très instable géologiquement, avec un relief torturé parsemé de fosses de plus de 10 000 mètres de profondeur. On y trouverait des failles extrêmement profondes et certaines rumeurs font état de poches dans le manteau terrestre situées à plus de 20 000 mètres de profondeur. Toute la zone est extrêmement dangereuse, car en plus des pirates et des monstres, on y enregistre des phénomènes extrêmement violents, comme les siphons, les tourbillons, des flux thermiques et des déchirures du Flux. Cette zone est donc régulièrement patrouillée par l'armée et des installations scientifiques et militaires coralliennes sont installées le long des failles. On dit aussi que les services de recherche de dépôts de la République y organiseraient fréquemment des expéditions. Les navires commerciaux évitent comme la peste de franchir ces fossés. Ils passent donc au sud, au nord, ou empruntent certains passages où les dangers sont moindres et qui sont surveillés par les républicains. Une rumeur veut que le célèbre pirate Malgo ait une station située à plus de 16 000 mètres dans le Fossé des Tonga.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Alméa : située à 5 900 mètres de profondeur à l'est du Seuil de Lord Howe et au nord de la Crête Ouest de Norfolk, Alméa est une petite communauté de 25 000 personnes qui exploite les profondes couches de sédiments de la région. Elle gère deux usines d'extraction et dispose d'un centre de recherche qui étudie à quelques milles marins au nord une grande fosse appelée le Gouffre Des Spectres où se développe une formation de corail des abysses. Cette étendue doit son surnom aux lueurs presque fantomatiques dégagées par les co-

raux. Plongeant à presque huit mille mètres, elle accueille une faune très importante de poissons abyssaux.

Massat : situé à 2 500 m de profondeur au nord du Fossé Puységur, à l'ouest de la pointe sud de la Nouvelle-Zélande, Massat est une ville de 300 000 habitants qui est à la fois une plate-forme commerciale mais aussi un important centre minier qui exploite les richesses du Fossé Puységur. On y a effectivement découvert de nombreux filons de matières premières, comme du titane et de l'erbium (qui entrent dans la composition du tri-terranium), du minerai de bore (qui sert à fabriquer le Cylast®), du nickel et du fer. La ville exploite aussi sur un plateau peu profond (400 mètres) situé à l'est, d'importantes sources d'eau douce. On peut d'ailleurs apercevoir les grands champs de ballons collecteurs d'eau quand on approche de la ville en venant de l'est. Massat est également défendue par plusieurs bases militaires et la marine républicaine assure la protection des convois qui empruntent cette route.

Océana : la ville d'Océana est constituée de deux complexes majeurs au sud du Seuil de Lord Howe, l'un situé à une profondeur de 3 400 mètres et l'autre à 5 800 mètres. On y pratique principalement la pêche, l'élevage de coquillages des profondeurs et de crustacés, mais on y exploite aussi des mines sous-marines. La ville est réputée pour être extrêmement agréable bien qu'elle soit constituée de modules assez classiques et que la seule lumière perçue soit celle des pylônes éclairant les champs de coquillages. Les habitants y sont très accueillants et décorent leurs coursives avec raffinement. De nombreux artistes s'y rendent souvent pour y apporter leur petite touche personnelle.

RÉGION ADMINISTRATIVE DE CORALLIA

Seconde région administrative de la République avec plus de 18 millions d'habitants, l'influence de Corallia s'étend vers l'est jusqu'à la ville de Pavalas, vers le sud-est jusqu'à Alméa (Région administrative de Cape) et au sud jusqu'à Maendon. C'est une région extrêmement productive, occupée par des centaines de communautés gérant de vastes champs d'hydrocultures. L'activité sismique y est minimale. Corallia et la plupart des stations agricoles se trouvent sur le plateau continental sur une étroite bande de 40 à 80 milles marins longeant la côte est d'Australie et entièrement recouverte de coraux. La profondeur oscille entre -100 à -200 mètres. Puis, en continuant vers l'est après cette bande, on bascule directement dans une région profonde de plus de 5 000 mètres, traversée du nord au sud, sur presque 400 milles marins, par la Herse des Huit Rois, une chaîne de montagnes sous-marine dont les huit pics affleurent la surface. Cette chaîne de montagnes est truffée de bases militaires, de postes de détection et de tourelles de défense.

Après la Herse, la plaine abyssale continue sur environ 150 milles vers l'est avant de rejoindre la Mer de Corail et le Seuil de Lord Howe où l'on trouvera des profondeurs oscillant entre 700 et 3 000 mètres et un relief très varié. Les champs de coraux se font de plus en plus rares au fur et à mesure que l'on se dirige vers l'est et vers le sud mais ils s'étendent un peu plus chaque année.

CORALLIA

APPROCHE

En venant de l'est, la première chose intéressante que l'on remarque en se rendant à Corallia, c'est la Herse des Huit Rois, qui traverse la plaine abyssale du Nord au Sud. Si vous naviguez à faible profondeur, vous aurez la chance d'admirer une de ces remarquables structures géologiques, véritables piliers de pierre dont certains sont creusés pour abriter les installations de l'armée. On peut d'ailleurs apercevoir quelques navires légers accostés à des tunnels s'enfonçant dans la roche.

Puis, en continuant, on survole les docks commerciaux installés sur le talus continental qui mène au plateau où se situe la ville. Installations minières, chantiers, entrepôts où les plus grands navires marchands déchargent leurs marchandises, c'est un secteur industriel

semblable à n'importe quel autre. Enfin, lorsqu'on atteint le plateau continental, on se retrouve le même spectacle époustouflant que celui offert par Azuria, avec des champs de coraux à perte de vue et de véritables collines de cnidaires au pied desquelles se nichent des stations d'exploitation agricole. Puis viennent les premières structures de la ville, des tours s'élevant jusqu'à quelques mètres de la surface, une forêt de dômes bleutés où l'on distingue la population se promenant dans les parcs, des bâtiments cylindriques coiffés de coupôles de verre, les six pyramides noires d'un passé généticien révolu, le Grand Phare Blanc de 10 mètres de haut qui culmine à seulement 20 mètres au-dessous de la surface et, au milieu de cette région prodigieuse, le cœur de la ville, l'immense Grande Coupole de Corallia édifiée par les azuréens.

Corallia est, globalement, située à une plus faible profondeur qu'Azuria. On y observe une plus grande luminosité ainsi qu'une faune et une flore plus abondantes. Dauphins, bancs de poissons, squaliers géants, algues blanches et une myriade d'autres habitants des mers pullulent autour des installations de la ville. Selon la météo extérieure, les rayons du soleil propagés par la science azurée, embrasent les structures de mille feux. Si beaucoup d'entre elles sont en partie ou presque totalement couvertes de corail, il y en a beaucoup plus que dans la capitale qui dispose de grandes surfaces transparentes (généralement de l'ACS azurée).

À l'instar d'Azuria, et en dépit du fait qu'elle soit très proche de la surface, Corallia n'a jamais vraiment subi de fortes perturbations dues aux conditions atmosphériques. D'après les chercheurs, ceci est dû au corail qui créerait une sorte de microclimat dans cette région du monde et protégerait toute la zone des phénomènes météorologiques les plus dangereux.

Cette faible profondeur ainsi que les nombreuses constructions et collines de coraux expliquent pourquoi on y voit très peu de navires de gros tonnage. En fait, à cause du relief, la navigation est compliquée, même pour les plus petites frégates. Aussi, les navires les plus gros qu'on y croise sont des escorteurs ou, parfois, des navires touristiques plus imposants qui suivent un couloir de navigation bien précis.

DESRIPTIF

Corallia est beaucoup plus petite qu'Azuria. Avec moitié moins de population, elle est moins étendue et, surtout, possède un complexe souterrain beaucoup moins vaste. Corallia a aussi la particularité d'avoir été un centre administratif à l'époque de l'Empire des Généticiens. De cette époque, il ne reste que les six pyramides noires qui entourent le cœur de la ville, une partie des complexes souterrains les plus profonds et, d'après certaines rumeurs, des secteurs qui n'ont pas encore été découverts et qui seraient profondément enfouis dans la roche du fond océanique. On a longtemps pensé qu'un dépôt généticien pouvait se trouver sous cette ville ou quelque part dans la région mais rien, jusqu'à présent, n'est venu démontrer ce fait. Comme pour Azuria, la ville compte trois zones distinctes : la Ville Haute, la ville Basse et les Bas-fonds. Cependant, il n'y a rien d'équivalent à la Panse d'Azuria et les petits navires marchands doivent accoster le long des grands cylindres verticaux, disposés un peu partout dans la ville, qu'on appelle les Silos. Environ 30 % de la population vit dans la Ville Haute, 40 % dans la Ville Basse et le reste dans les bas-fonds.

Corallia, La Ville Haute

La Ville Haute de Corallia est tout aussi belle que celle d'Azuria... Certains estiment même qu'elle l'est encore plus. Toutes les structures qu'on y trouve sont reliées par des tunnels sous-marins larges et décorés de plantes. Les plus longs sont même équipés de tapis roulant automatiques. Dans cette Ville Haute, on est surtout saisi par la multitude de petits dômes qui tapissent la région et au milieu desquels s'élèvent de magnifiques tours aux architectures très variées. Mais bien entendu, les grandes attractions sont les pyramides généticiennes de cent mètres, conçues dans un matériau rappelant l'ACS azurée mais en plus sombre et en plus résistant. On ignore totalement le nom de ce matériau qu'on retrouve plus rarement que le Fusion B dans les réalisations généticiennes. Il est cependant quasiment indestructible comme l'a révélé les nombreux tests qu'on lui a fait subir. Une de ces pyramides accueille le centre de sécurité principal de la ville, chargé de veiller à la bonne étanchéité des installations.

Ce poste permet de contrôler une armée de drones d'entretien et d'équipes techniques qui surveillent le moindre bâtiment de la ville. Les autres pyramides renferment des hôtels de luxe, des restaurants prestigieux, des centres administratifs, les sièges des compagnies touristiques et des salles des fêtes généralement utilisées par le pouvoir politique ou les plus puissants.

Mais un des plus grands monuments de Corallia, c'est certainement sa Grande Coupole transparente. Contrairement au reste de la ville, elle dispose d'installations souterraines indépendantes et un peu particulières. En effet la grande coupole est un dôme assez bas, de 120 mètres de hauteur, et d'un diamètre de 2 kilomètres. Le dôme, renforcé par un treillis en ACS aux formes courbes et particulièrement esthétique, est posé sur le sol océanique pour couvrir le Puits de la Coupole, le cœur de la ville, un grand trou cylindrique de 260 mètres de profondeur. Sur les parois du puits s'écoule en permanence un rideau d'eau, diffusé en circuit fermé, qui apporte une grande fraîcheur dans les rues. Dans le cylindre proprement dit, 10 étages circulaires sont aménagés, les uns au-dessus des autres. Le plus bas, qui est le plus vaste, a un diamètre d'environ 2 000 mètres. Chaque niveau supérieur est un peu moins large d'une cinquantaine de mètres de telle sorte que le niveau le plus haut a un diamètre d'environ 1 500 mètres. La ville forme donc une sorte de pyramides de 10 plaques d'une dizaine de mètres d'épaisseur sur lesquelles sont installés les bâtiments. Entre chaque plaque on a une hauteur de plafond d'environ 16 mètres. Les plaques sont soutenues par un pilier central de 80 mètres de diamètre et par plusieurs autres piliers répartis régulièrement.

Le niveau supérieur, juste sous la coupole, est presque entièrement occupé par des jardins et des parcs. Puisqu'il n'est couvert que par le dôme, on y a une grande sensation d'espace. En effet, la coupole se situe à une hauteur comprise entre 80 et 120 mètres. On y trouve une végétation importante, des fontaines, un théâtre ouvert, un temple de marbre consacré au soleil et au corail, plusieurs petits lacs et, en son centre le Palais du Gouverneur. À ce niveau, on privilégie une ambiance moins éclatante, plus tamisée que dans le reste de la ville. Le jour on y bénéficie d'un éclairage naturel grâce aux rayons du soleil qui pénètrent facilement jusqu'à cette profondeur grâce à la technologie azurée. La nuit, les luminaires solaires diffusent une lumière plus douce idéale pour se détendre et méditer.

Le pourtour de chaque niveau est protégé par un parapet en verre blindé de trois mètres de haut. Tous les étages sont reliés entre eux par plusieurs tubes transparents, qui sont des ascenseurs, mais aussi par des escaliers. Les installations techniques passent dans les piliers massifs qui soutiennent l'ensemble.

Il n'y a pas vraiment de bas-fond dans le Puits de la Coupole. Chaque niveau bénéficie du même luxe. La seule exception, c'est le grand niveau technique et d'entrepôts situé sous le puits, mais la sécurité y est draconienne.

Dans le Puits de la Coupole sont installés la plupart des sièges des grandes sociétés, des centres administratifs, des établissements touristiques, des bars, des centres de loisir, les demeures de plus riches, etc. Il y a même une arène sous-marine au niveau -6.

Les différents niveaux sont reliés au pourtour du puits par un réseau de passerelles couvertes (afin d'éviter d'être mouillées par les cascades d'eau). Ces passerelles s'enfoncent dans les parois du puits et sont le seul moyen d'accès au Puits.

Pour pénétrer dans le puits, il faut passer par une des petites stations entourant le dôme et qui forment comme une couronne à la Grande Coupole. Ces stations sont reliées par des tunnels sous-marins au reste de la ville et certaines sont dotées de sas où peuvent s'arrimer des petits navires marchands. Dans ces stations, il y a des ascenseurs permettant d'accéder aux différentes passerelles menant dans le vaste édifice. Elles sont aussi équipées des monte-charges de service qui permettent de transporter les marchandises dans les entrepôts de stockage situés sous le puits.

Corallia, la Ville basse

La ville basse ressemble à s'y méprendre à celle d'Azuria mais elle est beaucoup moins étendue et uniquement sur deux niveaux (les niveaux -1 et -2, qui s'étirent tout de même sous les deux tiers de la ville, ils sont donc très vastes). Comme celle de la capitale, dont elle

a la même architecture, elle est constituée de blocs d'une centaine de mètres de largeur avec une hauteur de plafond de 6 à 10 mètres et de larges avenues claires et parfumées. Les blocs peuvent être isolés les uns des autres en cas de catastrophe. La Ville Basse dispose d'un réseau de transport semblable à Azuria.

Corallia les bas-fonds

Contrairement à ceux d'Azuria, les bas-fonds de Corallia sont très limités en profondeur. Ils s'étendent sur deux niveaux « habitables » (niveaux -3 et -4) mais partiellement abandonnés et sur deux autres niveaux (niveaux -5 et -6) abritant les principales installations techniques de la ville. On y recense peu de créatures à part des rats-lynx ou des petites bestioles nuisibles. Dans les deux premiers, il y a de nombreux ateliers plus ou moins clandestins, des bars mal famés, des entrepôts de stockage et des blocs d'habitations spartiates. Il y a beaucoup de trafics en tout genre, de la prostitution non réglementée et quelques groupes de contrebandiers.

Les deux niveaux les plus bas sont constitués d'étroites coursives, de machineries plus ou moins bruyantes et de secteurs abandonnés. Ici vivent des gangs, des individus rejetés par la société ou recherchés par les autorités, des petites organisations criminelles, etc. Une rumeur veut qu'il existe d'autres niveaux plus profondément enfouis.

Il existerait des accès secrets aux bas-fonds, des sas cachés dans le relief de la région qui donneraient sur des puits menant aux profondeurs de la ville.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Nadim : ce receleur est spécialisé dans les reliques de l'ancien temps. Il est en cheville avec des groupes de Pilleurs de Ruines et passe son temps au Rasta, un bar situé au niveau -4 de la ville. Pour ses affaires, il se rend fréquemment à Azuria.

Paul Pilson : le gouverneur peut être rencontré assez facilement dans la Ville Haute ou dans les deux premiers niveaux souterrains de la Ville Basse. Il passe le plus clair de son temps à fréquenter les fêtes ou les événements culturels et sportifs de la ville. Il en organise aussi beaucoup. C'est un individu facilement abordable et qui est prêt à accepter n'importe quoi tant que cela peut bénéficier à sa ville.

Ellain Dora : Ellain Dora est un « décorateur » autoproclamé qui, depuis peu, est inséparable du gouverneur. Grand, plutôt efféminé, avec de longs cheveux bruns et des vêtements tape-à-l'œil, il conseille le gouverneur pour embellir sa station. Et le moins qu'on puisse dire, c'est que ce n'est pas du goût de tout le monde. Il fait disposer des œuvres « avant-gardistes » un peu partout qui, selon certains, sont d'une laideur absolue. Plusieurs notables commencent à se plaindre mais le gouverneur ne veut rien entendre. Il semble totalement fasciné par Ellain.

La guilde des Artistes : ce puissant syndicat a pour tâche de déterminer si un individu peut ou non se prévaloir du titre d'artiste. Il organise également la plupart des spectacles de la ville. Sa directrice, Irine Delvros, a une bête noire : Ellain Dora. Elle est persuadée que c'est un escroc et elle est prête à tout pour le faire tomber. Elle a déjà tenté plusieurs fois de prévenir le gouverneur, mais celui-ci semble totalement sourd lorsqu'il s'agit d'Ellain.

ENDROITS NOTABLES

Les installations côtières et en surface : le long de la côte d'Australie, Corallia dispose d'une station militaire sous-marine en liaison avec les trois bases de la surface. Les deux premières s'occupent des serres installées dans la région mais surtout d'un important centre de recherche qui teste des cultures expérimentales d'arbres fruitiers cultivés en plein air. Les fruits, des sortes de pommes, seraient parfaitement comestibles. La troisième base est située plus au sud dans une région montagneuse. Depuis peu, elle est confrontée à l'apparition d'une tribu de foreurs. Pour une raison inconnue, ces créatures semblent quitter leurs repaires souterrains et s'installer dans les montagnes.

Le long de la côte, il y a également plusieurs petites usines de traitement des matières premières extraites à la surface et une grande

conserverie de sardines, un des poissons les plus consommés au monde sous différentes formes.

La Piscine des terrasses : Si les piscines, pour des raisons d'hygiène, sont extrêmement rares dans les stations, Corallia en abrite une au niveau -2 du Puits de la Coupole. La piscine est constituée de plusieurs terrasses avec des bassins de différentes tailles qui ne sont pas situés au même niveau. L'eau y est peu profonde, à peine plus d'un mètre, et l'hygiène est assurée par un dispositif de désinfection aux ultra-violets. Bien entendu, il est fort peu recommandé aux clients de négliger leur hygiène, s'ils ne veulent pas avoir affaire au Département de Prévention Épidémiologique qui surveille de très près cette piscine.

Les ruines de Brisbane : les ruines de la ville de Brisbane reposent à une profondeur comprise entre 100 et 200 mètres au sud de Corallia. Très vastes, on y trouve quelques bâtiments dans un état de conservation assez étonnant, notamment une tour « pétrifiée » dont la structure est recouverte d'une fine couche de pierre. Plusieurs groupes de Pilleurs de ruines s'y sont installés et se livrent une guerre sans merci.

Les secteurs fantômes : certaines rumeurs font état de ce qui est appelé les « niveaux fantômes de Corallia ». Cette légende prisée des habitants veut qu'il existe de vastes réseaux souterrains sous la ville qui n'auraient pas encore été découverts. Ces secteurs seraient l'œuvre de l'Alliance Azure. On prétend même que les Généticiens y auraient installés des laboratoires. On y accéderait par des sas dissimulés dans le relief de la région mais aussi par des passages secrets dans les niveaux plus profonds de la ville Basse.

Ella Cora : sanctuaire de l'Ordre Blanc, Ella Cora est une station séparée du reste de la ville qui se situe sur la périphérie ouest de Corallia. C'est un bâtiment assez simple, un grand cylindre coiffé d'un dôme presque entièrement recouvert de corail. On ne peut y accéder que sur autorisation des empathes et elle serait défendue par la Garde Blanche, ces fameux empathes combattants qui, officiellement, n'existent pas.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Pavalas : cette ville assez étendue est située au pied du Seuil de Lord Howe à l'est. Avec une population d'environ 900 000 habitants, elle réunit plusieurs communautés situées à des profondeurs comprises entre 2 000 et 4 000 mètres. Ces communautés exploitent des mines sous-marines, des zones sédimentaires et d'importants élevages de crustacés et de coquillages. Quelques bases militaires sont également installées dans la région.

Maendon : cette ville d'1 million d'habitants est située à 200 mètres de profondeur à quelques milles marins de la côte est d'Australie et à côté des très vastes ruines de Sydney. C'est une région intéressante car les vestiges de cette ancienne ville sont partiellement immergés. Certains endroits se situent à plus de 200 mètres de profondeur et d'autres en surface. C'est un dédale de failles, de collines, de plateau, de pics rocheux qui se poursuit jusqu'à la côte où gisent les derniers vestiges de l'ancienne cité. Il semble que cette région ait subi un important bouleversement géologique qui a complètement changé sa géographie. Maendon dispose d'installations militaires à la surface, qui s'occupent de surveiller l'usine automatisée située au nord et les structures généticiennes apparues ces dernières années dans les montagnes à l'ouest. De plus, les autorités ont pris contact avec une communauté mutante qui vit dans les ruines émergées de Sydney. Cette communauté commerce avec la ville et aide les équipes envoyées à la surface en fournissant des éclaireurs et en apprenant aux soldats coralliens les principales techniques de survie dans cet univers désolé. Notez que Maendon, contrairement à Corallia, est située dans une région où il y a une forte activité sismique.

RÉGION ADMINISTRATIVE DE DALE

La région de Dale compte 12 millions d'habitants vivant dans des installations situées à des profondeurs assez variées. Si la ville de Dale, à -110 mètres, est une des moins profonde de la République, les autres communautés réparties dans la région sont bâties à des

profondeurs comprises entre -500 et -6 000 mètres. La région est très riche en champs de coraux qui longent la côte ouest d'Australie et s'étendent du nord au sud sur le plateau Exmouth et jusqu'à la Terrasse de Carnarvon, mais aussi vers l'ouest dans la Plaine Abyssale de Cuvier. C'est une région en pleine expansion dans le domaine agricole, commercial et touristique. Plusieurs petites communautés à l'ouest se sont récemment rattachées à la République et de nombreuses compagnies commerciales veulent s'implanter dans la région. L'ouest de la République étant très peu surveillé, l'État a décidé d'implanter de nouvelles stations d'écoute et des bases militaires. Quelques-unes sont situées dans le Bassin de Wharton et dans la région du Sillon de l'Ob, mais la plupart sont en cours de construction dans le Bassin de Perth, à l'ouest du Plateau Cuvier, sur les crêtes de Sonja et de Sonne et au nord-ouest du Plateau Exmouth.

DALE

APPROCHE

Dale est située au nord-est du Canyon de Cloates, un profond sillon courant d'ouest en est et pouvant atteindre une profondeur de plus de 3 000 mètres. Quand on approche de Dale, on navigue au-dessus d'une région constituée de plateaux de moins en moins profonds, couverts de champs de coraux et comprenant un grand nombre de communautés agricoles. Puis, on aperçoit la Chaîne de Dale, la longue chaîne de montagnes sous-marines qui se prolonge sur des dizaines de milles marins vers le sud. À l'extrémité nord de cette chaîne, dans son prolongement, il y a trois montagnes sous-marines séparées de la chaîne et distantes d'un mille marin les unes des autres. C'est dans ces montagnes que sont construites les trois villes parois de Dale qui constituent le cœur de la Cité Haute de Dale. À une profondeur moyenne comprise entre -120 et -200 mètres, la Cité Basse s'étend au pied des villes parois, tout autour des montagnes, sur une plaine nappée d'installations, principalement un amoncellement de modules ronds, cylindriques, rectangulaires et carrés. On y voit aussi quelques petits dômes. Toute la périphérie de la ville est occupée par des sites en construction. Il y règne en permanence une forte activité, notamment à l'ouest, à trois milles marins de la ville, dans une zone à 800 mètres de profondeur, là où les autorités veulent assembler une seconde grande plate-forme commerciale. La cité est assez éloignée des côtes puisque juste à l'est de Dale s'étire un grand plateau d'une centaine de milles marins couvert de corail qui grouille littéralement de crustacés et de coquillages. Ce plateau est de moins en moins profond au fur et à mesure que l'on s'approche du rivage et il est exploité intensivement par des petites stations situées à très faible profondeur, certaines étant installées à moins de 20 mètres.

DESRIPTIF

Si l'assemblage de stations qui se pressent au pied de la Cité Haute ne présente pas un grand intérêt, ce sont bien les trois villes parois que les visiteurs viennent voir. Elles ont été construites dans trois massifs montagneux de 6 kilomètres de long sur une largeur approximative de 3 kilomètres. La ville-paroi la plus au sud possède une particularité, un versant sud qui plonge dans une grande cuvette situé à 600 mètres de profondeur. C'est ici qu'accostent la plupart des navires marchands. De nombreux docks, des ateliers et des quais de déchargement pour les marchandises y sont aménagés. Cette ancienne façade commerciale est totalement saturée d'où la construction d'une seconde zone de transit à l'ouest de la ville.

Un mille marin plus au nord, on trouve le second massif rocheux qui accueille la seconde ville et encore un mille plus au nord la troisième.

Chaque ville est constituée de six niveaux au-dessus du sol océanique. Contrairement à de nombreuses villes-parois creusées à même le plateau continental et qui n'ont des baies vitrées donnant sur la mer que sur un versant, Dale a la particularité d'en compter quatre par niveau sur chaque versant nord, sud, est, ouest. Il y a également six niveaux souterrains qui s'étendent sous une partie de l'amas de stations au pied des montagnes.

Toutes ces installations sont taillées dans la roche mais n'occupent pas la totalité du volume des massifs montagneux. Aussi, à part pour les secteurs où se situent les baies vitrées qui donnent sur la mer, Dale est une cité souterraine. Au lieu d'avoir des parois métalliques, ce sont des murs de pierre qui délimitent les coursives et les différentes zones de la ville. Ces murs sont d'ailleurs le plus souvent décorés et sculptés. On trouve ainsi de véritables fresques, comme sur la Place Cathédrale, le cœur de la seconde ville située au niveau 3. Cette place est une vaste demi-sphère dans laquelle débouchent quatre grandes avenues. Ses parois ont toutes été sculptées pour évoquer les cathédrales de l'ancien temps. Elle est aussi célèbre pour ses cinq statues de six mètres de haut représentant Guillaume Gallasteno, Dania Telvaris, Laelia Trenton, Martin Ferro et Alec Fanstorm.

Une autre attraction de la ville c'est le Palais du Gouverneur situé au niveau 6 de la ville la plus au nord, une somptueuse demeure sculptée dans la roche au milieu d'un parc nommé le Parc de Pierre. On y a effectivement reconstitué un vaste jardin composé d'arbres, de plantes et de fleurs en pierre.

Les six niveaux supérieurs des villes parois sont très agréables à vivre, bien décorés et éclairés. Les zones situées le long des baies vitrées sont les plus spacieuses et les mieux aménagées. C'est ici que sont installés de nombreux bars, hôtels et établissements de loisirs. Pour chaque ville, le niveau le plus bas est situé à -110 mètres et le plus haut à -20 mètres. Ce sont les baies vitrées du niveau supérieur qui sont les plus courues de la ville puisque c'est de là que l'on peut admirer les splendeurs de l'océan.

Quant aux niveaux souterrains, c'est là que sont aménagés la plupart des habitations et les principaux centres de stockage de marchandises. Les deux derniers niveaux constituent les bas-fonds, un réseau de machineries, d'étroites coursives et de secteurs en plus ou moins bon état et abandonnés aux plus démunis et aux exclus.

Globalement, si l'on n'est pas trop claustrophobe, il fait bon vivre dans ces installations et les gens ne s'y trompent pas puisque Dale accueille énormément d'individus venus des quatre coins du monde. Cela a poussé de nombreuses compagnies touristiques et commerciales à s'installer ici. Notez que Dale est très réputée pour ses cultures de champignons et autres plantes souterraines.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

La Division Azure : la Division Azure dispose de plusieurs bases dans la région et d'un centre de commandement dans la seconde ville-paroi, au niveau 3 sur la Place Cathédrale. Aussi, il n'est pas rare de croiser des soldats de cette Division dans les rues de la cité. Ces derniers se montrent assez hautains, notamment vis-à-vis des autres soldats de la République. Cela a provoqué de nombreux incidents que le gouverneur juge intolérables pour la réputation de sa ville. Il s'est plaint de nombreuses fois à l'officier en charge, le Commandant Gallord, mais ce dernier s'est toujours contenté de le dévisager de son regard bleu acier avant de le congédier sur un ton sec.

Nélia Torren : cette femme d'affaires de cinquante-deux ans est chargée du bureau du développement commercial de la ville. C'est elle qui autorise ou non l'implantation de nouveaux modules, de nouvelles entreprises ou de nouveaux comptoirs marchands. On la dit corrompue et en cheville avec de nombreux groupes criminels. Certaines rumeurs affirment même qu'elle serait liée à Paradigme, la plus grosse organisation de contrebande et de recel de la République.

Orn Rad : séduisant jeune homme de trente-quatre ans, Orn est le bras droit du gouverneur de la ville et son successeur désigné. C'est un habile politicien, un charmeur invétéré et, d'après ses détracteurs, l'homme le plus corrompu de la création. Il est accusé de toucher des pots de vins d'à peu près toutes les organisations de la ville et de disposer de son propre réseau de malfrats qu'il utilise pour convaincre les plus réticents de se plier à sa volonté. Le gouverneur n'a jamais prêté foi à ces accusations et il lui renouvelle régulièrement sa confiance.

Eckar la Pieuvre : Eckar est LE seigneur du crime local. Il a écrasé tous ses concurrents et règne sur le marché noir. Il est considéré par les autorités comme un partenaire important puisqu'il fait régner l'ordre là où les forces de sécurité sont un peu dépassées,



notamment dans les nouvelles installations. Il est allié aux principaux groupes ouvriers et de dockers de la ville, a passé des accords avec les contrebandiers et les marchands et fréquente la haute société. Si son influence est incontestable dans la jungle des stations tapissant la plaine océanique, elle est cependant limitée dans les villes-parois beaucoup mieux surveillées par les autorités.

ENDROITS NOTABLES

Les tunnels oubliés : sous les bas-fonds, il existe d'anciens réseaux de tunnels qui avaient été creusés pour exploiter des filons de minerais depuis longtemps épuisés. La plupart des accès à ces tunnels ont été condamnés mais les équipes d'inspection ont signalé que certains avaient été ouverts récemment. Ce qui inquiète terriblement les autorités, c'est que selon d'autres rapports, on aurait signalé plusieurs fois la présence d'ombres fugitives dans les bas-fonds et même dans les niveaux supérieurs, des choses inconnues apparemment humanoïdes se déplaçant à quatre pattes. Pour couronner le tout, les premiers signalements correspondent avec des cas d'enlèvement d'enfants qui n'ont toujours pas été résolus. Une escouade de l'armée a exploré une partie des tunnels sans rien trouver d'anormal mais le gouverneur a demandé à la capitale l'envoi rapide d'une équipe spécialisée, équipée de scanners géologiques, afin de déterminer si les anciennes mines ne donneraient pas sur un réseau souterrain encore plus profond et habité.

Le bassin des statues : un des endroits les plus touristiques de la ville-paroi la plus au nord, c'est une caverne située sous les bas-fonds. On y accède à partir du niveau zéro de la ville par des ascenseurs spéciaux qui y mènent directement. C'est une immense caverne de plusieurs centaines de mètres de diamètre qui est traversée par une rivière souterraine dont les eaux chaudes emplissent plusieurs bassins. Tout autour de la grotte ont été érigées des statues de trois mètres de hauteur. Il y en a trente et elles représentent de nobles individus vêtus de toges, des hommes et des femmes dont les traits ont été effacés par le temps. Personne ne sait qui a réalisé ces statues et qui elles représentent. En attendant, les bassins sont réputés pour avoir des vertus thérapeutiques et ils sont extrêmement fréquentés.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Tiryss : Tiryss est la communauté la plus à l'ouest de la République. La ville s'étend à 2 300 mètres de profondeur sur la Crête de Dirck Hartog dans un large canyon délimité par deux chaînes montagneuses. Elle domine le Bassin de Perth qui s'étend à l'ouest. C'est une ville dont les principales installations sont souterraines, bâties dans les deux chaînes de montagnes qui s'étendent presque parallèlement du nord au sud. L'écart entre les deux chaînes étant assez faible, moins de cent mètres, les deux complexes sont reliés par des tunnels sous-marins qui forment un réseau de passerelles évoquant une véritable toile d'araignée tendue entre les deux montagnes. Tiryss est une ville minière habitée par environ 900 000 personnes. Elle sert également de base d'opération pour la construction des stations militaires du Bassin de Perth.

RÉGION ADMINISTRATIVE DE DRECH

La région administrative de Drech est vaste car son influence s'étend à toutes les villes et communautés de la Mer Intérieure d'Australie, une mer qui recèle bien des mystères. Toute la région compte également de nombreuses ruines de l'ancien temps et elle attire donc de nombreux Pilleurs de Ruines ou d'organisations explorant les vestiges du passé. Si l'on ajoute à ça de nombreuses installations abandonnées, une activité généticienne intense et un fond marin traître, grouillant de bestioles carnassières, nous avons une zone à la fois dangereuse et très intéressante et qui attire les aventuriers comme un aimant.

La région administrative de Drech est avant tout une région industrielle et une importante base militaire pour les opérations terrestres. Elle s'étend sur la moitié est de la Grande Baie Australienne qui longe tout le sud de l'Australie. La Grande Baie est large de 30 à 200 milles marins avec des profondeurs de 300 à 400 mètres. Elle est bordée au sud par la Plaine Abyssale de la Grande Baie (auss appelée

Bassin Sud Australien) où l'on enregistre des profondeurs de plus de 8 000 mètres. Au nord, nord-est de la Grande Baie s'ouvre la Mer Intérieure d'Australie où les profondeurs sont comprises entre 100 et 200 mètres.

Toute la zone est extrêmement sédimentaire avec des couches d'alluvions pouvant atteindre plus de 1 km d'épaisseur. On n'y compte presque aucune étendue de corail. Mais la région, que ce soit sur ses côtes ou sous l'eau, est aussi riche en minerais, en pétrole, en gaz naturel, en sources d'eau douce filtrant des profondeurs terrestres et on y trouve même une mine de diamants sur l'île au nord de Drech. Tout le secteur est donc truffé de petites stations d'exploitation, d'usines mobiles d'extraction des sédiments et de complexes de traitement des matières premières. Toute la région ? Non, pas tout à fait. À partir des ruines d'Iriscea, toute la zone au nord échappe totalement au contrôle des républicains. C'est le domaine des machines généticiennes.

La région de Drech ne compte pas moins de 6 millions d'habitants dont plus d'un tiers vivent dans la cité de Drech et dans ses alentours, un autre tiers dans les quatre autres villes majeures de la région (Antya, Paz, Tylia et Austra) et le dernier tiers dans les multiples communautés dispersées dans toute la zone. Les communautés les plus proches des côtes vivent souvent de l'élevage de crustacés et de coquillages qui abondent dans ce secteur.

DRECH

APPROCHE

Quand on arrive sur la Plaine Abyssale de la Grande Baie en venant du sud, le sous-sol océanique s'élève progressivement en une série de plateaux, comme de gigantesques marches. On quitte la Plaine Abyssale située à - 6 200 mètres pour accéder à la première marche large d'une vingtaine de milles marins et profonde de 4 000 mètres, puis la seconde, large d'environ 30 milles marins et profonde de 2 800 mètres, puis une troisième, large d'une vingtaine de milles et profonde de 1 400 mètres. Sur ces trois premières marches sont installées plusieurs communautés qui vivent de la pêche, de l'exploitation de quelques rares champs de coraux et de l'extraction de matières premières. En continuant, on atteint une quatrième marche, La Grande Baie et ses 300 à 400 mètres de profondeur, où l'on trouve une tour de régulation du trafic et une base navale. Enfin la cinquième marche nous amène aux installations de la ville de Drech, à 255 mètres de profondeur.

Drech est une ville constituée d'une multitude de complexes répandus sur plusieurs milles marins. L'architecture de ces complexes n'a rien d'extraordinaire, à part quelques petits dômes ici ou là. L'énorme majorité des installations sont des modules comme ceux qu'on trouve un peu partout et des grands blocs peu esthétiques qui abritent les entrepôts de la ville, les usines et les grands ateliers. Autre particularité, les groupes de modules ne sont pas tous reliés entre eux. En fait on a l'impression que Drech s'est formée au fur et à mesure que plusieurs petites communautés se développaient dans la région, jusqu'à n'en faire qu'une seule.

Toutes ces installations sont situées autour du grand bâtiment appelé l'Étoile. Le cœur de cet édifice est une structure cylindrique de 600 mètres de diamètre et de 80 mètres de hauteur d'où partent 4 séries de 4 tunnels horizontaux de 10 mètres de diamètre et de 60 mètres de long qui conduisent à des tours de 80 mètres de diamètre et de 180 mètres de hauteur. Il y a un tunnel au niveau du sol, puis un tube tous les 10 mètres de hauteur.

Il faut noter que l'environnement de Drech est assez sombre. Malgré les éclairages des multiples stations, la ville ne dispose pas du dispositif azuréen de propagation de la lumière et ses eaux sont saturées de particules de toutes natures.

DESRIPTIF

Il faut d'abord signaler que la ville de Drech s'est développée de manière assez anarchique et bon nombre d'installations ont été conçues un peu n'importe comment. Certaines ont carrément disparu sous les couches de sédiments, d'autres, devenues trop lourdes

au fil des années, ont vu une partie de leur structure s'enfoncer dans des terrains meubles. On voit même quelques modules surmontés de structures remplies d'air ou de mousse expansée pour augmenter leur flottaison. Cependant, la plupart des modules ont été bien conçus. Ils flottent et sont reliés par câbles au plateau rocheux situé entre 150 et 400 mètres de profondeur sous les sédiments. Pour d'autres, on a stoppé leur descente en installant dessous des tiges métalliques ou de véritables pylônes. C'est surtout sur la périphérie de la ville qu'on trouvera des bizarreries dans la jungle de stations dont certaines ont été construites illégalement. Des modules qui flottent à une dizaine de mètres au-dessus du champ de sédiments ou d'autres plus ou moins inclinés.

Ce développement anarchique de la ville a toujours été la principale préoccupation des gouverneurs qui s'y sont succédé. Mais Drech est une ville de la République où la corruption est devenue un mode de vie. Les groupes industriels, les syndicats marchands et ouvriers, les trafiquants et les contrebandiers, tous se battent pour leurs intérêts à coups de dessous de table.

Le Département Ipsis s'est d'ailleurs plaint à maintes reprises auprès du gouverneur et du Parlement pour empêcher le saccage de certaines ruines sous-marines où s'installent certains exploitants en détruisant purement et simplement les vestiges du passé.

Au milieu de cette jungle se dresse l'Étoile, le cœur administratif de la ville. Il n'est relié à aucun autre module environnant et constitue donc une structure autonome. Le bâtiment central est constitué de six niveaux au-dessus du sol et de quatorze niveaux souterrains qui plongent à 350 mètres de profondeur. L'Étoile est un bâtiment un peu particulier qui, à l'origine, ne comptait en tout que six niveaux souterrains et huit niveaux supérieurs (pour quatorze étages) et aucune tour. Mais au fil des années on a ajouté des étages (on en compte vingt désormais) et laissé la structure s'enfoncer dans les champs de sédiments. Elle est désormais fixée solidement sur un plateau rocheux à 350 mètres de profondeur.

Dans la structure centrale de l'Étoile, les six premiers niveaux sont assez agréables à vivre et sont surveillés de près par les autorités. Avec des hauteurs de plafond de 10 à 13 mètres, ces niveaux offrent de larges espaces correctement aménagés et très lumineux. Il y a des petits parcs où il fait bon se promener, de courtes avenues assez larges et quelques baies vitrées donnant sur la mer (même s'il n'y a pas grand-chose à voir). C'est ici que sont installés le siège de nombreuses compagnies, les principaux bureaux administratifs de la région, des bars, des hôtels et de nombreux blocs d'habitations.

Les huit étages suivants sont un peu moins agréables à vivre, bien qu'ils aient été autrefois des niveaux particulièrement bien aménagés. À leur périphérie, on peut voir les anciennes baies vitrées qui donnaient sur la mer et qui sont aujourd'hui recouvertes de volets métalliques. Il y a aussi d'anciens sas condamnés. L'Étoile n'étant pas reliée directement par tunnels aux autres installations de la ville, ces secteurs attirent peu les plus puissants seigneurs du crime ou groupes de contrebandiers qui préfèrent installer leurs réseaux dans la jungle des modules. Aussi, ce sont plutôt les coralliens ou les immigrés les plus pauvres qui se pressent dans ce secteur. Les forces de sécurité y sont peu présentes mais les hôtels, les blocs d'habitation, les petits ateliers et les bars y sont plus abordables.

Enfin les six derniers niveaux accueillent les installations techniques de la ville, presque désertes à part quelques bandes d'exclus, des mendiants ainsi que des laboratoires clandestins.

Les quatre tours de l'Étoile sont en fait des entrepôts et des docks. Les navires viennent s'y arrimer aux sas disposés le long de leur structure pour y décharger leurs marchandises ou leurs passagers. C'est donc là que sont positionnés les principaux postes de sécurité, les douanes et les services de surveillance épidémiologique.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

En août 568, toute la ville de Drech a été placée en quarantaine à cause d'une épidémie de grippe bleue. La crise dure jusqu'en janvier 569, date à laquelle le blocus est levé. Officiellement, cette épidémie n'a fait qu'une centaine de victimes mais certains doutent de l'exactitude des chiffres officiels. En effet, des rumeurs affirment que le

gouverneur en aurait profité pour faire disparaître purement et simplement des personnes gênantes mais aussi que le rôle joué dans cette histoire par des laboratoires comme Cortex ou Palia serait on ne peut plus obscur. En fait, il n'y aurait pas eu qu'une centaine de victimes mais plutôt plusieurs milliers de disparus. La mort de l'enquêteur chargé par le Parlement de vérifier les comptes des sociétés industrielles de la région est également considérée comme suspecte. Ania Sertini, l'ambassadrice de la Ligue Rouge, était en visite au moment des faits. Elle s'en est sortie indemne mais beaucoup pensent qu'elle a été terriblement affectée par ces événements car, depuis son retour, on la dit soucieuse et déprimée.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Fédorick Stuvric : Fédorick, le gouverneur de la région, n'avait pas vraiment bonne presse auprès de la population. On lui reprochait de laisser son territoire devenir un véritable dépotoir et de se contenter de toucher les pots-de-vin de toutes les sociétés industrielles qui veulent exploiter les ressources de Drech. Pour couronner le tout, une inspection diligente par le Parlement l'inquiétait, d'après certaines rumeurs, au plus haut point. C'est dire si l'épidémie est tombée à point nommé. L'inspection a été quelque peu contrariée et son action auprès de la population a redoré son blason. Ana Terova, une proche de l'Ordre Blanc chargée des conditions de vie sur Drech et sa principale opposante, prête à lui succéder, n'en pense pas moins : cet homme est la malhonnêteté personnifiée.

Les sociétés industrielles : à peu près toutes les sociétés industrielles de la République, grandes, moyennes ou petites, et même quelques sociétés étrangères (ce que certains considèrent très étonnant soit dit en passant) sont présentes à Drech. En effet, les ressources de la région sont conséquentes et il ne se passe pas un mois sans que les équipes d'évaluation des ressources ne trouvent de nouvelles mines et de nouveaux gisements en tous genres. De nombreuses stations appartiennent à ces sociétés qui disposent de leurs propres services de sécurité. Inutile de dire que cela contribue à transformer la ville en une sorte de jungle. Beaucoup aimeraient que l'armée vienne mettre un peu d'ordre dans tout ce bazar mais les militaires sont bien plus intéressés par ce qui se passe dans la Mer Intérieure d'Australie et sur les côtes. Aussi, les soldats, on ne les voit guère. Cependant, globalement, la population n'a pas trop à se plaindre car il y a très peu de crimes.

Malcoln Z : ce gros mutant bouffi doté de trois bras est la personne à rencontrer si vous voulez implanter votre station dans le coin, ouvrir une mine ou exploiter tout et n'importe quoi. Il n'a aucun pouvoir légal et, pourtant, on le dit incontournable. Ceci est peut-être dû au fait qu'il est un proche du gouverneur, qu'il connaît tous les patrons des sociétés industrielles et entretient des relations avec toutes les organisations criminelles du coin, notamment Quintette, un puissant syndicat du crime qui contrôle la prostitution non réglementée, l'immigration illégale (Drech compte de nombreux travailleurs étrangers) et la vente de drogue aux ouvriers des mines.

Pilleurs de ruines, aventuriers et chercheurs de reliques : Drech pullule de petits groupes explorant les ruines, fouillant les sédiments à la recherche de stations englouties, bravant les dangers de la Mer Intérieure pour en percer les secrets ou montant des expéditions à la surface bien que cela soit officiellement interdit. On ne compte plus les incidents avec des Pilleurs de Ruines qui sont présents en nombre dans les vestiges de la région.

ENDROITS NOTABLES

Irisécia : à 500 milles marins au nord de Drech, en plein milieu de la Mer intérieure d'Australie, se trouvent les ruines de la ville d'Irisécia détruite le 25 février 566 alors qu'elle était en pleine construction. Cette petite ville située à faible profondeur, environ 200 mètres, devait abriter d'importants centres de recherche sur la surface et servir de base pour étudier les ressources de la Mer Intérieure. Elle était constituée d'une centaine de modules uniquement habités par les ouvriers travaillant sur le cœur de la ville, un vaste cylindre partiellement enfoncé sous les sédiments. Seulement voilà, plusieurs structures noires ont surgi des fonds marins dans toute la région, des piliers qui ont crevé la surface de l'eau. Un dôme noir

aurait aussi soulevé la couche d'alluvions mais sans quitter le milieu marin. La plupart des ouvriers ont été tués, les équipements détruits et il ne reste guère que des ruines.

La Mer intérieure d'Australie et les machines génétiques : la catastrophe d'Irisécia a été provoquée par des structures génétiques, des tours gigantesques de cinq cents mètres de hauteur qui, à leur sommet, s'ouvrent en une gueule béante d'où s'échappe une sorte de beuglement infernal. Au milieu de ces tours, a été détectée, sous l'eau, une coupole noire de six cents mètres de diamètre. Tous les drones qui ont été envoyés pour analyser ces structures ont été détruits. De plus, la Mer Intérieure est désormais patrouillée en permanence par des machines génétiques, principalement des drones en forme d'araignée, de sphère ou de raie manta. On retrouve bon nombre de drones arachnoïdes à la surface au nord des Monts MacDonnell ainsi qu'à l'ouest et à l'est du continent. Il semble qu'il s'agisse de sondes d'étude car on les voit prélever des échantillons ou déployer des sortes d'antennes qui pourraient être des capteurs atmosphériques. Si toute approche des structures génétiques est sanctionnée par la destruction des intrus, il n'en va pas de même de leurs sondes. Elles se laissent approcher sans trop de problème mais il vaut mieux éviter de pénétrer dans une sorte de zone de sécurité d'environ dix mètres autour de l'appareil. Dans ce cas, la sonde attaque et peut être soutenue par d'autres drones aériens, des petites sphères extrêmement rapides qui se détachent des tours et qui sont équipées de deux canons à énergie. Bien entendu l'armée et les scientifiques surveillent toute la région. Les coralliens ont déployé six bases militaires et de recherche sur tout le pourtour de la Mer Intérieure ainsi que plusieurs bases sous-marines qui contrôlent les accès à la Mer Intérieure. Depuis que ces structures génétiques sont apparues, il y a trois ans, les scientifiques ont noté une modification et même une amélioration des conditions climatiques sur le continent australien. Notez que de telles structures ont commencé à apparaître un peu partout dans le monde.

Les zones sédimentaires : toute la région de Drech est fortement sédimentaire et elle recèle des dangers dont il vaut mieux connaître la nature. Tout d'abord, il y a des secteurs où il faut éviter d'utiliser une armure ou un véhicule qui n'est pas capable de flotter. Ces zones sont de véritables sables mouvants qui ont englouti plus d'un imprudent. Le second danger, et non des moindres, ce sont les créatures qui vivent dans les sédiments : les Sylsides et les Serpents des Sédiments (voir le chapitre consacré aux créatures) qui infestent la région.

Les ruines : la région compte de nombreuses ruines, que ce soit à la surface ou sous l'eau. Les deux plus célèbres sont les ruines sous-marines d'Adélaïde et de Melbourne. Bien qu'il soit officiellement interdit de s'y rendre, elles attirent pilleurs de ruines et aventuriers. L'exploration est très périlleuse car de nombreuses créatures dangereuses ont élu domicile dans les décombres.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Paz : Paz est une petite ville à 160 milles marins au nord de Drech qui abrite une population de 25 000 habitants. Elle est constituée de petits complexes à une profondeur de 150 mètres et d'une base militaire chargée de la surveillance de la Mer Intérieure. Les habitants de Paz vivent de l'élevage des fruits de mer ou travaillent dans une des deux installations coralliennes situées sur l'île juste au sud. Ces installations sont des centres de recherche qui étudient la forêt qui s'étend sur l'île, une sorte de jungle très touffue dotée d'une faune et d'une flore très variées.

Austra : Au nord-est de Drech, la ville d'Austra située à -200 mètres de profondeur, est constituée de modules assez classiques. Avec seulement 15 000 âmes, la plupart de ses habitants vivent de la pêche, de l'élevage de crustacés et de coquillages, ou bien travaillent dans une base militaire sur la côte, base abritant également un département de recherche. Celui-ci s'occupe principalement de l'étude d'un grand marais au nord où l'on a enregistré de nombreuses manifestations du Flux. Il y a également une communauté mutante au sud avec laquelle les scientifiques ont établi des liens afin d'étudier les parasites et les remèdes utilisés par sa population.

Tylia : Tylia est une ville de 200 000 habitants constituée de centaines de modules qui s'étendent jusqu'à la côte à une profondeur comprise entre 200 et 60 mètres. On y trouve un important centre de recherche agroalimentaire sur les cultures atmosphériques et des installations militaires et scientifiques en surface. Elle contrôle aussi l'embouchure d'un des derniers fleuves navigables d'Australie situé au nord, un fleuve suffisamment profond pour que des navires puissent l'emprunter. Les installations en surface sont situées près de ruines de l'ancien temps et à proximité d'une forêt mouvante qui est étudiée de près par les scientifiques.

Antya : Située sur la côte d'une petite île, à une profondeur de 160 mètres, Antya abrite une population de 150 000 habitants. La plupart vivent du traitement des sédiments, de la pêche, de l'élevage de coquillages ou travaillent dans une conserverie de fruits de mer. Un groupe de pêcheurs est spécialisé dans la chasse aux Serpents de Sédiments. Antya contrôle une base militaire et scientifique située sur la côte. Cette base exploite une centrale à énergie et effectue des recherches sur les conditions atmosphériques.

RÉGION ADMINISTRATIVE D'ERCHEY

Avec 2 millions d'habitants, la Région Administrative d'Erchey constitue la frontière nord-ouest de la République. Peu protégée jusqu'à aujourd'hui, plusieurs stations militaires et d'écoute sont en construction sur la Griffes d'Argo, aux environs du Bassin de Lombok et jusque dans le Bassin de Wharton. Comparée aux autres régions coralliennes, elle est assez pauvre en ressources naturelles sauf vers son extrémité nord-ouest où passe une importante route migratoire pour la faune sous-marine et au nord où les coralliens exploitent des filons de minerais près du Fossé de Java. En conséquence, la plupart des communautés qu'on y trouve sont assez petites et vivent chichement des faibles richesses de la région. Les exceptions notables sont Alséna, qui se consacre presque entièrement à la pêche, Lakat qui exploite des filons de matières premières dans la région est du Fossé de Java, Tyvel et Lyth qui tirent profit des crustacés et coquillages abondant sur les côtes et qui gèrent les installations en surface, et la Ville d'Erchey qui est un important complexe industriel et scientifique de la République. Cette dernière est d'ailleurs située dans une région assez mystérieuse puisque, avant même la création de l'Alliance Azure, tout le secteur où elle se trouve était une zone quasiment morte où presque rien ne vivait. Les scientifiques n'ont toujours pas pu expliquer pourquoi. Certains estiment qu'il y avait ici une grande étendue de corail qui a été entièrement détruite par un quelconque cataclysme et dont on trouve encore les restes dans les sédiments.

Erchey est une région administrative qui compte de nombreux complexes industriels répartis un peu partout que ce soit des chantiers, des usines de transformations ou de conditionnements, des conserveries, etc. Bon nombre de ces sites disposent de leurs propres complexes de stations où vivent leurs employés. On y retrouve une forte population immigrée qui vient travailler dans les usines sous-marines.

ERCHEY

APPROCHE

En venant du Nord-ouest, après la Plaine Abyssale d'Argo située à 6 000 mètres de profondeur, on navigue au-dessus de deux plateaux situés respectivement à - 3000 et -1 200 mètres avant de parvenir sur la Marche de Rowley. Là, il faut encore parcourir 60 milles marins avant d'atteindre les premières installations de la Ville d'Erchey. Ce qui frappe en arrivant sur le Plateau de Rowley, qui a une profondeur moyenne de -400 mètres, c'est sa platitude et sa flore presque inexistante. Aucun relief, juste une vaste étendue de sédiments où la faune est presque absente. On croise quelques stations d'écoute et de surveillance ici ou là, mais c'est à peu près tout. En revanche, les navires de l'armée sont omniprésents et il est presque impossible d'approcher d'Erchey sans être contrôlé. Puis viennent les premières installations situées à environ 20 milles marins du cœur de la ville. Ce sont principalement des bases militaires, des usines de transformation

des matériaux et des chantiers navals dont les grands ateliers de la société Titan. C'est dans le Secteur Industriel que se masse une grande partie de la population et que l'on trouve les principales installations commerciales. En continuant vers le sud-est, on traverse une sorte de *no man's land* où il n'y a aucune installation sur 1 mille marin puis on arrive à une première grande structure, une base de recherche qui permet d'accéder à l'anneau de l'accélérateur de particules situé à 200 mètres sous la couche de sédiments. Il y a quatre bases de ce type autour du cœur d'Erchey, une au nord, une au sud, une à l'est et une à l'ouest. Ces quatre bases délimitent une zone circulaire de 5 milles marins de diamètre, la Ville Centrale, un assemblage de stations très classiques qui s'étendent autour du Bloc, le centre scientifique d'Erchey.

Après la ville centrale, on retrouve une plaine désertique sur 30 milles marins avant d'atteindre un plateau peu profond (moins de 150 mètres) qui rejoint les côtes à plus de 120 milles marins.

DESCRIPTIF

À Erchey, c'est bien entendu la Ville Centrale qui suscite le plus d'intérêt même si son accès est strictement réglementé. Elle s'étend autour d'un vaste bâtiment appelé le Bloc qui est qualifié à tort de ville paroi. En fait, le Bloc est constitué de trois énormes structures en nano-béton armé de 400 mètres de haut, 1 000 mètres de long et 400 mètres de large. Ces trois structures sont disposées en triangle et sont enfoncées de 200 mètres dans la couche de sédiments. Entre les trois bâtiments, on peut discerner un silo de béton où devait être assemblé un réacteur nucléaire expérimental qui n'a jamais vu le jour. Construits à la fin de l'Alliance Azure pour accueillir un important centre de recherche, ces bâtiments ont tout d'abord été abandonnés pendant plus d'un siècle avant d'être réhabilités au moment de la construction d'Erchey. Aujourd'hui, leur surface est recouverte d'une épaisse couche de sédiments, de coquillages et d'éléments marins qui se sont lentement déposés au fil des ans. On a donc l'impression de voir une colline sous-marine et seules les grandes baies vitrées sur leurs façades extérieures sont encore dégagées. L'étage le plus bas du Bloc, à 200 mètres sous la couche de sédiments, dispose d'un accès au centre de contrôle principal de l'accélérateur de particules, situé 200 mètres plus bas. Quatre grands tunnels partent de ce centre et sont reliés à quatre bases construites sur l'accélérateur utilisé dans différents secteurs de recherche comme à la physique atomique ou la physique des particules.

Toutes les grandes sociétés de recherche possèdent des laboratoires soit dans le Bloc soit dans des stations situées dans la zone circulaire délimitant la Ville Centrale. La plupart de ces dernières sont reliées entre elles par des tunnels sous-marins mais pas toutes ; il y en a qui sont isolées et auxquelles on ne peut accéder que par des sas privés et surveillés. Parmi ces stations isolées, on peut citer la grande serre sous-marine de SolAgri où l'on teste des cultures hydroponiques révolutionnaires, le laboratoire d'électronique moléculaire de Cortex, « l'usine » de thérapie cellulaire de Pallia-Syntec, où l'on fait pousser des organes et où sont développées des technologies d'organogénèse (régénération des organes dans le corps des patients) inspirées des recherches amazoniennes, ou encore le grand complexe de dômes de Cortex-Pallia consacré à la recherche sur les espèces disparues et sur la création de nouvelles espèces. On raconte dans certains milieux que c'est de ce laboratoire que se serait échappé l'Osmor. L'Ordre Blanc dispose aussi de son propre centre dans la Ville Centrale. Officiellement consacré à la recherche sur les techniques de fécondation et sur le virus de stérilité, certains sont persuadés qu'on y développe aussi les techniques de parthénogénèse.

Il n'y a aucun bas-fond dans la Ville Centrale qui abrite une population d'environ 250 000 personnes. En revanche, le Secteur Industriel, avec une population d'environ 900 000 individus, compte comme un peu partout des zones moins sécurisées où se développent le marché noir et les activités criminelles. Certaines grosses structures, comme l'usine de traitement des eaux, le complexe administratif d'Erchey (semblable à l'Étoile de Drech mais sans les tours) ou le cylindre massif qui sert de port commercial à la ville, recèlent des secteurs vraiment dangereux, des complexes de machineries et de tunnels abandonnés où il vaut mieux éviter de se rendre.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Les ombres des bas-fonds : c'est à Erchey, dans les bas-fonds du port commercial d'Erchey, que cette légende aurait vu le jour en 568. Après la découverte de plusieurs corps desséchés, la population a commencé à parler d'êtres maléfiques appelés les Ombres. Cette affaire embarrasse autant qu'elle intrigue les autorités car si elles considèrent cette histoire d'ombres comme une ânerie, il n'en demeure pas moins que, régulièrement, des cadavres presque momifiés sont retrouvés dans les bas-fonds par les équipes techniques. Récemment, une escouade de la Division Assaut a pris ses quartiers à Erchey.

Les forces militaires : Erchey étant une ville particulièrement importante pour la République, elle est fortement protégée par des stations contrôlant son accès, par de nombreux navires de guerre patrouillant ses eaux et par une forte présence de soldats dans ses rues. Le gouverneur de la ville est en lien étroit avec l'autorité militaire locale incarnée par l'Amiral Coordinateur Desmond.

Les Voleurs de Gènes : qui dit recherche et technologie, dit Voleur de Gènes. Ce groupe est bien entendu présent à Erchey, à l'affût de la moindre possibilité de voler les technologies coralliennes. Les autorités locales font tout pour arrêter ses membres et récompensent généreusement toute information les concernant.

Le Fossoyeur : on ne sait pas vraiment si cet individu existe vraiment ou même s'il s'agit bien d'un individu ou plutôt d'une organisation. Toujours est-il que la rumeur veut que le Fossoyeur enlève des gens pour les vendre aux centres de recherche d'Erchey.

La Mante : la Mante est une contrebandière assez réputée dans les bas-fonds d'Erchey et activement recherchée par les autorités. Certains pensent que c'est une personne haut placée à la Ville Centrale. En tout cas, si vous voulez accéder facilement aux centres de recherche, c'est elle qu'il faut contacter mais ce ne sera pas facile car on la dit plus discrète qu'une ombre.

ENDROITS NOTABLES

La griffe d'Argo : située au nord-ouest d'Erchey, la Griffe d'Argo est une étonnante région où le relief et les formations rocheuses dessinent sur les relevés topographiques ce qui ressemble à la patte d'une créature gigantesque. La région s'étend sur 300 milles marins du nord au sud et sur 120 milles marins d'est en ouest. C'est une importante zone stratégique de la République pour la défense de sa frontière nord-ouest et on y compte de nombreuses bases militaires. D'autres sont en construction.

Le Bar Perdu : s'il y a un bar étonnant dans le Centre Industriel d'Erchey, c'est bien celui-ci puisqu'il a la particularité de se déplacer. On le retrouve rarement au même endroit mais toujours dans les secteurs les moins sécurisés, puisque c'est le repaire des contrebandiers et des pirates qui préfèrent se livrer à leurs trafics en toute discrétion. Aussi, l'équipe du bar Perdu déménage régulièrement. Ce bar est tenu par un ancien pirate, Vular Strone, un gaillard de forte stature auquel il manque un bras.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Alséna : située au nord du Bassin de Wharton, au pied des montagnes sous-marines de Varyag, Alséna est une ville de 250 000 habitants qui vit principalement de la pêche. Elle est bâtie à un profondeur de 5 000 mètres. Toute la région est truffée de pics sous-marins, de montagnes, de chaînes et de fosses. Récemment, les autorités ont lancé la construction de plusieurs bases militaires sur le relief varié de ce secteur.

Tyvel : Tyvel est une ville côtière en partie construite dans le plateau continental de l'Australie. 350 000 habitants y vivent de récoltes de coquillages ou travaillent à la construction d'une base de recherche à la surface. Elle est en relation avec une communauté mutante qui vit dans les marais situés sur la côte et avec laquelle elle commerce.

Lakat : située sur le bord du Fossé de Java à - 5 200 mètres, cette ville de 150 000 habitants est une communauté minière qui exploite une partie des richesses du Fossé dont la profondeur dépasse à certains endroits les 8 000 mètres. Elle a sous sa juridiction plusieurs

petites stations minières le long du Fossé, dont certaines sont installées à plusieurs dizaines de milles marins vers l'ouest, comme la station Esio.

Lyth : Lyth est une ville construite à proximité de la côte à une profondeur de 150 mètres. Elle ne dispose d'aucune installation à la surface même si, parfois, des équipes d'exploration sont envoyées étudier une vaste jungle de la région particulièrement dangereuse à cause de ses phasmes-lacéteurs.

RÉGION ADMINISTRATIVE DE FASSAR

La région administrative de Fassar gère toutes les installations et villes situées dans le Golfe de Carpinteria, au sud de la Mer d'Arafura. Toute la zone est assez plate avec des profondeurs n'excédant pas 400 mètres. C'est une région fortement sédimentaire sur sa partie nord, une plaine avec des couches de plusieurs centaines de mètres, un peu moins sur sa partie sud, un plateau avec des strates d'à peine dix mètres, où sont construites la plupart des stations. Avec 12 millions d'habitants, c'est un secteur industriel de la République et certainement un des moins attrayants. On n'y trouve aucune architecture particulière mais de vastes installations parfaitement classiques, des usines et des chantiers. Comme pour la région de Drech, la technologie azuréenne de propagation de la lumière n'y est pas utilisée. Toute la zone attire peu les étrangers et on n'y croise guère que des navires marchands ou des transporteurs.

C'est cependant une région importante pour la République pour son activité industrielle et surtout pour ses bases militaires. En effet, c'est ici que sont centralisées les opérations en surface et que sont formés les soldats envoyés sur le continent.

FASSAR

APPROCHE

On se rend à Fassar par la Mer d'Arafura, une vaste étendue alluvionnaire aux eaux troublées par les usines de traitement des sédiments. La profondeur y est uniformément comprise entre 300 et 400 mètres. Le décor est monotone et ne présente aucun relief particulier. Il faut traverser 300 milles marins d'une région semée de stations avant d'arriver sur le plateau où se situe Fassar. Le plateau n'excède pas 200 mètres de profondeur et grouille de crustacés, de coquillages et d'une faune et d'une flore assez variées, même si c'est loin d'être comparable à ce que l'on trouve près des étendues de corail.

À partir du bord du plateau, Fassar, avec ses neuf millions d'habitants, s'étale en plusieurs secteurs sur une soixantaine de milles marins jusqu'à la côte. En fait, la ville est constituée de cinq secteurs successifs, vaguement circulaires, d'environ 8 à 9 milles de diamètre, qualifiés par le gouverneur, Mélia Gassen, de furoncles de la République. Ces secteurs sont constitués d'amoncellement de modules, de petits dômes, de grosses structures industrielles carrées et de chantiers navals ouverts sur la mer. On trouve sur la périphérie quelques stations d'élevage ou d'hydroculture, mais elles sont assez rares.

Le premier secteur qu'on atteint en arrivant à Fassar est le secteur portuaire et commercial, à cheval entre la plaine sédimentaire à -400 mètres et le plateau à -200 mètres. Quelques milles marins plus loin, on atteint le secteur industriel, puis le secteur administratif, puis le secteur agroalimentaire et enfin le secteur militaire, à quelques milles des côtes.

DESCRIPTIF

Le secteur portuaire et commercial est situé à cheval entre la plaine sédimentaire et le plateau où s'étend Fassar. Les docks sont constitués d'une série de cinq grands cylindres verticaux de 180 mètres de diamètre posés sur la plaine sédimentaire à -400 mètres. Ces cylindres sont enfoncés de 50 mètres dans le sol et grimpent le long d'une falaise jusqu'au plateau à -200 mètres qu'ils dépassent de 50 mètres. Dans chaque cylindre, d'une hauteur totale de 300 mètres,



il y a trois niveaux souterrains où sont installés les bars, les hôtels et les machineries. Ces niveaux ne sont pas vraiment des bas-fonds même s'ils n'ont aucun attrait particulier et que la sécurité y est peu présente. Au-dessus des niveaux souterrains, il y a quatre vastes niveaux de 50 mètres de hauteur où les navires s'arriment sur des sas pour débarquer leurs marchandises. C'est la zone portuaire où on ne trouve que les docks, les ateliers, les entrepôts et des ascenseurs ainsi que des plate-formes élévatrices. Enfin, à l'extrémité haute des cylindres, il y a trois étages semblables aux niveaux souterrains mais qui donnent accès aux restes des installations du premier secteur portuaire qui s'étendent sur le plateau.

Le secteur industriel est situé à 5 milles marins du secteur commercial. Ici, on trouve des grands blocs, principalement des usines de transformation des matières premières et des chaînes de montage, autour desquelles s'étendent les installations où vivent les ouvriers et leurs familles.

Six milles marins plus loin, c'est le secteur administratif, avec quelques dômes et une ribambelle de modules de toutes les tailles. C'est certainement le secteur le plus agréable et celui qui bénéficie des meilleurs aménagements. Cela reste cependant assez succinct, au grand désespoir du gouverneur « potiche » de Fassar dont la principale fonction se borne à s'attirer les critiques de la population pendant que le pouvoir économique et militaire gère la ville.

À 7 milles marins du secteur administratif, sont construites les usines agroalimentaires, principalement des usines de conditionnement, des conserveries et des stations de traitement des produits de la surface. C'est autour de ce secteur que l'on trouvera le plus de petites stations d'éleveurs et de pêcheurs de coquillages.

Enfin, 8 milles marins plus loin, ce sont les bases militaires, dont certaines se trouvent à proximité de la côte. Ces dernières sont reliées par des tunnels à des installations souterraines forcées dans le plateau continental. C'est un secteur interdit, sauf pour les entreprises exploitant des matières premières en surface.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Le pouvoir industriel et militaire : Yan Crudec, pour l'industrie, et Léo Gunt, pour l'armée, sont les véritables gouverneurs de la ville, même s'ils ne quittent jamais leurs secteurs respectifs et qu'ils se fichent éperdument de ce qui ne concerne pas leurs spécialités. À Fassar, ce sont les militaires et les industriels qui règnent. Paradoxalement ils brillent par leur absence dans le secteur commercial ou le secteur administratif qui se débrouillent pour subsister avec les miettes que leur laissent les « secteurs prioritaires ». Seuls les docks bénéficient de certaines largesses puisqu'il faut bien acheminer et expédier les marchandises. Aussi, c'est un casse-tête quotidien pour le gouverneur de gérer la population et les installations « civiles ».

Victor Bontemps : Victor est un individu débonnaire assez singulier et fort sympathique. Il a commencé comme contrebandier avant de régner sur le marché noir à Fassar. Il gère tellement bien les différents réseaux « parallèles » dont il avait la charge que le gouverneur de l'époque lui a demandé de prendre en charge l'ensemble de l'activité du secteur commercial. Victor, toujours prêt à rendre service quand il y va de ses intérêts, est alors devenu la personnalité incontournable de ce secteur. Il y gère d'une main de fer toutes les activités légales ou illégales, avec l'aide des syndicats des dockers, ceux des ouvriers ainsi que les unions marchandes. Les militaires, les industriels et le gouverneur savent très bien qu'il lui arrive de toucher des pots de vin et d'employer des méthodes parfois expéditives mais ça leur convient parfaitement tant que l'ordre règne et que l'activité économique n'en souffre pas. En outre, il n'a pas totalement les mains libres puisqu'il doit rendre des comptes à des « conseillers » qui lui sont affectés par l'armée et l'industrie. Cette méfiance l'offusque même si, d'après certaines rumeurs, il serait parvenu à corrompre quelques-uns de ces conseillers. Depuis quelque mois, cependant, il a noté un vrai relâchement de ses chaperons qui semblent occupés à bien autre chose que de veiller sur lui. Il aurait d'ailleurs confié à certains de ses partenaires son inquiétude quant aux événements qui se préparent.

ENDROITS NOTABLES

Les installations en surface : il y a de nombreuses installations en surface dans la région de Fassar, dont une dizaine de bases militaires, des centrales à énergie, des laboratoires et même un observatoire spatial. On y trouve un important centre d'entraînement pour les troupes terrestres et le quartier général de la Légion Crépuscule. Toute cette partie de la côte nord de l'Australie est assez rocailleuse et désertique.

Le Bar/Hôtel des Docks : cet établissement situé dans le secteur commercial de Fassar, au premier niveau souterrain du cylindre central, jure avec le reste de la ville car il est extrêmement bien aménagé et décoré. C'est le quartier général de Victor Bontemps et c'est ici que ce dernier traite ses affaires. Il faut montrer patte blanche pour être admis dans cet établissement qui est principalement réservé aux hôtes de « marque », c'est-à-dire à ceux qui font affaire avec Victor. On y trouve donc de nombreux marchands, des contrebandiers, des responsables des industries, des officiers, des politiques et quelques personnalités étrangères de passage à Fassar.

SolAgri : le siège de la société SolAgri est situé dans la zone administrative de Fassar. On trouve dans le secteur agroalimentaire, son principal laboratoire de recherche ainsi que plusieurs usines de transformation des produits de la surface. Olga Rastel, la présidente de SolAgri, est une amie proche de Victor Bontemps et on la trouve souvent en sa compagnie au Bar/Hôtel des Docks.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Cassyr : située à moins de 200 mètres de profondeur, Cassyr est une ville de 600 000 habitants constituée de stations sous-marines mais aussi d'installations souterraines creusées dans l'île, au nord de l'Australie. C'est une communauté qui vit principalement de la pêche et de l'exploitation de mines à la surface. Elle dispose d'installations terrestres dont une base militaire, des serres expérimentales et un laboratoire agroalimentaire. Les équipes déployées en surface se heurtent depuis peu à une tribu mutante hostile vivant dans la jungle de cette île.

Coryss : établie à l'ouest de Fassar, à moins de 200 mètres de profondeur, Coryss est une ville de 250 000 habitants en partie constituée de stations sous-marines et en partie d'installations souterraines. Sa population vit de l'élevage et de la pêche de coquillages et de crustacés mais aussi de l'exploitation de mines à la surface. Elle dispose d'installations terrestres dont une base militaire et des laboratoires.

Tella : Située au sud de Fassar, à moins de 200 mètres de profondeur, Tella est une ville de 350 000 habitants, constituée de stations dont la principale activité est l'élevage de crustacés et de coquillages mais aussi l'étude de la surface. On y compte de nombreux laboratoires qui analysent en permanence des échantillons de tout ce qu'on peut trouver sur les terres émergées. Tella dispose de plusieurs installations terrestres dont la principale fonction est la collecte d'échantillons et l'examen des conditions atmosphériques. En outre Tella est réputée pour ses cultures de moules géantes considérée comme les meilleures du monde. Quand on se rend dans cette ville, impossible de ne pas remarquer les vastes champs de bouchots en béton sur lesquels sont élevés les fameux fruits de mer.

RÉGION ADMINISTRATIVE DE KAÏ

La nouvelle région administrative de Kaï a un poids économique assez faible et gère très peu de stations. La ville de Kaï n'abrite que 240 000 habitants et la plus grande communauté qui lui est rattachée est Siène, qui ne compte que 24 000 habitants. La population totale de tout le secteur ne dépasse pas 600 000 personnes. Les autres communautés sont principalement des stations minières dispersées dans la Mer Banda, le Bassin de Weber et le Bassin Aru. Cette région est pourtant riche en matières premières de toutes sortes et surtout, vers le nord-ouest, on trouve de vastes étendues de champs de coraux. Le Parlement a récemment voté l'extension massive des installations coralliennes dans tout le secteur, tout en ayant ouvert des négociations avec les communautés indépendantes pour qu'elles rejoignent

la République. La grande communauté de Sonchac au nord-ouest se dit intéressée. Celle de Kalima également mais les autorités la considérant comme un repaire de pirates, les négociations risquent d'être longues. Pour le moment plusieurs navires d'études parcourent la région sous la protection de la marine afin de repérer les sites d'implantation des futures stations.

Mais si cette région recèle d'importantes richesses elle s'avère malheureusement assez dangereuse non seulement à cause de sa proximité avec les royaumes pirates mais aussi avec la ceinture de feu du Pacifique. C'est également une zone hantée par de nombreuses créatures, comme les pieuvres géantes ou les requins à plaques. Il faut dire que toute la zone est totalement chaotique avec un relief accidenté constitué de formations rocheuses de toutes tailles, de failles très profondes, de pics affleurant la surface. Non seulement ce relief rend la navigation difficile mais c'est aussi le refuge idéal des prédateurs les plus monstrueux. Et pour couronner le tout, des équipes d'exploration ont découvert dans la Mer de Séram toute une région abritant une forêt particulièrement étonnante et dangereuse, comme le démontre le nombre de navires gisant dans cette mystérieuse flore sous-marine.

KAÏ

APPROCHE

Si vous venez de l'est, après avoir visité Arch, il vous faut tout d'abord naviguer au-dessus du plateau de la Mer d'Arafura, une vaste étendue plate d'environ 600 milles marins avec des profondeurs comprises entre 200 et 400 mètres. Cette vaste plaine sédimentaire n'a que peu d'intérêt à part pour les quelques usines mobiles de traitement des alluvions que l'on peut y croiser. Puis brutalement, vous arrivez au-dessus du Bassin Aru qui plonge à une profondeur de 4 000 mètres sur environ 30 milles marins. En continuant, vous remontez à - 2 500 mètres et vous naviguez au-dessus de la Dépression de Séram pendant environ 40 milles marins avant d'atteindre les eaux moins profondes entourant l'île du Séram. Kaï est située à l'extrémité sud-est de cette île, dans un relief extrêmement varié, le long d'un long plateau étroit, creusé de vallées et parsemé de pics sous-marins. Ce plateau fait 6 milles marins de large et s'étend d'est en ouest sur une longueur de 20 milles marins. Il culmine à une profondeur de 255 mètres. Son versant nord s'enfonce très rapidement en deux « marches » de 1 à 3 milles de largeur jusqu'à une large plaine à environ 1 200 mètres de profondeur qui longe de vastes étendues de coraux au nord. Quant au versant sud, il domine le Bassin de Weber et s'enfonce en une succession rapide de « marches » de plus en plus larges jusqu'à atteindre des profondeurs de plus de 7500 mètres.

DESRIPTIF

Kaï est en cours de construction sur ce plateau et sur ces marches. Contrairement à de nombreuses villes, ce n'est pas un amoncellement compact de stations serrées les unes contre les autres. À l'exception des installations temporaires situées sur la large plaine au nord du plateau, une jungle de modules, les stations de Kaï sont disséminées en petits groupes autonomes. Ainsi, le cœur administratif de la ville est situé au milieu du plateau et il n'est constitué que d'un grand bâtiment en forme de champignon et de quelques modules attenants. Les autres stations sont réparties sur plusieurs milles marins de rayon, à différentes profondeurs, sur des corniches, dans des dépressions, etc. Il y a beaucoup de dômes et de nombreux bâtiments cylindriques surmontés d'une coupole. Cela a valu à Kaï le surnom de Ville-champignon. La plupart des installations sont encore en chantier mais les bases militaires, elles, sont opérationnelles.

Si la ville ne dispose pas du système azuréen de propagation de la lumière, elle est la première à tester le réseau de miroirs qui captent la luminosité de la surface en la renvoyant vers les profondeurs (voir chapitre I). On y trouve aussi de nombreux pylônes surmontés de projecteurs et quelques formations de corail luminescent.

La faune est assez abondante dans les eaux de Kaï. S'il y a bien entendu de grands bancs de poissons, c'est le nombre impressionnant de pieuvres qui est remarquable. Elles nichent dans tous les recoins

de ce relief varié. Il y a également beaucoup de requins, de murènes et de congres.

Tous ces éléments contribuent à donner à la ville un cachet très particulier, une atmosphère unique de tranquillité. Le poète corallien Alafassar Temme dit de Kai : « c'est une cité presque onirique baignée de leurs crépusculaires où l'on a plaisir à se balader sur les fonds marins dans ce décor qui inspire la sérénité [...] Alors que je longe le plateau au milieu de milliers de poissons multicolores, j'aperçois en contrebas les reflets des lumières artificielles sur la coupole argentée d'une petite station nichée dans une vallée secrète [...] Tout autour de moi, se dressent ici ou là, dans des flaques de lumière, des petits îlots de civilisations à l'architecture simple mais pure. »

Les seuls docks de la ville sont situés au nord sur la plaine où se trouvent les installations temporaires et au sud-ouest sur la première grande marche menant au Bassin de Weber, à une profondeur de 1 200 mètres. Les docks de la plaine sont utilisés par les navires marchands et par la population civile. Quant à ceux situés au sud-ouest, ils sont réservés aux navires de l'armée. C'est d'ailleurs ici qu'est installé le centre opérationnel stratégique de la région, un chantier naval pour l'entretien des bâtiments et le grand atelier de la société Malga. Sa rivale, Aton, dispose d'un centre de recherche juste à côté du centre administratif de la ville.

Au nord des installations temporaires, à proximité des grands champs de coraux, plusieurs fermes sont en cours d'assemblage. Les premiers fermiers sont d'ailleurs déjà à l'œuvre.

Globalement, les stations de Kai n'offrent pas autant d'espace que ce que l'on trouve dans les plus belles villes républicaines. Cependant, elles sont modernes, bien aménagées et très agréables à vivre. Puisqu'il y a très peu de grandes structures, on ne verra pas de vastes avenues ou de larges places mais dans un groupe de stations donné, certains modules seront spécialement conçus pour installer des jardins, d'autres des centres de loisirs, etc.

Il y a une exception cependant. Au sommet du plateau, non loin du centre administratif, on est en train de construire dans une petite cuvette un bâtiment assez particulier constitué de six petits dômes d'où partent six tunnels qui se rejoignent au centre et d'où s'élève une grande coupole posée sur le sol océanique. L'ensemble de la structure sera en verre renforcé par un treillis métallique. Baptisée le Jardin sous-marin, cette vaste installation entièrement consacrée aux loisirs et à la détente, promet d'être splendide. La coupole centrale devrait abriter un grand parc arboré et Rion Fostin, le gouverneur, affirme que ce sera l'un des plus grands de la République.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Les grands requins : depuis quelques mois, les autorités ont eu le déplaisir de constater que plusieurs grands requins à plaques appréciaient particulièrement cette région. Certaines de ces créatures se sont ainsi invitées dans le secteur en semant la panique quand, après avoir dévoré trois plongeurs, elles s'en sont pris à un module en cours d'assemblage près des champs de coraux.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Légion : Le groupe mercenaire Légion est présent à Kai. Son centre opérationnel est situé à proximité des installations provisoires puisque l'une des missions de ce groupe dans cette ville est de protéger la frontière nord. Son autre mission est d'épauler la marine républicaine dans sa chasse aux pirates dans le Bassin de Banda. Quand ils ne sont pas en service, les hommes de Légion fréquentent les établissements des installations temporaires.

Les pirates : le gouverneur de la ville, en accord avec les autorités militaires, a recruté de nombreux pirates. Il s'agit principalement de forbans ayant renoncé à leur ancienne vie, de membres de confréries détruites ou de prisonniers ayant eu le choix entre l'exécution ou la collaboration. Ils aident les autorités aussi bien à bord des navires pour traquer leurs anciens collègues que dans les installations de la ville pour identifier les flibustiers infiltrés. Certains, les plus fiables, disposent de leurs propres navires qui sont intégrés à une unité spéciale de lutte contre les pirates : les Loups Gris. Les moins fiables sont étroitement surveillés.

Le gouverneur : Rion Fostin est un homme pragmatique et très intelligent. Il aime sa ville et s'assure d'utiliser toutes les ressources à sa disposition pour en garantir la sécurité. Aussi, il engage fréquemment des aventuriers pour explorer la région et découvrir tout ce qui pourrait s'avérer être une menace. Quiconque dispose d'informations sur d'éventuels dangers ou sur des sites sous-marins intéressants peut facilement le rencontrer au centre administratif de la ville ou dans les bars des installations temporaires dans lesquels il se rend fréquemment.

Léga Kahr : ce baroudeur de 49 ans travaille avec Rion Fostin depuis de nombreuses années. Il connaît très bien la région et continue à l'explorer. Même s'il n'a jamais été pirate, il est très respecté par ces derniers. Entre deux expéditions, il passe son temps dans les bars ou les centres de prostitution des installations temporaires de la ville.

ENDROITS NOTABLES

Les installations temporaires : sur la plaine au nord de Kai s'étend une jungle de modules et de grosses structures qui sont appelés à être démontés quand la ville sera achevée. C'est ici que logent et que vivent la majeure partie des habitants de la ville, principalement des ouvriers. La plupart des services administratifs commencent à être transférés dans les stations déjà terminées mais il y en reste encore beaucoup dans cet amas multiformes. La sécurité y est assez relâchée et on y tolère de nombreux trafics. Cette situation offusque l'Ordre Blanc qui s'en est plaint à plusieurs reprises auprès du gouverneur. Cependant, ce dernier relativise les choses en affirmant qu'il y a très peu de violence dans ce secteur et qu'il est nécessaire de laisser un espace de liberté, dans la limite du raisonnable, aux ouvriers qui travaillent dur à construire la ville.

Les Bassins de Banda : les bassins nord et sud de Banda ont un relief totalement chaotique. Il y a des montagnes, des crêtes, des failles, des vallées et des pics rocheux absolument partout. On y trouve des profondeurs allant de quelques dizaines de mètres à plus de 7 000 mètres. C'est une vaste région de plus de 400 milles marins de diamètre dans laquelle les forces navales de la République jouent à cache-cache avec les pirates. En effet, cette zone est le principal passage pour atteindre les installations au nord de la République. Les forbans préférant éviter d'emprunter le passage par la Mer de Séram, les accrochages y sont fréquents et dans la plupart des cas, les navires des forbans préfèrent fuir que de se battre. Quelques stations militaires discrètes sont éparpillées dans la région, mais il est totalement impossible de surveiller toute la zone.

L'île de Séram : cette grande île à l'ouest de Kai est une terre aride, rocailleuse et montagneuse sans le moindre signe de vie... tout du moins visible. En effet, plusieurs équipes d'exploration y ont combattu des pirates qui s'en servaient comme base pour préparer des opérations en petits groupes de l'autre côté de l'île dans les eaux territoriales de la République. Mais on a aussi signalé la présence d'êtres humanoïdes dans les montagnes, des êtres à la peau semblable à de la pierre et capables d'escalader des parois aussi raides que des falaises. Aucun contact n'a été établi avec ces créatures.

La forêt sous-marine de la Mer de Séram : le long de la côte nord de l'île de Séram, et à plusieurs endroits dans la Mer du même nom, on a récemment découvert un phénomène stupéfiant, des espèces végétales inconnues jusqu'alors qui se sont développées en détruisant de grandes étendues de coraux. Il s'agit d'arbres noirs, dénués de feuille, à l'écorce aussi lisse et sombre que de l'onyx et qui tendent leurs longues branches vers la surface. Ces arbres couvrent des secteurs de plusieurs milles marins où aucune autre créature vivante n'ose s'aventurer. Car voilà, si cette étrange végétation semble morte et pétrifiée, il n'en est rien. Qu'un requin s'aventure dans ses branches et il se retrouve aussitôt saisi par les ramilles et réduit en charpie. Et les animaux ne sont pas les seuls à courir un danger comme en témoigne les épaves de petits navires qui jonchent le « sous-bois » de ces étranges forêts sous-marines. On ignore ce que sont exactement ces choses, même si certains y voient la marque des Ternasets. Des expéditions ont permis de ramener des échantillons de ce qu'on appelle désormais les Arbres Pétrifiés de la Mer de Séram.

Les champs de Coraux : de grands champs de coraux s'étendent dans la Mer de Séram (sauf aux endroits colonisés par les

Arbres Pétrifiés), dans le Bassin Nord de Banda, dans la Mer de Flores et jusque dans la Mer de Java. On y constate une grande variété de coraux et notamment des coraux des profondeurs. Ces champs exerçaient autrefois une protection efficace contre les pirates ce qui n'est plus le cas aujourd'hui. Aujourd'hui, il faudrait une grande quantité de navires pour le faire réagir ce qui n'est pas du tout le mode opératoire des pirates. De nombreuses communautés plus ou moins indépendantes sont installées dans ces régions.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Siéne : la petite ville de Siéne est située sur le plateau de la Mer d'Arafura à -150 mètres. C'est une ville minière de 12 000 habitants qui accueille aussi quelques stations d'élevage de crustacés.

Les stations minières : toute la région administrative de Kaï, notamment le Bassin de Werber et la Mer de Banda, compte un grand nombre de toutes petites stations minières situées à différentes profondeurs. Ces petites stations sont mal protégées et se font souvent rançonnées par les pirates. Il en va de même pour les stations situées hors de la juridiction corallienne, dans la Mer de Flores ou la Mer de Séram. Pour amener ces dernières à rejoindre la République, les coralliens envoient régulièrement des unités de combats, généralement des mercenaires, patrouiller dans leur secteur. Il est également envisagé de déployer des « stations d'étude » dans la région, autant dire des bases militaires.

RÉGION ADMINISTRATIVE DE NUMÉNOR

Cette région administrative est très importante pour la République en grande partie pour sa capitale, l'immense et très ancienne Numénor. Ses trois principaux pôles d'activité sont l'exploitation d'usines automatisées à la surface, le traitement des sédiments et le forage de mines profondes qui a mené les ingénieurs à une découverte surprenante (voir § « le centre d'étude géologique »). C'est aussi la seule zone où les affrontements avec les foreurs sont aussi intenses et violents.

Il y a environ 9 millions d'habitants dans la région qui compte peu de petites communautés. La plupart d'entre elles sont situées à des profondeurs n'excédant pas 500 mètres le long de la côte entre Numénor et Orach ou sur le plateau de la Grande Baie Australienne dans quelques petits champs de coraux qui se développent ici ou là. Mais dès que l'on atteint la Plaine Abyssale de la Grande Baie il n'y a guère que quelques stations ici ou là perdues sur une gigantesque plaine parsemée d'étendues de coraux assez discrètes. La faune est principalement constituée de bancs de poissons, de petits requins, de raies, de pieuvres et d'une multitude de crustacés.

La profondeur moyenne de la Plaine Abyssale de la Grande Baie est de -6 200 mètres. Elle est barrée au sud par la Dorsale Indienne Sud-Orientale, région où l'on enregistre des profondeurs oscillant entre -1 300 mètres et -3 600 mètres avec quelques failles et dépressions pouvant atteindre 5 000 mètres de profondeur ainsi que des plateaux beaucoup moins profonds notamment sur sa partie ouest.

La partie ouest de la Plaine Abyssale offre un relief varié avec des profondeurs comprises entre -6 200 et -3 500 mètres. On note également au pied du talus continental séparant la Grande Baie de la Plaine Abyssale, un relief tourmenté fait de failles et de pics. Le talus est lui-même lacéré par endroit de nombreux sillons.

NUMÉNOR

APPROCHE

Quand on vient du sud, à l'approche de Numénor, on traverse les eaux profondes de la Plaine Abyssale de la Grande Baie qui ne présente pas un grand intérêt. C'est davantage une plaine bosselée de quelques collines jusqu'à ce qu'on arrive au talus continental, à environ 100 milles marins de la ville, qui à cet endroit, est une véritable falaise de plus de 4 000 mètres de hauteur. Celle-ci est creusée par endroit par des sillons, comme des coups de griffes dans la falaise, sillons qui peuvent se prolonger dans les profondeurs du talus conti-

nental et mener à des réseaux de grottes sous-marines. Ces grottes, dont la plupart demeurent inexplorées, sont de véritables labyrinthes souterrains où se terrent des pieuvres géantes ou d'autres créatures dangereuses. Dès qu'on parvient sur la Grande Baie, on aperçoit les premières installations de la ville : une base militaire, des postes de détection et une tour de régulation du trafic. Il faut continuer encore 30 milles marins, à une profondeur variant entre -900 et -400 mètres, avant d'accéder à la ville proprement dite.

Situées à une profondeur de -255 mètres, les installations de Numénor s'étendent sur des milles et des milles dans toutes les directions. Toute la région est truffée d'énormes entrepôts, des petits champs d'hydroculture là où se développent des formations de corail, des hangars, des chantiers navals, des modules à foison, des dômes et même quelques bâtiments évoquant vaguement les immeubles de l'ancien temps. Numénor couvre une très grande superficie, aussi les stations et bâtiments n'y sont pas aussi serrés que dans les autres grandes villes. Ils s'étalent vraiment à perte de vue.

Mais pour réellement avoir une petite idée du gigantisme de cette ville, il faut naviguer au-dessus du tapis d'installations jusqu'aux dizaines de tunnels qui convergent des stations sous-marines vers le pied de la ville-paroi creusée dans le continent australien, la Falaise de Numénor. Cette dernière, haute de 400 mètres, culmine à 150 mètres au-dessus du niveau de la mer. C'est dans cette falaise qu'est creusée la cité qui est aussi bien une ville-paroi pour sa façade qu'une ville souterraine. Sa façade s'étend sur 15 kilomètres de longueur. Une façade assez impressionnante avec ses dizaines de grandes baies vitrées et ses docks aménagés le long de la falaise.

DESCRIPTIF

Numénor est sans doute, en termes de superficie d'installations, la cité la plus vaste de la République même si une bonne partie de ses installations souterraines est aujourd'hui inhabitée. Elle aurait plus de 1 000 ans et c'est donc une des cités les plus anciennes de la République. Ses installations extérieures sont assez classiques et ressemblent aux autres grandes villes coralliennes même si on y trouve plus d'entrepôts et de chantiers navals et moins de bâtiments esthétiques. Une autre grande différence, c'est la rareté du corail. Il n'y a que quelques formations éparses qui se développent petit à petit. Les seuls bâtiments remarquables sont ses phares, ses immeubles d'une centaine de mètres de haut, évoquant ceux de l'ancien temps, dispersés dans toute la ville et partiellement recouverts de coraux, ainsi qu'une pyramide généticienne semblable à celles de Corallia mais plus petite.

Le principal intérêt de Numénor, c'est sa ville-paroi et ses installations souterraines. Il y a plusieurs moyens d'y accéder. Le premier, c'est à partir des stations situées à environ 100 mètres du pied de la falaise d'où partent des tunnels reliés au niveau zéro de la ville. Cependant, certains ne sont pas utilisables car ils ne servent qu'au convoyage de marchandises et de ressources naturelles issues de la surface ou des mines.

Le second, c'est en accostant dans un des six ports commerciaux construits le long de la falaise. Ces ports, séparés les uns des autres d'un peu plus de 1 mille marin, forment de gigantesques protubérances de béton collées à la falaise. Ces protubérances s'avancent de 800 mètres sur le plateau continental avec une hauteur de 200 mètres et une largeur de 400 mètres. De chaque côté, sur la longueur des ports, s'ouvrent 5 rangées de 20 niches dans lesquelles accostent les navires. La plupart de ces niches permettent de débarquer des passagers et des marchandises tandis que d'autres servent à l'entretien des navires ou à leur mise en cale-sèche en fermant la niche. À partir de ces docks, tout un réseau de tunnels, de plate-formes élévatrices et d'ascenseurs permettent alors aux passagers ou aux marchandises d'être transférés dans les installations souterraines.

Le troisième, c'est en passant par une des trois excavations creusées au pied de la ville-paroi, des gouffres de 500 mètres de large, de 600 mètres de long et de 100 mètres de profondeur qui permettent d'accoster dans les docks des niveaux inférieurs de la ville. Les fosses sont situées après les ports en allant vers l'est ou l'ouest et elles sont séparées d'un peu plus de 2 milles marins et donnent accès aux niveaux -1 à -5 de la ville.

Il est difficile de savoir quelle est la superficie réelle des installations souterraines de la ville. Il est même probable que personne ne sache exactement combien elle compte de niveaux. Ce qui est certain, c'est que Numénor s'étend sur plusieurs kilomètres dans la falaise et sous le plateau continental, sur plusieurs centaines de mètres de profondeur. Construite à l'époque des Généticiens, largement étendue sous l'Alliance Azure et encore agrandie par les coralliens, la ville compte de nombreux secteurs abandonnés, d'immenses réseaux de mines souterraines et même quelques vastes grottes aménagées et encore habitées dans les régions qui n'ont pas été détruites par les foreurs. On peut cependant découper la cité en différentes zones plus ou moins vastes.

Le Cœur de la ville : La première zone est bien entendu sa façade qui s'étend sur une longueur d'environ 15 kilomètres, se prolonge d'environ 3 à 4 kilomètres dans la falaise, mesure 200 mètres de haut et s'enfonce sur environ 160 mètres sous terre sous le plateau continental. Ce n'est pas un immense bloc continu mais plusieurs complexes reliés entre eux par des tunnels creusés dans la roche. Dans cette première zone, on compte 6 niveaux au-dessus du plateau continental et 5 niveaux souterrains considérés comme « civilisés ». Ces niveaux ont une hauteur de plafond d'environ 20 mètres et ils sont séparés les uns des autres par une douzaine de mètres de roche, d'installations techniques et de tunnels de convoyage des matières premières.

Les six niveaux supérieurs de la ville-paroi : Mis à part les secteurs donnant accès aux 6 ports, qui comptent un grand nombre d'entrepôts, d'ateliers et de bars, le reste de ces niveaux est assez typique des villes coralliennes. On y trouve de vastes avenues colorées et abondamment éclairées par des rampes solaires, de grandes places et de grands jardins où il fait bon se promener. Les murs sont recouverts de panneaux sculptés, de fresques artistiques ou même de grandes draperies de tissus multicolores. On masque le plus souvent les formes angulaires pour préférer des structures aux formes souples et arrondies. Il est très rare d'apercevoir la moindre conduite ou canalisation. Tout est soigneusement dissimulé. Des murs-écrans diffusent des reconstitutions des étendues sauvages du monde d'autrefois ou de simples ballets de couleurs presque hypnotiques. Dans certains endroits particulièrement fréquentés, on peut même découvrir de vastes salles et de longs couloirs dont les plafonds projettent toutes sortes d'animations, comme des cieus étoilés, un ciel nuageux ou des champs de coraux baignés par le soleil. Dans toute cette zone, des métros et des ascenseurs permettent de se rendre rapidement dans différents endroits de la ville. C'est ici que vit plus d'un tiers de la population et que se situent la plupart des bureaux des grandes sociétés, des administrations, des écoles, des centres de loisirs, etc.

Les cinq niveaux inférieurs : Les niveaux inférieurs sont un peu moins reluisants mais restent vivables. On y trouve de grands dépôts de stockage, des ateliers, des bars plus ou moins louches et des blocs d'habitations. Les avenues y sont moins larges et moins bien entretenues. S'il ne s'agit pas tout à fait de bas-fonds, les forces de l'ordre y sont moins présentes et on s'y sent un peu comme dans la plupart des autres grandes villes sous-marines.

Les Bas-fonds : Sous les niveaux inférieurs s'étendent les bas-fonds, des secteurs plus ou moins vastes et plus ou moins abandonnés, constitués d'anciennes installations techniques, de réseaux tortueux d'étroits tunnels, de puits d'aération, de gouffres sans fond, etc. La plupart des coursives y sont plongées dans le noir ou faiblement éclairées par des lampes de service. On ignore jusqu'à quelle profondeur s'étendent les bas-fonds de Numénor. Régulièrement des techniciens découvrent de nouveaux secteurs totalement déserts ou hantés par les ombres inquiétantes de créatures inconnues. Certaines installations sont dans un état déplorable et parfois partiellement inondées. D'autres sont dans un meilleur état et c'est souvent là que l'on trouve des mendiants, des exclus et les plus pauvres. Plusieurs équipes ont tenté de dresser un plan des sous-sols de Numénor mais elles ont toutes dû renoncer à cause des dangers rencontrés, aussi bien par sa faune que par la vétusté de certains de ces lieux.

La Périphérie souterraine : au nord du cœur de la ville, à peu près à tous les niveaux, plusieurs grands tunnels mènent à différentes installations situées plus loin à l'intérieur des terres. Tous

ces accès sont protégés par l'armée et peuvent être condamnés par d'épaisses portes blindées en cas d'urgence.

Les cavernes : à partir des niveaux 1 et 2, plusieurs tunnels conduisent à un groupe de six vastes cavernes aménagées et encore contrôlées par les coralliens. On y a construit des petites villes accueillant chacune une dizaine de milliers de personnes. L'architecture y est assez étonnante puisqu'on y trouve de grandes demeures de pierre, des rues pavées et des bâtiments taillés dans la roche. Ces grottes menaient autrefois à d'autres cavernes aménagées mais les assauts des foreurs ont contraint les autorités à sceller les tunnels d'accès. À l'origine, c'est ici qu'habitaient les gens les plus influents de la ville comme l'atteste le luxe de certaines habitations. Mais désormais, c'est surtout des représentants des classes moyennes et des soldats qui y vivent.

La base militaire de surface et le centre industriel : à partir des niveaux 4 et 5 du cœur de la ville, six grands tunnels mènent à une importante base militaire et industrielle. Celle-ci est située à six kilomètres à l'intérieur des terres. Quatre tunnels servent à la circulation des trains de marchandises et les deux autres aux transports des personnes et notamment des troupes. La base compte de nombreux accès à la surface où elle est chargée de surveiller les usines automatisées qui s'y trouvent et de protéger les ouvriers qui traitent les matières premières issues des terres émergées.

Au nord des niveaux 0, -2, -4 et -5 du cœur de la ville, on accède aux cultures souterraines, au centre d'études géologiques, aux mines souterraines et, surtout, aux bases militaires de l'armée souterraine.

Les mines souterraines et les bases de l'armée souterraine : Le réseau de mines souterraines est extrêmement vaste et on peut y parvenir à partir des niveaux -5 à -1 par un ensemble de plusieurs tunnels dont certains sont exclusivement réservés au transport des matières premières. Les bases logistiques de l'armée souterraine sont installées à différentes profondeurs là où débouchent ces tunnels.

Le centre d'étude géologique : à partir du niveau -5, deux tunnels mènent, 6 kilomètres plus loin, au centre d'études géologiques, un complexe construit autour d'une gigantesque foreuse. Cette foreuse a permis de faire une découverte sensationnelle à un peu plus de quatre kilomètres de profondeur : ce qui reste d'un vaste lac souterrain. Les scientifiques savaient depuis de nombreuses années qu'il existait dans les profondeurs de la terre, à des profondeurs de plus de 1 000 km, de grands océans cristallisés emprisonnés dans la roche, constitués par la lente filtration de l'eau dans l'écorce terrestre au fil des millénaires. Au cours des cataclysmes ayant conduit à l'Exode, une grande partie de ces océans ont été vaporisés et sont remontés à la surface pour faire monter les eaux au seuil que nous connaissons actuellement. Au cours de ce phénomène, une partie de ces vapeurs s'est déposée dans d'immenses grottes formant de vastes lacs souterrains que les scientifiques étudient sous toutes les coutures.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

La menace des profondeurs : il y a quelques mois, le commandant Loden, chef des troupes souterraines, a fait part au Parlement d'un événement majeur dans la lutte contre les foreurs. Après des années passées à les combattre, Loden et ses hommes ont en effet gagné un certain respect auprès des tribus locales et, au cours d'une opération, il a eu la surprise d'être approché par un groupe de foreurs désirant négocier. C'est à cette occasion qu'il a appris qu'ils étaient en guerre contre des créatures issues des profondeurs, des « ombres de pierre ». Les foreurs ont réclamé une trêve contre un « ennemi commun » qui, selon eux, ne va pas tarder à s'attaquer aux installations humaines.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

L'armée terrestre : les troupes du Commandant Loden manquent de moyen. Même si elles bénéficient du soutien de Légion, toute nouvelle recrue est la bienvenue, que ce soit en tant que mercenaire ou bien soldat du rang. On trouve donc à Numénor bon nombre de bureaux de l'armée ouverts à tous, et où il est possible de se porter volontaire pour soutenir l'effort de guerre. Il arrive fréquemment au



Commandant Loden d'offrir des missions aux aventuriers qui en font la demande.

Quint Stenal : le responsable de l'Union des mineurs et des travailleurs étrangers vit à Numénor, une ville où habitent bon nombre de mineurs de la Ligue Rouge. Il a une très grande influence dans la ville et collabore étroitement avec l'armée souterraine pour assurer la protection des employés des mines. Il est fréquemment au niveau 0 du cœur de la ville ou en inspection dans le réseau minier. Il est en relation avec bon nombre de contrebandiers et d'importants réseaux du marché noir avec lesquels il négocie du matériel pour l'armée souterraine. Le Commandant Loden est bien entendu au courant et soutient cette initiative puisque l'État ne lui donne pas ce dont il a besoin. Il a convaincu le gouverneur de se montrer plus que tolérant vis-à-vis de la contrebande.

ENDROITS NOTABLES

Les Bas-fonds : comme indiqué précédemment, les bas-fonds de Numénor sont vastes, tellement vastes que l'on en ignore l'étendue exacte. Dans ces bas-fonds on trouve absolument de tout, des petits groupes d'exclus tentant de survivre tant bien que mal, à des réseaux criminels plus organisés, des gangs, des trafiquants, des laboratoires clandestins, etc. Depuis des années, il existe à Numénor un département dépendant de l'État qui est chargé de déterminer exactement ce qui se trouve sous la ville. Seulement ce département dispose de moyens dérisoires se résumant à une seule équipe technique de six hommes. Pourtant, son responsable, Antov Lem, ne cesse d'affirmer que pour la sécurité des citoyens, il serait tout de même bon de savoir ce qui vit là-dessous et surtout quelle est la nature exacte de certains complexes. En effet, des aventuriers payés par ses soins ont récemment trouvé un vieux laboratoire abandonné renfermant encore des spécimens de créatures monstrueuses dans des cuves ainsi qu'un réacteur à fusion fort heureusement inactif. Antov affirme également que certains secteurs pourraient contenir des artefacts génétiques et azuréens des plus intéressants.

Les ruines de Cléotra : La ville de Cléotra devait être une grande ville souterraine construite à quelques milles marins au nord-est de Numénor. Malheureusement, en 150, elle a été entièrement détruite par les foreurs. Les accès qui y menaient, plusieurs tunnels partant de la ville de Numénor et d'un complexe sous-marin à 20 milles marins au nord-est, ont été scellés. La ville était constituée de plusieurs vastes cavités aménagées avec de grands bâtiments et de larges avenues. Il ne reste aujourd'hui que des décombres hantés par les créatures du monde souterrain.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Orach : cette ville minière située au nord-est de Numénor est principalement constituée d'installations collées à la paroi sous-marine, qui mènent à un vaste complexe souterrain où sont exploitées plusieurs mines. On compte aussi quelques stations d'élevage et de traitement des sédiments. Située à une profondeur de 200 mètres, elle abrite 450 000 personnes dont de nombreux travailleurs étrangers.

Chiscoë : Chiscoë est une importante ville de la Plaine Abyssale de la Grande Baie située sur la route commerciale qui mène de Numénor, Drech et Stirling à Ojias en passant par Quinn. C'est une des étapes qu'emprunte tout navire de commerce suivant cette route. Elle est bâtie sur un vaste plateau couvert de corail à une profondeur de -1 200 mètres et domine une région où l'on enregistre des profondeurs de -4 000 à -7 000 mètres. Elle compte 600 000 habitants, qui vivent principalement de la pêche et des cultures sous-marines.

RÉGION ADMINISTRATIVE D'OJIAS

Cette région administrative de 6 millions d'habitants est une vaste plate-forme commerciale entre la République et la Ligue Rouge. Une des principales lignes commerciales passe par le triangle de Campbell, formé par les communautés indépendantes de Dem, de Frao et d'Olysia. Ces trois communautés songent d'ailleurs à constituer la nation de Campbell, même si d'importantes transactions diplomatiques avec les coralliens sont en cours pour les convaincre de

rejoindre la République. Si elles devaient refuser, elles n'en demeureraient pas moins des alliées privilégiées et d'importants partenaires commerciaux.

À partir d'Ojias vers le territoire de la République, on compte cinq grandes routes commerciales. Trois d'entre elles passent par les villes de Quinn et Chiscoë vers Drech, Numénor et Stirling. La quatrième passe par Niménia et Maendon vers Corallia et la dernière passe par Massat vers Cape.

La région, à cheval entre la Plaine Abyssale de la Grande Baie et le versant nord de la Dorsale Indienne Sud-Orientale, compte très peu de zones sédimentaires et quelques petites étendues de coraux, notamment vers Niménia et aux alentours d'Ojias. Les profondeurs sont assez variées, allant de -6 200 mètres dans la Plaine Abyssale, à -1 050 mètres sur la Dorsale. Mais des collines, des plateaux, des crêtes, des failles et des fossés parsèment le secteur.

La région d'Ojias gère également les nombreuses stations mobiles hydrothermiques situées sur les zones de fracture au sud, dont elle assure la protection grâce au déploiement d'importantes forces navales. En effet, les frontières sud, sud-est et est de la République bordent un *no man's land* particulièrement dangereux à cause des phénomènes sous-marins qui s'y produisent, comme les tourbillons et les violents courants mais aussi à cause de ce qui y vit. C'est un secteur hanté par les monstres marins et les pirates, où l'on ne compte plus les cimetières d'épaves, les zones mystérieuses et les anomalies les plus étranges. Ce *no man's land* compte quelques centaines de communautés isolées dont la plupart sont soupçonnées d'être des communautés pirates, des laboratoires secrets ou des bases de contrebandiers. Cependant, les autorités coralliennes sont obligées d'y envoyer des navires, d'une part pour assurer la protection des usines hydrothermiques et d'autre part pour ravitailler ses bases situées près du continent antarctique, principalement des bases militaires ou de recherche.

OJIAS

APPROCHE

Ojias se situe à 600 milles marins au sud-est de l'île de Tasmanie. Quand on approche de la ville en venant de cette direction, on quitte une plaine abyssale située à -6 200 mètres pour accéder au versant nord de la Dorsale Indienne Sud-Orientale avec une profondeur moyenne de -1 050 mètres. La zone où se situe Ojias est délimitée à l'est par la Crête de MacQuarie, qui culmine à -200 mètres dans ce secteur, et à l'ouest par la Vallée d'Ojias, située à -4 400 mètres. Au sud-est on trouve la Fosse MacQuarie qui peut atteindre plus de 8 000 mètres de profondeur. La ville abrite plus de quatre millions d'habitants.

Quand on approche d'Ojias, la première chose que l'on voit ce sont les stations exploitant les quelques champs de coraux de la région. Puis, très rapidement, on aperçoit une tour de régulation du trafic un peu plus imposante que celles qu'on peut voir dans les autres villes. Celle-ci ne compte pas moins de six remorqueurs et huit frégates amarrés à ses sas. Une base militaire est d'ailleurs établie à proximité. Puis, après quelques milles marins, on parvient à la ville proprement dite, une ville dont les installations s'étalent sur une zone d'une dizaine de milles marins de diamètre. À cela, il faut ajouter des complexes situés à 10 milles marins à l'est, au pied de la Crête de MacQuarie, d'autres complexes situés à 10 milles marins à l'ouest dominant la Vallée d'Ojias et la grande base navale au sud-est sur la crête de la Fosse de MacQuarie.

Une des choses qui frappe le plus en arrivant dans la cité, c'est la clarté de ses eaux. Tout y est extrêmement lumineux bien que l'on se trouve à environ -1 050 mètres. Ceci est dû en partie au dispositif azuréen de propagation de la lumière mais aussi au grand nombre de pylônes d'éclairage et aux bâtiments eux-mêmes qui dégagent une forte luminosité. La faune est abondante et la flore est principalement constituée de cultures d'algues blanches.

Ojias est une gigantesque ville commerciale organisée en plusieurs zones ayant chacune une spécificité. Ces zones sont disposées en cercle autour du Complexe Administratif Central, une véritable

merveille. D'anciens phares de navigation se dressent encore ici mais ils ne sont plus que des éléments décoratifs dont les dispositifs d'éclairage renforcent la luminosité de la ville.

DESCRIPTIF

Un des plus beaux bâtiments d'Ojias est sans nul doute son Complexe Administratif Central. Il est constitué de trois hautes tours circulaires en verre (de l'ACS azuréen renforcé par un fin treillis métallique en nano-terranium) d'une hauteur de 400 mètres et d'un diamètre de 100 mètres. Ces trois édifices, disposés en triangle, sont reliés entre eux par des corridors cylindriques transparents à différents étages. De plus, de chaque tour, part une « promenade », une structure ogivale en ACS et renforcée d'un maillage d'ACS, d'une hauteur de 60 mètres et d'une largeur de 40 mètres à sa base. Les promenades sont constituées d'allées arborées sur 3 niveaux qui permettent d'accéder, 100 mètres plus loin, à l'Anneau, une structure hémicylindrique de 60 mètres de diamètre faisant le tour du complexe. Cet anneau, également en ACS et renforcé par un treillis d'ACS, dispose aussi de trois niveaux. Enfin, autour de l'Anneau rayonnent huit tunnels un peu plus classiques qui permettent de rejoindre les autres secteurs de la ville. L'ensemble du Complexe Administratif Central, ses tours, ses promenades et son anneau, repose sur un seul niveau souterrain circulaire en nano-béton qui renferme les installations techniques. On peut aussi noter la présence sur l'extérieur de l'anneau, de huit protubérances qui sont des sas auxquels peuvent s'arrimer de petits navires. Les trois tours du complexe sont réservées à tous les services administratifs de la ville, les bureaux du gouverneur, les locaux de nombreuses sociétés, les appartements de personnalités influentes et des salles de réception. Dans l'anneau, des bars, des hôtels, des commerces de luxe, des parcs, des écoles, etc. foisonnent.

À l'est du complexe central, s'étend le vaste port commercial d'Ojias constitué de six grands cylindres verticaux terminés par des hémisphères de 100 mètres de hauteur et de 100 mètres de diamètre ainsi que 12 blocs de béton dotés de niches (semblables à ceux de Numénor) où accostent les navires à des sas externes. Il y a également des chantiers navals ouverts sur la mer pour la réparation et l'entretien des navires, des cales sèches et, au milieu de ce secteur, une tour de régulation du trafic. Tous les bâtiments du port sont reliés entre eux par des tunnels qui permettent également d'accéder au reste de la ville via un grand bâtiment circulaire de 30 mètres de haut appelé le Transit. Ce bâtiment compte 3 étages au-dessus du sous-sol océanique et 2 niveaux souterrains. Une longue baie vitrée fait le tour de chacun de ses niveaux supérieurs.

Tout le reste de la ville est constitué de secteurs plus ou moins personnalisés où vivent les trois-quarts de la population. Chacun de ces secteurs a un thème lié à une nation où à une activité. On trouve donc, par exemple, un « complexe hégémonien », caractérisé en son centre par une petite réplique du dôme de Keryss (qui ne fait que 80 mètres de diamètre), un complexe consacré à la Ligue Rouge dont l'aménagement intérieur exprime, selon son architecte, une certaine « vétusté artistique », un complexe dédié à l'Alliance Polaire où tout est très épuré, très métallique et très propre. Si les coralliens qui y vivent adorent ces personnalisations des modules, les étrangers qui visitent les stations qui leur sont consacrées ne considèrent pas toujours cela de très bon goût. La « vétusté artistique » de la Ligue est diversement appréciée par les principaux intéressés. Quant au complexe de l'Alliance Polaire, tous ceux qui l'ont visité savent que ses concepteurs n'ont jamais mis les pieds dans une station de cette nation.

On peut aussi citer, comme bâtiments remarquables, la Pyramide de Lumière des États du Rift, dont les façades lumineuses embrassent les eaux, la Baleine, un vaste édifice bombé consacré au Royaume de l'Indus ou encore le Dôme Végétal, une structure recouverte de fausses lianes pour évoquer les stations si particulières d'Amazonia.

Les installations personnalisées les plus intéressantes sont certainement celles qui sont liées à une activité. Celles qui attirent le plus de monde sont sans nul doute, le secteur des artisans, le secteur des marchés et le secteur des loisirs. Le secteur des artisans est une grande structure cylindrique semblable au Transit, mais en plus étendu puisqu'il compte 6 étages supérieurs et 4 niveaux inférieurs. En

plus de ses blocs d'habitations, il abrite des échoppes d'artisans dans absolument tous les domaines.

Le secteur des marchés est quant à lui un grand demi-cylindre couché de 100 mètres de diamètre et de 600 mètres de long. Dans ses 5 niveaux supérieurs, sont installés de grands marchés ouverts autour de larges avenues et de vastes places. Les 6 niveaux souterrains du secteur commercial renferment des blocs d'habitations et des hôtels mais aussi des marchés un peu moins légaux.

Le secteur des loisirs est l'un des plus impressionnants. Il est constitué d'un grand dôme central de 100 mètres de haut et de 300 mètres de diamètre entouré de plusieurs petits dômes. On y trouve des salles de spectacle, un aquastadium, un cirque permanent, des bars, des établissements de prostitution, des parcs et de nombreux petits établissements proposant absolument toutes les formes de loisirs.

À l'ouest du complexe Administratif Central, il faut signaler la présence d'un groupe de petites tours et de bâtiments « rectangulaires » qui constituent le secteur médical de la ville. Ce secteur accueille de nombreux laboratoires, des hôpitaux, les bureaux des grandes sociétés pharmaceutiques et médicales ainsi que le centre de contrôle épidémiologique. Ce secteur est extrêmement réputé pour les soins qu'on peut y recevoir.

Les niveaux souterrains : la plupart des secteurs d'Ojias ont des étages souterrains dans lesquels sont aménagés les installations techniques de la ville et de nombreux blocs d'habitations. Il n'y a pas à proprement parler de bas-fonds dans cette ville et les forces de sécurité sont présentes presque partout, même si elles se montrent plus tolérantes dans certains secteurs où des organisations assurent la sécurité en échange d'une certaine liberté pour traiter leurs affaires.

Les navettes de transport : la ville s'étendant sur plusieurs milles marins et les seuls docks accessibles à tous étant situés dans le secteur commercial, les autorités ont organisé un réseau de navettes publiques et gratuites qui permettent de se rendre assez rapidement à différents endroits de la ville. Ces navettes sont des petits navires pouvant embarquer une cinquantaine de personnes. On y accède à peu près partout dans la ville par des sas qui leur sont réservés.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Fredrik King : cet individu est le responsable de la propreté des rues d'Ojias et du recyclage des déchets. Il a commencé sa carrière en travaillant pour les services d'entretien de la ville avant de monter sa propre société et de s'imposer comme un partenaire incontournable des autorités. Non seulement il est aujourd'hui chargé par le gouverneur de toutes les collectes de déchets, mais il possède également une usine de recyclage dans le secteur industriel de la ville (voir ci-dessous). Son influence est immense, il forme à lui tout seul un groupe de pression majeur à Ojias. Ses équipes lui sont extrêmement fidèles et savent se faire respecter. Il semble cependant que Fredrick n'abuse pas de son pouvoir (même si parfois ses lieutenants le font). On le dit extrêmement honnête et surtout passionné par la transformation de déchets en produits nobles.

Palon Ristrevick : surnommé le « seigneur des docks », Palon est un petit bonhomme grassouillet qui a la charge de veiller à ce que les rouages de l'intense activité commerciale d'Ojias ne se grippent pas. Il passe son temps à arpenter les docks et la tour de régulation pour vérifier que la circulation est fluide. On le dit inflexible, incorruptible et extrêmement efficace. Il exige beaucoup des gens qui travaillent pour lui, mais sait récompenser ceux qui accomplissent leurs tâches.

Valia Kerter : surnommée « l'inquisitrice », Valia est à la fois membre de l'Ordre Blanc et Matriarche. C'est une vieille femme sèche comme un coup de trique et qui est totalement dénuée du moindre humour et de la moindre fantaisie. Elle est à la tête du Groupe de Moralité Corallien qui a pour charge de faire respecter les bonnes mœurs dans les installations d'Ojias. Autant dire que la plupart des décorations des stations personnalisées et des activités tolérées dans cette ville ne lui plaisent pas du tout. Elle passe son temps à se plaindre auprès du gouverneur dont elle met les nerfs à rude épreuve.

ENDROITS NOTABLES

La vallée d'Ojias : à 10 milles marins à l'ouest de la ville, un grand complexe de stations domine la Vallée d'Ojias profonde de 4 600 mètres. Cette vallée est caractérisée par une faune et une flore prodigieuses se développant sur un tapis de coraux des profondeurs, qui embrase toute la cuvette de mille feux. On y trouve d'étonnantes variétés de poissons, des algues multicolores et lumineuses et de splendides « colonnes » de coraux qui s'élèvent des profondeurs. Les complexes situés au-dessus de la vallée abritent des centres de recherches dont les équipes étudient cet étonnant écosystème mais aussi des stations d'hydroculture qui en exploitent les richesses. La vallée a un diamètre approximatif de 30 milles marins et possède en son centre une formation rocheuse de 5 milles marins de diamètre dont le sommet se situe à -800 mètres.

La Crête de MacQuarie : le secteur minier et industriel de la ville s'est développé le long de la Crête de MacQuarie. Plusieurs mines sont exploitées dans la chaîne montagneuse dont une mine d'argent. Il y a également les vastes installations de traitement des déchets de Fredrik King et plusieurs usines de transformation des matières premières.

La Fosse de MacQuarie : dominant la Fosse de MacQuarie, une importante base navale de la République s'étend sur plusieurs milles marins. Elle est dotée de nombreuses stations de défense et de détection. Elle a pour charge de veiller sur la frontière de la République et d'assurer la protection de la route commerciale vers la Ligue. De nombreux navires Veilleurs sont souvent présents et collaborent avec les autorités.

Le cimetière des grands monstres : à 150 milles marins au sud d'Ojias, les républicains ont récemment découverts une vallée des plus singulières dans la Tranchée de Hjort, où vit une communauté qui s'est établie dans un cimetière de grands monstres. Située à 8 000 mètres de profondeur, toute la vallée est couverte de squelettes fossilisés de créatures inconnues mais véritablement colossales. La communauté qui y vit a d'ailleurs installé ses modules à l'abri du crâne monstrueux d'une sorte de gigantesque poisson. Ses habitants affirment habiter ici depuis l'époque de l'Alliance Azure. Ils vivent de la pêche d'étranges araignées de mer qui grouillent dans le secteur et d'algues noires aux vertus nutritives et médicales, les algues abyssales. Ces dernières sont d'ailleurs en cours d'étude dans les laboratoires de la République. Les navires des habitants de la communauté ne fonctionnent plus depuis longtemps et gisent dans le cimetière. Ils ne disposent que d'armures de plongée en bon état dotées de réacteurs à fusion. Au cours des années, ils auraient eu des contacts avec plusieurs navires de passage qui leur auraient fourni le matériel nécessaire à l'entretien de leurs installations. Notez que cette région est extrêmement dangereuse en raison de la présence d'un phénomène encore inexpliqué, la foudre sous-marine. Ce phénomène se manifeste par une accélération des courants, une agitation des eaux et la formation de véritables éclairs sous l'eau. Il est probable que la foudre sous-marine soit liée au Flux.

Le Gouffre des quatre statues : c'est à 210 milles marins au sud-ouest d'Ojias qu'un groupe d'explorateurs a découvert récemment le Gouffre des Quatre Statues. Dans une petite dépression située à -4 500 mètres s'ouvre un gouffre de 300 mètres de diamètre et d'une profondeur inconnue. Les coralliens ont installé une base d'étude au bord du trou béant avant de lancer une expédition qui les a déjà menés à -16 000 mètres où ils ont installé une autre base. À cette profondeur, ils ont découvert quatre grandes statues d'individus vêtus de toges qui tendent les bras devant eux comme s'ils tenaient tous une sphère. Les statues, de 40 mètres de haut, sont taillées dans un matériau extrêmement résistant qui pourrait être du Fusion B. Le Gouffre semble se poursuivre après les statues, mais les explorateurs coralliens n'ont pu aller plus bas car le puits est scellé par une dalle frappée de l'œil généticien.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Niménia : située à -400 mètres sur le plateau autour de la Tasmanie et dominant la Vallée Atalante, Niménia est une ville de 650 000 habitants qui est une étape sur la route commerciale vers Azuria. Elle

exploite des champs de coraux et quelques mines. La région compte de nombreuses ruines sous-marines de l'ancien temps et la ville s'occupe également d'une base de surface sur l'île de Tasmanie.

Quinn : la ville de Quinn est une étape sur les routes commerciales menant vers Numénor, Stirling et Drech. Située à une profondeur de 950 mètres, elle compte 97 000 habitants qui vivent de la pêche et qui exploitent quelques champs de coraux.

RÉGION ADMINISTRATIVE DE STIRLING

Stirling est une petite région administrative de 5 millions d'habitants qui s'étend au sud-ouest de la République. Elle englobe le Plateau Naturaliste à l'ouest, remonte jusqu'à la ville de Rama au nord (le long de la côte ouest d'Australie) et se prolonge jusqu'à Niméa et la Dorsale Indienne Sud-Orientale au sud. Elle s'étendait autrefois jusqu'à la Crête de Dirck Hartog et englobait la ville de Tiryss mais celle-ci a récemment été rattachée à Dale. Toute la zone sud, ouest, sud-ouest est une région au relief tourmenté. Il est parsemé de crêtes, de plateaux, de failles, de pics, de collines, etc. avec des profondeurs variant entre - 500 mètres et -8 000. Mais c'est une zone riche en mines et en champs de coraux. On y compte de nombreuses petites exploitations minières, des stations qui vivent de la pêche mais aussi de vastes champs d'hydroculture.

La région ne connaît qu'une très faible activité pirate et ses eaux sont considérées comme assez sûres. Aussi, militairement parlant, elle est faiblement protégée et compte très peu de bases de la marine. Le Parlement, cependant, dans son effort pour renforcer les frontières de la République, a autorisé la construction de stations militaires sur la Crête de Lamar Hayes, au sud-ouest ainsi que de bases avancées dans la Zone de Fracture Diamantina et dans le Sillon de l'Ob à l'est. La présence de Légion est justifiée par la sécurisation des transports de marchandises entre Stirling et les autres régions de la République.

STIRLING

APPROCHE

Quand on vient du sud, on navigue au-dessus du relief varié de la partie ouest de la Plaine Abyssale de la Grande Baie. C'est une région étonnante car les vallées et les crêtes qu'on y trouve sont couvertes par endroit de champs de coraux qui donnent à ces étendues chaotiques un petit air magique et serein. Un peu partout dans ce secteur, sont nichées des stations agricoles, minières ou piscicoles qui émettent des petites zones de clarté.

En continuant vers le nord, on atteint la première marche du talus continental et on passe d'une profondeur de -6 200 mètres à -4 000 mètres. Cette première marche est large d'environ 15 milles marins et elle est couverte de coraux. La seconde marche, un peu plus étroite et toujours aussi riche en coraux, permet de remonter à -2 800 mètres. Après c'est une falaise presque verticale qui permet d'accéder à la Grande Baie et ses profondeurs moyennes de -300 à -400 mètres. Mais en approchant de Stirling, la profondeur décroît progressivement et environ 25 milles marins plus au nord, après une autre vaste étendue de coraux, de stations d'élevage et d'hydrocultures, on arrive à la cité construite à -90 mètres de profondeur. C'est la ville la moins profonde de la République. En conséquence, elle est constituée de structures basses, qui ont plutôt tendance à s'étendre sous terre, et on y voit très peu de navires de gros tonnage.

Ce qui choque le plus en arrivant dans cette ville, c'est le contraste entre le charme indéniable de ses champs de coraux, de sa faune et de sa flore multicolores ainsi que certaines petites stations azuréennes, et les gros blocs de béton ou d'acier de ses usines. Car Stirling est avant tout une ville industrielle avec des conserveries, des usines métallurgiques, des usines de traitements des déchets, des ateliers de fabrication et des usines de traitement des matières premières issues de la surface. Elle exploite également quelques mines à partir d'une toute petite ville-paroi creusée dans la falaise qui grimpe jusqu'à la surface à son extrémité nord.

Autre particularité de la ville, il n'y a aucun dock ou port majeur à Stirling même. Seuls les plus petits navires peuvent accoster aux sas des multiples complexes disséminés dans la région. Quant au port, il se situe à 30 milles marins au sud-ouest dans le Canyon de Leeuwin où les eaux sont beaucoup plus profondes. Toute la production de la ville et son approvisionnement sont assurés par un réseau de tunnels creusés dans le plateau continental qui relie la côte du continent australien au Canyon de Leeuwin. Ce réseau est constitué de quatre gros cylindres parallèles de soixante mètres de diamètre, qui comptent trois niveaux avec des voies à sustentation magnétique. Les usines et la plupart des stations ont soit un accès direct à ces six gros cylindres, soit un accès indirect *via* un réseau de tunnels et de puits plus petits.

Les installations situées dans le Canyon constituent une ville à elles seules et sont communément appelées Port Leeuwin. C'est un immense ensemble de docks, de hangars et de chantiers navals dominés par une ville-paroi creusée dans le talus continental. La sécurité de ces installations est principalement assurée par le groupe mercenaire Légion.

DESRIPTIF

Si les étendues de coraux parsemées de stations d'exploitation rappellent les plus belles villes de la République, le cœur de Stirling n'en a pas le charme. Les champs disparaissent progressivement au fur et à mesure que l'on pénètre dans la ville. Là, de multiples complexes de modules et de petits dômes s'étendent autour de grosses usines ternes qui gâchent le panorama. On ne voit de toutes ces usines que le sommet qui culmine à une vingtaine de mètres au-dessus du sol océanique. Ces structures sont profondément enfoncées de plusieurs dizaines de mètres dans l'épaisse couche de sédiments qui couvre la région.

La population, principalement constituée de mineurs, d'ouvriers et de dockers, vit dans les complexes s'étendant tout autour des usines. Seules quelques-unes de ces installations ont un quelconque intérêt esthétique. Ce sont principalement les six dômes transparents azuréens disséminés dans la ville, où l'on trouve les centres administratifs, les principaux centres de loisir et de détente. Tout le reste est constitué de modules très classiques donnant sur des installations souterraines, de grands blocs de plusieurs niveaux connectés ou traversés par le réseau de tunnels menant de la côte au Canyon de Leeuwin. C'est là que vivent les neuf dixièmes d'une population estimée à un peu moins de 4 millions de personnes.

Les gouverneurs qui se sont succédés à Stirling, et notamment le gouverneur actuel Antoine Merano, ont toujours essayé d'embellir leur ville et de donner à leurs concitoyens un environnement agréable. En conséquence, même les niveaux les plus profonds sont bien décorés et bien entretenus.

À noter qu'il y a très peu de bas-fonds à Stirling mais plutôt des secteurs plus ou moins sécurisés comme dans la plupart des villes sous-marines. Les endroits les plus dangereux sont en fait les quatre tunnels de transports de marchandises traversant la ville où se terrent souvent des exclus, des criminels et des bestioles nuisibles, comme les rats-lynx.

La petite ville-paroi au nord de Stirling compte plusieurs milliers de personnes mais presque aucun résident permanent. En fait de ville paroi, c'est plus un complexe creusé dans la falaise où n'existe qu'une seule grande baie vitrée à 10 mètres de profondeur. On y accède soit par les tunnels qui traversent la ville, soit par 6 galeries sous-marines reliant les modules au pied de la falaise. Dans la ville-paroi, il y a les accès à la surface, les usines de traitement des matières premières issues des terres émergées, les vastes entrepôts où débouchent les tunnels reliant le continent au Canyon de Leeuwin et le réseau des mines. Si jusqu'alors Stirling n'avait pas trop souffert des foreurs, ces derniers mois plusieurs attaques attribuées à ces créatures ont justifié le déploiement du groupe mercenaire Carak pour protéger les installations. Cependant, ces attaques ont toujours eu lieu dans des secteurs reculés et sans qu'il y ait le moindre survivant.

PERSONNAGES ET GROUPES INFLUENTS

Le syndicat des dockers et Volor Sundar : le syndicat des dockers est extrêmement puissant à Stirling où vit son chef, Volor Sundar. Ce dernier met un point d'honneur à faire respecter l'ordre aussi bien au Port de Leeuwin que dans les secteurs habités par les familles de ses hommes. Il soulage ainsi les autorités d'une partie de leurs obligations et celles-ci ne s'en plaignent pas, bien au contraire. Aussi, dans certains endroits de la ville, ce sont des milices du syndicat qui sont chargées de la sécurité des biens et des personnes.

Le groupe mercenaire Carak : l'unité mercenaire Carak qui a été déployée pour protéger les mines de Stirling est dirigée par un expert du monde souterrain, Len Carak. Ce dernier ne croit absolument pas à la thèse des foreurs mais à une menace plus inquiétante encore. Il a des contacts avec les troupes terrestres de Numénor et pense qu'il a affaire aux mystérieuses créatures signalées dans cette ville et non à des foreurs. Il engage régulièrement des groupes d'aventuriers pour soutenir ses expéditions dans les profondeurs de la terre.

ÉVÉNEMENTS RÉCENTS

Les yeux des abysses : récemment, une équipe de secours de Niméa a capté les signaux d'une balise de détresse au sud-ouest de la ville. L'équipe a découvert un petit navire échoué, sans personne à bord. En revanche, ils ont trouvé un enregistrement très inquiétant, le journal de bord du capitaine. Ce dernier y indique qu'il a réussi à fuir la station de recherche Arkon, située quelque part au sud de la Dorsale Indienne Sud-Orientale, une station non enregistrée appartenant probablement à une société privée. Cette station aurait été assiégée par des créatures sous-marines que le capitaine décrit comme des globes oculaires entourés d'une membrane laiteuse. Des équipes de recherche ont été envoyées pour tenter de localiser la base... en vain jusqu'à présent.

ENDROITS NOTABLES

La vallée des golems : à 150 milles marins au sud-ouest de Stirling, dans une petite vallée profonde de 6 359 mètres, les ingénieurs coralliens qui cherchaient une zone où implanter une station ont fait une découverte des plus singulières. Soixante statues enfouies dans les alluvions et dont seule la tête dépasse. Une de ces statues a été dégagée, révélant une forme humanoïde totalement lisse, taillée dans une matière évoquant de l'onyx, mais il a été impossible aux ingénieurs de la déplacer. D'après les premières études, ces statues auraient une incroyable densité et plus on essaierait de les déplacer, plus leur densité augmenterait. Les autorités sont particulièrement intriguées par ces « choses » et même si elles sont immobiles pour l'instant, qui sait si elles ne s'animeront pas un jour... et pourquoi faire ? Une station de surveillance et d'étude est en train d'être construite à côté de la vallée.

Cimetière des navires hantés : au sud de la crête de Lamar Hayes, à une profondeur de 3 000 mètres, se trouve ce que les gens de la région appellent le cimetière des navires hantés. Située dans une cuvette d'environ 6 milles marins de diamètre, cette zone est évitée comme la peste par tous les navires qui en connaissent l'existence. Elle est jonchée d'épaves. Plus d'un navire a signalé des anomalies magnétiques dans ce secteur et les multiples expéditions menées par les autorités n'ont jamais rien découvert d'étrange. Pourtant, régulièrement, un navire s'y échoue. Le plus troublant, c'est qu'il arrive même que ce soit un bâtiment dont le capitaine est censé connaître la région. La croyance populaire veut que la zone soit hantée par le capitaine du premier navire à s'y être échoué.

PRINCIPALES COMMUNAUTÉS RATTACHÉES

Niméa : située à 400 milles marins au sud-ouest de Stirling, Niméa est une ville de 45 000 habitants située à -6 200 mètres dans une plaine pauvre en relief. Elle regroupe quelques communautés plus au sud qui exploitent une grande étendue de coraux qui s'est développée sur un plateau situé à une profondeur de 600 mètres. Avec ses eaux foisonnantes de vie, Niméa est essentiellement une ville de pêcheurs. Elle héberge une petite base navale dont la principale activité est de porter secours aux navires de la région.

Rama : Rama est une petite ville de 20 000 habitants construite à 750 mètres de profondeur sur le talus continental à quelques milles marins de la côte ouest de l'Australie. C'est une ville de pêcheurs et de conchyliculteurs.

LE CONTINENT AUSTRALIEN

Les coralliens ont installé de nombreuses bases sur le pourtour du continent mais ils sont loin de le contrôler dans sa totalité.

Le climat australien est assez particulier surtout depuis l'apparition des machines généticiennes dans la Mer Intérieure, dans les Monts Hamersley, au sud de ces monts et dans les Alpes Australiennes. Toutes les régions côtières dotées de relief au nord et à l'est connaissent d'importantes intempéries mais sans que cela vire au cataclysme. Il en va de même pour une petite zone, pourtant sans relief particulier, au sud du continent. Il y pleut abondamment et c'est dans les plaines environnantes que se situent les principales jungles du continent ainsi que les quelques fleuves suffisamment grands pour être mentionnés. C'est également là que les coralliens installent leurs serres et leurs champs expérimentaux.

Les jungles peuvent s'avérer dangereuses surtout là où se multiplient les phasmes lacéreurs et celles vers lesquelles migrent les forêts mouvantes. Ces forêts mouvantes se déplacent extrêmement lentement de quelques mètres par mois mais elles demeurent un environnement totalement hostile à l'homme. Les zones qu'elles traversent sont totalement ravagées et labourées. De plus, depuis quelques mois, les éclaireurs ont noté une recrudescence de l'activité des Ternasets qui se manifeste par la présence de Sérax et de Férals.

Une grande partie de l'Australie demeure une vaste étendue aride parsemée de marais nauséabonds, de forêts pétrifiées et de déserts. Les Monts Musgrave connaissent une activité volcanique intense et on peut observer de nombreuses étendues vitrifiées tout autour. Cette région connaît de nombreuses manifestations du Flux extrêmement dangereuses.

Au Nord des Monts MacDonnel s'étend le désert de Tanami qui présente également une particularité étonnante. Alors qu'il pleut très rarement dans la région, on constate la présence de deux vastes lacs sur les rives desquels fourmille une vie variée. Toute cette zone est constamment patrouillée et étudiée par les sondes généticiennes. Une communauté mutante y a été repérée. Alors que les sondes généticiennes la laissent tranquille, aucune expédition corallienne n'a pu l'approcher.

La jungle qui s'étend sur la côte septentrionale gagne chaque année sur le désert qu'elle repousse vers le sud et elle a désormais atteint la partie nord du plus grand des deux lacs.

Notez que les coraux atmosphériques se développent sur les côtes nord-ouest, nord et est de l'Australie. Leur propagation semble accélérer et amplifier l'altération du climat dans les zones colonisées. On y enregistre moins de tempêtes, un taux d'oxygène plus élevé et moins de substances toxiques. La végétation y est plus foisonnante et il y pleut beaucoup plus.

L'exploration du continent par les autorités a révélé la présence de nombreuses tribus mutantes mais aussi, plus récemment, de tribus de foreurs remontant à l'air libre dans les montagnes.

COMMUNAUTÉS INDÉPENDANTES

Crescia : Crescia n'est pas véritablement une communauté puisqu'elle ne compte que 200 personnes, principalement des archéologues et des scientifiques. Malgré tout, six naissances y ont été enregistrées ces deux dernières années. Financée par la République et les Veilleurs, la station est constituée de deux bases. La première, la principale, est installée au plus profond du Fossé des Philippines à -10 261 m. La seconde, le centre d'étude, est installée au fond d'une faille, à -19 500 mètres. Les principales missions de Crescia

consistent à effectuer des recherches sur les hautes profondeurs, sur ces failles enfoncées dans le manteau terrestre, sur la faune des abysses et aussi à explorer des cavernes découvertes au fond du gouffre et dans lesquelles il y aurait des traces de « civilisation ». Elma Derling, la responsable de Crescia, a récemment obtenu une hausse du budget accordée à la fois par la République et par les Veilleurs. De plus, on lui a affecté un commando de plongeurs et d'hybrides spécialisés dans les interventions en eaux profondes. Le commando est constitué d'une vingtaine d'hommes issus du corps des Veilleurs.

La Nation de Campbell (Dem, Frao et Olysia) : cette future nation dont l'existence devrait être officialisée dans les mois qui viennent, est constituée des trois communautés de Dem, de Frao et d'Olysia, ainsi que des petites exploitations alentour. La « nation » comprend environ 12 000 personnes. Elle est dirigée par le Conseil de Campbell, formé de Grisvald (Dem), un mutant au visage déformé qui porte un masque en permanence, Olaf Debeurre (Frao), un bon vivant ayant quelques problèmes d'embonpoint, et Elya Tyrell, une dame âgée aussi dynamique qu'une jeune fille de vingt ans, qui n'a pas la langue dans sa poche. L'alliance semble satisfaire toutes les parties, que ce soit au niveau commercial ou sécuritaire mais aussi pour la croissance démographique. En effet, la forte population féminine d'Olysia compte de nombreuses femmes fécondes et pas assez de mâles reproducteurs tandis que Dem et Frao ont le problème inverse.

La nation est une importante plate-forme commerciale où transistent les échanges entre la République et la Ligue Rouge. Elle entretient d'excellentes relations avec les coralliens notamment Olysia, dont la société matriarcale est très proche des idéaux républicains. Elle tient cependant à rester indépendante.

Les trois communautés sont réputées pour être des lieux de transit particulièrement agréables où l'on est bien accueilli, où l'on mange bien et qui ne souffre d'aucun problème majeur de sécurité. Olysia offre, de plus, un service de « Dames de compagnie » particulièrement apprécié. Il faut aussi noter qu'une partie de la population d'Olysia a pendant de nombreuses années soutenu ouvertement la doctrine du Soleil Noir même si, aujourd'hui, ce mouvement semble plus que minoritaire.

Sur le Plateau Campbell, Dem est située à -760 mètres et Frao à -215 mètres de profondeur. Olysia est construite à -1 890 mètres dans l'Escarpe de Campbell, une falaise qui domine la plaine abyssale.

Esio : cette petite communauté minière et agricole de 1 200 âmes, située le long de la Crête de Java, sur une île englobée à -225 m, a failli disparaître. Rançonnée régulièrement par les pirates, ses habitants avaient cessé de résister et les forbans en avaient fait une de leurs bases. Mais dans un dernier sursaut, Ameiya, la jeune dirigeante du conseil d'Esio, a réussi à plaider sa cause auprès des autorités républicaines. Ces dernières ont libéré Esio et lui offre une protection permanente. Il est fort probable que la communauté rejoigne prochainement la République.

Kalima : si tout le monde sait que Kalima appartient au pirate Kali, ce n'est pas pour autant une base d'où sont lancés des raids vers la République, même si les coralliens ont la plus grande peine à le croire. Kali veut faire de cette communauté une zone neutre et respectable... il n'y met d'ailleurs jamais les pieds craignant que sa présence puisse nuire à cette respectabilité. On dit que Kali serait las de la piraterie et qu'il voudrait vivre en paix au sein d'une communauté prospère. Difficile de savoir si cela est vrai. Quoi qu'il en soit, le conseil de la communauté veut démontrer aux autorités coralliennes que Kalima est une communauté commerciale pacifique. Pour ce faire, elle multiplie les gestes de conciliation en accueillant des observateurs de l'O.E.S.M. et en envoyant régulièrement des diplomates plaider sa cause devant le Parlement républicain. Kalima est située sur le plateau continental de l'Indonésie à une profondeur de 255 mètres. Elle abrite une population de 2 200 personnes dont une bonne part d'anciens pirates reconvertis dans l'hydroculture (la région est riche en champs de coraux).

Largan : cette communauté est située à une profondeur de 475 mètres dans le Détroit de Luzon, entre Taiwan et les Philippines. C'est une région au relief tourmenté où des gouffres côtoient de longues crêtes qui affluent la surface. Largan est financé par la société Palia et compte une très forte population mutante. En effet,

Palia offre aux mutants un havre de paix en échange de leur collaboration pour des recherches génétiques. On y traite notamment les victimes de la dégénérescence et celles qui souffrent des mutations les plus épouvantables. Sa population de presque 3 000 personnes augmente d'année en année au fur et à mesure que de nouveaux mutants viennent s'y réfugier. Les équipes de médecins et de chercheurs de Palia sont composées d'une centaine de personnes dont la moitié sont affligées de mutations. Même si cela peut paraître étonnant dans le monde actuel, aucune rumeur sordide d'expériences illicites ou de disparitions mystérieuses n'est venue entacher la réputation de cette communauté. Même si cela ne signifie pas pour autant qu'il ne s'y passe rien, c'est assez remarquable pour être précisé.

Llend : Llend est une station fluctuante, consacrée aux loisirs, située au-dessus d'une profonde fosse de - 10 000 mètres. L'édifice fluctue entre -600 et -7 800 mètres. Également attribuée à Kali, cette station n'a pourtant jamais posé de problème aux autorités coralliennes et l'ont y croise souvent des soldats de la République en permission. Il semble que la République ait un accord secret avec ses responsables pour que Llend joue le rôle de poste de détection avancé pour la marine corallienne en échange de son impunité. C'est également sur Llend que les émissaires de sociétés ou de nations négocient des contrats avec les forbans. L'endroit est réputé dans le monde entier pour les loisirs qu'on y propose. En 567, cette station a cependant fait l'objet d'une attaque ourdie par les hégémoniens et l'Alliance Polaire dans le cadre de la Directive Exter (voir magazine Immersion 2). Fort heureusement, l'opération a échoué.

Nécra : construite à une profondeur de 6 100 mètres, au nord du Bassin de Wharton, à 500 milles marins à l'ouest de la ville corallienne d'Alséna, Nécra abrite 1 700 habitants. C'était une communauté relativement paisible vivant de l'élevage et de l'exploitation de mines jusqu'à ce qu'elle affirme avoir découvert un nouveau minerai, le xénium. Dubitatifs, les chercheurs envoyés sur place ont analysé les échantillons rapportés par les mineurs et en ont conclu qu'il ne pouvait en aucun cas s'agir d'un minerai d'origine terrestre. Autre problème, alors que les gens de Nécra affirment exploiter des mines à plus de 18 000 mètres de profondeur où ils auraient rencontré un peuple mystérieux, on n'enregistre aucune faille de cette profondeur dans la région de Nécra. De plus, les marchands de passage dans cette communauté ont signalé que ses habitants avaient une attitude des plus bizarres et que certains montraient des signes évidents de schizophrénie. Sans compter que, récemment, tous les échantillons de ce fameux Xénium ont purement et simplement disparu. Un navire des Veilleurs a été envoyé dans la région pour enquêter.

Omen : cette nouvelle petite nation, qui compte 35 000 habitants, regroupe de multiples petites communautés sur le Plateau d'Onton (aussi appelé Dorsale Ontong-Java). Elle entretient des relations étroites avec la République, avec laquelle elle a passé des accords commerciaux et, surtout, un accord de protection. Les coralliens ont financé la toute nouvelle Flotte de Défense d'Omen et fournissent les conseillers militaires chargés de former ses équipages. Il est également envisagé le financement de bases militaires sur les frontières de la jeune nation. Omen est dirigé par un Conseil Communautaire, présidé par un dénommé Stanic Favreau. La part des mutants au sein de la population est d'environ 30 % et l'Ordre Blanc y compte de nombreux fidèles. La nation a un excellent taux de fécondité (35 % de sa population est fertile).

Sonchac : cette communauté est située sur le plateau continental dans le Golfe de Thaïlande à une profondeur de 225 mètres. Avec ses six cents habitants qui vivent principalement de la pêche, Sonchac est établie dans une zone qui grouille de poissons torpilles. Si les gens du coin savent où il est dangereux de naviguer et où ça ne l'est pas, il n'en va pas de même pour les visiteurs qui finissent souvent avec des navires hors d'usage. Bien entendu, cette « protection naturelle » garantit une certaine tranquillité aux habitants mais elle est aussi désastreuse pour le commerce et pour les ravitaillements. L'un dans l'autre, le chef de la communauté, Trentor, aimerait bien qu'on le débarrasse de ce problème. La communauté est actuellement en négociation avec les coralliens pour intégrer la République ou, au minimum, renforcer les liens qui les unissent. Récemment, la République aurait dépêché un groupe de scientifiques afin qu'ils trouvent une solution au « problème » des poissons torpilles.

« LIVRE 2_

L'EMPIRE
DU CORAIL



LES SECRETS DE LA RÉPUBLIQUE_

CONSCIENCE_

Si un personnage joue un rôle important dans l'histoire de la république, c'est bien Nisalia la Corruptrice. Mais elle n'a pas toujours porté ce titre car, avant d'être une renégate, cette généticienne portait le nom de Nisalia la Préceptrice, favorite d'Arisheim. Au cours de l'Exode, les Généticiens veulent offrir à l'humanité un refuge sous les océans mais ils veulent aussi purger la surface de l'influence néfaste des Ternasets et des Entités en procédant à l'Embrasement au moment où ces créatures déferleront sur terre. Dans ce plan, Nisalia est chargée d'utiliser la Harpe de Résonnance, un puissant artefact généticien. La Harpe peut synchroniser et détecter les fluctuations du Flux ainsi que les passages qui s'ouvrent sur la réalité. Aussi, ce sera à Nisalia de prévoir le moment où Arisheim lancera son attaque massive contre les Entités. Mais son utilisation rend Nisalia peu à peu sensible aux suggestions d'une de ces mystérieuses créatures du Flux qui la pousse à trahir les autres généticiens. Après l'Exode, Nisalia et l'Entité se retrouvent liées l'une à l'autre. La généticienne, traquée par les siens, se cache. Elle voyage de ville en ville sous différentes apparences, rongée par la solitude, la culpabilité, la tristesse et sa haine pour Cyrull qu'elle accuse d'avoir sacrifié l'humanité afin de satisfaire sa propre ambition. Son lien avec l'Entité l'amène lentement à une sorte de folie qui va profondément la transformer jusqu'à ce qu'au fil des siècles leurs deux personnalités se fondent en une seule : Conscience.

Au cours de ses errances, Nisalia s'évade de plus en plus souvent dans le Flux par l'intermédiaire de l'Entité. La dimension, faite de rayonnements, de sons, d'énergie et de tout ce qui est invisible, est comme un océan infini recelant une puissance incommensurable. Elle y ressent la force des trois grands règnes de la nature, végétal, minéral et animal. Mais elle perçoit aussi les échos des autres Entités qui demeurent cachées et attendent leur heure. Car le Flux, loin d'être refermé comme l'avait voulu Arisheim, se rapproche de la réalité petit à petit.

Parallèlement à sa découverte du Flux, Nisalia œuvre à deux grands projets. Elle veut tout d'abord abattre l'Empire Généticien. Pour ce faire, en restant toujours dans l'ombre, elle encourage des mouvements de sédition et suscite la naissance de l'Alliance Azure. Elle œuvre également dans ses laboratoires à créer douze êtres supérieurs qui deviendront les stratèges secrets de la rébellion. Ces stratèges accompliront leur mission, mais en raison de leur instabilité génétique, il sera nécessaire de les placer en sarcophage de vie suspendue juste avant la chute de l'Empire.

Son second grand projet, c'est d'offrir aux hommes la puissance du Flux. Cette volonté est largement nourrie par l'Entité qui la hante car elle sait que plus les êtres vivants seront liés au Flux, plus celui-ci débordera sur la réalité. Pendant des siècles, la généticienne manipule à leur insu les lignées génétiques de milliers d'individus de par le monde afin d'obtenir des sujets capables d'influer sur l'énergie de cette dimension. Cependant, elle n'est pas Cyrull et elle a le plus grand mal à susciter des mutations stables. Elle sait cependant qu'un programme se prépare, un programme initié par Cyrull et qui lui simplifiera la tâche. Elle fait donc preuve de patience, la plus grande vertu des Généticiens. Alors que commence à s'effondrer l'Alliance Azure, Nisalia devient Conscience.

Nous sommes à la fin du deuxième siècle et ce qu'attend Conscience est en train de se produire. Avant d'être enfermé auprès de ses créations, les Soldats du Crépuscule, Cyrull a programmé l'activation de la clef génétique de l'humanité qui conduira, selon ses prévisions, à la renaissance des Généticiens. La clef multiplie les mutations au sein de la race humaine et ferme des lignées génétiques en stérilisant les « branches mortes » de l'évolution, c'est ce qu'il appelle la Réduction Génétique. Conscience profite de cette opportunité pour achever son œuvre en altérant subtilement certaines mutations chez les sujets qu'elle suit. Elle obtient des premiers résultats encourageants mais ne parvient toujours pas à ses fins. Cependant, certains de ses sujets, principalement des femmes établies dans la région de



l'Australie, développent une empathie latente, une empathie qui les lie à une intelligence collective demeurée totalement passive pendant des millénaires, le corail. Constitué d'une partie des trois règnes fondamentaux de la nature, le corail est éveillé à la conscience par ce lien et son influence va favoriser la mutation empathique et l'amplifier. Jusqu'alors incapable de réagir aux destructions dont il fait l'objet, il parvient à « comprendre » la nature de l'agression et à trouver comment s'en défendre. Guidé par les empathes, il sait comment riposter. D'une puissance passive, le corail est devenu un écosystème éveillé. L'activation brutale de la mutation provoque de nombreux troubles. Mais le lien établi entre la population d'empathes et les champs de coraux permet à la République de survivre. Mais cela va avoir une autre conséquence inattendue. L'intelligence collective du corail est fascinée par l'homme dont elle ne comprend pas les motivations et surtout l'individualité. Avec les proteus qu'elle génère, elle tente d'imiter cette forme de vie des plus singulières au détriment de quelques pauvres plongeurs. Il lui faudra des années avant de parvenir à les dupliquer intégralement et quand elle y parvient ce sera pour tomber sous la coupe de Conscience qui transformera ses proteus en soldats asservis à sa volonté. En effet cette dernière, fascinée par ce dont elle a été le témoin, se forge un lien empathique avec le corail qu'elle pervertit lentement.

Au fur et à mesure qu'elle impose sa volonté à l'intelligence collective, ce qui prendra des dizaines d'années, elle l'impose aussi aux empathes. C'est à partir de cette époque, qu'elle va commencer à avoir une certaine influence sur la République. Elle demeure cependant toujours dans l'ombre pour éviter de dévoiler sa présence.

Parallèlement, Conscience continue ses expériences pour offrir aux hommes la puissance du Flux. Plusieurs sujets de par le monde développent la mutation qu'elle a tant cherchée à susciter. Mais leur pouvoir reste très limité, la frontière entre les dimensions demeurant presque impénétrable. Un événement imprévu va alors tout changer. En 251, une équipe de mineurs, dans le Seuil de Rockhall, fait une découverte dans une profonde grotte et peu de temps après des Flux thermiques se forment dans la région. Conscience sait qu'un point de contact entre la réalité et l'autre dimension vient d'être créé. Ce point de contact, seul un Générateur de Flux a pu l'engendrer, en étant placé à un endroit bien précis, là où la membrane séparant la réalité des autres dimensions est la plus fine. Quant à savoir pourquoi de simples mineurs ont pu le trouver et l'activer, Conscience ne peut qu'imaginer qu'une autre force soit à l'œuvre, peut-être un de ses frères.

Qu'importe, elle a enfin l'opportunité d'achever sa grande œuvre. Elle soutient donc secrètement la constitution de l'Alliance du Trident. Avec l'aide de ses agents, de ses empathes et de ceux et celles qui lui sont soumis, elle répand au sein de la population scientifique et des érudits la notion d'une force toute puissante issue du Flux, l'Effet Polaris. Et de la même manière, elle manipule de riches coralliens pour qu'ils financent massivement cette entreprise et commence à faire germer l'idée d'une organisation qui pourrait réunir et contrôler ceux et celles capables d'agir sur un tel pouvoir. Désormais, il n'y a plus qu'à attendre que les choses se mettent en place et que la multiplication des sujets capables d'influer sur le Flux affaiblisse la barrière séparant les dimensions.

Conscience s'occupe aussi de la République pour laquelle elle a de grandes ambitions. Son emprise sur le corail augmente d'année en année jusqu'à ce qu'enfin la volonté de l'intelligence collective s'efface devant la sienne. Puisque le lien direct entre les empathes et le corail est « parasité », cela a pour premier effet de progressivement « rendormir » les coraux qui défendront beaucoup moins bien la République à partir de cette date. La nation n'ayant plus besoin d'être protégée autant que par le passé, cela ne préoccupe pas trop Conscience. Elle utilise alors toute sa puissance pour renforcer son emprise sur les empathes.

En 348, un premier incident lié à l'effet Polaris provoque la mort de 112 personnes à Rockhall. Si à cette époque personne ne s'en doute, Conscience sait qu'il s'agit de l'Effet Polaris. Ses expériences ont dépassé ses attentes, l'homme commence à manifester un

lien direct avec le Flux et beaucoup plus fort qu'elle ne l'avait prévu. Non seulement, il peut libérer cette énergie mais, en plus, il tisse inconsciemment un lien avec certaines de ses composantes, à l'instar des mammifères marins. Dans les années qui suivent, les incidents se multiplient dans le monde entier et Léori Arimatti met au point une méthode pour détecter les individus susceptibles de libérer cette puissance incontrôlable. On commence également à les regrouper à Ariane et à les plonger dans un coma artificiel pour éviter toute catastrophe. Conscience s'inquiète alors de la multiplication des accidents liés à l'Effet Polaris. De plus, les coralliens commencent à douter de leurs investissements et les gens commencent à avoir peur de ce don qu'elle leur a offert. Lors d'un voyage en République du Corail, Léori noue une idylle avec Helena Triasse, la présidente du parlement, mais, inconsciemment, il tombe aussi sous la coupe de Conscience. La nuit, en secret, cette dernière lui rend visite pendant son sommeil et manipule son esprit. Elle lui suggère l'idée de l'inhibiteur et celle d'un culte entièrement consacré au Flux, culte qu'elle pourrait contrôler par son intermédiaire. Quand Léori revient sur Equinoxe, il se lance dans la création du Culte du Trident et dans la fabrication du premier inhibiteur.

Seulement, plusieurs éléments vont venir saboter les plans de Conscience. Tout d'abord Léori est terrassé par une crise cardiaque avant d'achever son œuvre. Deuxièmement, son fils, Simon, est beaucoup moins influençable que son père, d'autant qu'il démontre une certaine aisance à manipuler l'Effet Polaris. Les agents de Conscience ne parviennent pas à le contrôler et même quand cette dernière tente de l'influencer par l'intermédiaire de son incarnation dans le Flux, elle se heurte à un mur. Et, troisièmement, sur Equinoxe, un terrible incident lié au Flux décourage les investisseurs coralliens et fait fuir la population de la ville. Simon reprend les choses en main et, en se basant sur les travaux de son père, il fonde le Culte, en devient le premier Déméter, et développe les premiers inhibiteurs.

Mais il veut en savoir plus. Il ne considère pas le Flux comme un don mais comme une menace qu'il faut dompter. Avec l'aide de ses lieutenants, les premiers prêtres du Trident, il se rend dans la caverne sous Equinoxe et utilise le Générateur de Flux qui avait été découvert par les mineurs pour entrer en contact direct avec cette dimension. En entrant en contact avec les trois règnes fondamentaux de la nature Simon parvient à se forger un lien indéfectible avec elles, lien qui le protège des autres influences du Flux, dont celle des Entités et qui sera transmis de Déméter en Déméter. Puis, ces puissances le guide pour fabriquer à partir du Générateur de Flux un appareil singulier existant à la fois dans le Flux et dans la réalité : l'Orbe de Trinité. Cet appareil complexe est autant constitué de matière que d'énergie psychique et il est capable de canaliser l'énergie du Flux pour, soit en limiter l'accès, soit en démultiplier la puissance. Cela n'est pas du tout du goût de Conscience, mais Simon étant désormais protégé par l'Orbe, elle est obligée de renoncer à agir contre lui.

L'œuvre de Simon permet de limiter les incidents liés à l'effet Polaris en identifiant ceux qui peuvent le libérer et en les dotant d'un inhibiteur. De plus, il met sur pied une véritable organisation au sein du Culte afin de contrôler le phénomène et, lors des événements précédant le Concile des Amiraux, il utilise l'Orbe pour démontrer la toute puissance du Flux. Ne pouvant influencer le premier Déméter, Conscience s'attaque aux membres du Culte les plus influençables. Elle imagine alors un être portant le nom de l'Autre qui promet à ses adeptes la puissance qu'ils recherchent. C'est la naissance du Soleil Noir, organisation qu'elle contrôlera jusqu'aux événements de Domination.

En plus de ce revers avec le Culte du Trident, Conscience a d'autres sujets de préoccupation. Il est temps qu'elle se consacre à son grand projet, le contrôle complet de la République du Corail pour ressusciter le rêve de l'Alliance Azure. Mais la tâche est ardue et Conscience sait à quel point la République est mal en point, d'autant plus qu'elle va contribuer à la fragiliser afin d'attirer d'autres partisans. Par l'intermédiaire des empathes qui lui sont désormais soumis, elle influence, elle guide, elle corrompt.

Recruter des partisans s'avère très facile. Il y a tellement d'individus avides de pouvoir ou d'argent, de mécontents ou de personnes ayant des secrets que ses empathes, et notamment les plus influents, ont tôt fait de convaincre des personnages-clés de la rencontrer. Son charisme, la force qui émane d'elle, les secrets dont elle semble connaître les réponses et sa vision d'une République triomphante convainquent les plus réticents. À ces hommes et ces femmes, elle apparaît toujours sous les traits d'une splendide et grande jeune femme aux longs cheveux blancs. De plus, elle use des pouvoirs de l'Entité qui est liée à elle pour que ses fidèles ressentent sa présence où qu'ils soient. Ceux et celles qui embrassent sa vision en viennent très rapidement à éprouver pour elle une véritable vénération. Progressivement, elle installe aux postes clés des gens acquis à sa cause. Si tous ses adeptes l'appellent désormais Conscience, les empathes l'ont nommé la Mère et ils constituent un culte secret qui n'a commencé à se révéler que récemment. Elle suscite aussi la création de l'Ordre Azur et de son bras armé, la Division Azure, ainsi que de la Légion du Crépuscule. Dans le plus grand secret, elle constitue un pouvoir de l'ombre, s'entoure de fanatiques dévoués à sa cause et utilise ses empathes pour détecter et éliminer d'éventuels traîtres ou espions. Les empathes lui permettent aussi d'influer sur la population pour lui assurer une certaine passivité des masses tandis qu'elle prépare son Coup d'État.

Mais pour dominer, Conscience a besoin de navires de guerre et elle sait où les trouver : dans le dépôt Oracle. Elle charge la Division Azure et la Légion du Crépuscule de le réactiver. Après plus de trois siècles d'inactivité, la tâche est énorme mais ce sera chose faite quelques années plus tard, en l'an 560.

Mais elle a aussi besoin d'une armée et d'équipages totalement soumis à ses ordres. Elle sait que Cyrull a rendu le clonage d'un être humain totalement impossible à cause de la clef génétique qu'il contrôle. Aussi, elle espère contourner ce blocage grâce à la Matière secrétée par le corail pour former les proteus.

Les espions de Conscience implantés à Cortex l'informe de l'existence d'un certain Agna Nakh, un chercheur qui semble maîtriser les techniques de clonage les plus avancées et surtout l'accélération de la croissance des clones. Agna Nakh n'est qu'une anagramme de son vrai nom, Naga Khan, et cet individu utilise les énormes moyens de Cortex en toute illégalité. Conscience envoie un de ses lieutenants, Véranor, prendre contact avec lui afin de lui parler de la Matière. Naga bondit sur cette opportunité et permet au projet de Conscience de voir le jour.

Une fois le processus maîtrisé, Conscience confie à un de ses fidèles, Thomas Bentner, le soin de sélectionner et de cultiver des clones grâce à sa société Palia. Dans le plus grand secret, l'entreprise sélectionne une centaine de soldats d'élite de la Division Azure et les clone industriellement. Les clones sont cultivés dans des cuves de croissance inventées par Naga Kahn qui leur permettent d'arriver à maturité en quelques mois.

Quand éclate la Directive Exeter et que Conscience sent l'éveil de Cyrull, elle est contrainte de précipiter les choses. Les clones sont implantés massivement et déployés à bord des navires d'Oracle et au sein de la Division Azure. Malheureusement, en accélérant son programme, Conscience ne maîtrise plus toute la situation et plusieurs individus influents qu'elle ne contrôle pas commencent à avoir des soupçons. Début 569, la résistance s'organise en République du Corail, une résistance organisée par cinq personnages importants : l'Amiral Ognar, le responsable de la lutte anti-pirates, Amélia Kryss, l'interprète de Laelia Trenton, Eric Stigma, le directeur de Fragment, le Général Vesten, commandant des troupes de surface, et Ron de Stal le vice-président d'Odyssee.

Conscience est encore une fois obligée d'agir précipitamment. En janvier 569, elle active le lien qui l'unit à tous ceux qui portent un implant de corail afin de gagner d'autres fidèles à sa cause. C'est le début de la Peste du Corail tandis que l'Ordre Azur prend le contrôle de toutes les institutions et tente d'arrêter ou d'éliminer tous ceux qui résistent. En mars, l'armada corallienne déferle dans les océans, c'est le début de la guerre de Domination.

L'EMPIRE DU CORAIL

LE VRAI VISAGE DE LA SOCIÉTÉ CORALLIENNE AVANT L'EMPIRE DU CORAIL

Si Conscience peut si facilement corrompre et influencer une grande partie des puissants de la République, ce n'est pas uniquement grâce aux empathes dont le pouvoir se limite à favoriser certaines suggestions. Non, la vérité, c'est que la nation corallienne, avant le Coup d'État, est malade et qu'elle est sur le point d'imploser. Et Conscience va tout faire pour accroître ces difficultés afin de séduire les mécontents. Elle prend cependant bien garde de ne pas nuire aux institutions clés. Les bas-fonds comptent de plus en plus d'exclus, les mouvements contestataires se multiplient, la corruption est généralisée et les groupes criminels dirigent la moitié du pays en sous-main tandis que l'eugénisme gagne de plus en plus de partisans. Bien loin de la belle image affichée, dans certaines villes, les mutants sont relégués dans les bas-fonds, voire éliminés. Des dérives épouvantables conduisent certains groupes à rechercher la pureté génétique à tout prix, quitte à tuer des bébés affligés de la moindre malformation. Dans certains cas, ce sont les mâles qui sont purement et simplement éliminés. Les laboratoires sont laissés libres de procéder aux pires manipulations génétiques et organisent sans le moindre scrupule des trafics d'êtres humains avec les boucaniers.

Laelia Trenton a été totalement dépassée par la situation mais c'est largement dû aux faux rapports, aux maquillages, aux dissimulations orchestrées par les fidèles de Conscience. Et elle n'a pas été la seule, à l'instar d'Alcinia Berrevis (la conseillère du Parlement) qui est abusée par l'influence néfaste exercée par Manilia Tantris, la déléguée au développement du corail de surface. Toutes les personnes qui auraient pu redresser la nation et qui ne sont pas tombées sous la coupe de Conscience sont court-circuitées par un entourage acquis à la cause de l'Ordre Azur. Le premier à se douter de quelque chose, c'est Eric Stigma, dont les hommes lui demeurent fidèles. Mais quand il obtient des preuves, il hésite longtemps à choisir son camp et quand il le fait, il est trop tard pour agir directement. Il préfère alors jouer le jeu tout en organisant la résistance.

L'exemple de l'effort industriel de la République en est une bonne illustration. L'Ordre Azur a détourné une partie des crédits attribués pour financer ses opérations et notamment la recherche du dépôt Oracle. Les fidèles de Conscience ont créé une multitude de fausses sociétés, falsifié les rapports et présenté une toute autre réalité au gouvernement.

Quant à la population, elle subit inconsciemment un phénomène limité de pacification qui repose sur les travaux d'Igor Doren, le responsable de la Division de Sécurité Civile, travaux validés par le gouvernement. Il utilise des substances chimiques diffusées dans l'atmosphère et des fréquences sonores capables d'influer sur l'état d'esprit d'une personne. Il faut ajouter à cela l'effet subtil des chants du corail qu'on entend dans les stations et les empathes qui peuvent apaiser certaines tensions. Mais les coralliens ne sont pas pour autant transformés en zombies, ces dispositifs n'ont qu'une influence subtile mais suffisante et ils sont seulement plus apaisés moins enclins à s'insurger. De plus, il faut des mois, voire des années d'exposition pour que cela ait un effet quelconque et la plupart de ceux qui vivent dans des petites communautés n'y sont absolument pas soumis. Cela a d'ailleurs contribué à donner aux habitants de grandes villes une réputation de gens calmes contrairement à ceux qui vivent dans les petites exploitations. Dans les communautés minières, par exemple, il est fréquent de considérer un séjour à Corallia ou à Azuria comme une sorte de cure de détente. Et la chose semble parfaitement logique puisque dans ces villes, les habitants bénéficient de plus de loisirs, de plus d'appareils diffusant de la lumière artificielle bénéfique pour l'organisme et de plus d'espace.

CONSTITUTION DE L'EMPIRE DU CORAIL

L'Empire du Corail se forme en avril 569, dès le début des événements de Domination. Dans les villes de la République, les opposants et les représentants des nations étrangères sont arrêtés et enfermés dans des camps. Le Parlement est dissout et c'est un directoire temporaire qui gouverne au nom de l'Ordre Azur. Karl Voil, l'ancien directeur du Prisme hégémonien, est désormais responsable de la sûreté corallienne. Laelia Trenton est emprisonnée ainsi qu'Alcinia Berrevis et l'Amiral Calloway. On laisse le choix aux troupes mercenaires d'accepter le nouvel ordre ou bien de partir. Ceux qui choisissent la deuxième solution découvrent à leur détriment que ça n'en est pas vraiment une... Ils sont exterminés. C'est le cas de Légion qui perd tout son personnel civil et subit de lourdes pertes en quittant la République.

L'Ordre Azur reprend en main toutes les administrations et les grands seigneurs du crime se plient au nouvel ordre ou sont éliminés. Ceux qui soutenaient Conscience sont récompensés. Les autres doivent courber l'échine ou se réfugier dans la clandestinité.

Le Culte de la Mère est instauré dans toute la République. Cela reste un culte largement consacré au corail, à la fertilité et au soleil mais qui reconnaît Nisalia la Rédemptrice, la Mère du Corail (voir la Chute de Conscience, l'ascension de Nisalia, plus loin), comme son incarnation.

Dès le début de l'invasion, les nations et communautés neutres situées aux alentours des territoires de la République se soumettent rapidement au nouvel ordre au grand soulagement des amiraux qui savent que l'effort de guerre portera principalement sur la Ligue Rouge et sur l'Hégémonie. Cette soumission s'explique principalement par la défaite en quelques jours de la Fédération du Cap, des États du Rift et du Royaume de l'Indus et par le ralliement immédiat de Rodhia et de la Nouvelle Lémurie. La plupart des communautés sont incapables de rivaliser avec la flotte républicaine qui est non seulement massive mais qui déploie également des navires ultra-modernes comme on n'en avait plus vu depuis l'Alliance Azure. De plus, les coralliens ne viennent pas les mains vides. Ils offrent de restaurer les vieilles installations, de protéger les communautés contre les pirates et de bénéficier d'accords économiques. Les quelques rares communautés qui refusent de s'incliner sont purement et simplement anéanties. Ces destructions totales, tout comme l'extermination des troupes de Légion, sont d'ailleurs très mal perçues par certains amiraux et capitaines coralliens.

L'offensive corallienne est soutenue dans le monde entier par des proteus, par tous ceux qui sont tombés sous la coupe de Conscience à cause des implants de coraux et par des agents infiltrés. Attaques suicides, attentats, destructions aveugles ont pour but de déstabiliser l'adversaire et d'affaiblir son outil industriel. Quant aux flottes républicaines, elles vont porter leur effort sur quatre axes principaux : les frontières est et ouest de l'Hégémonie, Equinoxe et la frontière est de la Ligue rouge. Une cinquième offensive est lancée contre la frontière sud de l'Union Méditerranéenne, à partir des États du Rift. Mais les stratèges de la République ont largement sous-estimé la puissance militaire de l'Union. De plus, ils avaient compté sur la destruction d'Equinoxe, qui sera un échec, pour ouvrir un nouveau front sur la frontière ouest de l'Union. Aussi, jamais cette offensive ne parviendra à porter ses fruits.

Du côté de la Ligue Rouge, au sud, la situation vire à la catastrophe. Après de furieux combats, la province de Parasema est à moitié anéantie et finalement conquise. Puis c'est le tour de Mornington et de Horn après une gigantesque bataille qui voit l'anéantissement de la principale flotte de Légion et des troupes de la Ligue. Des unités terrestres de la République débarquent au sud du continent sud-américain.

Calatille, Pacifia et Vrama résistent mais la flotte républicaine au nord de la Ligue se scinde en deux groupes : le premier pour attaquer l'Hégémonie, le second pour conquérir Carnégie et ainsi menacer directement Nazca. La féroce résistance des troupes du Premier Ci-

toyen et le ralliement aussi massif qu'inattendu du Soleil noir enrayent l'attaque. La flotte ennemie est stoppée mais au lieu de se retirer, elle fonce vers le sud dans la province d'Onerall où un drame va se jouer. Les coralliens attaquent les installations industrielles et provoquent une réaction en chaîne incontrôlable en détruisant les silos de déchets (voir le supplément Univers, page 135). La destruction qui s'ensuit anéantit la flotte républicaine mais aussi un bon quart de la région.

Dans l'Atlantique Nord, les premiers éléments de la flotte républicaine s'attaquent à Equinoxe, à Ourgor, Crinée, Féora et Tanez. Les destructions sont massives et Ourgor tombe rapidement. Rien ne semble pouvoir enrayer la machine de guerre républicaine. Puis, les choses commencent à changer.

Tout d'abord, en Ligue Rouge, les républicains se heurtent à une farouche résistance et l'aide du Soleil Noir s'avère plus que déterminante. De plus, la destruction de la flotte républicaine ayant attaqué Onerall compromet l'offensive sur la frontière ouest de l'Hégémonie. La Ligue reprend toutes ses provinces, à l'exception de Parasema.

Ensuite, l'assaut sur Equinoxe est un échec tandis que l'Union Méditerranéenne repousse les envahisseurs en s'emparant du nord des États du Rift. Mais ce qui va vraiment marquer la fin de cette offensive, c'est la bataille du dépôt d'Oracle et la bataille navale de la Plaine Abyssale des Canaries.

La Ligue Rouge, l'Hégémonie et l'Alliance Orbitale mettent au point une opération d'envergure dont l'objectif est la destruction du Dépôt Oracle grâce à un « commando des étoiles ». Ces jeunes héros, lancés à partir de la haute atmosphère dans des armures spéciales, parviennent à neutraliser le bouclier protégeant le dépôt. Leur sacrifice permet à l'Alliance Orbitale d'anéantir le cœur de la base à coup d'ogives nucléaires.

Dans la Plaine Abyssale des Canaries, l'Hégémonie parvient à détruire la plus grande armada corallienne ainsi que la station de commandement mobile des troupes de Conscience. Aidés par le navire de Cyrul, le Golem, les hégémoniens repoussent les républicains jusqu'à la Fédération du Cap. Enfin, Cyrull met un terme définitif à la menace de Conscience en la condamnant à l'Oblitération Mentale et à une éternité de souffrance.

L'offensive n'aura duré que trois mois mais les destructions qu'elle a provoquées sont immenses. L'Hégémonie et la Ligue Rouge ont perdu les trois quarts de leurs flottes. Quant aux installations industrielles, beaucoup sont en ruine. Les pertes humaines sont immenses...

La République a également perdu de nombreux navires, l'aide des proteus et la protection du corail. Quant à ceux qui étaient soumis à Conscience par l'intermédiaire de leurs implants, ils sont de nouveau libres de faire leurs propres choix. Cela aura d'importantes répercussions dans les années à venir.

Deux nations s'en sortent un peu mieux que les autres : l'Union Méditerranéenne et l'Alliance Polaire.

LA CHUTE DE CONSCIENCE, L'ASCENSION DE NISALIA

Comme beaucoup de Généticiens qui savent que leur naissance est sur le point d'être provoquée, au début du sixième siècle, Conscience a envoyé ses agents dans toutes les villes du monde pour tenter de localiser son incarnation. Elle veut la retrouver pour deux raisons : la placer à la tête de la République afin qu'elle règne par son entremise et la protéger de ceux qui veulent lui nuire. Conscience est totalement persuadée que Cyrull et ses autres frères et sœurs veulent détruire toute trace d'elle et donc également ce nouveau-né. En fait, totalement paranoïaque, elle est persuadée que le monde entier veut faire du mal à son incarnation.

Ce n'est cependant pas ses agents qui la découvrent mais ceux de l'Enclave de Fer. En 546, un émissaire de cette organisation lui livre son incarnation comme un « présent » offert par son maître qui, un jour, lui demandera une faveur en échange. Conscience a beau interroger l'émissaire et le sonder mentalement jusqu'à ce qu'il ne soit plus qu'une coquille vide, elle n'en saura pas plus pendant des années.

Elle confie l'enfant âgé d'un an à ses empathes les plus fidèles, qui l'élèvent sur une station secrète dissimulée sous un gigantesque massif de corail près d'Azuria. Son existence demeurera un secret absolu. Une fois la jeune Nisalia parvenue à l'âge adulte, Conscience s'arrange pour que celle-ci la remplace peu à peu auprès de ses fidèles. Pour ces derniers, à l'exception de quelques personnes dans le secret, Nisalia est Conscience. Elle a les mêmes traits, la même prestance, la même force de caractère. Quant à Conscience, elle ne quitte plus son repaire au cœur même du dépôt Oracle.

Quand Conscience est vaincue par Cyrull, Nisalia la remplace sans que personne ne se doute de la supercherie. Les empathes, l'Ordre Azur et tous ses fidèles vont alors préparer la population à son ascension à la tête de l'État. Présentée comme l'incarnation de la Mère, elle se révèle à la population en tant que Nisalia la Rédemptrice, Mère du Corail et Protectrice de l'Empire lors d'une grande cérémonie sur la Place Gallasteno d'Azuria. Promettant de restaurer l'ordre et la grandeur de la nation, dotée d'un incroyable charisme, elle s'impose dans le cœur du peuple qui voit en elle une sorte de messie et une dirigeante capable de panser les plaies du pays.

Elle a 24 ans et l'énorme différence avec son incarnation plus âgée, c'est qu'elle est ni folle, ni hanté par une Entité, ni rongée par la rancœur. Pendant des années elle a écouté et appris auprès de Conscience mais elle a aussi très vite réalisé qu'elle était totalement folle et paranoïaque. Aussi, quand elle accède au pouvoir, elle veut la paix car si sa volonté est bien de régner, elle refuse que ce soit sur un champ de ruines et sur un peuple d'esclaves. Un de ses principaux objectifs est donc de mettre fin à la guerre et de prendre contact avec l'une des siennes qui commence à faire parler d'elle à Equinoxe et en Hégémonie, Masénia la Fondatrice. Elle sait que c'est par elle et par son organisation que se lèvera l'Aube des Généticiens.

L'INFLUENCE D'ARISHEÏM ET DE L'ENCLAVE DE FER

Peu avant le début du conflit, l'Enclave de fer reprend contact avec Conscience mais cette fois-ci, au nom d'Arisheïm. Censé être emprisonné dans un dépôt secret après sa défaite des mains de Cyrull lors de la longue guerre en surface ayant suivi l'Exode, le Généticien est désormais libre. En échange du service qu'il lui a rendu une vingtaine d'années plus tôt, il exige de Conscience qu'elle porte des attaques nucléaires contre des installations en surface de la ligue et de l'Hégémonie. Les objectifs de l'Enclave de Fer demeurent mystérieux mais ils n'augurent rien de bon pour l'avenir de l'humanité.

L'EMPIRE DU CORAIL APRÈS DOMINATION

Dès la fin des hostilités, plusieurs choses vont changer dans le nouvel Empire du Corail. Tout d'abord, au sein du pouvoir deux camps s'opposent : ceux qui veulent poursuivre la guerre et ceux qui veulent négocier un cessez-le-feu. De nombreux généraux et amiraux ont été dégoûtés par la violence des combats et les destructions aveugles qu'ils ont engendrées. Au sein du gouvernement civil, des voix s'élèvent pour dénoncer les dérives « délirantes » de l'eugénisme et la catastrophe commerciale que la guerre a engendrée. Beaucoup de ceux et de celles qui étaient sous l'influence de Conscience par l'intermédiaire des implants reprennent leurs libre-arbitre et contemplant avec écœurement le résultat de leurs actions. Même parmi les empathes, les avis divergent. Beaucoup veulent la fin à la guerre, que le dialogue avec les autres nations soit renoué pour relancer le commerce et que soit définitivement abandonné les recherches eugéniques. Nisalia tranche le débat en suspendant toutes les opérations militaires et en prenant des mesures pour garantir l'union de la nation. Ces mesures passent par le rétablissement de certaines institutions historiques chères au cœur des coralliens.

En septembre 569, elle rétablit le Parlement et fait libérer Laelia Trenton, Alcinia Berrevis et l'Amiral Colloway et pardonne aux membres de la rébellion, dont l'Amiral Ognar, Amélia Kryss, Eric Stigma, le Général Vesten, et Ron de Stal. À tous et à toutes, elle propose de leur rendre leur poste. Laelia Trenton et Amélia Kryss refusent et vivent désormais à Corallia. C'est Manilia Tantris qui est nommée au poste

de Président du conseil. L'Amiral Ognar refuse également et quitte la République certainement pour les royaumes pirates. Ron de Stal embarque vers Equinoxe. Eric Sigma accepte de reprendre son poste mais sa collaboration avec Karl Voil est plus qu'électrique puisque les deux hommes ne peuvent se supporter. Le Général Vesten accepte aussi mais uniquement s'il a tout pouvoir sur les opérations terrestres. L'Amiral Calloway accepte également même s'il doit accepter que la Division Azure demeure sous l'autorité exclusive de l'Ordre Azur.

Malgré la volonté de rétablir un consensus national le plus rapidement possible, la situation reste tendue dans l'Empire du Corail. Le ressentiment est profond, des mouvements de résistance se terrent toujours dans les entrailles des plus grandes villes et la collaboration entre ceux qui ont suivi Conscience et ceux qui s'y sont opposés demeure fragile. La population est totalement partagée sur le sujet mais, globalement, elle a confiance en cette souveraine. Le commerce est en berne et la plupart des étrangers, une fois libérés des camps, se sont empressés de rejoindre leur nation. Même si certains voudraient voir leur pays dominer le monde, beaucoup des gens n'aspirent qu'à la paix et espèrent que leur nation renouera le dialogue avec les autres pays. Cependant, les factions extrémistes menacent la stabilité de l'État notamment les partisans d'un pouvoir totalitaire au sein de l'Ordre Azur et de l'Ordre Blanc.

LES AUTRES NATIONS ET FACTIONS DU MONDE SOUS-MARIN APRÈS DOMINATION

Alliance Orbitale : l'Alliance Orbitale, plus que jamais, songe à s'établir en tant que nation souveraine. Le détournement d'une de leurs bases nucléaires et la destruction de nombreux satellites en orbite basse par les coralliens a prouvé qu'ils n'étaient pas intouchables. Grâce aux cultures hydroponiques que l'Alliance développe sur la lune, sur Mars ou à bord de leurs vaisseaux-serres, elle espère pouvoir se passer des nations terrestres pour son alimentation. Ni les matières premières, ni les sources d'énergie ne manquent dans l'espace et le taux de reproduction de sa population est en hausse constante.

Quant aux coralliens employés dans leurs installations, on leur a laissé le choix entre devenir des citoyens de l'Alliance ou retourner sur terre. Bien entendu, ils ont tous subi une « enquête de moralité » approfondie pour connaître leur véritable allégeance.

Alliance Polaire : rien n'a vraiment changé pour l'Alliance Polaire si ce n'est qu'elle n'a pas souffert de la guerre et que sa flotte est intacte. Elle multiplie cependant les opérations terrestres et s'accroît fréquemment avec les unités de l'Union Méditerranéenne. Ainsi, il y aurait eu récemment des accrochages entre ses navires et ceux de l'Union dans la Mer de Sibérie.

Amazonia : cette nation n'a rien changé à sa politique. Pour ses dirigeants, il semble qu'il n'y ait jamais eu de guerre et elle continue son commerce comme si de rien n'était, sauf qu'elle vend beaucoup plus de produits médicaux.

Confédération d'Enderby : la Confédération est restée parfaitement neutre dans ce conflit. Elle n'a pas vu l'ombre d'un navire corallien. Elle conserve des relations avec tous les belligérants refusant de se mêler de leurs histoires.

Confrérie des Veilleurs : les troupes des Veilleurs ont payé un lourd tribut surtout lors de la bataille d'Equinoxe. Ils ont cependant conservé une bonne partie de leur flotte et notamment leurs deux navires amiraux le Vigilant et le Vaillant. Dès le début des combats, presque tous les soldats coralliens engagés dans le corps des Veilleurs ont été arrêtés. Quand le calme est revenu, on leur a donné le même choix qu'à ceux de l'Alliance Orbitale. Cependant, il semble désormais acquis qu'Equinoxe deviendra une nation indépendante et que les Veilleurs seront principalement issus de cette nation. Même si les ressortissants étrangers seront toujours acceptés, ils devront prouver leur loyauté à la confrérie en passant entre les mains expertes des interrogateurs du Culte du Trident. Tous les bâtiments des Veilleurs ont rejoint Equinoxe ou des stations acquises au Culte du Trident, et ils attendent les ordres.



Corail et protéus : libéré de Conscience, le corail est redevenu une entité neutre mais le lien qu'il a partagé avec Conscience l'a profondément meurtri. L'intelligence collective est malade, rongée par des sentiments violents instillés en elle, comme un poison, par l'esprit dément de celle qui l'a soumise. Ainsi, dès qu'elle est libérée, elle rompt tout contact avec les empathes. Le corail se méfie désormais de l'homme envers lequel il ressent un certain ressentiment.

Les protéus, retourné en masse dans les champs de coraux, souffrent au même titre que l'intelligence collective dont ils sont une partie. Mais tous ceux qui se sont infiltrés dans les communautés humaines ont développé une certaine individualité. Ceux-là réagissent différemment à la blessure infligée par Conscience. Certains rompent purement et simplement leur lien avec le corail pour ne plus souffrir. D'autres se nourrissent de cette souffrance et cherchent à se venger des hommes.

Culte du Trident : le culte a été littéralement décapité par la guerre. Plusieurs de ses précieux navires monastères ont été coulés et les Prométhées du conseil restreint sont tous dans un état critique. Les membres de l'O.E.S.M. sont presque tous morts et Déméter a perçu la menace que représentait le Flux. Le maître du Culte va non seulement remettre sur pied son organisation, déclarer l'indépendance d'Equinoxe mais surtout établir un plan pour contrer la menace du Flux. Un plan qui passe par un rapprochement avec son ennemi de toujours Alemsh Palkrach et son organisation du Soleil Noir.

Enclave de fer : profitant de l'affaiblissement de l'Hégémonie et de la Ligue, l'Enclave multiplie ses opérations dans les zones terrestres d'Amérique.

États du Rift : la conquête des États du Rift a été très rapide. Dès les premiers combats, ses dirigeants ont su où était leur intérêt et se sont immédiatement soumis aux coralliens. Malheureusement pour eux, ils n'avaient pas envisagé que l'Empire du Corail se servirait de leur territoire et de leurs troupes pour lancer des offensives contre l'Union Méditerranéenne. À la fin de l'offensive corallienne, les États du Rift sont coupés en deux. Le nord, jusqu'à quelques milles

marins de Ziar, est sous le contrôle de l'Union. Le sud demeure sous l'autorité des dirigeants du Rift mais compte désormais un gouverneur militaire corallien et une flotte de protection.

Fédération du Cap : malgré une vaillante résistance, la Fédération du Cap est tombée en quelques jours. Elle est sous domination corallienne ainsi que ses installations en surface.

Fraternité du Soleil Noir : Quand Conscience se révèle au grand jour et que la guerre avec la République du Corail éclate, Alemsh Palkrach découvre qu'il a été manipulé. Conscience n'ayant plus besoin de cette organisation, elle l'abandonne. Pour le Soleil Noir, c'est un coup terrible. Des dissensions apparaissent au sein du groupe et l'autorité d'Alemsh est remise en question. Une guerre interne éclate qui menace de détruire toute l'organisation. Cette guerre secrète est d'une rare violence, mais Alemsh reprend le dessus et avec ce qui reste du Soleil Noir, il écrase la révolte avant de se joindre aux troupes de la Ligue Rouge pour repousser l'invasion corallienne. Une fois l'offensive terminée, Alemsh est contacté par Déméter pour un éventuel rapprochement entre les deux organisations.

Généticiens : dès la fin de la crise contre les coralliens, Cyrull ordonne aux Généticiens de quitter l'Hégémonie. Au cours de l'année 570, de nouveaux Patriarches sont nommés pour les remplacer, cette fois-ci de véritables sages issus de la société hégémonienne. Les Généticiens ont accompli leur principale mission, assurer leur renaissance, et Cyrull veut laisser l'humanité faire ses propres choix. Désormais, ils doivent se consacrer à contrer la menace des Entités et des généticiens renégats. Mais en mettant un terme aux manigances de Conscience, Cyrull a également découvert qu'Arisheim était libre, un adversaire qui menace l'avenir de l'humanité. Il est également contraint d'utiliser les ressources hégémoniennes une dernière fois lors d'une opération menée contre les royaumes pirates.

Hégémonie : ravagée par une guerre civile, profondément divisée, dévastée par les attaques coralliennes, l'Hégémonie n'est plus que l'ombre d'elle-même. Une grande partie de sa flotte gît au fond des océans et sa capacité industrielle est sérieusement compromise.

Le Haut-Amiral, pour éviter l'éclatement de sa nation, est contraint d'accepter d'épouser la Baronne Terrastet. Cette dernière parvient à pacifier le territoire et négocie un rapprochement avec l'Union Méditerranéenne. Début 570, une nouvelle crise éclate quand Ashaana de Salomon unit une partie des confréries pirates pour harceler la frontière ouest de la nation des Patriarches.

Ligue Rouge : la Ligue a terriblement souffert de la guerre. Ses provinces frontalières ont particulièrement pâti et un quart de la province d'Onerall est totalement anéantie. Quant à celle de Parasema, elle est toujours sous occupation corallienne même si des négociations sont en cours pour restituer la province. Il ne reste plus grand-chose des flottes du Premier Citoyen, mais ce dernier, dès la fin de l'offensive, a immédiatement relancé un programme d'armement dont le symbole le plus fort est la mise en chantier d'un gigantesque cuirassé, le Damoclès. C'est dans l'adversité que les habitants de la Ligue se montrent les plus redoutables et ils semblent le démontrer une nouvelle fois. Les usines encore opérationnelles tournent à plein régime et la production industrielle est en hausse constante. Partout sur le territoire, le peuple s'est uni derrière le Premier Citoyen pour reconstruire. Malheureusement pour Khan Urik, ses rêves de retraite vont devoir attendre.

Mercenaires : les mercenaires se défient de l'Empire du Corail. Même si certains groupes sont restés sous contrat avec les coralliens, les exactions que ces derniers ont commises ont profondément terni l'image de cette nation. Au cours de la seconde partie de l'année 569, aucun contrat corallien n'est accepté. Le groupe Légion, qui a perdu plus de la moitié de ses forces, panse ses plaies dans sa base de Cerbérea. L'Amiral Valérius a fait interdire les coralliens sur son territoire et on dit qu'il ne rêve que de vengeance.

Nouvelle Lémurie : la Nouvelle Lémurie ne s'est quasiment pas battue. Elle s'est rendue dès l'apparition des premiers navires coralliens. Considérée comme une alliée de l'Empire, elle a retrouvé son indépendance tout en bénéficiant de la protection des flottes de l'Empire. Le Conseil national rend cependant des comptes aux représentants de l'Ordre Azur.

O.E.S.M. : après l'attentat ayant coûté la vie à la plupart des délégués, l'Organisation des États Sous-marins n'existe plus en tant que telle. Une autre structure devrait lui succéder mais il faudra du temps pour l'organiser. Peu après la fin des conflits, la plupart des nations ont aboli les dispositions du Concile des Amiraux dont l'O.E.S.M. était la garante. De même, il n'y a plus de reconnaissance de nouveaux États souverains et les devoirs dont ils devaient s'acquitter sont purement et simplement ignorés par les nations.

Omen : Omen est devenue une nouvelle Région Administrative de l'Empire. Stanic Favreau, l'ancien président du Conseil Communautaire, a été nommé gouverneur de la région.

Rodhia : à l'instar de Nouvelle Lémurie, Rodhia s'est rendue dès le début des hostilités et bénéficie du même statut.

Royaume de l'Indus : le royaume de l'Indus a beaucoup surpris les coralliens. Non seulement les mercenaires engagés par le Duc Pilar de Rochas se sont montrés audacieux et combatifs mais, en plus, la conquête des villes a été sanglante. Les soldats du Duc ont fait preuve d'une très grande combativité et bon nombre d'officiers coralliens ont été victimes des Assassins Ashnir. Même les habitants, pour la plupart considérés comme des esclaves, se sont battus alors que les coralliens pensaient les libérer. Cela a profondément affecté le moral des soldats coralliens, surtout quand les commandos du Duc ont commencé à utiliser des réanimateurs Arachn sur les cadavres de leurs camarades. Mais après de nombreux morts de part et d'autres, le Duc a fui avec ses fidèles et ses dernières troupes. On pense qu'il se serait réfugié à la surface dans la Cité des Morts. Un gouvernement provisoire à la solde du nouvel ordre corallien a été instauré dans le Royaume de l'Indus.

Royaumes pirates : les pirates qui n'étaient pas alliés à l'Empire du Corail sont restés en retrait pendant l'offensive. Certains, qui ont essayé de profiter de la situation, ont eu la désagréable surprise de se retrouver confrontés aux navires de combat ultramodernes des coralliens. Ils l'ont payé de leur vie. À la fin des combats, plusieurs confréries tournent leur attention vers une Ligue Rouge affaiblie.

D'autres préfèrent harceler des petites communautés ne pouvant plus espérer la protection des Veilleurs. D'autres encore préfèrent attendre pour voir où tout cela va les mener. Courant de l'année 569, en cherchant à profiter de la faiblesse hégémonique, Ashaana de Salomon unit une partie des confréries afin de harceler la frontière ouest de la nation des Patriarches. Elle lance l'opération dès la fin des événements de Domination mais c'est au cours de l'année 570 qu'elle prend véritablement de l'ampleur.

Telkran Raljik et les pirates des abysses : personne ne sait réellement ce qu'il est advenu de l'Argonaute. La dernière fois qu'il a été aperçu, c'était dans la Province d'Horn en Ligue Rouge. Les Pirates des Abysses ont perdu la plupart de leurs bases pendant la guerre. On dit que Telkran Raljik est malade et qu'il n'aurait plus toute sa raison.

Union Méditerranéenne : l'Union Méditerranéenne est sortie presque indemne du conflit et elle a démontré un niveau technologique et une capacité de combat que personne ne soupçonnait. La principale bataille à laquelle elle a participé est celle des États du Rift. Même si ses flottes n'ont pas été confrontées aux navires les plus modernes du dépôt Oracle (les coralliens estimant que l'Union n'offrirait que peu de résistance), ses cuirassés et ses croiseurs ont surpris par leur puissance de feu et la technologie dont ils sont dotés. Le vaisseau amiral de la flotte méditerranéenne, le Bellérophon, ainsi que le grand cuirassé Typhon se sont notamment illustrés par leurs redoutables bordées de canons supercavitants. La guerre a permis à l'Union de s'imposer comme une nation majeure dont le rôle ne peut plus être mésestimé. Cependant le rapprochement avec l'Hégémonie amorcé par la Baronne Terrastet et la Maison Elztrin, n'est pas du goût de tout le monde et suscite de violentes controverses. De plus, les accrochages entre les troupes de l'Union et celles de l'Alliance Polaire se multiplient et la tension entre les deux nations est palpable.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

Ce chapitre donne aux MJ des informations sur ce qui change en République après les événements de Dominations. Vous y trouverez aussi des détails supplémentaires sur certains secrets ou éléments abordés dans la première partie. L'avenir des personnalités et organisations les plus importantes est aussi évoqué.

INSTITUTIONS POLITIQUES ET SOCIALES

Président du Parlement : le poste de Président du Parlement disparaît pendant les hostilités, avant d'être rétabli par Nisalia. Les fonctions qui sont attribuées au Président demeurent à peu près les mêmes mais il apparaît désormais comme le lien entre le peuple et Nisalia. Cette dernière peut cependant censurer ou valider une loi à sa guise. Après la guerre, c'est Manilia Tantris qui est nommée à ce poste.

Le Conseil Restreint du Parlement : ce Conseil restreint existe toujours avec le nouveau pouvoir en place mais il compte deux places en plus, celle du Maréchal de l'Ordre Azur, représentant direct de Nisalia et celle du Gouverneur des Territoires Annexés.

Le Parlement : une fois qu'il est rétabli, le Parlement compte dix sièges supplémentaires, pour un total de 270 membres en raison de la nouvelle Région Administrative d'Omen. Son rôle reste inchangé mais on y voit de nombreux nouveaux visages. Certains membres ont été tués lors des événements, d'autres ont tout simplement disparu et d'autres encore ont démissionné. Beaucoup de nostalgiques de l'Alliance Azure voudraient transformer le Parlement en Sénat Impérial.

Les Conseils Fédéraux : désormais il y a treize Conseils Fédéraux qui comptent un membre de plus, un représentant de l'Ordre Azur.

L'Ordre Azur : à l'origine l'Ordre Azur est l'organisation de l'ombre sur laquelle s'est appuyée Conscience pour prendre le pouvoir. Une fois l'empire instauré, cela devient une institution à la fois

militaire et civile qui ne rend de compte qu'à Nisalia. C'est avant tout une vitrine politique chargée de promouvoir auprès du public et des puissants les orientations de l'État. L'Ordre dispose d'un service de propagande particulièrement performant dont une des tâches est d'enrôler de jeunes recrues qu'il se charge de fanatiser.

L'Ordre agit aussi comme une sorte de police politique qui peut mettre son nez partout aussi bien dans les départements de l'État que dans les dossiers des entreprises ou même la vie privée des gens. Elle dispose de sa propre flotte, la Division Azure, de son propre service de sécurité intérieure, la Garde Corallienne, d'une milice qui accompagne fréquemment les forces de l'ordre dans les grandes villes, et de son propre bureau politique chargé de surveiller les travaux du Parlement qu'il peut influencer et même censurer. Il est commandé par le Maréchal Ysian Felebern qui ne répond qu'à Nisalia. En relation constante avec l'Ordre Blanc, l'Ordre Azur est pour l'instant considéré avec méfiance par la population. C'est un outil de répression puissant même si, pour l'instant, les consignes données au Maréchal sont d'éviter d'effrayer les gens. Il existe une certaine inimitié entre les troupes de l'Ordre Azur et l'armée corallienne.

Au sein de l'Ordre Azur, majoritairement constitué de fanatiques et de partisans d'un état autoritaire mais aussi de la poursuite de la guerre, beaucoup s'interrogent sur la politique de détente décrétée par Nisalia. Même si la plupart de ceux qui ont vu Conscience en personne sont morts, certains ont l'impression qu'elle est différente de celle qu'ils ont choisi de suivre. Le Maréchal, qui a connu Conscience, se doute de quelque chose mais à ses yeux cela n'a guère d'importance. En fait, il préfère nettement la Nisalia actuelle que cette Conscience à moitié démente qu'il a côtoyé brièvement. Aussi, il fait en sorte de tenir la bride serrée à ceux qui critiquent trop ouvertement les directives de la Mère du Corail.

L'Ordre Blanc et les empathes : l'Ordre Blanc conserve toute l'influence politique qu'il avait avant les événements ayant conduit à la constitution de l'Empire. Cependant, les empathes ont perdu une partie de leur puissance après la rupture du lien avec le corail et ils sont un peu moins bien perçus par la population qui ne sait plus sur quel pied danser avec eux. Dans leur rôle de prêtre, ils restent très respectés mais dans celui de police de la pensée, on s'en méfie. Si les empathes demeurent omniprésents dans la société, on leur ouvre moins facilement la porte. Et si, avant, les gens parlaient librement près d'eux, désormais, ils baissent le ton ou se taisent carrément quand ils passent dans leur voisinage. Cette situation est très mal vécue par les empathes les plus proches des gens.

Au sein de l'Ordre Blanc, il existe deux courants de pensée. Un courant extrémiste, soutenu par Agath Félorin qui prône la poursuite de la guerre, la constitution d'un État totalitaire et l'eugénisme (quand ce n'est pas carrément l'élimination des mâles). Ce courant demeure fidèle à la souveraine du corail mais, à l'instar des fanatiques de l'Ordre Azur, beaucoup de ses membres s'interrogent sur cette nouvelle Nisalia. Aucun empathé ayant connu directement Conscience n'a survécu à la guerre. Ils sont tous morts dans le dépôt Oracle avec leur maîtresse. Aussi, les extrémistes de l'Ordre Blanc attendent de voir comment tout cela va tourner. De plus, il y a l'autre courant de pensée, qui veut la paix, l'union nationale et soutient sans réserve la vision de Nisalia. Ces empathes sont les plus proches des gens, ils s'opposent à l'eugénisme et veulent restaurer leur image qui a été ternie auprès de la population.

Nisalia est consciente du trouble qu'elle suscite chez certains et des menaces que font peser les plus extrémistes. Mais elle peut s'appuyer sur un groupe particulièrement puissant, les Enfants de la Mère, des empathes entraînés au combat et maîtrisant la Discipline (voir troisième partie). À l'origine, il n'y avait qu'une vingtaine de ces empathes, ceux qui ont élevé Nisalia dans la station secrète de la Mère. Ils sont donc au courant du secret de leur souveraine mais mourraient pour elle sans l'ombre d'une hésitation. Les Enfants de la Mère ont formé d'autres disciples et ils sont désormais plus de deux cents. Ce sont eux qui constituent la garde rapprochée de Nisalia. La robe des Enfants de la Mère comporte trois couleurs, bleu, noir et blanc, arrangées en motifs complexes. L'organisation des empathes n'a pas changé sauf que l'existence des empathes combattants formés dans la station d'Ella Cora est désormais officialisée.

Enfin, un problème de taille est au cœur des préoccupations de l'Ordre Blanc, tous courants de pensée confondus : le corail. Tous les empathes ont senti la rupture du lien avec l'intelligence collective. Si cela leur a valu de perdre une partie de leur puissance, ils aimeraient aussi savoir ce qui s'est passé et ce que cela présage. Les plus puissants empathes tentent de rétablir le lien mais, jusqu'à présent, en vain.

Le Département des Territoires annexés : ce nouveau département est chargé de gérer les territoires et communautés occupés par l'Empire du Corail. Il dispose d'importants moyens car une des directives de Nisalia est d'assurer aux communautés annexées l'aide de l'Empire pour leur protection mais aussi pour leur rénovation. La tâche de son directeur, Angus Tellvro, est immense car il doit convaincre des populations que les troupes coralliennes ont écrasé voire massacré, de la bienveillance de l'Empire.

Le Département Spécial d'Études : ce département n'a guère changé si ce n'est que le service d'étude du corail est désormais dirigé par Nasinya Klein, une puissante empathé. Irène Vessil, sa directrice, a toujours soutenu l'Ordre Azur.

Le Département Polyphème : ce département a été entièrement réorganisé. Il a été scindé en trois : Polyphème, Poséidon et la Division Azure (gérée par l'Ordre Azur). Le Département Polyphème ne s'occupe plus que des troupes terrestres. August Devon a été remercié et remplacé par Sarro Karlseberg, un colonel spécialisé dans la logistique. Le budget de l'armée ayant été revu nettement à la hausse, il dispose de plus de moyens que son prédécesseur.

Le Département Poséidon : ce département gère la flotte de l'Empire. Il est dirigé par un proche de l'Amiral Calloway, Istar Devreck. Istar a également vu son budget substantiellement augmenté.

Le Département des Relations Extérieures : tout le département a subi une refonte totale. Sa directrice, Agath Henlon, a d'abord été arrêtée quand elle a refusé de se soumettre au nouvel ordre, mais elle s'est vue gracier par Nisalia. Puis, on l'a convaincue de reprendre son poste en lui donnant les pleins pouvoirs pour réorganiser son département. Il faut dire que, compte tenu de la situation actuelle, l'importance de ce service est primordiale.

Le Département des cultes : Peline Alaster est morte empoisonnée par les fidèles de Conscience. Ce département n'existe plus.

Le Département de recherche archéologique, Ipsi : c'est à peine si Illésa Randal s'est aperçue de ce qui se passait dans son pays au cours de la crise puisqu'elle était en mission dans des ruines souterraines. Quand elle est rentrée, un mois après la fin des hostilités, non seulement elle a vu augmenter les crédits alloués à son département mais, en plus, elle a désormais accès aux informations concernant les bases de l'Alliance Azure. Elle ne pouvait rêver mieux d'autant plus que ses relations avec Yan Kern, son agent de liaison avec les forces militaires, ont pris une tournure beaucoup plus romantique. Que la République soit devenue un empire pendant son absence ne la gêne pas plus que ça.

La Division Génétique : cette division n'a pas changé d'un iota. Quand elle a appris la prise de pouvoir de l'Ordre Azur, sa directrice, Emma Stern, aurait déclaré : « Que voulez-vous que ça me fasse ? Qu'ils jouent avec leurs jouets et qu'ils me laissent faire mon travail. ». Quand les représentants de ce même ordre sont entrés dans son bureau pour l'interroger sur l'aide qu'elle aurait apporté aux mouvements de résistance, elle a répondu : « Je préserve des gens compétents que vous serez bien heureux de trouver quand la raison finira par triompher. » Bien entendu, cela lui a valu d'être arrêtée. Elle a repris néanmoins sa place quelque mois plus tard. Si elle est effectivement très proche des laboratoires, c'est une farouche opposante à l'eugénisme et elle n'a aucun lien avec les boucaniers. Elle a d'ailleurs à maintes reprises averti les dirigeants des grandes firmes pharmaceutiques qu'utiliser leurs services les exposaient à de sévères sanctions.

Le Département des Affaires Commerciales : Yvan Fedoric ayant été tué pendant la prise de pouvoir de l'Ordre Azur (il refusait de se soumettre), c'est désormais Arkan Tellar qui dirige ce département.

Le Département d'Étude et de Recherche de la Surface : ce département, qui était totalement contrôlé par l'Ordre

Azur et les sbires de Conscience, agit désormais avec beaucoup plus de transparence. Erol Kars, son directeur, a établi un rapport complet sur les activités à la surface.

Le Département de l'industrie et des mines : après la fin des hostilités, il a fallu remettre d'aplomb ce département qui avait servi à financer les opérations occultes de l'Ordre Azur. Les chiffres qu'il fournissait relevaient de la plus grande fantaisie et une des premières missions de son directeur, Théo Balwi, a été de dresser un tableau de la situation industrielle réelle de la République. Sa seconde mission, et pas la moindre, est de parvenir à faire tourner l'industrie corallienne sans le savoir-faire des spécialistes de la Ligue Rouge. Si, après les avoir incarcérés et fait la guerre contre leur pays, on a proposé à ces derniers de rester sur le territoire corallien, ils ne sont pas nombreux à avoir accepté. D'autant plus que leur pays est en pleine reconstruction et que ce ne sont pas les offres qui manquent pour des spécialistes.

Le Département de prévention épidémiologique : ce département est demeuré tel quel. Dans le plus grand secret, sa directrice, Jessla Thorn, autorise ses laboratoires à pratiquer des expériences sur des prisonniers ou sur des captifs vendus par les boucaniers. Pour elle, tous les moyens sont bons afin de prévenir des épidémies. C'est une fervente adepte de l'Ordre Azur.

Le Bureau de la Sûreté : Talys Vorn était un incompetent maintenu à son poste pour favoriser les actions de l'Ordre Azur. Dès la prise de pouvoir des sbires de Conscience, il est arrêté et exécuté. Il a été remplacé par Karl Voil, quand celui-ci est revenu de sa mission en Hégémonie. Karl, qui aurait souhaité que l'offensive corallienne continue, excelle dans son domaine. Il a eu le plus grand mal à accepter le retour à son poste d'Eric Sigma qu'il aurait bien voulu voir exécuter. Les deux hommes se détestent mais Karl est aussi un individu pragmatique et il ne peut que constater l'efficacité avec laquelle Eric Sigma gère Fragment.

Les Matriarches : elles ont été un des facteurs qui ont permis à l'ascension de Nisalia de se dérouler sans problèmes majeurs. Lors du Coup d'État, Conscience interdit à ses hommes de toucher à une seule Matriarche. Elle sait qu'agir ainsi précipiterait aussitôt la République dans un bain de sang. Mises devant le fait accompli par la prise de pouvoir de l'Ordre Azur, certaines ont tout d'abord ouvertement soutenu la résistance et d'autres le nouveau régime, mais toutes se sont ralliées à l'avis de la Grande Matriarche, Rose Bauvois. Cette dernière condamne ouvertement le Coup d'État mais évite d'envenimer la situation : si elle soutient discrètement les mouvements de résistance, elle refuse aussi de pousser la population à la révolte car elle sait pertinemment qu'une guerre civile serait désastreuse. Quand Nisalia accède au pouvoir, une des premières choses qu'elle fait, c'est de s'entretenir avec Rose Bauvois. Et même si la Grande Matriarche ne cache pas son dégoût pour les événements passés, elle ressort de cet entretien rassurée par la volonté de Nisalia de ramener la paix sociale. Rose demeure cependant méfiante. Elle attend de voir ce qui va se passer dans les mois à venir.

LA SOCIÉTÉ

AMBIANCE DANS LES STATIONS DE LA RÉPUBLIQUE

Pendant le Coup d'État, l'ambiance dans les grandes villes coralliennes est pour le moins tendue. La population ne sait pas trop ce qui se passe et beaucoup préfèrent attendre et voir venir. Au fur et à mesure que le nouvel ordre se met en place, certains estiment que c'est une bonne chose pour nettoyer le pays et ils voient d'un bon œil ce rêve de restaurer l'Alliance Azure. Mais très rapidement, ils ne seront plus qu'une minorité à penser ainsi. Quand les autorités arrêtent massivement les étrangers dans le pays, beaucoup vont applaudir. Les gens s'en méfient et on les a souvent accusés d'être à l'origine des maux de la société corallienne. Cependant, les coralliens se rendent rapidement compte que le commerce s'effondre, que leurs avenues se vident de touristes et qu'une grande partie des étrangers qui s'étaient installés dans leurs cités exerçaient des professions utiles à la population. Peu à peu, les gens estiment qu'imposer un nouvel ordre, pourquoi pas, mais qu'il faut tout de même songer

à arrêter cette guerre pour que le commerce reparte. La population veut aussi qu'on libère tous ceux qui participent à la vie économique, qu'importe leur origine. Même les Matriarches sollicitent auprès des autorités une certaine souplesse.

Dans les petites stations d'exploitation, les choses se passent légèrement différemment. Le Coup d'État et la guerre sont majoritairement désapprouvés par une population qui veut travailler et vivre de son commerce. Quand il est demandé aux exploitants, notamment les mineurs, de livrer leur main d'œuvre étrangère, beaucoup s'y opposent et vont même jusqu'à cacher la nationalité de leurs ouvriers.

Autant dire que lorsque Nisalia accède au pouvoir, arrête l'offensive et libère les prisonniers, une très grande majorité de coralliens apprécie. Malheureusement, le commerce ne repart pas et les étrangers qui le peuvent rentrent dans leur pays, malgré les demandes insistantes de la population pour qu'ils restent.

Après la guerre, l'ambiance dans les grandes villes est donc un peu morose mais le moindre visiteur est chaleureusement accueilli. On espère une normalisation des relations internationales afin que le commerce fleurisse de nouveau et que les gens reviennent dans les cités coralliennes. Seule, une minorité de la population voudrait que la guerre continue. Dans les petites stations d'exploitation, tout est redevenu normal. Les gens qui y vivent ont tourné la page et ont de nouveau comme seule préoccupation, leur travail.

DISPOSITIF DE PACIFICATION

Dès l'arrivée au pouvoir de Nisalia, le dispositif de pacification d'Igor Doren, le responsable de la Division de Sécurité Civile, a été révélé publiquement. C'était une condition d'Eric Sigma pour reprendre son poste. Le système ayant démontré une certaine utilité, les gouverneurs ont eu pour tâche de proposer à la population de le laisser en activité dans les zones commerciales de la République. Plus de la moitié des grandes villes ont accepté et, désormais, on est averti lorsqu'on entre dans un secteur doté de ce dispositif. Notez que depuis que le corail s'est endormi, son chant n'est plus perceptible et que le pouvoir des empathes de pacification ne marche plus.

DISSIDENTS ET MARGINAUX

Le Coup d'État a considérablement renforcé certains groupes dissidents notamment ceux qui se défient des empathes. Beaucoup de coralliens refusent désormais de porter des implants de coraux ou alors uniquement des souches mortes. De plus, même si le mouvement de résistance n'existe plus officiellement certains refusent d'admettre la prise de pouvoir de Nisalia. Ils ont constitué un mouvement secret, Écho, dont l'objectif est la restauration de la République.

VIEILLARDS INVALIDES, MALADES, INFIRMES, EXCLUS ET MUTANTS

Même si les autorités s'en défendent, un certain eugénisme est profondément ancré dans la nouvelle société, un eugénisme renforcé par l'aile dure de l'Ordre Blanc et de l'Ordre Azur. Les mutants et les non productifs (ce qui inclut aussi les personnes âgées non actives) sont vus par certains comme des inutiles. Même s'il semble que cette mentalité ne soit partagée que par une minorité, les incidents se multiplient comme des lynchages de mutants ou des vieillards abandonnés qu'on laisse mourir dans une course. De même plusieurs enquêtes sont en cours pour certains agissements suspects dans les Instituts de Seconde Vie où l'on a signalé des cas de disparitions inquiétantes. Ces incidents relancent les rumeurs concernant certains de ces centres qui seraient accusés d'abrégier la vie de ses patients ou de les livrer à des laboratoires pour qu'ils pratiquent sur eux des expérimentations.

RELIGION

Le culte du corail, de la fertilité et celui du soleil sont désormais associés au Culte de la Mère. Cette dernière est maintenant représentée avec le visage de Nisalia. Les autres cultes, d'abord interdits, sont de nouveaux autorisés. Parmi ces cultes, celui qui est consacré au Flux attire de plus en plus d'adeptes. Est-ce qu'il faut y voir un lien avec le rapprochement de plus en plus perceptible de cette dimension avec notre réalité ? Il faut aussi noter que beaucoup se sont détournés

nés du corail d'une part à cause des récents événements et, d'autre part, à cause de son retour en état léthargique. Les agressions subies par certains cultivateurs par les champs de coraux n'arrangent rien. Beaucoup de ces gens qui ont tourné le dos au corail rejoignent les rangs des adorateurs du Flux mais aussi du Culte du Trident.

TECHNOLOGIE

Recherches sur le Flux : la puissance du Flux augmente d'année en année et son incidence sur la réalité ne cesse de croître. Après des incidents catastrophiques comme l'explosion d'une station de recherche, les chercheurs coralliens ont développé des capteurs d'énergie du Flux qui demeurent expérimentaux. Ils sont aussi parvenus à mettre au point des Détecteurs de Flux qu'ils ont déployés sur le continent australien. Ces détecteurs peuvent prévenir de la manifestation imminente d'un phénomène lié au Flux. Autre recherche importante, les Dissipateurs de Flux dont la fonction est de capter l'énergie de cette Dimension avant qu'elle ne devienne critique et de la restituer sous forme de chaleur. Les premiers résultats sont pour l'instant peu concluants puisque non seulement les capteurs fondent mais en plus ils émettent des rayonnements inconnus qui transforment les gens affectés en créatures effroyables, des êtres nécrosés hantés par des créatures du Flux. Ces choses immondes s'en prennent à tout ce qui vit, propageant leur nécrose d'un simple contact. Pire, l'effet Polaris a tendance à se manifester de manière totalement incontrôlable à leur proximité. Extrêmement difficile à tuer, ils ont cependant une faiblesse : les corps pourrissent très rapidement et, en quelques jours, voire quelques heures, il ne reste rien d'eux.

Boucliers atmosphériques : grâce aux technologies découvertes dans Oracle, les coralliens sont en train de travailler sur des prototypes de Boucliers atmosphériques semblables à ceux de l'Alliance Azure mais protégeant des zones beaucoup moins étendues. C'est cette même technologie qui a été utilisée pour concevoir la tenue de protection exo-sol.

Clonage : il existait deux technologies de clonage. La première, issue du Projet Bélias, permettait de cloner un individu et d'implanter la Matière dans ses répliques. Mais le protocole utilisé était très long et les répliques avaient un lien psychique avec leur modèle et mouraient si ce modèle était tué. C'est ce protocole qui fut utilisé par les coralliens pour cloner des personnalités du monde sous-marin. Il a été abandonné très rapidement. De plus après la rupture du lien avec le corail, les clones dépérissent en quelques jours. La seconde technologie était basée sur les travaux d'un chercheur de la Ligue, Virgus Lesnos. Même si elle utilisait toujours la Matière, elle était beaucoup plus rapide et fiable et les clones étaient indépendants de leur modèle. Aucune de ces techniques de clonage ne fonctionne aujourd'hui car la rupture du lien avec le corail ne permet plus d'utiliser la Matière.

Très peu de clones ont survécu aux combats, à peine un millier, mais ceux qui restent, tous enrôlés dans la Division Azure, ont acquis une totale individualité. La Matière, altérée par leur code génétique, a été entièrement assimilée par leur organisme, c'est pourquoi ils n'ont pas dépéri après la rupture du lien avec le corail. Les clones se sentent des individus mais ils savent qu'ils sont considérés avec suspicion par les humains.

Technologie, navires M.H.D. : même s'ils ont perdu les chantiers navals et la technologie du dépôt Oracle, les coralliens ont suffisamment de données sur les navires MHD pour pouvoir les entretenir et commencer à essayer d'en fabriquer eux-mêmes. Cette technologie est jalousement gardée secrète puisque toutes les autres nations aimeraient beaucoup en bénéficier.

PERSONNALITÉS

Alcinia Berrevis, ancienne conseillère du Parlement : Alcinia a refusé de participer au Coup d'État, c'est pour cette raison qu'elle a été empoisonnée par Manilia Tantris afin qu'on la pense malade et qu'elle soit « mise au repos » dans la station d'Ella Cora. Après le Coup d'État, elle a décidé de renoncer à sa charge et de vivre parmi les plus démunis à Azuria. Alcinia est une personne profondément bonne mais elle ne peut s'empêcher de contempler avec amertume le nouvel ordre qui s'est établi et de se méfier des autres empathes. Elle éprouve un vif ressentiment et une grande déception à l'égard de

Manilia Tantris qui l'a trahie. De nombreux empathes n'aspirant qu'à la paix voient en elle une source d'inspiration et viennent la voir pour la supplier de les guider.

Agath Félor, Maîtresse de l'Ordre Blanc : adepte d'un pouvoir fort entre les mains des empathes, Agath incarne la branche dure de l'Ordre Blanc. Elle a soutenu et participé au Coup d'État et fait partie des déçus de ce nouvel ordre bien trop mou à son goût. Elle soutient officiellement l'eugénisme et milite pour autoriser la parthénogenèse. Son rêve : débarrasser la société de mâles bien trop encombrants. Les seuls qui peuvent trouver grâce à ses yeux sont les empathes masculins mais leur disparition ne l'empêcherait pas de dormir. Agath est un personnage dangereux dont l'ambition et les plans peuvent menacer l'équilibre fragile de la nouvelle société du corail. Elle se méfie de cette Nisalia qui prétend être Conscience et l'incarnation de la Mère... Elle a une toute autre vision de la Mère (voir Le mouvement eugénique). Agath a également des liens avec le culte secret consacré au Corail Noir.

Ilyria Davos, maîtresse des empathes concubines : Ilyria est la maîtresse assassin de l'Ordre Blanc. Elle est totalement acquise aux idées d'Agath Félor. Les empathes qu'elle forme sont non seulement des concubines mais aussi des tueuses et des espionnes expérimentées. Elle a effectivement des dossiers sur beaucoup de monde, dossiers auxquels a accès Agath. Ceux qui la connaissent la surnomment la Vipère Blanche.

Hugo Den : Hugo n'a pas eu d'autre choix que de soutenir l'Ordre Azur, Agath Félor ayant menacé la vie de sa compagne. Il a été profondément meurtri de devoir garder prisonnière Alcinia Berrevis sur Ella Cora. De cœur il est proche de la branche pacifiste de l'Ordre Blanc, mais même après l'arrivée au pouvoir de Nisalia, la menace qui pèse sur sa compagne est toujours présente car malgré toutes ses relations, il sait qu'Agath a les moyens de frapper sa famille où qu'elle soit. Aussi, il sert donc d'espion à Agath bien malgré lui.

Eva Lenton, grande prêtresse du corail : c'est aussi une sympathisante de l'aile dure des empathes et elle soutient les mouvements eugéniques.

Isia Aganata, gardienne de la station de la Mère et maîtresse des Enfants du Corail : cette puissante empathie âgée de 52 ans est entièrement dévouée à la cause de Nisalia qu'elle a élevée sur la Station de la Mère. Publiquement et quand elle entraîne ses recrues, elle est froide et méthodique. Elle est une des rares à pouvoir embarrasser Agath Félor qu'elle déteste. Mais celle avec laquelle elle est véritablement à couteaux tirés, c'est Ilyria Davos. En plus de leurs idées totalement opposées, les deux femmes ne peuvent absolument pas se supporter. En privée, c'est une femme chaleureuse et aimante et elle n'hésiterait pas une seconde à mourir pour Nisalia.

Laelia Trenton, ancien président du Parlement : Laelia a beaucoup souffert des récents événements et malgré un entretien privé avec Nisalia qui voulait lui rendre son poste, elle a préféré abandonner officiellement toute responsabilité politique. Elle vit désormais à Corallia avec Amélia Kryss. Secrètement, elle soutient les mouvements de résistance qui commencent à se constituer et notamment Écho. Parallèlement, la branche pacifiste des empathes aimerait la rallier à sa cause, mais elle se méfie de celles qu'elle qualifie désormais de « sorcières ». Ces empathes ont demandé à Alcinia Berrevis, une amie proche, de plaider leur cause mais pour l'instant cette dernière a toujours refusé.

Amélia Kryss, compagne de Laelia Trenton : la première chose qu'a dite Amélia quand elle a rencontré Laelia, c'est de se méfier des empathes. Son don particulier lui permet d'être lié psychiquement à une seule personne et c'est Laelia qu'elle a choisie. Paradoxalement, aujourd'hui, c'est elle qui lui demande d'accepter un rapprochement avec la branche pacifiste de l'Ordre Blanc même si cela revient à soutenir de facto Nisalia. Au cours de son séjour dans la résistance, pendant les premiers mois du conflit, elle a pu entrer en contact avec des empathes rebelles. Une partie de ces opposants à l'Ordre Azur, après l'offensive corallienne, a rejoint la branche pacifiste de l'ordre Blanc. Amélia ne porte plus aucun implant de corail.

Éric Stigma, directeur de Fragment : quand Éric a rejoint la résistance pour en prendre la tête, il a pu compter sur ses agents de

Fragment les plus fidèles qui, soit l'ont rejoint dans l'ombre, soit sont restés en place pour le prévenir des manœuvres ennemies. Il a aussi pu compter sur toutes ses relations auprès des groupes dissidents, des marginaux et des organisations secrètes et il n'a pas hésité à utiliser certains dossiers concernant des personnalités pour les faire chanter. Quand Nisalia accède au pouvoir, il est d'abord partisan de rester dans l'ombre, mais il ne peut résister à l'idée de s'opposer au nouveau directeur de la sûreté, Karl Voil. De plus, Amélia, dont il est amoureux, lui demande d'accepter la proposition de la Mère du Corail afin d'appuyer de tout son poids une réforme démocratique de la société. Il déteste toujours autant les empathes, tous autant qu'ils sont, et il est bien heureux de s'être fait implanter dans le crâne un dispositif qui l'immunise totalement contre leurs pouvoirs.

Karl Voil, nouveau directeur du Bureau de la Sûreté : âgé de 58 ans, c'est l'ancien ministre de la Propagande hégémonienne. Karl est un individu profondément retors dont la puissance est incommensurable. C'est un des premiers fidèles de Conscience et il avait pour mission de semer le chaos en Hégémonie, mission qu'il a accompli avec brio. De retour en République, il a repris en main le bureau de la sûreté qu'il dirige avec fermeté et efficacité. C'est un partisan de la branche dure de l'Ordre Azur. Cependant, il s'oppose ouvertement aux thèses eugéniques et considère les théories de parthénogenèse comme de la démenche pure. Il s'oppose en cela à Agath Féorn.

Olog Dorn, le Juge suprême : Olog est le premier à avoir organisé des réseaux de résistance en prévision du Coup d'État. Il possède des espions un peu partout, que ce soit dans son pays ou à l'étranger. Dès le début des événements, ses réseaux ont permis à de nombreuses personnalités opposées à l'Ordre Azur de gagner la clandestinité et même de quitter la République. Lui est resté car, comme il le dit : « Il m'est difficile de distancer qui que ce soit à la course. » Emprisonné pour trahison, il n'a pas fait partie du groupe des libérés par Nisalia, et celle-ci le garde en captivité dans une cellule luxueuse de la Citadelle. Nisalia veut le convaincre de se joindre à sa cause pour utiliser à son profit son vaste réseau d'espions. Olog, qui n'est bien entendu plus Juge Suprême (il a été remplacé par un certain Polvich Osternberg), est tenté mais n'a pas encore pris sa décision.

Coralia Deventris, Ambassadrice de la République à Equinoxe : Coralia n'a pas franchement apprécié la tentative d'assassinat dont elle a fait l'objet et la trahison de sa conseillère Mélia Londy. En fait, elle n'a jamais cru à ces rumeurs de Coup d'État jusqu'à ce qu'il se produise, même après l'avertissement d'Olaf Fal-tor (l'ambassadeur de la Ligue Rouge sur Equinoxe). Les nouvelles autorités coralliennes ont donc un sérieux dilemme. Coralia est officiellement considérée comme une réfugiée politique sous la protection du Culte du Trident. Mais sa popularité dans l'ancienne République ne se dément pas. Aussi, en secret, Nisalia ne cesse de dépêcher des émissaires pour la convaincre de reprendre son rôle. Coralia n'en a, a priori, pas l'intention et elle a exigé la tête de Mélia Londy. Elle a arraché tous ses implants de coraux.

Camilia Steford, Ambassadrice de la République en Ligue rouge : à cause de ses implants de coraux, Camilia était sous l'influence de Conscience jusqu'à sa défaite. Elle est désormais libérée de son emprise, mais elle croupit dans une geôle de la Ligue.

Annia Festini, Ambassadrice de la République en Hégémonie : déjà que la crise Exeter avait sérieusement refroidi les relations entre les deux nations, l'offensive corallienne a contraint l'ambassadrice à fuir la nation des Patriarches. Elle attend sa réaffectation à Corallia.

Hécate Fedorn, Ambassadrice de la République en Union Méditerranéenne : Hécate est toujours en poste mais les relations sont très tendues avec l'Union. Elle fait partie de la branche pacifiste de l'Ordre Blanc.

Marquis Cort Nuidgen, ambassadeur hégémonien : il était prévu que Cort soit remplacé par un clone avant le début de l'offensive mais il a réussi à y échapper grâce aux mouvements de résistance et à l'intervention de mercenaires. Une fois Nisalia au pouvoir, il a décidé de reprendre son rôle d'ambassadeur pour tenter de mettre un terme à ce qu'il considère comme une folie.

Ania Sertini, ambassadrice de la Ligue Rouge : Ania était un clone, fruit du projet Béal. Elle est morte en quelques jours après la rupture du lien avec le corail. La véritable Ania est toujours prisonnière sur une base secrète de la Division Azure.

Paul Penrose, ambassadeur de l'Union Méditerranéenne : Paul a été placé en résidence surveillée pendant le Coup d'État, mais il est désormais libre et a repris son poste même si, officiellement, il n'existe plus de relations diplomatiques entre l'Union et l'Empire.

Agath Nérani, déléguée spéciale de l'Alliance Orbitale : Agath a quitté la République juste avant le Coup d'État pour rejoindre Setuv Sen en Ligue Rouge.

Elmenear Calloway, grand amiral de la flotte : au moment du Coup d'État, Elmenear a été arrêté avant d'être libéré par Nisalia. Il refusait de croire que l'Ordre Azure pourrait si facilement s'emparer du pouvoir. Quand il est libéré, il accepte de reprendre son poste mais le sentiment de trahison qu'il ressent le fait beaucoup hésiter. S'il accepte, c'est uniquement parce qu'il aime profondément sa nation et qu'il croit en la volonté de Nisalia de cesser les hostilités. De nombreux amiraux lui étant extrêmement attachés, Nisalia avait besoin de lui. Elle a donc dû déployer des trésors de diplomatie pour le faire revenir. Elle lui aurait notamment promis d'augmenter substantiellement les fonds alloués au Département Poséidon afin que celui-ci puisse rénover la flotte. Elle lui a également attribué quelques navires ultramodernes du dépôt Oracle, navires qui dépendaient jusqu'à présent uniquement de la Division Azure.

Amiral Ognar : après avoir été un des chefs de la résistance, l'Amiral Ognar a décidé de quitter cette nation en laquelle il ne peut plus avoir confiance. Il a rejoint les royaumes pirates même s'il ne compte pas pour l'instant revenir à son ancienne vie.

Général Vesten, commandant en chef des troupes de surface et gouverneur du continent australien : Vesten a beaucoup combattu la Division Azure et la Légion Crépuscule à la surface. Il est un des artisans de la destruction d'Oracle et il est parvenu à se constituer une véritable armée personnelle sur le continent australien. Il a rallié à lui des tribus mutantes et des foreurs. Aussi, quand Nisalia accède au pouvoir, elle veut cet homme à ses côtés. Et cela ne va pas être facile. Pendant un mois, les combats continuent en surface, même si Nisalia a ordonné l'interruption de toutes les opérations militaires contre les communautés mutantes et les troupes de Vesten. Mais ce dernier poursuit ses actions commandos. Il répond de manière imagée et totalement grossière aux premières demandes de cessez-le-feu. Il faudra que l'Amiral Calloway en personne, un de ses rares amis, demande une trêve pour qu'il accepte une rencontre. Les négociations sont longues et il finit par accepter, en échange du contrôle complet des opérations terrestres et, surtout, du rattachement de la Division Crépuscule à ses services. L'Amiral Calloway raconte qu'en faisant cette demande il aurait eu un rictus sinistre dont il n'ose présager la signification. Aussi, Vesten est non seulement Commandant en chef des troupes terrestres mais aussi Gouverneur du Continent Australien.

Commandant Loden, chef des troupes souterraines : pendant le Coup d'État, Loden avait d'autres chats à fouetter. Son ralliement au nouvel ordre a été relativement facile à obtenir en lui donnant des moyens supplémentaires pour mener sa guerre souterraine. Il aurait déclaré qu'il se contrefoutait de qui donnait les ordres, à partir du moment où on le laissait faire son travail. D'autant que la fin de l'offensive corallienne coïncide avec des assauts d'étranges créatures issues des profondeurs terrestres. Il a récemment obtenu l'autorisation de dialoguer avec les foreurs pour contrer cette nouvelle menace.

Amiral Néméros, chef de la Division Azure : Néméros, nommé Amiral, commande toujours la Division Azure. C'est un des rares à avoir connu Conscience et à se douter que Nisalia n'est pas elle. Cependant, il s'en félicite car il a constaté quelle folie ravageait son ancienne souveraine. L'arrêt de l'offensive ne pose aucun problème à Néméros. Il se contente d'obéir sans aucune autre considération. En revanche, malgré sa froideur permanente et son stoïcisme qui commence à être légendaire, il a beaucoup de mal à se contenir quand il apprend la réintégration de Calloway à son poste, l'affec-



tation de plusieurs de ses meilleurs navires à la flotte régulière et la perte de sa Légion Crépuscule au profit du Commandant Vesten.

Thomas Bentner, président de Palia : Thomas est un fidèle de l'Ordre Azur mais avant tout de celle qui dirige, Nisalia. En fait, il soutient ceux qui ont le pouvoir, c'est aussi simple que cela. Il s'autorise absolument toutes les dérives pour mener à bien ses projets et traite avec n'importe qui, même les boucaniers. Secrètement, Palia achète des cobayes humains pour ses centres de recherche. Thomas n'apprécie pas beaucoup la croisade anti-boucaniers d'Emma Stern, la directrice de la Division Génétique.

Aaron Fédoric, ancien parlementaire : alors qu'il allait être arrêté, Aaron a réussi à s'échapper. Depuis, plus personne ne l'a revu. Il s'est réfugié dans les bas-fonds d'Azuria et dirige le groupe Écho.

Ron de Stal, vice-président d'Odyssée : c'est la fortune de Ron de Stal qui a permis de financer les premiers mouvements de résistance. Quand la situation s'est apaisée, il a quitté la nation du corail vers Equinoxe où il compte rebâtir un empire financier.

Ossen Langer : l'envoyé du Culte du Trident a purement et simplement disparu. Seul son journal a été retrouvé par un agent du Neptune. Il n'est cependant pas mort mais entre les mains d'Agath Félor qui le garde prisonnier sur une de ses bases secrètes.

GROUPES, MERCENAIRES, ENTREPRISES

LES MOUVEMENTS DE CONTESTATION

Pendant la prise de pouvoir de l'Ordre Azur, le principal mouvement d'opposition a bien entendu été la résistance organisée par l'Amiral Ognar, Amélia Kryss, Éric Stigma, le Général Vesten et Ron de Stal. Mais, à part pour les troupes commandées par Vesten à la surface, le mouvement de résistance était plutôt un mouvement de réfugiés essayant d'échapper au nouveau pouvoir. Cachés dans les bas-fonds des grandes villes grâce à la complicité de certains seigneurs du crime et d'organisations redevables à Éric Stigma, les réfugiés, quelques milliers, ont rapidement été débusqués. Beaucoup sont morts pendant les combats qui ont suivi, les autres ont été arrêtés et quelques-uns sont parvenus à fuir. Après l'ascension au pouvoir de Nisalia, il ne reste pas grand-chose de cette résistance si ce n'est de petites cellules de partisans qui ont rejoint le groupe Écho. Ce groupe s'est allié au mouvement de contestation *Alliance Républicaine*.

Le mouvement pacifique *Frères Mutants* a été dissous depuis la reprise en main des opérations terrestres par le Général Vesten. Son leader, Hogart Misq, aurait eu confirmation par ses contacts à la surface d'un changement radical de la politique corallienne concernant les communautés mutantes. Il œuvre désormais au sein d'un groupe nommé Rivage, qui encourage les échanges entre les populations du monde sous-marin et celles de la surface ; c'est un individu précieux à connaître pour tout aventurier désirent s'aventurer sur les terres émergées.

ÉCHO

Dirigé par Aaron Fédoric, un ancien parlementaire, le groupe Écho s'est constitué après l'ascension de Nisalia en regroupant ceux qui n'acceptent pas le nouvel ordre. C'est certainement le mouvement de contestation le mieux organisé et celui qui dispose du plus de moyens. Chaque grande ville accueille plusieurs cellules de résistants dans les bas-fonds, résistants qui peuvent s'appuyer sur des sympathisants au sein même du gouvernement, dans les institutions et dans les grandes entreprises. Écho a récupéré bon nombre des ressources financières utilisées par la résistance pendant le coup d'État ainsi que des caches d'armes. Le groupe conserve également bon nombre des contacts et soutiens de l'ancien mouvement de résistance. Pour l'instant, il n'a cependant pas les moyens de son ambition : réinstaurer la république. Mais ses chefs sont patients. Ils sont persuadés que la situation actuelle n'est que temporaire et que l'Ordre Azur avec la complicité de l'Ordre Blanc prépare la mise en place d'un pouvoir totalitaire contre lequel ils entendent bien lutter les armes à la main.

LE MOUVEMENT EUGÉNISTE

L'Initiative Écarlate existe bel et bien et c'est Agath Félorm, la Maîtresse de l'Ordre Blanc, qui en est l'instigatrice. Elle demeure une organisation de l'ombre mais qui dispose d'importants moyens et notamment de laboratoires de recherche. Une station secrète de cette organisation, au sud d'Ojias, est même parvenue à faire de la parthénogenèse une réalité. Plusieurs enfants sont déjà nés avec deux femmes comme parents. Mais Agath ne se limite pas à ce type de recherches. Les chercheuses de l'Initiative Écarlate (ce ne sont que des femmes) travaillent sur deux projets absolument monstrueux qui, s'ils étaient connus, pourraient coûter la tête de la maîtresse de l'ordre Blanc.

Le premier de ces projets est l'élaboration de virus ciblant spécifiquement les hommes et les mutants. Fort heureusement, pour l'instant, aucun progrès significatif n'a été accompli dans ce domaine. On ne peut malheureusement pas en dire autant du second projet. Les chercheuses de l'Initiative Écarlate ont effectué des centaines d'expériences pour créer une « femme » capable d'engendrer de grandes quantités de bébés de sexe féminin. Ces expérimentations ont donné naissance à des êtres atroces, des parodies de femmes humaines. L'une de ces abominations est, pour Agath, la véritable incarnation de la Mère, la Génitrice. La Génitrice est une femme atrocement déformée pesant plusieurs centaines de kilos, dotée de deux rangées de douze mamelles et d'un ventre immense capable d'engendrer par parthénogenèse les Rejetons de la Mère. Elle peut en « produire » une vingtaine par an. Sur ces « portées », il n'y a pratiquement que des femelles a priori normales mais il arrive qu'elle produise des êtres atroces, des bébés difformes et monstrueux qui sont laissés avec leur « mère ». La Génitrice ne semble pas consciente de ce qu'elle est, mais certains tests simples ont permis de se rendre compte qu'elle présentait une intelligence certaine. Elle souffre cependant de véritables accès de démence et paraît être consumée par une profonde haine. Elle est incapable de se déplacer seule. Ses filles semblent apparemment normales, mais les premiers tests psychologiques démontrent de profonds troubles mentaux. Les plus âgées ont huit ans et les chercheuses en qualifient certaines de véritables tueuses psychotiques. Plusieurs gamines semblent être plus stables et sont conditionnées pour obéir afin de devenir des assassins. La Génitrice et les fillettes sont gardées dans une station sous-marine de l'organisation située dans la Mer de Tasmanie.

SÉDITION

Sédition est un mouvement qui a été actif jusqu'à l'arrivée au pouvoir de Nisalia. Il était composé d'empathes sur lesquels Conscience n'avaient aucune prise. Le groupe a beaucoup soutenu la résistance mais une fois Nisalia au pouvoir, il a vu une opportunité de faire changer les choses au sein de l'Ordre Blanc. Ses membres ont donc rejoint cette organisation pour promouvoir leurs idéaux pacifistes. C'est Valéria Sisoni qui était à la tête de Sédition. Elle est aujourd'hui chargée de s'occuper des populations les plus pauvres au sein de l'Ordre Blanc. Sédition existe cependant encore, mais il est en sommeil prêt à être réactivé si nécessaire.

PARADIGME

Paradigme n'ayant pour seule vocation que le libre échange absolu, cette organisation a largement soutenu la résistance au début de la guerre. Aujourd'hui, elle agit dans l'ombre pour restaurer ce qui a été détruit par l'offensive corallienne : les relations commerciales avec les nations du monde. Elle exerce donc son influence aussi bien au Parlement que dans les structures politiques des autres pays. Son objectif : que les rapports entre les États se normalisent le plus rapidement possible. Cependant, pour certains de ses membres, la situation actuelle n'a jamais été aussi propice à la contrebande. Aussi, un courant minoritaire verrait d'un bon œil que les choses n'évoluent pas trop vite. Paradigme est géré par de puissants seigneurs du crime et de riches personnalités de tous les pays du monde. Ce n'est ni plus ni moins qu'une vaste association commerciale entre les grands contrebandiers et les plus riches financiers.

STRUCTURE

Altéa Carass, présidente de la société Syntec, ne dirige pas Structure mais elle entretient des liens étroits avec cette monstrueuse organisation. Structure appartient à un mutant albinos nommé Sy, qui est en relation avec tous les boucaniers des océans mais aussi avec de nombreux laboratoires.

COMPAGNIE DU PACIFIQUE

La guerre a porté un rude coup aux compagnies de transport et notamment la Compagnie du Pacifique qui a vu tous ses contrats avec les nations étrangères purement et simplement annulés. Légion ne protège plus ses convois et il est fort probable que cette société ne survivra pas à la crise.

COMPAGNIE TOURISTIQUE DU CORAIL

La C.T.C. a servi pendant des années à l'Ordre Blanc, pour espionner les riches invités à bord de ses navires. La guerre a considérablement nuit à son activité mais il semble que l'Ordre Blanc veuille sauver cette entreprise et redorer son blason.

ODYSSÉE

Ron de Stal a bien assassiné son ancien partenaire... enfin, disons plutôt, qu'il l'a poussé au suicide en le menaçant de révéler certains de ses penchants éminemment condamnables. Odyssée est au bord de la faillite et ne devrait pas survivre à la guerre.

SOLARIS RP

C'est la découverte du dépôt Oracle qui a permis à cette société de fabriquer la combinaison exo-sol. Entièrement financé par l'État, Solaris RP travaille sur les boucliers atmosphériques de l'Alliance Azure et estime pouvoir déployer les premiers prototypes d'ici quelques années. Leur puissance est très faible, ils consomment énormément d'énergie et ils ne permettent de couvrir que des zones assez limitées en superficie.

MERCENAIRES

Alors que Légion a rompu tout contact avec la République, Archange, Meute, les Fils d'Orion et Carak ont conservé leurs contrats. Fer de Lance également, mais le retour du Général Vesten aux opérations terrestres ne va pas sans poser de problèmes. Il n'y a plus l'utilité d'un tel groupe et le Département Polyphème envisage soit d'annuler le contrat, soit de les affecter à d'autres missions notamment le soutien aux troupes souterraines si la menace des créatures des profondeurs devaient se préciser et affecter la surface.

FORCES ARMÉES ET SERVICES DE SÉCURITÉ DE LA RÉPUBLIQUE

LA MARINE DE LA RÉPUBLIQUE

La marine « classique » corallienne n'a pas perdu énormément de navires pendant la guerre mise à part ses gros bâtiments engagés aux côtés des vaisseaux construits par le Dépôt Oracle et qui ont mené les opérations. C'est donc la Division Azure qui a connu les plus lourdes pertes. Plus de la moitié des navires construits par Oracle ont été coulés, des pertes colossales qui ont contraint les amiraux à stopper l'offensive. Cependant, il reste suffisamment de navires pour que les autorités puissent protéger efficacement le territoire corallien, même si celui-ci est plus étendu qu'auparavant. Les neuf-dixièmes des vaisseaux issus d'Oracle appartiennent à la Division Azure et le reste a été attribué au département Poséidon.

La destruction du Dépôt Oracle ne permet plus aux coralliens de construire les navires MHD dont ils sont dotés. Cependant, les scientifiques ont eu accès à des informations capitales pour lancer des recherches dans ce domaine. Le principal problème auquel est confrontée l'amirauté pour l'instant, c'est l'entretien de ces navires

et c'est donc la priorité des centres de recherche. Ces centres ont d'ailleurs vu leur sécurité largement renforcée, puisque bon nombre des autres états sous-marins aimeraient bien mettre la main sur les données récupérées dans Oracle.

UNITÉS SPÉCIALES ET SERVICES SPÉCIAUX DE LA RÉPUBLIQUE

Division Eon : longtemps considérée comme une rumeur, la Division Eon existe bel et bien. C'est une unité de l'armée de terre spécialisée dans les interventions en milieu affecté par le Flux. Ses soldats sont équipés d'armes et de tenues spéciales pour lutter contre les créatures issues du Flux. Ils sont aussi chargés de protéger les chercheurs aux cours de leurs missions et ils ont à maintes reprises pénétré dans des zones de Débordement du Flux, ces secteurs où la réalité et cette autre dimension se superposent. La Division est dirigée par August Delvon, un homme de quarante-cinq ans qui entretient d'excellents rapports avec le Général Vesten. Si la Division Eon appartient officiellement au département Polyphème, elle est dotée de son propre bureau puisque les opérations qu'elle mène dépendent de plusieurs Départements.

Phase : le groupe personnel du Général Vesten s'est considérablement renforcé au cours de sa résistance contre le Nouvel Ordre. Il compte désormais de nombreux mutants de la surface et même des Foreurs. C'est la principale unité sur laquelle s'appuie Vesten pour gérer ses opérations et, surtout, réparer les dégâts provoqués par la politique d'extermination menée par l'Ordre Azur jusqu'à l'arrivée au pouvoir de Nisalia. Rétablir la confiance avec les tribus mutantes ne sera pas chose aisée.

Légion Crépuscule : la Légion est désormais sous l'autorité de Vesten mais le Général sait qu'il sera très difficile de gommer les blessures du passé. Ses hommes ont combattu cette unité et le ressentiment est grand. Cependant, après des débuts très difficiles, le Capitaine Kinéa et Vesten sont parvenus à s'entendre. On murmure même qu'entre eux commencerait à naître un sentiment un peu plus profond.

AU SERVICE DE L'ÉTAT

Milice azuréenne : la milice azuréenne est une unité de sécurité dépendant de l'Ordre Azur. Elle est principalement constituée de jeunes recrues totalement endoctrinées qui soutiennent les forces de l'ordre. Pour l'instant, la milice est très mal perçue par la population. Elle est dirigée par Stelen Porter, un homme de 47 ans, proche de Karl Voil.

INFORMATIONS LIÉES AUX RÉGIONS ADMINISTRATIVES

ARCH

Endor Lazar, Gouverneur : Arch est certainement la région dont la réaction était la plus redoutée par l'Ordre Azur. En effet, puisque les opérations furent précipitées, beaucoup d'officiers n'avaient pas ouvertement témoigné de leur rattachement à Conscience. Quant à Endor Lazar, respecté par une grande partie des officiers de la flotte d'Arch, aucun agent de l'Ordre Azur n'avait pu déterminer avec certitude quelle serait sa réaction. Aussi, on risquait de déclencher une guerre civile. Dès le début du Coup d'État, la situation est devenue explosive quand Endor a refusé d'admettre les faits. Il a même fait prévenir Légion de ce qui se passait et les mercenaires ont pu évacuer très rapidement une partie de leurs troupes avant qu'il ne soit trop tard. Au sein de l'armée, la tension est devenue extrême entre ceux qui soutenaient le Coup d'État et les partisans d'Endor Lazar. Tandis que deux flottes de la Division Azure approchaient de la ville, le moindre incident pouvait tourner au massacre. C'est l'Amiral Gimber à la tête des flottes de la Division Azure, qui est parvenu à désamorcer l'affaire. Il s'est rendu personnellement dans la ville et a rencontré Lazar qu'il a convaincu de déposer les armes pour éviter

un bain de sang. Endor a été relevé de son poste avant d'être réintégré dans ses fonctions quatre mois plus tard. S'il a accepté, c'est qu'il aime profondément sa ville et son travail.

La Passe de Longreef : depuis le départ de Légion, la passe de Longreef est très mal surveillée. En attendant que les autorités règlent le problème, c'est de nouveau un passage ouvert aux pirates et aux contrebandiers. De plus, les phénomènes liés au Flux se multiplient dans la Mer de Salomon. Une frégate a été entièrement détruite par un éclair d'une puissance incroyable. Il semblerait qu'un point de contact entre cette dimension et la réalité soit en train de se former naturellement dans la région. De plus, les manifestations du Flux ont tiré de leur torpeur des créatures qui se tapissaient dans les failles et qui étaient profondément endormies. Les Dragons de Salomon – c'est leur nom – sont d'énormes et longs lézards (certains peuvent atteindre la taille d'une frégate) dotés de huit pattes et d'un véritable tranchoir qui court le long de leur museau jusqu'au sommet du crâne.

AZURIA

Anna Trent, Gouverneur : si on n'avait pas signalé à Anna qu'il y avait eu un Coup d'État, il est possible qu'elle l'ignorerait encore. Uniquement préoccupée par la décoration de sa ville, la seule chose qui l'ait intriguée, c'est la disparition progressive des étrangers et les quelques coups d'éclat de petits groupes d'opposants sur la Place Gallasteno. En fait, les plus gros troubles à Azuria ont eu lieu dans les bas-fonds où s'étaient réfugiés bon nombre d'opposants.

Le Colonel : le Colonel, Yvan Gudner, est effectivement un ancien officier de la marine. Il a très vite compris ce qui se passait et il s'est réfugié avec certains de ses hommes dans les bas-fonds. Sa compagne, Jessica Telmar, est une empathie qui a échappé à l'emprise de Conscience. Pendant le Coup d'État, son groupe a bien entendu aidé les réfugiés mais de violents combats les ont contraints à descendre plus profondément dans les bas-fonds où beaucoup sont morts victimes des choses qui s'y terrent. Quand Nisalia est arrivée au pouvoir, le Colonel a refusé de rendre les armes malgré les conseils de sa compagne. Il poursuit la résistance mais celle-ci prend des allures de crime organisé et on se demande si le Colonel est vraiment concerné par le type de gouvernement en place.

Les ombres des bas-fonds : les ombres sont des Soldats du Crépuscule ayant échappé à leur destruction lors de la Directive Exeter. Menés par Salya, ils se sont réfugiés en petits groupes dans les bas-fonds d'Azuria ainsi d'ailleurs que dans la plupart des plus grandes villes coralliennes. Leur objectif n'est pas de massacrer toute la population mais de survivre en attendant que leur maître Cyrull les rappelle. Ils tentent de se faire discrets et ne se nourrissent d'êtres humains que lorsque cela est nécessaire. Généralement, ils ne s'attaquent qu'aux mendiants et aux exclus.

Légion : prévenue par la résistance, Légion a tenté d'évacuer son personnel d'Azuria avant qu'il ne soit trop tard. Cependant les mercenaires sont tombés dans un piège et la plupart ont été tués. La flotte de Légion s'est regroupée près de ses installations civiles entre Azuria et Corallia où elle a été éradiquée par deux flottes de la Division Azure après de furieux combats. Les navires de la Division ont également anéanti les installations civiles, ce que certains amiraux coralliens ont considéré comme un crime.

CAPE

Patrick Vernor, Gouverneur : Patrick Vernor a été mis devant le fait accompli quand l'Amiral Stenfort, accompagné des hommes de l'Ordre Azur, sont entrés dans son bureau pour lui signifier qu'ils prenaient le pouvoir. Sachant où était son intérêt, il s'est plié aux ordres et a pu conserver son poste après l'ascension de Nisalia. Il a bien entendu accepté le renforcement des bases militaires dans sa région... De toute manière, on ne lui a pas vraiment laissé le choix.

L'armée corallienne et les Veilleurs : dès le début du Coup d'État, l'armée corallienne a sécurisé la ville pour éviter le moindre trouble mais surtout, elle a arrêté tous les Veilleurs présents. C'est

à la fin d'un dîner avec l'Amiral Coordinateur, que les officiers Veilleurs se sont vu signifier leur mise en détention. Après l'ascension de Nisalia au pouvoir, les Veilleurs ont été échangé contre des prisonniers coralliens détenus sur Equinoxe.

L'Amicale marchande : l'Amicale marchande est furieuse des derniers événements. Le commerce s'effondre et ce n'est pas du goût de cette organisation qui soutient toutes les entreprises diplomatiques visant à renouer les liens entre l'Empire du Corail et les autres nations. Pendant le Coup d'État, l'Amicale a caché et fait évacuer de nombreux marchands étrangers.

CORALLIA

Paul Pilson, Gouverneur : Paul était sous l'influence de Conscience avant de retrouver son libre arbitre une fois celle-ci vaincue. Cependant, cela n'a pas changé grand-chose. C'est un partisan du nouvel ordre et tant que la sécurité est assurée dans ses installations, c'est tout ce qui compte pour lui. Lors du Coup d'État de nombreux combats ont opposé les forces de sécurité aux résistants réfugiés dans les bas-fonds.

Ellain Dora : Ellain Dora est juste un escroc particulièrement habile. Il sait qu'il n'a aucun talent et, d'ailleurs, la plupart des œuvres qu'il reforgue ne sont pas de lui. Quand il estimera que la situation deviendra un peu trop tendue, il ira voir ailleurs.

Les secteurs fantômes : ces secteurs existent bel et bien et on y trouve absolument de tout, des laboratoires secrets aux caches d'armes, en passant par des repaires de trafiquants. Il est possible de découvrir dans certaines zones de véritables reliques de l'Empire Généticien ou de l'Alliance Azure, mais ces zones sont souvent très dangereuses car dotées de systèmes de sécurité dont la plupart fonctionnent encore.

DALE

Nathalie Dass, Gouverneur : même si Nathalie a été offusquée par le Coup d'État, il lui a permis de régler une de ses préoccupations majeures : le développement trop rapide de sa région. À cause du nombre de touristes et d'étrangers à Dale, l'Ordre Azur a eu le plus grand mal à sécuriser les installations et à trouver des endroits sécurisés où emprisonner tout le monde. Il y a eu de nombreux incidents à Dale et beaucoup de ressortissants étrangers ont été tués pendant les combats. Quand Nisalia est arrivée au pouvoir, Nathalie Dass s'est retirée et a laissé sa place à Orn Rad. La plupart des étrangers qui le pouvaient ont quitté la région. Les autres sont restés mais ils éprouvent un profond ressentiment à cause de ce qui s'est passé.

Nélia Torren : Nélia Torren est bien membre de Paradigme et elle fait partie de ceux qui estiment qu'on peut tirer profit de la situation actuelle pour développer la contrebande.

Orn Rad : Orn n'a rien d'un malfrat, il est juste un excellent politicien qui sait convaincre ses interlocuteurs. Mais beaucoup de ses adversaires politiques alimentent les ragots sur lui pour tenter de le faire tomber.

Eckar la Pieuvre : Eckar sait où se trouve son intérêt. Il a donc largement épaulé les autorités en faisant semblant de soutenir la résistance avant de livrer à l'Ordre Azur tous ceux qui venaient se réfugier dans son domaine.

Légion : les troupes de Légion ont donné du fil à retordre aux soldats de la Division Azure et notamment les unités de lutte contre les foreurs. Une trentaine d'hommes du groupe mercenaire se sont réfugiés dans les souterrains en attendant de trouver un moyen d'évacuer la ville.

Les tunnels oubliés : les anciennes mines donnent accès à un gigantesque réseau souterrain hanté par des Olombres (Créatures page 174). Ce sont ces créatures qui effectuent des raids dans les bas-fonds et qui enlèvent des enfants.

Le bassin des statues : les statues représentaient trente Généticiens. Elles sont l'œuvre d'un artiste qui a vécu sous l'Empire Généticien.

DRECH

Fédorick Stuvric, Gouverneur : la chance peut sourire aux pires crapules car la Grippe Bleue a permis à Fédorick de se tirer d'un mauvais pas. Corrompu jusqu'à la moelle, et notamment par l'Ordre Azur, organisant toutes sortes de trafic, Fédorick est un syndicat du crime à lui tout seul. Mais ses opposants avaient enfin de quoi l'incriminer et le faire tomber. L'épidémie lui a permis de faire le ménage tandis que l'Ordre Azur en profitait également pour remplacer l'ambassadeur de la Ligue par un clone et pour nettoyer quelques groupuscules d'opposants. Une seule cible a échappé à Fédorick, Ana Terova qui était en voyage au moment des événements. Cette dernière, de retour en ville, compte bien mettre fin aux activités de ce sinistre individu.

La Mer intérieure d'Australie et les machines génétiques : le secteur de la Mer intérieure d'Australie est contrôlé par les machines automatisées des Généticiens. Le dôme est une base généticienne sur le point d'être réactivée. Quant aux tours, ce sont des régulateurs d'atmosphère qui, un peu partout dans le monde, ont été déployés pour reconstruire l'écosystème terrestre. Les sondes généticiennes étudient les variations atmosphériques et, si on ne s'en approche pas, elles demeurent parfaitement neutres.

ERCHEY

Ron Turkat, Gouverneur : le Coup d'État aura posé de sérieux problèmes à Ron, car les entreprises industrielles ne peuvent se passer des ouvriers de la Ligue Rouge. Aussi, soutenues par le gouverneur, elles ont négocié avec l'Ordre Azur l'autorisation de continuer à faire travailler leur main-d'œuvre tout en renforçant la surveillance. Les contremaîtres ont alors dû expliquer la situation à leurs ouvriers, ce qui n'a pas été sans poser quelques problèmes. Certains ont tenté de quitter la République. Ceux qui n'y sont pas parvenus ont été emprisonnés. Mais la majorité s'est pliée aux directives, n'ayant pas d'autre choix pour survivre. Quand Nisalia est arrivée au pouvoir, une bonne moitié des ouvriers de la Ligue sont retournés dans leur pays notamment ceux qui avaient été emprisonnés. Parmi ceux qui restent, certains ne se posent pas de questions mais il y en a d'autres qui rêvent de se venger des coralliens. Ajoutons également que les coralliens ont de plus en plus de mal à conserver les travailleurs de la Ligue Rouge à cause des gigantesques travaux de reconstruction de leur pays qui nécessitent beaucoup de main d'œuvre, particulièrement celle qui est qualifiée.

Les ombres des bas-fonds : c'est ici que les Soldats du Crépuscule se sont installés la première fois (voir Azuria) et que l'on trouve leur leader, Salya.

Le Fossoyeur : c'est une organisation dirigée par Ugor Torrent, un médecin qui s'occupe des gens les plus pauvres. Il arrondit ses fins de mois en vendant certains de ses patients aux laboratoires.

La Mante : la Mante se nomme Quillya Esrney et c'est une des collaboratrices du gouverneur. Elle est la tête d'un groupe de contrebandiers dont la spécialité est de conduire leurs clients là où ils veulent, même dans les endroits les plus sécurisés.

Le corail mort : le grand champ de corail qui s'étendait ici a été victime d'un parasite qui l'a entièrement détruit pendant l'empire généticien. Le parasite a également détruit la faune et la flore. S'il n'est plus actif sous la même forme aujourd'hui, la zone reste stérile. Mais surtout, le parasite a muté et sous les sédiments, il a produit une sorte de corail que les chercheurs de l'Ordre Blanc appellent le Corail noir ou nécro-corail. Le phénomène est assez rare et on en trouve très peu. Le corail infecté n'est plus détruit mais il est transformé en autre chose, un organisme indépendant et vorace. Les empathes les plus puissants peuvent le contrôler et acquérir des facultés étonnantes (voir troisième partie).

FASSAR

Mélia Gassen, Gouverneur : le Coup d'État a bien confirmé à Mélia qu'elle n'était qu'une potiche. En fait, on n'a même pas daigné la prévenir de ce qui se passait. Le changement de régime n'a donc pas bouleversé ses habitudes.

Victor Bontemps : dès le début du Coup d'État, Victor a eu la désagréable surprise de constater que ses chaperons ne l'avaient pas oublié. Et pour bien comprendre qu'ils l'avaient à l'œil, l'un de ceux qu'il avait réussi à corrompre a été exécuté. Victor a eu le choix entre accepter la situation et garder son travail ou disparaître corps et bien. Il a bien entendu choisi la première. Cependant, il a considérablement aidé la résistance et a permis à bon nombre de dissidents de quitter le territoire. Il déteste l'Ordre Azur et continue à entretenir des relations avec les réseaux refusant le nouveau pouvoir.

KAIÏ

Rion Fostin, Gouverneur : Rion a été stupéfait quand les amiraux lui ont signifié la prise de pouvoir de l'Ordre Azur et encore plus stupéfait par le soutien des officiers à ce Coup d'État. Mais ce qui l'a mis dans une colère encore plus noire, c'est l'attaque contre les troupes de Légion. Il est cependant resté à son poste même s'il a le plus grand mal à accepter la situation. Il songe sérieusement à démissionner.

Légion : au moment du Coup d'État, la flotte Koross de Légion était en manœuvre dans le Bassin de Banda. Quand la flotte est revenue, elle s'est retrouvée face aux navires coralliens et à un ultimatum. Le combat qui a suivi a été plus que violent et les coralliens ont perdu de nombreux bâtiments avant que les navires de Légion arrivent à se disperser dans le relief chaotique du Bassin de Banda. Pendant plusieurs jours, ils y ont joué à cache-cache avec leurs adversaires avant de fuir par le nord. Le centre opérationnel de Légion, quant à lui, a été pris par ruse et sans effusion de sang.

L'île de Séram : les créatures de cette île de Séram sont des Onyx (*Créatures* page 174) venus des profondeurs. Ils ne sortent à la surface que lorsqu'il y a peu de luminosité car ils ont beaucoup de mal à supporter la clarté, même s'ils s'y habituent peu à peu.

La forêt sous-marine de la Mer de Séram : les Arbres Pétrifiés de la Mer de Séram sont bien l'œuvre des Ternasets qui comptent en multiplier les lieux d'implantation.

NUMÉNOR

Telkran Raljik : dès le début des événements de Domination, en Mars 569, un coup de force du célèbre corsaire est entrepris dans la ville de Numénor afin d'exfiltrer un agent de renseignement. L'action d'éclat menée par ses hommes va conduire à un affrontement d'ampleur contre l'Argonaute dans la Plaine Abyssale de la Grande Baie. Le navire corsaire parvient à en réchapper de justesse.

Lila Faidut, Gouverneur : Lila soutient sans réserve l'Ordre Azur mais elle a insisté pour que la « transition » se déroule sans la moindre effusion de sang. Elle a notamment négocié un traitement particulier pour les travailleurs de la Ligue Rouge et a obtenu un accord semblable à celui d'Erchey.

Le centre d'étude géologique : le lac souterrain dispose d'un écosystème tout à fait unique avec des espèces végétales phosphorescentes, une faune d'insectes, de petits mammifères et de poissons qu'on ne trouve qu'ici.

La menace des profondeurs : les foreurs sont en guerre contre les Olombres qui remontent des profondeurs de la terre. Bien avant d'en avoir reçu l'autorisation, le Commandant Loden a entamé des négociations avec les foreurs et a engagé le combat contre leur ennemi commun qui commence à s'attaquer aux installations humaines. Au moment du Coup d'État, il a clairement fait comprendre à l'Ordre Azur que personne ne toucherait aux hommes de Légion qui l'aident dans ses opérations. Il a d'ailleurs proposé aux mercenaires de rejoindre son groupe de combat en leur promettant de les faire évacuer en toute sécurité quand la situation serait moins tendue. Plusieurs mois après le Coup d'État, les mercenaires de légion sont toujours présents mais comme ils ont appris entre temps ce qui s'était passé avec leurs frères d'armes, ils pressent Loden de tenir sa promesse. Si une minorité de légionnaires ont abandonné Légion pour rester avec les troupes de Loden, la majorité ne veut plus avoir affaire aux coralliens.

Les ruines de Cléotra : dans les ruines de Cléotra vit une tribu d'Onyx (*Créatures* page 175) ainsi qu'un Gorgor.

OJIAS

Véra Wilbur, Gouverneur : « Ben j'ai l'air maligne moi avec mes secteurs personnalisés » aurait déclaré Véra aux hommes de l'Ordre Azur. Elle a conservé son poste et s'applique désormais à redynamiser l'économie de sa région largement affectée par la situation actuelle.

Valia Kertter : « l'inquisitrice » a joué un grand rôle de conciliation lors du changement de régime. Bien loin de l'image de harpie qu'on lui prête, elle a négocié avec l'Ordre Azur des conditions d'isolement civilisées pour les ressortissants étrangers, avant de tenter de les convaincre de rester une fois Nisalia arrivée au pouvoir. Et c'est sans doute grâce à elle que beaucoup sont restés. Elle fait partie de la branche pacifiste de l'Ordre Blanc.

Le cimetière des grands monstres : un autre point de contact entre la réalité et la dimension du Flux est en train de se former ici même, ce qui explique les phénomènes violents de la région. Les grands monstres étaient une espèce massive de Léviathans qui a existé à l'époque des généticiens. Ces créatures ont aujourd'hui toutes disparu.

Le gouffre des quatre statues : le gouffre est un passage menant vers une des Merveilles Généticiennes, un soleil sous-marin. Les quatre statues sont celles de généticiens et commandent l'ouverture permettant l'accès aux profondeurs. Il est peu probable que les coralliens parviennent à ouvrir la dalle marquée d'un œil, mais, s'ils y arrivaient, il leur faudrait descendre à plus de 20 000 mètres de profondeur, dans une poche du Manteau terrestre, pour découvrir un spectacle fascinant. Là, au milieu d'une vaste cavité de plusieurs kilomètres de rayon et haute de 1 000 mètres se dressent les quatre mêmes statues mais elles mesurent 900 mètres de haut et elles génèrent un champ de force renfermant un petit soleil. Tout un écosystème unique s'est développé dans cette caverne sous-marine, fruit des expérimentations généticiennes, notamment d'étranges êtres humanoïdes au corps filiforme et paré de nageoires qui leur font comme des voiles gracieuses. Le secteur est protégé par des patrouilles de drones généticiens qui sont stockés dans une petite pyramide noire au fond du lac qui s'étend au milieu de la caverne.

STIRLING

Antoine Merano, Gouverneur : le Coup d'État donne l'occasion à Antoine de prendre sa retraite puisque de toute manière il ne soutient pas l'Ordre Azur. Il est remplacé par un dénommé Bertrid Corvac, un jeune homme politique de 34 ans totalement acquis à la cause du nouvel ordre.

Le groupe mercenaire Carak : après un violent combat contre la véritable menace des profondeurs, Len Carak sait désormais que ce sont des Olombres qui sont responsables des attaques dans les mines.

Les Yeux des abysses : il ne reste plus personne dans la station Arkon. Tout le personnel a été victime des Yeux, des êtres remontant à l'origine de la création et qui ont été éveillés par les ternasets. Ce sont effectivement des globes oculaires entourés d'une membrane qui leur fait comme une traîne quand ils se déplacent sous l'eau. Ils sont dotés d'un terrible pouvoir qui leur permet de rendre folles leurs victimes en « se liant » à elles. Les créatures se nourrissent de la folie et de la terreur qu'elles suscitent. À un certain stade, les victimes sont calcinées par le lien qui les unit aux yeux et elles sont totalement incinérées. Les Yeux vivent dans de profondes failles et ils ont trouvé en l'espèce humaine une nourriture de choix. Il est donc probable qu'elles s'attaquent de nouveau à des installations isolées.

La vallée des golems : les golems sont des créations généticiennes, des sortes d'ouvriers sous-marins. Ils sont inertes depuis des centaines d'années. Cependant, toute activité du Flux (comme la libération d'un Effet Polaris) les perturbent et pourraient bien éveiller quelques-uns. Dans ce cas, le golem n'a qu'un objectif, détruire la source des perturbations.

Cimetière des navires hantés : une puissante créature du Flux tente ici de franchir la barrière entre sa dimension et la réalité. Ce sont ses tentatives qui provoquent les perturbations. La forme ma-



tiérielle de la chose est une sorte de gueule béante entourée de tentacules qui infecte ses victimes d'une épouvantable pestilence avant de les dévorer.

LE CONTINENT AUSTRALIEN

Peu de temps avant, pendant et après le Coup d'État, une véritable guerre s'est déroulée à la surface quand Conscience a décidé de nettoyer le continent des tribus mutantes et que le Général Vesten s'est opposé à ces opérations. Il a alors mené une véritable guérilla contre la Légion Crépuscule et les troupes de l'Ordre Azur. Aidé par les mutants, par des foreurs et par tous les soldats lui étant fidèles, il a infligé de très sérieuses pertes à ses adversaires.

Une fois la paix restaurée, et après sa nomination au poste de Gouverneur d'Australie, il s'applique à rétablir les liens brisés entre les coralliens et les communautés mutantes. Là encore, la tâche est rude car beaucoup ne pardonnent pas les massacres dont ils ont été victimes. Cependant, un nouvel ennemi vient de faire son apparition et pourrait bien permettre de rapprocher les anciens belligérants. Après être restées passives, les créatures à la solde des ternasets, notamment les Féral, commencent à s'en prendre aux mutants et aux installations coralliennes. Pire, ces créatures seraient parfois épaulées par des êtres humains, les troupes de l'Enclave de fer.

Le Flux : les phénomènes liés au Flux se multiplient sur le continent australien et les équipes d'exploration se heurtent de plus en plus souvent à des débordements du Flux ou à des déchirures de la réalité (Voir Livre de base page 257). Des rapports indiquent également l'apparition, dans les zones les plus exposées, de créatures connues sous le nom de Fréquences, des êtres immatériels dont la manifestation s'accompagne d'un bruit strident. Ces créatures éphémères ne demeurent que quelques minutes dans notre réalité avant de disparaître. Mais tant qu'elles sont présentes, elles s'attaquent à tout ce qui vit.

Les machines généticiennes : comme celles de la Mer Intérieure, les machines généticiennes participent à la reconstruction de la surface mais elles déploient beaucoup plus de sondes et de robots d'étude. Ces machines collectent des échantillons pour les analyser et marquent des spécimens dont elles vont suivre l'évolution. Quand on est marqué par l'œil (Voir avantage Marqué par l'œil dans le supplément Univers), il y a de fortes probabilités que l'on soit ignoré par les machines généticiennes si elles sont dans les parages. Dans certains cas, elles peuvent même vous protéger. Tous les appareils génétiques attaquent à vue les troupes des ternasets mais ne réagissent pas face à des soldats de l'Enclave de fer.

LES COMMUNAUTÉS INDÉPENDANTES

Crescia : Sur Crescia, dès le début des hostilités, les chercheurs ont décidé de ne pas se mêler de ce qui se passait... il faut tout de même signaler qu'ils n'ont eu connaissance des événements qu'une fois l'offensive corallienne terminée. Même après cela, les coralliens n'ont rien exigé des Veilleurs présents dans la station. En fait, Crescia est considérée comme un laboratoire indépendant. Le gouffre donne accès à une poche dans le manteau terrestre où sont emprisonnés des ternasets sous la barrière des 20 000 mètres. Quant aux cavernes, elles étaient habitées par une race de félorms plus évolués, vouant un culte aux ternasets. Ces félorms dorment dans des niches, dans une gigantesque caverne sous le dédale de leurs installations. Ils sont plus grands, plus fins et plus gracieux que les félorms modernes. Pour leur long sommeil, ils se sont recouverts d'une pâte argileuse qui leur donne l'apparence de statues. Il est probable que l'ingérence des hommes dans leur domaine finisse par les tirer de leur léthargie.

La Nation de Campbell (Dem, Frao et Olysia) : dès la fin de l'offensive corallienne, Dem, Frao et Olysia fondent la Nation de Campbell qui est, pour l'instant, reconnue officiellement par l'Empire du corail. Elle est placée sous protectorat de l'Empire jusqu'à ce

qu'elle dispose de suffisamment de navires pour assurer elle-même la sécurité de son territoire.

Esio : Esio fait officiellement partie de l'Empire dès la fin de l'offensive et rejoint la région administrative d'Erchey.

Kalima : Kalima est sous occupation corallienne ce qui n'est pas du tout du goût de Kali. Celle-ci a ordonné à ses hommes de ne pas résister. . . . Pour l'instant, Kali réfléchit au meilleur moyen de contrer les coralliens mais elle ne veut rien brusquer d'autant plus que Llend demeure indépendante et qu'elle ne veut pas la perdre également.

Llend : l'Empire a jugé utile de ne pas prendre le contrôle de Llend qui demeure un endroit neutre où les coralliens peuvent négocier des accords avec les différentes factions du monde sous-marin. Cependant, depuis que Kalima a été envahie, il règne une certaine tension à bord de la station fluctuante.

Nécra : cette station subit l'influence de méduses tout à fait particulières qui se sont récemment multipliées dans la région. Ces toutes petites créatures photoluminescentes d'à peine 6 centimètres de long sont issues des plus noirs abysses. Quand elles sont suffisamment nombreuses, elles ont la faculté de modifier la perception des êtres vivants pour leur faire croire que ce qu'ils désirent est la réalité. L'influence est subtile et lente et elle ne se limite pas aux rêves mais aussi aux cauchemars, aux peurs et aux phobies. Quand les Veilleurs dépêchés pour enquêter sur l'affaire du xénium sont arrivés sur place, l'Empire du Corail venait juste de lancer son offensive. Leur navire fut promptement arraisonné et les Veilleurs emprisonnés jusqu'à la fin des événements. L'Empire n'occupe pas Necra pour le moment.

Sonchac : Sonchac n'est pas encore intégrée dans l'Empire du Corail mais c'est tout comme. Pour l'instant les coralliens tentent de régler le problème des poissons torpilles.

LE DÉPÔT ORACLE

Oracle était le plus grand dépôt construit par l'Alliance Azure peu de temps avant qu'elle ne se disloque. La base était constituée d'un complexe central, sous les Monts MacDonnel, qui fournissait énergie et matières premières à quatre chantiers navals situés sur les côtes d'Australie. Commandé par un ordinateur semi-conscient, une merveille azurée, le complexe central disposait de plusieurs centrales à fusion, d'usines de transformation presque entièrement automatisées et de puits de forage d'où étaient extraites des matières premières situées à plus de 10 000 mètres de profondeur.

Le complexe central était relié aux quatre chantiers navals par des aqueducs et des tunnels. Le premier chantier était installé à l'est de l'Australie à plusieurs milles marins au sud de Corallia, et donnait sur la plaine abyssale de Tasmanie. Le second, au sud-est de Numénor et donnait sur la Plaine Abyssale de la Grande baie. Le troisième dans les eaux profondes au nord-ouest de Rama et le quatrième au nord-ouest d'Erchey, avec un accès à la Plaine Abyssale d'Argo.

Tous les chantiers étaient masqués par des systèmes de camouflage aussi bien visuels qu'électroniques et pouvaient produire de nombreux navires dans des complexes automatisés.

L'ensemble du dépôt a été détruit ainsi que les quatre chantiers, par l'attaque nucléaire de l'Alliance Orbitale. Seul l'ordinateur semi-conscient a survécu en se rétractant dans sa coquille blindée dans les profondeurs de la terre.

Le cœur des Monts MacDonnell est aujourd'hui une zone hautement radioactive et le tombeau de Conscience.



RÈGLES ET MATÉRIEL_

LE CORAIL_

Le Corail est un organisme vivant de la famille des cnidaires, constitué d'une colonie d'individus qui vivent en symbiose avec d'autres formes de vie végétales ou animales. Il en existe différentes espèces (plus de 2 500) aux couleurs et aux formes très variées, certaines avec un squelette dur d'autres avec un squelette mou, mais toutes forment un écosystème indépendant qui a développé une intelligence collective complexe. À l'origine, il s'agit de polypes construisant des abris à base de calcaire sur lesquels viennent se greffer des éponges, des anémones, des algues, des mollusques, etc. L'écosystème s'étend même à d'autres créatures qui ne sont pas directement intégrées à la structure corallienne comme les poissons qui nettoient les colonies.

Peu avant l'Exode, les champs de coraux dépérissaient. Détruits par les bouleversements climatiques et la pollution, certains des organismes avec lesquels les coraux vivaient en symbiose, comme les algues zooxanthelles, ne permettaient plus à l'écosystème de survivre. Alors, lentement, le corail a muté pour éviter de disparaître. Cette mutation s'est effectuée en intégrant de nouvelles espèces dans les colonies, notamment un symbiote qui s'est développé dans le squelette mort de ses massifs et a formé une substance nommée la Matière. Cette matière a altéré au niveau génétique l'ensemble de l'écosystème pour lui permettre de se nourrir de tous les éléments nocifs menaçant son existence. Si les algues qui captent la lumière du soleil produisent encore une bonne part de son alimentation, ces mêmes algues se sont adaptées à l'augmentation massive des bombardements ultraviolets. Le corail a également appris à se nourrir de tous les éléments toxiques présents aussi bien dans l'atmosphère que dans les fonds marins. Il agit aujourd'hui comme un véritable purificateur du milieu marin et même de la surface. Il résiste à des variations de températures beaucoup plus importantes qu'auparavant et se développe dans les profondeurs de l'océan et sur les terres émergées.

Après de longs siècles de mutation, la Matière est devenue la moelle du corail, un véritable système nerveux dialoguant avec l'ensemble des espèces constituant les colonies et formant ainsi une sorte d'intelligence collective qui mettra plus d'un millénaire à s'éveiller. Mais la Matière va également être utilisée pour protéger le corail de certains prédateurs. En la sécrétant dans des sortes de nasses de calcaire, elle constitue des organismes autonomes capables d'imiter d'autres êtres vivants : les proteus. Ils vont devenir les véritables gardiens des champs de coraux qu'ils nettoient et dont ils éloignent les prédateurs. Mais pour imiter un être vivant, les proteus doivent d'abord l'absorber. L'absorption de multiples espèces va nourrir l'intelligence collective, lui apprendre à renforcer ses défenses et peu à peu la conduire à l'éveil. La Matière a également la particularité de permettre au corail de générer un champ empathique et des ondes électromagnétiques ou électriques.

Le corail se nourrit également de petites créatures qu'il chasse à l'aide de tentacules. Chaque tentacule possède plusieurs minuscules poches contenant un liquide paralysant ; un petit harpon attaché à un filin baigne dans ce liquide. Un couvercle ferme le tout. Si une proie s'approche et effleure un cil sensible, le couvercle s'ouvre et la flèche-harpon jaillit. Cette attaque n'est pas dangereuse si vous êtes protégé par au moins une tenue de plongée mais elle peut s'avérer mortelle contre des hybrides.

Jusqu'à très récemment, le corail n'a jamais considéré l'homme comme une proie et n'a donc pas développé de moyens efficaces de le chasser. Cependant, deux éléments sont venus modifier cette perception. Tout d'abord, Conscience dont l'emprise l'a poussé à se méfier des humains. Ensuite, la coutume de certains coralliens de déposer leurs cadavres sur les champs de coraux. Le corail a pris goût à l'homme. Si pour l'instant cela ne change pas grand-chose, certains cultivateurs de champs de coraux commencent à signaler l'apparition de tentacules beaucoup plus gros chez certaines espèces et font mention « d'attaques » contre eux. Un témoignage rapporte qu'un hybride aurait été happé par des tentacules avant d'être littéralement criblé de harpons par le corail. Pour l'instant, cela reste des incidents isolés mais si ces agressions devaient se multiplier, cela deviendrait très inquiétant.

La majorité des espèces de coraux dégagent de la lumière et génèrent des couleurs éclatantes si elles sont à la surface ou proches de la surface ou reliées à des colonies qui le sont. Cette lumière est vive en plein jour et se limite à une très légère lueur la nuit. Les coraux séparés de ces colonies qui leur apportent la lumière perdent leur luminescence. Cependant, le corail des profondeurs est, lui, phosphorescent, il génère naturellement de la lumière dans le noir.

L'ESPRIT FRACTURÉ DU CORAIL

Quand l'Intelligence collective du corail s'est libérée de l'emprise de Conscience, son esprit s'est fracturé en ce qu'on pourrait qualifier de « personnalités multiples ». Aussi, l'attitude des champs de coraux vis-à-vis de l'homme peut ne pas être la même d'une région à une autre ou d'un moment à l'autre. Dans de rares cas, cela peut provoquer des attaques contre les hommes. L'intelligence collective va mettre un long moment à purger la folie à laquelle elle a été confrontée. Ce n'est que lorsqu'elle sera de nouveau unie que l'on saura si le corail est devenu un ennemi pour l'homme ou de nouveau une entité neutre.

LE CORAIL DANS LE MONDE

Si les principaux champs de coraux sont situés autour du continent australien, il en existe cependant dans d'autres régions du monde. Même séparés, tous ces champs forment la même intelligence collective. On en trouve à peu près partout dans l'Océan Indien et dans le Pacifique sud. Il existe également de grandes étendues de coraux le long de la côte est d'Afrique, dans la Mer Rouge, dans la Mer d'Oman, le long de la Côte nord-est d'Amérique du Sud, dans le Bassin Nord-Américain et quelques colonies dans la Mer méditerranée. Les champs sont principalement concentrés entre les tropiques du Cancer et les Tropiques du Capricorne. Il n'existe quasiment aucune étendue de coraux au nord à l'exception d'une région au nord-est de l'ancienne Angleterre où l'on trouve une vaste colonie de coraux assez particuliers avec des couleurs très pâles et dont certains ressemblent à des sculptures de glace.

LE CORAIL ATMOSPHÉRIQUE

Les colonies de coraux qui se sont développées à la surface sont appelées Corail solaire ou Corail atmosphérique. Ce sont des structures tout à fait particulières qui ont conquis les côtes en établissant une symbiose tout d'abord avec les petits crustacés, les coquillages et les espèces hybrides avant de tisser des liens avec des espèces terrestres notamment les plantes. Cependant, ce corail doit être lié à une colonie sous-marine sinon ses polypes meurent et il se dessèche. Le corail atmosphérique rattache à son écosystème de nombreuses espèces de plantes, de fleurs, de mousses. Il se gave de radiations, de particules toxiques et de rayons ultraviolets mais se nourrit aussi d'insectes et de petits animaux. Il a un effet bénéfique sur l'atmosphère qu'il purifie et, à l'instar des forêts, grâce à la photosynthèse, il transforme le gaz carbonique en oxygène.

LE CORAIL NOIR

Appelé aussi nécro-corail, il est le résultat de la contamination des coraux par un parasite issu du Flux qui, en mutant, a créé une nouvelle espèce indépendante de l'intelligence collective. Mais ce corail est très dangereux car il est vorace et a tendance à dévorer tout ce qui le touche. On ne le trouve généralement que sous d'épaisses couches de sédiments, notamment dans la région d'Erchey, mais quelques pousses ont été découvertes dans des cavernes sous-marines ou dans des secteurs où s'étendaient des champs de coraux aujourd'hui disparus. Ce corail est tout aussi magnifique que les autres espèces, mais dans des tons sombres, bleu-nuit, parcourus de filaments blancs. Il se développe généralement en nervures très fines particulièrement esthétiques sur la peau.

Les empathes qui en sont dotés, généralement des prêtresses du corail, utilisent souvent des fragments inertes de corail noir qu'elles placent dans la bouche des défunts avant leur inhumation. Une rumeur

veut qu'il existe un groupe de prêtresses vénérant le corail noir et cherchant à le propager (ce n'est malheureusement pas une rumeur).

LES IMPLANTS DE CORAUX

On ne peut réaliser des implants qu'avec du corail mort et quelques espèces vivantes comme la dynastis et l'iséristis. Le prélèvement de ces souches est l'affaire de spécialistes qui savent où et comment les récolter sans endommager l'écosystème. Bon nombre de ces souches, une fois prélevées, peuvent être cultivées dans des laboratoires qui sont la principale source des implants. De plus, en laboratoire, on peut les altérer génétiquement pour varier leur forme, leur couleur et même leurs vertus thérapeutiques.

Il faut savoir qu'un individu sur 10 ne supporte pas les implants de type Dynastis et Iséristis (lancez 1D10, sur un 1, vous êtes allergique).

Le Dynastis : c'est une pousse très particulière, assez proche d'un symbiote qui est extrêmement résistante, non invasive, et qui se nourrit de l'humidité ambiante et de celle de la peau.

L'iséristis : cette souche de corail assez rare et très particulière est l'espèce hybride qui a permis aux colonies de se répandre à la surface. C'est une espèce dotée d'un squelette mou extrêmement doux au toucher et qui, une fois implanté, continue à se comporter comme dans son milieu naturel. Les petits tentacules de ses divers polypes s'agitent à sa surface et ses couleurs changent constamment. Cependant, la plupart des gens y sont allergiques (1-7 sur 1D10).

INFORMATIONS TECHNIQUES

LES IMPLANTS

Un personnage peut avoir autant d'implants de coraux décoratifs ou de corail mort, qu'il le souhaite puisqu'ils n'ont aucun indice invasif. La seule limitation est la surface de son corps.

En revanche, les souches Dynastis, Iristis et celles du corail noir (voir ci-après), sont traitées comme des symbiotes. Il faut alors prendre en compte la Tolérance aux C.O.E. et l'Attribut Contrôle des C.O.E. (*Univers* page 301).

DYNASTIS

- **Emprise des implants : 0+1 tous les 2 implants/24 (+2 par implant)***
- **Indice invasif : 1 par implant**

ISÉRISTIS

- **Emprise des implants : 2 +1 par implant supplémentaire /24 (+2 par implant supplémentaire)***
- **Indice invasif : 3 par implant**

CORAIL NOIR

- **Emprise des implants : 4 +2 par implant supplémentaire**
- **Indice invasif : 2 par implant**

* Le Dynastis ne génère presque aucune emprise sur son porteur et les autres souches ont une emprise modérée. Cependant, la seconde valeur indiquée est à utiliser au moment où Conscience active son lien avec le corail pour prendre le contrôle de tous ceux qui ont un implant actif. Cette valeur sera également utilisée si d'aventure, le corail conscient, ou une de ses personnalités (voir en fin de chapitre) décide de faire la même chose.

Rappel : le test effectué par les personnages quand l'indice d'Emprise est supérieur à leur Contrôle C.O.E. est un test de Volonté avec une pénalité égale à la différence entre son attribut Contrôle C.O.E. et le total d'emprise du corail.

Effet de l'Emprise : cet effet est similaire à celui décrit page 301 d'Univers.

Effet de l'indice invasif : si l'indice invasif dépasse naturellement (c'est-à-dire à cause du nombre d'implants) le contrôle C.O.E. d'un personnage, l'effet dépend du type de corail utilisé. Avec le Dynastis, le personnage ne peut tout simplement plus mettre de nouveaux implants d'aucune sorte et il développe une certaine obsession pour ses implants dont il ne cesse de s'occuper.

Avec l'isérstis, c'est plus dangereux, car le corail se répand sur le corps. Chaque test de Volonté raté lui fait perdre 1 point de Volonté et génère l'équivalent d'un second implant sur son corps. À 0 en Volonté, il est généralement recouvert de coraux, plongé dans un état catatonique jusqu'à ce qu'on le débarrasse de ce fléau. Mais une telle opération laisse des séquelles et le personnage perdra 1-3 points de Présence.

Avec le nécro-corail, c'est dramatique, le personnage se fait dévorer. Chaque test de Volonté raté lui fait perdre 1 point de Constitution définitivement. À 0, il est entièrement dévoré.

Si l'indice invasif dépasse le contrôle C.O.E. d'un personnage à cause de Conscience ou du corail, les choses sont différentes. Seuls des implants de type Iristis ou Dynestis agissent dans ce cas. Le corail noir n'a aucun lien avec l'intelligence collective. Dans ce cas, on effectue un premier test de Volonté. Si ce test est réussi, la victime ne ressent rien et elle est insensible à la prise de contrôle tant qu'elle n'ajoute pas un nouvel implant de corail. Cependant, dans le cas de Conscience uniquement, la victime doit renouveler ce test une fois par semaine pendant les événements de Domination (sauf si, bien entendu, elle a retiré ses implants). Si elle rate le test, ses implants commencent à sécréter de la Matière qui s'infiltre dans son organisme. Cela provoque des vertiges, des hallucinations, une forte fièvre. Chaque jour, elle va effectuer un nouveau test de Volonté avec une pénalité égale à la différence entre son attribut Contrôle C.O.E. et le total d'emprise du corail.

Si elle réussit, le total de l'Emprise est réduit de 1 mais la Constitution du personnage également. À chaque fois que cela se produit, le patient souffre de plus en plus. Si ce total est réduit à 0 mais pas la résistance du patient, alors il s'en tire, récupère 1 point de Constitution par jour de repos. L'indice invasif redevient aussi normal.

Si la victime rate son jet, elle perd 1 point de Volonté (c'est une perte fictive qui ne définit que la prise de contrôle ou non de Conscience). Si sa Volonté tombe à 0 elle tombe sous le pouvoir de Conscience (ou éventuellement du corail). Une fois Conscience vaincue, les victimes retrouvent leur libre arbitre et leur organisme évacue la Matière naturellement.

Le corail noir : seuls les plus puissants empathes peuvent se faire greffer du corail noir sans risquer de perdre la vie. Un non empathie ne peut en aucun cas le contrôler. Dès que l'implant entre en contact avec l'empathie, ce dernier doit effectuer un test d'Empathie avec une difficulté égale à l'Emprise du Corail. Si le jet réussit, l'Emprise est réduite de 1. À 0, l'empathie contrôle l'implant. Si le jet rate, le nécro-corail se développe en consommant la chair de son hôte qui subit une blessure légère irréversible. L'empathie doit réussir son prochain test comme s'il avait un implant de nécro-corail supplémentaire. On peut utiliser le corail noir comme une arme (voir plus loin) mais la victime doit être immobilisée lors de l'application. Sinon elle peut s'en débarrasser d'un simple geste avant qu'il ne se soit attaché à sa peau.

EFFET DES IMPLANTS

Selon le type d'implant de corail utilisé, un individu peut bénéficier de certains avantages.

Dynastis : tous les implants de Dynastis, quel que soit leur nombre sur une personne, confèrent la mutation Empathie au niveau 1, ou l'augmente d'un niveau, si le personnage est à proximité d'une étendue de coraux (à un ou deux milles marins maximum). La plupart des implants utilisés n'ont pas d'autres effets, mais certaines souches modifiées génétiquement accordent des avantages à ceux qui les portent. Il en coûte quelques milliers de sols pour se procurer les

implants Dynastis de base, mais plusieurs dizaines de milliers pour ceux qui sont modifiés. Ces effets dépendent de la couleur dominante. Voici quelques exemples :

- Dynastis à dominante bleue : +1 en Force tous les 2 implants, permet d'émettre au contact une décharge électrique infligeant 1D6 points de dommages +1/implant une fois toutes les 24 heures.
- Dynastis à dominante rouge : +1 en Adaptation tous les 2 implants, renforce la peau de son porteur et lui donne une protection de 1 par implant.
- Dynastis à dominante verte : +1 en Perception tous les 2 implants ; une fois par jour pendant 10 minutes, sur 10 mètres de rayon, peut perturber les appareils électroniques en imposant un malus de -2 à tous leurs tests (les appareils du porteur y compris).
- Dynastis à dominante blanche : +1 en Constitution tous les 2 implants, +1 à tous les tests de guérison par implant.
- Dynastis à dominante violet : chaque implant diminue de 1 l'intensité des radiations et d'autant l'effet des ultra-violets.
- Dynastis à dominante jaune : chaque implant diminue de 1 l'intensité de tous les poisons et drogues.
- Dynastis à dominante grise : chaque implant diminue de 1 l'intensité de toutes les maladies.
- Dynastis multicolore : +1 en Empathie tous les deux implants supplémentaires.

Isérstis : l'isérstis est un corail rare et très cher. Comptez une bonne centaine de milliers de sols pour en obtenir un. Il augmente le charme d'un individu et son empathie. Chaque Implant donne un bonus de +1 en Présence et de +2 en Empathie. De plus, l'implant est extrêmement bénéfique pour le corps car il octroie la mutation régénération et ralentit légèrement le processus de vieillissement (il augmente la durée de vie moyenne d'1D6 ans plus une année par implant). Toutes les impuretés de la peau sont nettoyées et le sujet bénéficie d'un bonus de 1 par implant pour lutter contre les maladies.

Corail noir : le corail noir confère les compétences Sensation du Flux et Vision du Flux qui peuvent être développées comme n'importe quelle compétence normale avec un bonus de +1 par implant. Il donne également un bonus d'Empathie de +1 par implant et permet à son utilisateur d'avoir accès à la compétence Maîtrise de l'Effet Polaris. De plus, une personne dotée d'un de ces implants peut infecter volontairement une victime par simple contact. Si elle parvient à toucher la peau d'un adversaire, ce dernier doit effectuer un test de Constitution simple ou être contaminé. S'il est contaminé, le parasite du Flux se répand dans son corps pour le dévorer. Le parasite a initialement la même « Constitution » que sa victime. Si elle réussit son jet, la Constitution du parasite est réduite du modificateur à la marge de réussite. Il est donc très important de réussir le premier test. Si la victime rate son jet, sa Constitution est réduite du modificateur à la marge d'échec. Puis, chaque tour, cette dernière effectue un jet de Constitution modifié par la différence entre sa Constitution et celle du parasite. Si la victime est vaincue (CON à 0), elle meurt et son cadavre sert d'hôte à la prolifération de corail noir qui se développera en plusieurs mois en se nourrissant du corps. Si la victime l'empêche (CON du corail à 0), elle récupère 1 point de Constitution par jour de repos.

LES CHAMPS DE CORAUX

Même si, pour l'instant, toutes ses capacités sont en sommeil, le corail conscient est capable d'utiliser plusieurs pouvoirs.

Champs de perturbations électromagnétiques : Un champ de corail peut émettre des perturbations sur plusieurs milles marins autour de lui. Ces perturbations agissent comme un brouilleur. L'intensité de ce brouillage dépend de la surface du champ. Un champ de 10 000 m² (1 hectare) génère une perturbation de 2 à 20 (2D10). A chaque fois que l'on multiplie la superficie par 100 (1 km², 100 km², etc.), il y a un bonus de +1 jusqu'à un maximum de 2D10+10.

Attaques énergétiques : le corail, s'il est assez étendu, peut libérer une puissante attaque d'énergie focalisée sur une zone bien précise. L'intensité de l'attaque dépend de la surface du champ. Un champ de 10 000 m² génère une attaque équivalente à une torpille pénétrante de taille 1 à 6 (1D6) et a également un effet I.E.M. correspondant à une torpille de taille 1 à 6 (1D6). À chaque fois que l'on multiplie la superficie par 100, il y a un bonus de +1 jusqu'à un maximum de 1D6+4. Le corail peut effectuer une ou plusieurs attaques mais le total de ces attaques ne peut dépasser la valeur totale indiquée. Ainsi, un champ pouvant générer une attaque équivalente à une torpille de taille 6 peut effectuer 6 attaques équivalentes à une torpille de taille 1, ou 3 attaques équivalentes à une torpille de taille 2, etc. Une fois ces attaques effectuées, il lui faut plusieurs mois pour réabsorber l'énergie nécessaire.

Empathie : le corail conscient est considéré comme ayant la mutation empathie au niveau 24.

Empathes : la compétence Empathie de tous les empathes situés à moins de 1 mille marin d'un champ de corail est augmentée de 5 niveaux.

Pacification : l'influence du corail sur tous les êtres vivants est l'équivalent d'un Champ Pacificateur. Cette influence dépend de la taille de l'étendue de corail. Pour une superficie de 10 000 m², le Champ Pacificateur a une intensité de 1. À chaque fois que l'on multiplie la superficie par 100, il y a un bonus de +1 jusqu'à un maximum de 10. La zone affectée horizontalement est 10 fois plus importante que la superficie du champ de corail et la zone affectée verticalement est 100 fois moins importante que la superficie du champ. Ainsi, un champ de corail de 1 km² a une influence sur une zone de 10 km² et de 10 m de hauteur. Cependant, des individus dans des stations ou des véhicules doivent pouvoir entendre son chant pour être affecté.

Effet sur le climat et perturbations de tout type : le corail réduit dans les zones qu'il couvre l'intensité de tous les phénomènes et perturbations climatiques de 1D6. Cet effet agit également sur les phénomènes liés au Flux et sur n'importe quelle forme d'effet Polaris.

Harpon : dans de rares cas, des champs de coraux peuvent développer des attaques contre les hommes. Les harpons qu'il génère infligent 2D10+5 points de dommages avec une pénétration de 4. Si un harpon blesse un individu, ce dernier est soumis aux effets d'un puissant poison paralysant.

Poison : Mode de contamination : ingestion, **Délai d'action :** 1 Tour **Virulence/Évolution :** 1D6, puis 1 point tous les tours pendant 10 tours **Effets (seuils) :** paralysie (5). La victime a droit à un Test de Constitution par tour, avec un malus égal au nombre de points d'empoisonnement reçus : en cas de succès, elle réussit à contrer les effets du poison. Au bout de 1D6 heure(s), le niveau d'empoisonnement baisse d'un point par heure.

Tentacules : dans de rares cas, des champs de coraux peuvent développer de grands tentacules pour attaquer des proies de taille humaine. C'est une attaque de constriction effectuée avec 1D6 tentacules (utilisez les caractéristiques d'une pieuvre tigre pour leur force et les autres considérations techniques).

Proteus : bien entendu, les champs de coraux peuvent utiliser les proteus pour attaquer tout intrus.

LES EMPATHES

EMPATHE DU CORAIL

Un joueur né en République du Corail peut choisir d'être empath. Il doit pour cela avoir la mutation Empathie ou acheter l'Avantage spécial Empathie (3 PC). Au cours des deux premières années, un joueur ne peut choisir que des compétences professionnelles du socle commun. Après il a accès aux spécialités selon son choix de carrière. À la troisième année, le personnage choisit une spécialité et ne peut plus en changer. Dès qu'un joueur choisit de devenir rebelle, il quitte automatiquement la profession.

ORIGINE GÉOGRAPHIQUE

Un PJ souhaitant être empath du corail ne peut être issu que de la République du Corail.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES (SOCLE COMMUN)

- Aptitudes Physiques : Contrôle C.O.E. (Univers page 310)
- Communications/Relations sociales : Analyse empathique, Éloquence/Persuasion
- Connaissances : Connaissance des nations/organisations (communauté d'origine, communauté d'accueil, Ordre Blanc), Éducation/Culture générale
- Langues : langue de la communauté d'accueil, Néo-Azuran, Azuran et Isitac
- Survie/Extérieur : Observation, Sensation du Flux (Univers page 312)
- Techniques : Art/Artisanat
- Compétences spéciales : Empathie.

COMPÉTENCES PROFESSIONNELLES (SPÉCIALITÉS)

PRÊTRE/PRÊTESSE DU CORAIL

- Compétences spéciales : Bouclier Mental, Hypnose, Méditation

EMPATHE ADJOINT AUX PATROUILLES DE SÉCURITÉ

- Combat (contact) : Combat à mains nues.
- Combat (Tir) : Armes de jet
- Connaissances : Sciences/Connaissances spécialisées (Psychologie).
- Furtivité/Subterfuge : Discrétion/Filature, Furtivité/Déplacement silencieux
- Techniques : Espionnage/Surveillance.
- Compétences spéciales : Absence.

EMPATHE-COURTISANE

- Communications/Relations sociales : Entregent/Séduction
- Connaissances : Sciences/Connaissances spécialisées (Psychologie, Pharmacologie).
- Techniques : Espionnage/Surveillance.
- Compétences spéciales : Contrôle corporel.

EMPATHE ADMINISTRATIF

- Connaissances : Bureaucratie, Connaissance des nations et organisations (au choix), Cryptographie, Recherche d'informations, Sciences/Connaissances spécialisées (Administration/gestion, Droit/législation).
- Langues/Langages : au choix
- Techniques : Espionnage/Surveillance, Informatique, Piratage informatique, système de sécurité

EMPATHE MÉDECIN

- Connaissances : Sciences/Connaissances spécialisées (Biologie, Médecine, Pharmacologie).
- Techniques : Chirurgie, Premiers soins

EMPATHE COMBATTANTE

- Aptitudes Physiques : Acrobatie/Équilibre
- Combat (contact) : Combat à mains nues, Combat armé, Arts Martiaux
- Combat (Tir) : Armes de jet
- Compétences spéciales : Contrôle corporel, Méditation.

TITRES ET PROGRESSION SALARIALE

ANNÉES	Titre	Économies
1-2	Novice	0 sol/an
3-8	Sœur/frère	0 sol/an
9-12	Mère/père	0 sol/an
13+	Empathe	0 sol/an

AVANTAGES/DÉSAVANTAGES PROFESSIONNELS

- **Contacts** : 1/5 ans
- **Alliés ou Fournisseurs (au choix)** : 1/5 ans
- **Opposants** : 1/5 ans
- **Ennemis** : 3 Opposants peuvent être échangés contre 1 Ennemi (au choix du MJ).
- **Avantages professionnels (5 points/an)** : Corruption/chantage, Relations, Célébrité, Matériel.
- **Matériel accessible** : 1 implant Dynastis de base, Robe d'empathe, Matériel standard, Armes blanches.

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. **Attribut augmenté** : Volonté +1.
2. **Prestations** : l'empathe a effectué un travail particulièrement remarqué. Points de compétence +2, Célébrité : +2.
3. **Empathie** : +1 au niveau d'Empathie.
4. **Implant** : 1 implant de corail au choix (sauf Corail Noir et Iséristis).
5. **Discipline** : 1 niveau en Discipline (voir paragraphe Discipline).
6. **Empathe rebelle** : le personnage est approché par les empathes rebelles. Le PJ peut accepter de les rejoindre ou décliner leur offre. Les effets sont similaires à Traître.
7. **Réseau d'informateurs en République du Corail** : le personnage bénéficie de l'aide d'un réseau d'informateurs dans une grande ville de la république. Relations +6.
8. **Formation** : le personnage a eu accès à une formation lui permettant d'ajouter une Compétence (au choix) dans la liste de ses Compétences professionnelles. Points de compétence +2, Relations +1.
9. **Récompense** : pour son excellent travail, l'empathe est récompensé par ses supérieurs. Points de compétence +2, Matériel +4.
10. **Un avantage aléatoire au choix ou 7 points à répartir sur les Avantages professionnels automatiques** (voir plus haut).

TECHNIQUES DE COMBAT DES EMPATHES COMBATTANTS

Un personnage ayant choisi de suivre la spécialité des empathes combattants a accès aux techniques de combat de cette profession. Une technique de combat se choisit à la création du personnage et coûte 5 points d'avantages professionnels. Le personnage démarre alors avec le niveau 0 dans cette technique. Chaque niveau de technique coûte 1 point d'avantage professionnel par niveau. En cours d'aventure, on peut progresser dans une technique, mais il faut avoir un maître et utiliser des Points de Compétence. Le coût est de 2 points de compétence par niveau. Pour apprendre une technique, il faut un niveau minimum avec la compétence associée à la technique (indiqué entre parenthèses à côté du nom de la technique). Ce niveau minimum est de 5 + le niveau de technique visé. Par exemple, pour pouvoir avoir accès au niveau 1 de Combat Empathique, il faut avoir Empathie au niveau 6.

Quand un individu connaissant une technique l'utilise en combat, il bénéficie de certains bonus et subit certaines pénalités. À toute technique est généralement associée une « botte », une attaque spéciale particulièrement mortelle, qui est automatiquement débloquée à un certain niveau de maîtrise. Les pénalités ou bonus des techniques et de la botte qui leur est associée ne sont pas cumulatifs.

Contrer une technique ou une botte : ces techniques spéciales sont souvent associées à des postures de combat que peut identifier l'adversaire s'il maîtrise aussi la technique. Dans ce cas, il peut décider de la contrer. Quelle que soit l'action qu'entreprend l'adversaire qui annonce un « contre », il s'inflige une pénalité à ses tests. Il choisit cette pénalité (maximum 1 point par niveau de maîtrise de la technique) mais inflige au personnage qui tente d'utiliser la technique le double de ses pénalités. Ce dernier peut réduire ces pénalités supplémentaires par son niveau de maîtrise dans la technique concernée.

COMBAT EMPATHIQUE (EMPATHIE)

Un empathie peut apprendre à utiliser son empathie pour obtenir des bonus à ses tests d'attaque dans tout type de combat au corps-à-corps. Son niveau de maîtrise est limité à la moitié de son niveau en Empathie. Aussi, il faut avoir Empathie au niveau 2 pour pouvoir connaître cette technique au niveau 1. Le bonus est cumulable avec l'utilisation d'une autre technique.

Niveau de maîtrise	Bonus au test d'attaque	Malus au test de l'adversaire
2	+1	-
6	+2	-1

Frappe empathique (niveau 8) : cette botte permet de sentir un endroit vulnérable et de le frapper. L'empathe ne peut bénéficier d'aucun bonus pour cette attaque mais si elle réussit, il double les dommages infligés.

COMBAT AU BÂTON (COMBAT ARMÉ)

• Technique de combat au bâton des empathes

Cette technique de base permet de bénéficier d'un bonus aux tests d'attaque. Elle permet aussi d'avoir accès à de nombreuses bottes dont vous trouverez ci-dessous quelques exemples.

Niveau de maîtrise	Bonus au test d'attaque
1	+1
4	+2
8	+3

Volte (niveau 4) : cette botte permet de faire tourner son bâton pour éloigner ses adversaires en adoptant une posture et en utilisant son empathie pour les pousser à rompre le combat. L'effet ne dure qu'un tour. L'empathe effectue une attaque normale et chaque adversaire qui l'entoure doit effectuer un test de volonté avec une pénalité égale à la marge de réussite de l'attaque. Cette marge de réussite ne peut être supérieure au niveau d'Empathie de l'empathe.

L'adversaire qui échoue à ce jet se désengage du combat pendant un tour. Si un adversaire réussit son jet, non seulement il ne se désengage pas mais il peut porter son attaque avec un bonus de +1.

Désarmement (niveau 8) : cette botte s'effectue avec une pénalité de -4 mais, si elle réussit, l'adversaire est automatiquement désarmé.

COMBAT AU SAÏ (COMBAT ARMÉ)

- **Technique de combat au Saï des empathes**

Niveau de maîtrise	Bonus au test d'attaque
1	+1
3	+2
6	+3
10	+4

Attaque foudroyante (niveau 6) : Cette botte permet d'effectuer une attaque foudroyante pour toucher l'adversaire à la gorge et infliger le maximum de dommages de l'arme. Avec deux Saï, les deux touchent et on cumule les dommages des deux armes pour déterminer la blessure infligée. L'attaque s'effectue avec une pénalité de -3.

Lame brisée (niveau 8) : cette botte permet de briser l'arme d'un adversaire si ce dernier utilise une arme blanche dotée d'une lame. Si un adversaire rate son test lors d'une d'attaque mais que le défenseur voulant utiliser cette technique le réussit, il peut immédiatement effectuer un test de combat armé à -2. Si ce test réussit, l'adversaire n'est pas blessé mais la lame de son arme est brisée.

LA DISCIPLINE

La discipline : La Discipline est un art maîtrisé par tous les Généticiens et enseigné par Conscience à une poignée d'élus et, notamment à son incarnation Nisalia. Cet art est aussi enseigné dans la Fondation de Masénia la Fondatrice. Il consiste à comprendre son propre corps afin d'influer sur son organisme et à percevoir le langage invisible entre les êtres vivants. La maîtrise de cet art permet, par exemple, à un empathé de renforcer son don et à un non-empathé de bénéficier ou de renforcer la compétence Analyse empathique. Cet art permet également d'agir sur son propre corps pour être plus rapide, pour guérir plus facilement ou pour devenir plus fort. Dans les relations avec d'autres individus, il permet à celui qui le maîtrise de percevoir et d'agir sur l'état de santé de ses interlocuteurs, sur leur état émotionnel mais aussi sur les liens invisibles qu'ils tissent inconsciemment les uns avec les autres.

La Discipline sera développée dans un futur supplément mais, pour l'instant, considérez que ceux qui y ont accès bénéficient d'un bonus à tous leurs tests en relation avec l'empathie, les soins, la psychologie, les arts martiaux, etc. et tout ce qui peut concerner les sensations et les rapports humains. Apprendre la Discipline est un processus long qui nécessite au moins une année par niveau de maîtrise.

Niveau en Discipline	Bonus
2	+1
4	+2
8	+3
16	+4

LE FLUX

Le Flux est comme la marée, il connaît des phases ascendantes et des phases descendantes. Ces phases dépendent de multiples phénomènes extrêmement complexes mais aussi de la multiplication des utilisations de l'Effet Polaris et des bouleversements majeurs qui se déroulent à la surface. Elles dépendent aussi de l'influence des Entités qui se fait de plus en plus forte. Mais le rapprochement actuel du Flux a été profondément bouleversé par les événements racontés dans Domination et particulièrement par la défaite de Conscience et

sa séparation dans la souffrance de l'Entité qui était liée à elle. Le Flux est en ébullition et le chaos y règne. Cela a un impact sur la réalité. Ainsi, dans certains endroits, aucun phénomène lié au Flux ne pourra exister, dans d'autres, ces phénomènes seront augmentés et dans d'autres encore, ils seront totalement incontrôlables. C'est surtout vrai à la surface où la perméabilité entre la réalité et le Flux est la plus importante. En effet, l'eau agit comme un « mur » qui rend la barrière entre les deux dimensions plus difficile à franchir.

Quand le Flux déborde sur la réalité, on appelle cela une Synchronisation du Flux. Pour ceux qui connaissent bien ce phénomène, cette manifestation s'accompagne souvent d'un goût métallique dans la bouche mais aussi de sons discordants plus ou moins audibles. Ces sons sont de plus en plus fréquents et on les note principalement à la surface.

Les MJ peuvent donc déterminer aléatoirement l'intensité du Flux dans les zones où agissent leurs aventuriers. L'effet peut varier d'une journée à l'autre.

SURFACE	
1D10	Type de Flux
1-3	Normal
4-6	Augmenté
7-8	Mort
9-10	Chaotique
SOUS-MARIN	
1D10	Type de Flux
1-6	Normal
7-8	Augmenté
9	Mort
10	Chaotique

Flux augmenté : les phénomènes liés au Flux, dont l'Effet Polaris, voient toutes leurs intensités augmentées de 1-3 (1D6 divisé par 2).

Flux Mort : aucun phénomène lié au Flux ne peut être activé.

Flux chaotique : le risque de libération involontaire d'un Effet Polaris est considérablement augmenté, car la moindre contrariété ou blessure exige un test de Maîtrise avec une pénalité de 1D10. Libérer un effet volontairement est automatique mais pour le contrôler, le test s'effectue avec une pénalité de 1D10. En cas d'échec, le jet pour déterminer l'incident s'effectue avec 1D100 +10.

Dans ces zones, les phénomènes liés au Flux, autres que l'Effet Polaris, sont plus fréquents et plus puissants (+1D10 en intensité).

MATÉRIEL

ÉQUIPEMENTS À BASE DE CORAIL

REVÊTEMENT ANÉCHOÏQUE DE CORAIL

La République recouvre la plupart de ces navires d'un revêtement en corail vivant (*Lophelia pertusa*) qui a la propriété de fortement perturber la détection par sonar, offrant ainsi le même type d'avantage que des tuiles anéchoïques plus traditionnelles.

Cependant, ce revêtement perturbe aussi la couche limite et cela affecte de manière non négligeable la vitesse maximale qu'un navire peut atteindre. Aussi, certains vaisseaux de la République utilisent toujours des tuiles anéchoïques standards plutôt que ce revêtement lorsque la vitesse demeure un facteur prépondérant.

À noter que le corail étant vivant, le vaisseau a régulièrement besoin de s'immobiliser dans des zones riches en organismes tels que zooplancton, phytoplancton, bactéries et protozoaires afin qu'il puisse se nourrir.

Ce revêtement n'est bien évidemment disponible que sur les engins de la République.

Caractéristiques	
Techno :	NT III
Poids :	20 kg × Coefficient de surface (*)
Coût :	4 000 sols / kg
Détection :	sonar passif/actif à -(NT+9) dans un champ de corail, -(NT+5) sur un fond marin rocheux et -(NT+1) ailleurs
(*) Voir coefficient de surface dans le livre 2 (« Plaques de blindages et Volet de sécurité ») du <i>Guide Technique</i> .	

TORPILLE IMMOBILISANTE

*Je suis une torpille
Sur ma cible je file
Et je lâche mes « billes »
Pour la rendre immobile !*

— Un capitaine avant de tirer sa torpille

À la place de la puissante charge explosive, cette torpille contient une mini-charge et des centaines de fragments de corail de taille variable qui ont été durcis et aiguisés. Lorsque la torpille arrive à proximité de l'hélice de sa cible, la mini-charge explose libérant ainsi dans l'eau les fragments de corail. Ces fragments peuvent normalement abîmer suffisamment la ou les hélices de la cible pour l'immobiliser sans avoir besoin de la détruire.

Caractéristiques	
Techno :	NT III
Poids :	½ par rapport à une torpille de même taille
Coût :	x 2 par rapport à une torpille de même taille
Fabrique :	Malga (RdC)

Effet			
Taille	Zone d'effet	Cible	Probabilité
1	Sphère de 10 m de rayon	GAB 1 (V-)	1-3 / 20 (H), 1 / 20 (V-/V+)
2	Sphère de 20 m de rayon	GAB 5 (V-)	1-9 / 20 (H), 1-3 / 20 (V-/V+)
3	Sphère de 30 m de rayon	GAB 11 (V-)	1-15 / 20 (H), 1-5 / 20 (V-/V+)
4	Sphère de 40 m de rayon	GAB 19 (V-)	Automatique (H), 1-7 / 20 (V-/V+)
5	Sphère de 50 m de rayon	GAB 30 (V-), GAB 5 (V+)	Automatique (H), 1-9 / 20 (V-/V+)
6	Sphère de 60 m de rayon	GAB 43 (V-), GAB 7 (V+)	Automatique (H), 1-11 / 20 (V-/V+)
7	Sphère de 70 m de rayon	GAB 59 (V-), GAB 10 (V+)	Automatique (H), 1-13 / 20 (V-/V+)
8	Sphère de 80 m de rayon	GAB 77 (V-), GAB 13 (V+)	Automatique (H), 1-15 / 20 (V-/V+)
9	Sphère de 90 m de rayon	GAB 97 (V-), GAB 16 (V+)	Automatique (H), 1-17 / 20 (V-/V+)
10	Sphère de 100 m de rayon	GAB 120 (V-), GAB 20 (V+)	Automatique (H), 1-19 / 20 (V-/V+)

Taille : Donne la taille de la torpille.

Zone d'effet : Donne la taille de la sphère. Si plusieurs cibles se trouvent dans cette zone, elles sont toutes affectées du moment que la somme de leur gabarit ne dépasse pas la valeur spécifiée dans « Cible ».

Cible : Donne la somme des gabarits que la torpille peut affecter. Par exemple, une torpille taille 5 peut affecter 2 engins de GAB 15 ou bien 5 engins de GAB 6 ou bien encore trois engins de GAB 10, etc. À noter que les engins de plus de 1,6 million de tonnes de déplacement [GAB 21 (V+)] ne peuvent être affectés par ces torpilles (on considère que leurs hélices sont suffisamment grandes, robustes et nombreuses pour qu'il ne soit pas possible de les immobiliser).

Probabilité : À condition que la torpille explose dans la zone des hélices (test d'attaque avec un modificateur de -5), donne la probabilité que les fragments de corail abîment suffisamment la ou les hélices pour immobiliser jusqu'à réparation les cibles atteintes.

Il est possible de faire exploser les torpilles à l'avance en espérant que des engins passeront par là (les fragments restants dangereux au maximum pendant (taille) heures si la mer est très calme, beaucoup moins dans le cas contraire). Dans ce cas, si le champ de fragments est détecté, un pilote peut tenter une manœuvre d'évitement. Le modificateur à la marge de réussite d'un test de Pilotage va alors réduire d'autant la probabilité d'affecter ses hélices. Ainsi, avec un modificateur à la marge de réussite de 3, une torpille taille 2 ne pourra jamais abîmer les hélices d'un engin (V-).

Si plusieurs torpilles explosent dans la même zone, la probabilité d'immobiliser est égale à la somme de la probabilité de la torpille la plus grosse et des tailles des autres torpilles. Ainsi, si trois torpilles de taille 4, 3 et 5 explosent dans la même zone, la probabilité est égale à 1-9 / 20 (taille 5) + 4 (taille 4) + 3 (taille 3), soit une probabilité de 1-16 / 20.

Note : Si les engins attaqués sont à l'échelle (H), il suffit de faire la somme de tous leurs déplacements et de la comparer à la valeur de « Cible ». Par exemple, une torpille de taille 1 a une « Cible » de GAB 1 (V-). Ceci correspond à un déplacement de 3,5 tonnes. Par conséquent la torpille peut affecter 10 engins de 350 kg, ou bien 1 engin de 3 tonnes et un de 500 kg, etc.

TORPILLE « LAST-TRICK »

Cette torpille a commencé à être produite par la base Oracle seulement quelques semaines avant que celle-ci ne soit détruite. Ainsi, il n'en existe qu'un très petit nombre d'exemplaires et seuls les vaisseaux les plus renommés en sont pourvus.

À la place de la charge explosive, cette torpille embarque du corail vivant, de l'eau de mer, un mini-ordinateur de bord, des nanites azuréennes et une version azuréenne un petit peu moins performante d'un Capteur d'énergie Ambiante Généticien (CEAG). Tant que la torpille n'est pas tirée, les nanites, qui tirent leur énergie du CEAG, assurent la survie du corail en produisant de la nourriture et en contrôlant sa croissance. La torpille peut donc théoriquement être stockée indéfiniment.



Lorsque la torpille est tirée et qu'elle percute un obstacle, les nanites dévorent silencieusement la paroi de la torpille et commencent à fabriquer, avec le corail de la torpille, un mur d'environ 1 cm d'épaisseur. Le mur placé perpendiculairement au plan de l'obstacle est un mélange de corail et de nanites interconnectés entre-elles et avec le CEAG par des milliers de nano-filaments.

Actuellement, la forme du mur (carré ou rectangulaire) doit être programmée dans l'ordinateur de bord avant le départ de la torpille.

Si la torpille ne rencontre aucun obstacle, elle s'autodétruit automatiquement et silencieusement lorsque la portée maximale est atteinte (les nanites dévorant la torpilles puis s'auto-désactivant).

Si le mur est placé de manière judicieuse (par exemple, entre deux parois d'une fosse ou bien à l'entrée d'une grotte), il devient alors très difficile, pour les sonars d'un vaisseau passant par là, de se rendre compte que la paroi n'est pas vraiment solide et qu'elle peut donc être franchie. Ainsi, un engin sous-marin se dissimulant derrière ce mur, immobile et silencieux, aura une très grande probabilité de ne pas se faire repérer.

Bien évidemment, pour que l'astuce fonctionne, il faut que le mur soit suffisamment grand pour dissimuler le vaisseau. Or comme la taille du mur dépend de la taille de la torpille, il faut souvent tirer plusieurs torpilles pour obtenir la surface adéquate. Et plus le nombre de torpilles devient important, plus il devient difficile de synchroniser les nanites, et cela peut aller jusqu'à l'effondrement du mur !

Caractéristiques	
Techno :	NT III (+ azuréeenne)
Type :	MEGA
Portée :	1/10 par rapport à une torpille de même taille (donc même portée à ¼ de la vitesse)
Coût :	x 1000 par rapport à une torpille de même taille
Détection :	Test sonar passif/actif à -15 pour remarquer une «anomalie»

Mur			
Taille	Zone d'effet	Mise en place	Probabilité (D20)
8	900 m ² (par exemple 30 × 30 m)	8 minutes	22 - 4/torpille
10	2 500 m ² (par exemple 50 × 50 m)	10 minutes	22 - 3/torpille

Taille : Donne la taille de la torpille.

Zone d'effet : Donne la surface du mur.

Mise en place : Donne le temps nécessaire pour que le mur se forme.

Probabilité : Donne la probabilité sur un D20 que le mur se forme correctement. Ainsi, une torpille de taille 10 a une probabilité de réussite de 1-19 / 20. Comme on peut le constater, plus le nombre de torpilles pour construire le mur est important, plus les risques qu'il s'effondre augmentent.

Destruction du mur : Comme il n'existe pas encore de commande de désactivation, le mur reste en position indéfiniment. On peut néanmoins le détruire soit en tentant une attaque IEM qui briserait sa cohésion soit en le traversant.

Attaque IEM : Le mur a une intégrité de 21. De plus, même s'il rate son test de panne, il se reforme au bout de 10 minutes si la marge d'échec du test est de 5 ou moins.

Franchissement : Si l'objet qui franchit le mur est très petit (1 m de diamètre ou moins), alors le mur se reforme aussitôt après son passage. Dans le cas contraire, les dommages sont irréversibles et le mur se désagrège. Les nanites déclenchent alors leur auto-destruction ainsi que celle du CEAG et le tout explose dans une gerbe d'éclairs

verdâtres qui infligent 4D10 (V-) / 2D10 (V+) points de dommage sur toute la surface du mur.

Note : la torpille n'ayant pu être complètement qualifiée, il existe une probabilité de 1 % (2 sur 2D10) que les nanites aient laissé mourir le corail, rendant la torpille totalement inutilisable. Malheureusement, il n'existe actuellement aucun moyen de vérifier l'état du corail. C'est un défaut que les scientifiques ont promis de corriger !

Remarque : *Prévu initialement comme un système « dernière chance », de nombreux militaires ont vu l'intérêt stratégique que pourrait offrir un tel « mur ». Aussi, il est fort probable que des scientifiques travaillaient sur des versions plus « portables » et surtout réutilisables de ce système. La base Oracle ayant été détruite, on ne sait pas si elles ont vu le jour.*

TENUE COUPANTE

Cette tenue extrêmement légère est constituée d'un treillis de fines fibres de titane recouvertes de corail durci et acéré. Il a une épaisseur moyenne de 5 mm. Il se porte par-dessus une armure ou une protection simple car il n'offre aucune défense. Son unique rôle est de rendre le porteur de ce revêtement plus difficile à toucher avec des attaques au corps à corps car toute attaque qui touche inflige automatiquement des dommages en retour en raison de la présence de corail acéré.

La tenue recouvre typiquement le torse et le dos, la tête et l'extérieur des bras et des jambes. Il existe aussi des modèles pour les armures de combat.

Au fur et à mesure qu'elle est touchée, la tenue s'use. Ainsi, tous les 50 points de dommage subits (à NT III), les dommages en retour sont réduits de 1 par dé. À des NT supérieurs, la tenue est plus résistante et le seuil des dommages subits augmente : 65 (NT IV), 85 (NTV), 100 (Azuréen), 115 (Généticien).

Caractéristiques	
Techno :	NT III
Poids :	6 kg × Coefficient de surface (voir ci-après)
Coût :	400 sols / kg
Dommage :	2 points par D6 ou 1D6 point(s) par D10 de l'attaque qui touche

Quoi	Coefficient de surface (*)
Humain	1,5
Exo A	3 / 2,6
Exo 0	9 / 7,5
Exo 1	13 / 11
Exo 2	15 / 13
Exo 3	20 / 17
Exo 4	28 / 24
Exo 5	39 / 34
Exo 6	51 / 44
Exo Oméga	55 / 48
(*) Le second coefficient s'applique aux armures de surface.	

Exemple : Une créature inflige 4D10 (H) points de dommage. Si son attaque touche une cible recouverte d'une tenue coupante, elle subit 4D6 (H) points de dommage. Si la tenue avait déjà subi 50 points de dégâts, les dommages infligés à la créature seraient de 4D6-4 (H) (4 × 1D6-1).

ARMES À FEU

La plupart des armes à feu de la République du Corail sont des modèles de la Ligue Rouge produits sous licence. Cependant, depuis quelques années, le département Polyphème, malgré des moyens limités, a décidé de sortir des modèles indigènes. Le pistolet Sphinx est un exemple très réussi d'arme à feu développée par la République. Le département Polyphème travaillerait aussi sur un modèle de fusil d'assaut ambidextre, plus léger et plus compact que le GALL 64.

PISTOLETS

Sirius Python : C'est le pistolet standard des forces de sécurité de la République. Le Sirius Python est une production sous licence du Véga Python de la Ligue Rouge.

Sphinx : C'est le nouveau pistolet des forces de sécurité République. Il est en cours de déploiement et seuls les agents des grandes villes en sont dotés. Certains hauts gradés auraient reçu un modèle avec une crosse recouverte de corail poli. Ce modèle compact et robuste est constitué d'acier, d'aluminium et d'un polymère dense. Sa finition, très soignée, est très au-dessus de la moyenne. Il a de plus l'avantage d'être utilisable aussi bien par des droitiers que par des gauchers.

Sirius Ultra : C'est le pistolet standard de l'armée République. Le Sirius Ultra est une production sous licence du Véga Ultra de la Ligue Rouge.

Kilmore : C'est le pistolet des assassins coralliens. Il est constitué de différents morceaux de plastique (à l'exception de la pointe du percuteur) que l'on assemble le moment venu et qui sont facilement dissimulables. Cependant, il ne peut tirer qu'un seul coup avant de devenir inutilisable. Sa grande force réside dans le fait qu'il tire une cartouche sans étui et dont la balle est uniquement constituée d'un noyau en plastique dur recouvert de corail durcie. La cartouche, tout

comme le pistolet est donc virtuellement indétectable. À noter que contre une protection ou une armure, la balle n'inflige aucun dommage, celle-ci s'écrasant sur l'obstacle. Mais tout le monde sait que les assassins ne visent que la tête !

Double chance : C'est un pistolet en aluminium extrêmement compact et léger. Ses dimensions (longueur : 14 cm, hauteur : 10 cm, épaisseur maximale : 1,7 cm) et son poids (370 g à vide et 470 g chargé) font qu'il peut être porté en toute discrétion dans une poche intérieure d'un blouson ou bien dans un sac à main. C'est d'ailleurs l'arme préférée des prostituées des grandes villes. Cette arme a la particularité d'avoir un double canon, avec un projectile par canon. L'arme n'a donc que deux coups, d'où son nom. Un chargeur supplémentaire de deux balles est disponible à l'intérieur de la crosse. Le Double chance est en quelque sorte le derringer des temps modernes. À cause du faible poids, le recul est assez terrible et l'arme



PISTOLETS_													
Modèle_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode tir	Pds	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation	Cal.
Sirius Python	2D10+4 (H)	2 / 10 / 20 / 40 (60)	10	-	CC	1,4	1 210	17 (131)	10 (15)	II	Sirius Inc.	RdC (licence LR)	7 mm
Sphinx	3D10 (H)	6 / 30 / 60 / 120 (180)	12	-	CC	1,2	1 350	15 (135)	10 (15)	II	Sphinx Corp.	RdC	9 mm
Sirius Ultra	3D10+1 (H)	4 / 20 / 40 / 80 (120)	12	-	CC	1,9	2 420	10 (110)	10 (15)	II	Sirius Inc.	RdC (licence LR)	.44 (10,92 mm)
Kilmore	3D10+1 (H)	1 / 3 / 6 / 12 (18)	8	-	1	0,4	600	1 (400)	-5 (1)	II	Inconnu	RdC	11,43 mm
Double chance	3D10+1 (H)	1 / 5 / 10 / 20 (30)	8	-	1	0,5	500	2 (25)	5 (10)	II	Double duty Inc.	RdC	11,43 mm
FUSILS & FUSILS D'ASSAUT_													
Modèle_	Dom.	Portée	FOR	Ini.	Mode tir	Pds	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation	Cal.
GALL 64	4D10 (H)	10/50/100/200 (300)	12	-3	CC / RC / RL	3,9	7 150	30 (187)	5 (10)	II	GALL Inc.	RdC (licence LR)	5,56 mm
GAL 76 II	4D10+3 (H)	20/100/200/400 (600)	10	-2	CC	4	990	20 (253)	10 (15)	II	GALL Inc.	RdC (licence LR)	7,62 mm
Dino	5D10+4 (H)	10/50/100/200 (300)	15	-4	CC (1)	8	60 000	4 (150)	-10 (-5)	II	M&M	RdC	17,78 mm
ARME DE MÊLÉE_													
Modèle_	Dom. (H)	Pén.	Init.	All	Poids	Coût	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation			
Saï	1D10	2	-	-	800gr	400	10(10)	I	Capitan	Indépendant			

à une tendance naturelle à se relever au moment du tir. Aussi, il n'est pas rare que l'on rate complètement sa cible, même à très courte portée. Ce pistolet a été surnommé par certains le « double raté ».

FUSILS & FUSILS D'ASSAUT

GALL 64 : C'est le fusil d'assaut léger standard des troupes de la République. Le GALL 64 est une production sous licence du MASS 64 de la Ligue Rouge.

GALL 76 II : C'est le fusil standard des forces de sécurité de la République. Le GALL 76 II est une production sous licence du Slice Mod II de la Ligue Rouge.

Dino : Certains nobles républicains désœuvrés organisent des parties de chasse à la Surface. Pour abattre le « gibier » de grande taille, ils utilisent le fusil de chasse Dino. C'est une arme extrêmement rare, très fiable, dotée d'un mécanisme à verrou (l'ouverture et la fermeture de la culasse sont activées manuellement avec une poignée) et d'un chargeur contenant 4 cartouches. Les cartouches font presque 9 cm de long et la balle a un diamètre d'environ 18 mm ! Le recul est tellement important qu'on ne peut tirer qu'une seule fois par tour. Choc : +4D10. Pénétration : 11 (H) / 2 (V-).

ARME DE MÊLÉE

SAÏ

C'est une petite arme ressemblant à un trident très court qui ne tranche pas mais permet de piquer. Il se tient à une main.



MISSILES

MISSILE DE CROISIÈRE « SILENT STRIKE »

Ce missile tient son nom du fait qu'il est effectivement quasiment silencieux en dépit de la présence d'un turboréacteur à double flux (turbofan). En effet, il est équipé d'un appareil qui analyse en permanence les fréquences sonores émises par le réacteur, ce qui lui permet de générer les fréquences opposées, annulant ainsi le bruit.

Ce missile possède deux charges. La première est une charge creuse optimisée pour réaliser un trou d'un diamètre conséquent dans la cible afin que la seconde charge puisse s'y engouffrer et exploser à l'intérieur. La seconde charge est spécialement étudiée pour produire une intense chaleur et générer de nombreux fragments afin d'occasionner le maximum de dommage possible. Aussi, si la seconde charge explose à l'extérieur, elle est nettement moins efficace (dommages divisés par deux si la pénétration du missile est inférieure au blindage de la cible).

Caractéristiques

Techno :	NT III
Poids :	1 600 kg
Dimensions :	0,5 m (diamètre), 6,5 m (longueur), 3 m (envergure)
Coût :	1 million de sols
Portée :	1 000 km environ
Détection :	-15 (uniquement pour les tests basés sur le son)
Dommages :	6D10 (V-) / 3D10 (V+)
Pénétration :	29

CHASSEURS SOUS-MARINS

CHASSEUR REPUBLICA, TYPE I-A (30 TONNES)

Le Republica un chasseur extrêmement rapide et puissamment armé (il dispose entre autres d'un canon de 75 mm à supercavitation dans le nez). Il est en revanche très peu blindé. Il est aussi relativement bon marché ce qui fait qu'il a été produit en très grande quantité. Son unique rôle est d'empêcher les petits engins ennemis (chasseurs, torpilleurs, armures de combat et drones) d'approcher des navires de la flotte.

Même si un des plus grands as de la République du Corail est un pilote de ce chasseur, il est surnommé parmi les pilotes le « cerceuil volant » en raison d'un taux de mortalité à son bord très au-delà de la moyenne. On soupçonne que les morts inexplicables sont dues à des explosions du canon de 75 mm qui se produiraient sous certaines conditions bien particulières (*). Il faut dire que le Mk1, sous la pression des militaires, n'a peut-être pas été testé aussi sérieusement qu'il aurait dû.

(*) Note pour le MJ : si le pilote tire avec le canon alors qu'il est en train d'effectuer une manœuvre acrobatique complexe (tonneau, vrille, etc.), celui-ci doit effectuer un test de Chance. En cas d'échec, le canon explose. Un autre test de Chance permet alors de déterminer si le pilote s'en sort vivant ou pas !

NT : III

Coque : 62 mm en Hyper alliage de titane

Ossature : PlasTirAl®

Architecture : Ultra-lourde

Blindage : 7 mm en Composite (133-cVHS)

Longueur : 13,5 m

Diamètre : 2 m

Hauteur : 2,60 m

Largeur : 2,30 m (ailes déployées : 4,22 m)

Déplacement : 30 tonnes

Équipage : 1 (pilote)

Vitesse : 30 nœuds

Super-vitesse : 4 unités de boost

GP : GP-D4

Type de GP : Batterie Super Haute Capacité compensée (SHCc)
NT III / Hélice-pompe NT III

Autonomie : 4,35 heures [130,5 milles marins] (x3,3 si vitesse réduite de moitié)

Supercavitation : non

Vol : non

Survie : 4 jours et 4 heures (module de survie)

Sonar : Supérieur / Supérieur

Vision de près : Sonar + 4 hublots coniques en ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur.

PO : 15 km (MS) / 15 km (corps)

PL : 21 km (MS) / 15 km (corps)

PE : 22,5 km (MS) / 15 km (corps)

Coût : 7,15 millions de sols

Armement : 3,56 tonnes (*)

Complément : 1 068 kg sous les ailes (**)

Équilibrage : 4 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NT III (GP-C2) pendant 1 heure ou ailerons

Gueuse : 0 kg

ECH : V-

GAB : 3

Mod. d'intégrité : +9

BLD (MS) : 10 (11 contre les armes à énergie et les charges creuses)

BLD (hublot) : 7 (7 contre les armes à énergie et les charges creuses)

BLD (corps) : 2 (2 contre les armes à énergie et les charges creuses)

RD (MS) : -5

RD (corps) : -5 / -9 (contre les explosions)

VIT (Pts de Mvt.) : 10 (3)

(*) 1 canon de 75 mm à supercavitation Mk1 [MUN 207] + 10 leurres Caloway.

(**) 4 canons à neutrons L (deux sous chaque aile) [MUN 80]. Ils peuvent tirer simultanément (armes en batterie).

AUTRES CARACTÉRISTIQUES

Performances sous-marines :

Accélération : 0 à 30 nœuds en 17,7 secondes.

Accélération : 30 à 60 nœuds en 4,9 secondes (mode « boost »).

Accélération : 30 à 90 nœuds en 4,7 secondes (mode « boost »).

Accélération : 30 à 120 nœuds en 4,1 secondes (mode « boost »).

CHASSEUR CORA, TYPE II-A (60 TONNES)

Le Cora est l'évolution naturelle du Republica. Il est nettement plus fiable, mieux armé et dispose d'un blindage plus conséquent. En revanche, il pèse 30 tonnes de plus et bien sûr, il coûte beaucoup plus cher.

Le Cora est équipé d'une version plus moderne (Mk 2) du canon de 75 mm. Même s'il ne risque plus d'exploser, il lui arrive encore de s'enrayer, toujours lors de manœuvre acrobatique complexe (jet de chance pour que cela n'arrive pas). Heureusement, comme le Cora embarque deux canons de ce type, les probabilités sont faibles pour que les deux armes soient inutilisables simultanément.

Le Cora étant encore peu produit, seuls les meilleurs pilotes sont transférés sur ce nouvel appareil.

NT : III

Coque : 62 mm en Hyper alliage de titane

Ossature : PlasTirAl®

Architecture : Ultra-lourde

Blindage : 14 mm en Hyper composite (133-cVHS)

Longueur : 19,1 m

Diamètre : 2,30 m

Hauteur : 2,92 m

Largeur : 2,64 m (ailes déployées : 4,85 m)

Déplacement : 60 tonnes

Équipage : 1 (pilote)

Vitesse : 32 nœuds

Super-vitesse : 4 unités de boost

GP : GP-E1

Type de GP : Batterie Super Haute Capacité compensée (SHCc) NT III / Hélice-pompe NT III

Autonomie : 5 heures [160 milles marins] (x3,2 si vitesse réduite de moitié)

Supercavitation : non

Vol : non

Survie : 4 jours et 4 heures (module de survie)

Sonar : Supérieur / Supérieur

Vision de près : Sonar + 4 hublots coniques en ALON™ de 20 cm de diamètre intérieur et de 99 mm d'épaisseur.

PO : 15 km (MS) / 15 km (corps)

PL : 21 km (MS) / 15 km (corps)

PE : 22 km (MS) / 15 km (corps)

Coût : 23,3 millions de sols

Armement : 6,33 tonnes (*)

Complément : 1 896 kg sous les ailes (**)

Équilibrage : 4 × Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NT III (GP-C3) pendant 1,0 heure ou ailerons

Gueuse : -

ECH : V-

GAB : 4

Mod. d'intégrité : +9

BLD (MS) : 13 (13 contre les armes à énergie et les charges creuses)

BLD (hublot) : 9 (10 contre les armes à énergie et les charges creuses)

BLD (corps) : 4 (5 contre les armes à énergie et les charges creuses)

RD (MS) : -5

RD (corps) : -5 / -10 (contre les explosions)

VIT (Pts de Mvt.) : 11 (3)

(*) 2 canons de 75 mm à supercavitation Mk2 [MUN 169] + 10 leurres Caloway. Ils peuvent tirer simultanément (armes en batterie).

(**) 6 canons à neutrons L (trois sous chaque aile) [MUN 320]. Ils peuvent tirer simultanément (armes en batterie).

AUTRES CARACTÉRISTIQUES

Performances sous-marines :

Accélération : 0 à 32 nœuds en 23,5 secondes.

Accélération : 32 à 64 nœuds en 6,6 secondes (mode « boost »).

Accélération : 32 à 96 nœuds en 6,2 secondes (mode « boost »).

Accélération : 32 à 128 nœuds en 5,5 secondes (mode « boost »).

VAISSEAUX SOUS-MARINS

TRANSPORTEUR D'ASSAUT DE CLASSE « OPPUGNA »

L'Oppugna est construit sur le même principe que les vaisseaux azuréens à propulsion magnétohydrodynamique, à savoir une forme cylindrique creuse au centre. Il peut typiquement embarquer 600 commandos sous-marins en armure Exo-0 ou bien 240 commandos en Exo-2 ou bien encore 38 commandos en Exo-Oméga.

NT : VI (Azuréen)

Coque : 13 mm en ACS

Ossature : ACS

Architecture : Ultra-lourde

Blindage : 14 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)

- **Pont(s)** : Un pont (par « cylindre »)
- **Cloison(s) étanche(s)** : 8 (par « cylindre »)
- **Écoutille(s)** : 9 (+9 par pont, +8 par cloison étanche) (par « cylindre »)
- **Porte(s)** : Aucune
- **SAS** : 1 [pour armure Exo Alpha (ouvertures : 2 écoutilles)] (par « cylindre »)

Longueur : 47,4 m

Diamètre : 2,75 m

Hauteur : 8,25 m

Largeur : 8,25 m

Déplacement : 1 850 tonnes

Équipage : 48

Revêtement coque : Tuiles hydrodynamiques à répulsion magnétique

Vitesse : 85 nœuds

GP : 6 × GP-F1 / GP-F3 (prop.)

Type de GP : Réacteur à fusion (RF) NT VI (Azur) / Propulsion Magnétohydrodynamique (MHD) NT VI (Azur)

Autonomie : 1 000 ans (mais 120 jours pour l'équipage [244 800 milles marins])

Survie : Aucun ou inconnu

Sonar / Équip. : Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près : Sonar

PO : 20 km

PL : 28 km

PE : 30 km

Coût : 19,5 milliards de sols

Fret : 754 - 828 tonnes (943 - 1 036 m³)



Module d'armement : non

Éperon d'abordage : non

ECH : V-

GAB : 12

Mod. d'intégrité : +7

BLD : 19

RD : -8

VIT (Pts de Mvt.) : 28 (6)

Armement : 4 batteries de 2 Hadès H + 2 tourelles de défense (2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide).

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 85 nœuds en 9,3 secondes.

ESCORTEUR OURAGAN

L'escorteur Ouragan est un vieux modèle de l'Alliance Azure robuste et fiable. Il a été produit en masse par la base Oracle. En plus de disposer d'un armement surpuissant pour un engin de sa catégorie, il dispose d'un épais blindage dissimulé sous son revêtement en corail. Il n'est en revanche pas très rapide.



NT : III / IV (GP)

Coque : 155 mm en Tri-terranium

Ossature : PlasTirAl®

Architecture : Lourde

Blindage : 21 mm en Hyper composite (133-cVHS)

- **Pont(s)** : 4 ponts
- **Cloison(s) étanche(s)** : 2
- **Écoutille(s)** : 3 (+3 par pont, +6 par cloison étanche)
- **Porte(s)** : Aucune
- **SAS** : Aucun

Longueur : 80 m

Diamètre : 10 m

Hauteur : 10 m

Largeur : 10 m

Déplacement/Poids : 4 595 tonnes

Équipage : 29 (TFA)

Revêtement coque : Revêtement en corail vivant. Détection sonar passif/actif : -(NT+9) dans un champ de corail, -(NT+5) sur un fond marin rocheux et -(NT+1) ailleurs

Vitesse : 20 nœuds

GP : GP-G2

Type de GP : Réacteur à fission au Thorium (RNT) NT IV / Hélice-pompe NT IV

Autonomie : 50 années (mais 120 jours pour l'équipage [57 600 milles marins])

Survie : GP-E2 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT IV). 12 jours à 5 nœuds [1 440 milles marins]

Sonar / Équip. : Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près : Sonar

PO : 10 km

PL : 13 km

PE : 15 km

Coût : 3,31 milliards de sols

Fret : 309 - 470 tonnes (386 - 587 m³)

Module d'armement : oui (*)

Éperon d'abordage : non

ECH : V-

GAB : 17

Mod. d'intégrité : +6

BLD : 21 / 22 contre les armes à énergie et les charges creuses

RD : -10

VIT (Pts de Mvt.) : 7 (2)

Armement : 3 batteries de 3 canons à neutron H + 12 batteries de 6 faisceaux AM H + 1 tourelle de 2 canons de 75 mm à supercavitation (2 957 obus par canon) + 4 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation (10 320 obus par canon).

(*) 79 torpilles Mk 6. Anti-explosion : +7.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 20 nœuds en 4,9 secondes.

ESCORTEUR DE LA CLASSE « DISSOLUTIO »

L'escorteur de la classe Dissolutio est dérivé de la classe Brémusa. C'est donc un vaisseau à propulsion MHD et à la forme si caractéristique (cf. Guide Technique pour une illustration). Il a été fabriqué en petit nombre par la base Oracle. Cependant, il est plus compact (plus large mais plus court) car la base Oracle ne pouvait construire d'engins de plus de 80 m de long.

C'est un escorteur d'attaque dont le seul rôle est de détruire les vaisseaux adverses les plus gros qui pourraient menacer la base. Il est équipé d'un champ de force qui confère au vaisseau un blindage supplémentaire de 10. Pour la défense rapprochée, il possède 20 tourelles équipées de canons de 40 mm à supercavitation. Il embarque aussi une grande quantité de torpilles de taille 5.



Il possède surtout une arme terrifiante : le rayon destructeur. À l'avant du vaisseau, on peut distinguer 6 énormes tourelles fixes desquelles sortent 6 longs canons à énergie. Lorsque le vaisseau tire, les 6 rayons convergent et ne forment plus qu'un seul gros faisceau qui va littéralement pulvériser la coque adverse.

Ses caractéristiques sont les suivantes :

Modèle	Domage	Portée	Init.	MdT	Recharge	Coût
Faisceau destructeur	18D10 (V-)/9D10 (V+) *	50/150/300/600 (900)	-5	CC	5 minutes	50 000 000
(*) Tout comme le rayon Hadès, cette arme a la particularité de vaporiser l'eau sur sa trajectoire. C'est une arme tellement puissante qu'elle divise par 4 le blindage de la cible.						

Lorsque le faisceau destructeur tire, l'énergie nécessaire pour faire fonctionner l'arme est tellement colossale que le vaisseau est obligé de réduire sa vitesse pendant 1 minute (elle tombe à 10 nœuds) et le champ de force devient inopérant pendant la même durée. L'arme ne peut tirer que toutes les 5 minutes.

NT : VI (Azuréen)

Coque : 18 mm en ACS

Ossature : ACS

Architecture : Ultra-lourde+

Blindage : 28 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)

- **Pont(s) :** Deux ponts (par « cylindre »)
- **Cloison(s) étanche(s) :** 6 (par « cylindre »)
- **Écoutille(s) :** 7 (+7 par pont, +6 par cloison étanche) (par « cylindre »)
- **Porte(s) :** Aucune
- **SAS :** Aucun

Longueur : 78,7 m

Diamètre : 3,90 m

Hauteur : 11,70 m

Largeur : 11,70 m

Déplacement/Poids : 6 300 tonnes

Équipage : 72 (TFA) [12 x 6]

Revêtement coque : Tuiles hydrodynamiques à répulsion magnétique

Vitesse : 85 nœuds

GP : 6 × GP-F4 / GP-G3 (prop) (**)

Type de GP : Réacteur à fusion (RF) NT VI (Azur) / Propulsion Magnétohydrodynamique (MHD) NT VI (Azur)

Autonomie : 1 000 ans (mais 120 jours pour l'équipage [244 800 milles marins])

Survie : Aucun ou inconnu

Sonar / Équip. : Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près : Sonar

PO : 20 km

PL : 29 km

PE : 30 km

Coût : 162 milliards de sols

Fret : 1 436 - 1 585 tonnes (1 795 - 1 981 m³)

Module d'armement : oui (*)

Éperon d'abordage : non

ECH : V-

GAB : 18

Mod. d'intégrité : +8

BLD : 29

RD : -12

VIT (Pts de Mvt.) : 28 (6)

Armement : Un faisceau destructeur (voir description) + 20 tourelles de défense (4 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide, 6 135 obus par canon).

(*) MA (#1) : 48 torpilles Mk 5 (3 barillets de 16 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#2) : 48 torpilles Mk 5 (3 barillets de 16 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#3) : 48 torpilles Mk 5 (3 barillets de 16 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#4) : 48 torpilles Mk 5 (3 barillets de 16 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#5) : 48 torpilles Mk 5 (3 barillets de 16 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#6) : 48 torpilles Mk 5 (3 barillets de 16 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

(**) Pour la propulsion et l'équipement. Un générateur de champ de force nécessitera certainement un autre GP ou un GP plus gros.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 85 nœuds en 3,3 seconds.

FRÉGATE DE LA CLASSE « TENEBRA »



La frégate de la classe Tenebra est dérivée de la classe Aurora. C'est donc un vaisseau à propulsion MHD et à la forme si caractéristique (cf. Guide Technique pour une illustration). Elle a été produite en petit nombre par la base Oracle. Cependant, elle est plus compacte (plus large mais plus courte) car la base Oracle ne pouvait construire d'engins de plus de 80 m de long.

C'est une frégate d'attaque dotée d'un armement conséquent et qui embarque dans ses modules d'armement 2 chasseurs de 60 t de type « Cora ». Elle est aussi capable de tirer ses torpilles taille 3 très rapidement (10 torpilles toutes les 10 secondes, par MA). Ceci lui permet de neutraliser efficacement des groupes entiers de chasseurs ennemis.

NT : VI (Azuréen)

Coque : 32 mm en ACS

Ossature : ACS

Architecture : Ultra-lourde+

Blindage : 49 mm en Nano-composite (nf-ACS-cTER)

- **Pont(s)** : 3 ponts (par « cylindre »)
- **Cloison(s) étanche(s)** : 2 (par « cylindre »)
- **Écoute(s)** : 3 (+3 par pont, +4 par cloison étanche) (par « cylindre »)
- **Porte(s)** : Aucune
- **SAS** : Aucun

Longueur : 71,1 m

Diamètre : 6,80 m

Hauteur : 20,40 m

Largeur : 20,40 m

L/D : 3,49 (10,46 par « cylindre »)

Déplacement/Poids : 15 396 tonnes

Équipage : 96 (TFA) [16 x 6]

Revêtement coque : Tuiles hydrodynamiques à répulsion magnétique

Vitesse : 80,5 nœuds

GP : 6 × GP-G2 / GP-H1 (prop)

Type de GP : Réacteur à fusion (RF) NTVI (Azur) / Propulsion Magnétohydrodynamique (MHD) NTVI (Azur)

Autonomie : 1 000 années (mais 120 jours pour l'équipage [231 840 milles marins])

Survie : Aucun ou inconnu

Sonar / Équip. : Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près : Sonar

PO : 20 km

PL : 29 km

PE : 30 km

Coût : 465 milliards de sols

Fret : 2 630 - 2 911 tonnes (3 287 - 3 639 m³)

Module d'armement : oui (*)

Éperon d'abordage : non

ECH : V-

GAB : 25

Mod. d'intégrité : +8

BLD : 42

RD : -16

VIT (Pts de Mvt.) : 27 (6)

Armement : 8 batteries de 15 FAM H + 2 faisceaux de saturation N + 7 batteries de 3 canons à particules H + 2 canons à particules N + 8 batteries de 9 Hadès H + 3 canons Hadès N + 8 canons à neutrons H + 12 tourelles de défense de 2 canons de 40 mm à supercavitation et à tir rapide + 3 tourelles de 2 canons de 127 mm à supercavitation et à tir rapide.

(*) MA (#1) : 81 torpilles Mk 3 (9 barillets de 9 torpilles), 1 chasseur de 60 t. Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#2) : 81 torpilles Mk 3 (9 barillets de 9 torpilles), 1 chasseur de 60 t. Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#3) : 150 torpilles Mk 5 (3 barillets de 50 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#4) : 70 torpilles Mk 6 (2 barillets de 35 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#5) : 13 torpilles Mk 10. Anti-explosion (AE) : +9.

MA (#6) : 13 torpilles Mk 10. Anti-explosion (AE) : +9.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 80,5 nœuds en 2,2 seconds.

FRÉGATE LOURDE PRAËTOR

La frégate lourde Praëtor est globalement de NT III. Cependant, son GP ainsi que son ossature ont été récemment mis à jour avec des versions plus performantes de NT IV. Ceci a permis d'augmenter de manière significative l'épaisseur du blindage. Elle est constituée de deux coques (la rendant plus large que haute) et dispose d'un armement conséquent. Elle est capable d'engager des cibles de grosses tailles car elle embarque, dans un de ces modules d'armement, des torpilles de taille 10.

NT : III / III (Coque) / IV (Ossature) / IV (GP)

Coque : 218 mm en Hyper alliage de titane

Ossature : Nano-titane structural

Architecture : Normale

Blindage : 21 mm en Hyper composite (133-cVHS)

- **Pont(s)** : 4 ponts (par « cylindre »)
- **Cloison(s) étanche(s)** : 8 (par « cylindre »)
- **Écoutille(s)** : 9 (+9 par pont, +24 par cloison étanche) (par « cylindre »)
- **Porte(s)** : Aucune
- **SAS** : Aucun

Longueur : 200,2 m

Diamètre : 10 m

Hauteur : 10 m

Largeur : 20 m

Déplacement/Poids : 36 491 tonnes

Équipage : 162 (FA) [81 x 2]

Revêtement coque : Revêtement en corail vivant. Détection sonar passif/actif : -(NT+9) dans un champ de corail, -(NT+5) sur un fond marin rocheux et -(NT+1) ailleurs

Vitesse : 20,0 nœuds

GP : 2 × GP-G4 (un par « cylindre »)

Type de GP : Réacteur à fission au Thorium (RNT) NT IV / Hélice-pompe NT IV

Autonomie : 50 années (mais 120 jours pour l'équipage [57 600 milles marins])

Survie : 2 x GP-E4 (Module Énergétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT IV). 12 jours à 5,0 nœuds [1 440 milles marins]

Sonar / Équip. : Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près : Sonar

PO : 12 km

PL : 14,4 km

PE : 18 km

Coût : 23,7 milliards de sols

Fret : 6 208 - 7 354 tonnes (7 759 - 9 193 m³)

Module d'armement : oui (*)

Éperon d'abordage : non

ECH : V+

GAB : 6

Mod. d'intégrité : +7

BLD : 16 / 17 contre les armes à énergie et les charges creuses

RD : +0

VIT (Pts de Mvt.) : 7 (2)

Armement : 1 faisceau Pulsar N + 1 faisceau anti-moléculaire N + 1 batterie de 4 canons à particules N + 3 batteries de 5 Hadès H + 6 batteries de 6 faisceaux AM H + 2 tourelles de 2 canons de 75 mm à supercavitation (2 957 obus par canon) + 6 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation (10 320 obus par canon).

(*) MA (#1) : 324 torpilles Mk 5 (3 barillets de 108 torpilles). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#2) : 29 torpilles Mk 10. Anti-explosion (AE) : +8.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 20 nœuds en 6,2 seconds.

FRÉGATE POLYPHÈME

La frégate Polyphème est un très vieux modèle (NT II) mais elle très bien entretenue et son équipement est régulièrement remis à jour. Elle ne peut descendre très profondément et ne dispose que de très peu de tourelles de défense. Elle est beaucoup utilisée par les pirates car son prix, sur le marché de l'occasion, est très attractif.

NT : II

Coque : 53 mm en Composite (Al/TiC)

Ossature : Titane structural

Architecture : Normale

Blindage : --

- **Pont(s)** : 4 ponts
- **Cloison(s) étanche(s)** : 6
- **Écoutille(s)** : 7 (+7 par pont, +18 par cloison étanche)
- **Porte(s)** : Aucune
- **SAS** : Aucun

Longueur : 145 m

Diamètre : 10 m

Hauteur : 10 m

Largeur : 10 m

L/D : 14,50

Déplacement/Poids : 9 700 tonnes

Équipage : 101

Vitesse : 22,5 nœuds

GP : GP-F4

Type de GP : Réacteur à fission au Thorium (RNT) NT II / Hélice-pompe NT II

Autonomie : 40 années (mais 120 jours pour l'équipage [64 800 milles marins])

Survie : GP-D4 (Module Énergétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT II). 12 jours à 4 nœuds [1 152 milles marins]

Sonar / Équip. : Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près : Sonar

PO : 3,3 km

PL : 4,0 km

PE : 4,9 km

Coût : 2,27 milliards de sols

Fret : 1 091 - 1 508 tonnes (1 364 - 1 884 m³)

Module d'armement : oui (*)

Éperon d'abordage : non

ECH : V-

GAB : 21

Mod. d'intégrité : +2

BLD : 7

RD : -8

VIT (Pts de Mvt.) : 7 (2)

Armement : 4 tourelles de 3 canons à neutron H + 4 tourelles de 6 faisceaux AM H.

(*) 108 torpilles Mk 5. Anti-explosion (AE) : +7.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 22,5 nœuds en 24,6 secondes.

FRÉGATE MÉLODIE

La frégate Mélodie vient tout juste d'être déployée. C'est un ancien modèle lanceur d'engins nucléaires qui a été transformé afin de pouvoir supporter des interventions en surface. Pour cela elle est équipée de 160 missiles de croisière « silent strike » à lancement vertical (32 silos contenant 5 missiles) et de plusieurs sas pour permettre à des armures de combat d'intervenir à terre.

Pour pouvoir lancer ses missiles, la frégate doit se trouver à moins de 45 m de profondeur et se déplacer à une vitesse maximale de 8 nœuds.

Étant peu blindée et ne disposant que de très peu de torpilles pour se défendre, cette frégate préfère utiliser sa très grande vitesse (35 nœuds) pour éviter les combats.

Elle embarque dans son module d'armement quatre chasseurs légers de 20 t pour couvrir les 100 commandos pendant leur débarquement sur la terre ferme. Ces chasseurs sont de type I-E (NT III) et sont typiquement équipés de deux canons Hadès L dans le nez et, sous les ailes, de deux torpilles taille 2 et de huit leurres Caloway.

NT : III / III (Coque) / II (Ossature)

Coque : 90 mm en Hyper alliage de titane

Ossature : Titane structurel

Architecture : Normale

Blindage : --

- **Pont(s)** : 4 ponts
- **Cloison(s) étanche(s)** : 8
- **Écoute(s)** : 9 (+9 par pont, +24 par cloison étanche)
- **Porte(s)** : Aucune
- **SAS** : 6 [pour armure Exo 4 (ouvertures : 2 portes de 3,50 m de haut et de 1,80 m de large)]



Longueur : 185,8 m

Diamètre : 10 m

Hauteur : 10 m

Largeur : 10 m

L/D : 18,58

Déplacement/Poids : 12 904 tonnes

Équipage : 81 (FA)

Complément : 100 commandos en armure de combat hybride mer/terre, 160 missiles de croisière « silent-strike »

Revêtement coque : Revêtement en corail vivant. Détection sonar passif/actif : -12 dans un champ de corail, -8 sur un fond marin rocheux et -4 partout ailleurs

Vitesse : 3 nœuds

GP : GP-H1

Type de GP : Réacteur à fission au Thorium (RNT) NT III / Hélice-pompe NT III

Autonomie : 45 années (mais 120 jours pour l'équipage [100 800 milles marins])

Survie : GP-E3 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT III). 12 jours à 6,0 nœuds [1 728 milles marins]

Sonar / Équip. : Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près : Sonar

PO : 5 km

PL : 6 km

PE : 7,5 km

Coût : 7,4 milliards de sols

Fret : 993 - 1 567 tonnes (1 242 - 1 958 m³)

Module d'armement : oui (*)

Éperon d'abordage : non

ECH : V-

GAB : 23

Mod. d'intégrité : +2

BLD : 8

RD : -9

VIT (Pts de Mvt.) : 12 (3)

Armement : 8 tourelles de défense (4 canons de 40 mm à super-cavitation et à tir rapide, 6 135 obus par canon).

(**) 9 torpilles Mk 5, 4 chasseurs de 20 t. Anti-explosion (AE) : +7.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 35 nœuds en 7,6 secondes.

CROISEUR MINOTAURE

Le croiseur Minotaure est un modèle relativement ancien à 4 coques (structures et GP de NT II) mais modernisé avec un équipement et une coque plus performante (NT III). Il dispose aussi d'un blindage additionnel, toujours de NT III. C'est aussi un des rares sous-marins à disposer d'un massif.

Même si c'est un croiseur d'une technologie un petit peu ancienne, il reste un formidable adversaire, capable d'affronter des petites flottilles à lui tout seul.

En plus d'être recouvert d'un épais blindage, d'être équipé de nombreuses tourelles armées et de disposer de 600 torpilles de différentes tailles, il embarque dans ses modules d'armement 26 chasseurs légers de 20 t de type I-E (NT III).

Note : le Tarsit, le vaisseau amiral de Liebur l'Innommable, est un croiseur de ce type.

NT : III / III (Coque) / II (Ossature) / II (GP)

Coque : 97 mm en Hyper alliage de titane

Ossature :Titane structurel

Architecture :Normale

Blindage :70 mm en Hyper composite (133-cVHS)

- **Pont(s)** :6 ponts (par « cylindre »)
- **Cloison(s) étanche(s)** :9 (par « cylindre »)
- **Écoutille(s)** :10 (+10 par pont, +45 par cloison étanche) (par « cylindre »)
- **Porte(s)** :Aucune
- **SAS** :Aucun

Longueur :297 m

Diamètre :13,50 m

Hauteur :27 m

Largeur :27 m

Déplacement/Poids :200 001 tonnes

Équipage :552 (FA) [138 x 4]

Vitesse :18,3 nœuds

GP :4 × GP-G4 (un par « cylindre »)

Type de GP :Réacteur à fission au Thorium (RNT) NT II / Hélice-pompe NT II

Autonomie :20 ans (mais 120 jours pour l'équipage [52 704 milles marins])

Survie :4 x GP-F1 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT II). 12 jours à 4 nœuds [1 152 milles marins]

Sonar / Équip. :Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près :Sonar

PO :4 km

PL :4,8 km

PE :6 km

Coût :104 milliards de sols

Fret :11 923 - 18 594 tonnes (14 904 - 23 243 m³)

Module d'armement :oui (*)

Éperon d'abordage :non

ECH :V+

GAB :10

Mod. d'intégrité :+0

BLD :15 / 17 contre les armes à énergie et les charges creuses

RD :+0

VIT (Pts de Mvt.) :6 (2)

Armement : 12 batteries de 6 faisceaux AM H + 1 faisceau AM N + 2 faisceaux de saturation N + 5 batteries de 6 faisceaux de saturation H + 6 batteries de 3 canons à particules H + 2 canons à particules N + 2 batteries de 4 Hadès H + 5 canons Hadès N + 8 canons à neutrons H + 5 batteries de 3 canons à neutrons H + 2 faisceau pulsars N.

(*) MA (#1) : 252 torpilles Mk 5 (3 barillets de 84 torpilles), 10 chasseurs de 20 t (2 grappes de 5 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#2) : 146 torpilles Mk 6 (2 barillets de 73 torpilles), 8 chasseurs de 20 t (2 grappes de 4 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#3) : 146 torpilles Mk 6 (2 barillets de 73 torpilles), 8 chasseurs de 20 t (2 grappes de 4 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +7.

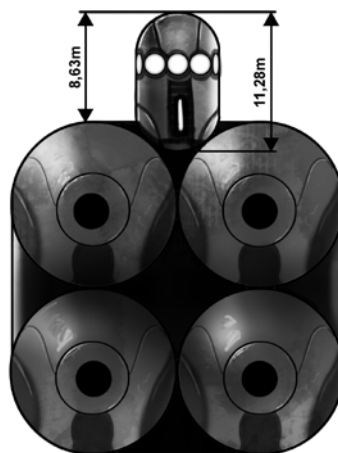
MA (#4) : 55 torpilles Mk 10. Anti-explosion (AE) : +9.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 18,3 nœuds en 8 secondes.

MASSIF

Contrairement aux sous-marins d'aujourd'hui, ce massif est pressurisé comme le reste du navire. Il sert de passerelle de commandement et de quartier pour les officiers supérieurs. Il peut se séparer du reste du navire si nécessaire. Il permet alors à 18 personnes de disposer d'air et de nourriture pendant 25 jours. Ce massif dispose, au niveau du centre de commandement, de 10 hublots coniques en ALON™ de 90 cm de diamètre intérieur disposés en arc de cercle donnant ainsi l'impression d'une baie vitrée. De forme elliptique (12,5 m de long, 7,05 m de large), le massif, niché entre les deux coques supérieures (voir image ci-dessous), s'élève à 8,63 m au-dessus du navire. Il est recouvert d'un épais blindage. Ce blindage sert de volet de sécurité pour les hublots.



NT :III / III (Coque) / II (Ossature) / II (GP)

Coque :67 mm en Hyper alliage de titane

Ossature :Titane structurel

Architecture :Normale

Blindage :105 mm en Hyper composite (133-cVHS)

- **Pont(s)** :4 ponts
- **Cloison(s) étanche(s)** :1
- **Écoutille(s)** :2 (+2 par pont, +3 par cloison étanche)
- **Porte(s)** :Aucune
- **SAS** :Aucun

Longueur :12,5 m

Hauteur :11,28 m

Largeur :7,05 m

Déplacement/Poids :565,4 tonnes

Équipage :18 (FA)

Vitesse :0 nœud

GP :GP-D2 / 1 × GP-A1 (prop)

Type de GP :Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT II / -

Autonomie :20 jours

Survie :GP-C2 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT II). 5 jours supplémentaires (mais consommation électrique réduite)

Sonar / Équip. :Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près :Sonar + 10 hublots coniques en ALON™ de 90 cm de diamètre intérieur et de 108 mm d'épaisseur (disposé au milieu, en arc de cercle).

PO :4 km

PL :4,8 km

PE :6 km

Coût :512 millions de sols

Fret :2,1 - 30 tonnes (2,6 - 38 m³)

Module d'armement :non

Éperon d'abordage :non

ECH :V-

GAB :8

Mod. d'intégrité :+2

BLD :21 / 25 contre les armes à énergie et les charges creuses

BLD (hublot) :20 / 24 contre les armes à énergie et les charges creuses

RD :-1

VIT (Pts de Mvt.) :0 (0)

CROISEUR GORGONE

Le Gorgone est un petit croiseur qui a été mis en service dans les forces navales de la République du Corail il y a dix ans et reste extrêmement efficace. Comme tout engin de grosse taille, le Gorgone est multi-coques. Cependant, au lieu d'utiliser un concept « classique » à 4 ou 6 coques qui impose des diamètres importants, les coralliens ont décidé d'utiliser 9 coques qui forme un carré au bord arrondi. Ceci permet de réduire de manière drastique les problèmes liés à la construction de coque avec un diamètre important. En revanche, cela a un impact sur le nombre ou la taille de torpilles disponibles dès que l'on souhaite embarquer plus que quelques chasseurs sous-marins.

Or, les pirates étant le principal problème de la République et ceux-ci possédant rarement des engins de taille conséquente, il fut décidé que le Gorgone serait un tueur de navires forbans, jusqu'à la frégate. Le Gorgone est donc équipé essentiellement de torpilles de taille 4 à 6, ce qui lui permet d'embarquer également 14 chasseurs légers de 20 t de type I-E.

NT :III

Coque :104 mm en Tri-terranium

Ossature :PlasTirAl®

Architecture :Normale

Blindage :49 mm en Hyper composite (133-cVHS)

- Pont(s) :3 ponts (par « cylindre »)
- Cloison(s) étanche(s) :10 (par « cylindre »)
- Écoutille(s) :11 (+11 par pont, +20 par cloison étanche) (par « cylindre »)
- Porte(s) :Aucune
- SAS :Aucun

Longueur :186,8 m

Diamètre :7,50 m

Hauteur :22,50 m

Largeur :22,50 m

Déplacement/Poids :88 194 tonnes

Équipage :540 (FA) [60 x 9]

Vitesse :18 nœuds

GP :9 x GP-G2 (un par « cylindre »)

Type de GP :Réacteur à fission au Thorium (RNT) NT III / Hélice-pompe NT III

Autonomie :20 années (mais 120 jours pour l'équipage [51 840 milles marins])

Survie :9 x GP-E2 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT III). 12 jours à 4,0 nœuds [1 152 milles marins]

Sonar / Équip. :Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près :Sonar

PO :9 km

PL :10,8 km

PE :13,5 km

Coût :51,9 milliards de sols

Fret :6 190 - 8 964 tonnes (7 738 - 11 205 m³)

Module d'armement :oui (**)

Éperon d'abordage :non

ECH :V+

GAB :8

Mod. d'intégrité :-1

BLD :14 / 16 contre les armes à énergie et les charges creuses

RD :+1

VIT (Pts de Mvt.) :6 (2)

Armement : 1 canon à neutron N + 4 tourelles de 3 canons à neutron H + 1 faisceau AM N + 7 tourelles de 6 faisceaux AM H + 1 tourelle de 2 canons à particules N + 4 tourelles de 8 canons à particules H + 2 MFM N + 4 tourelles de 5 MFM H + 2 faisceaux à saturation N + 6 tourelles de 6 faisceaux à saturation H + 2 canons Hadès N + 3 tourelles de 5 canons Hadès H + 2 faisceaux pulsar N.

(*) MA (#1) : 55 torpilles Mk 4 (5 barillets de 11 torpilles), 4 chasseurs de 20 t (2 grappes de 2 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#2) : 55 torpilles Mk 4 (5 barillets de 11 torpilles), 4 chasseurs de 20 t (2 grappes de 2 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#3) : 84 torpilles Mk 5 (3 barillets de 28 torpilles), 2 chasseurs de 20 t (2 grappes de 1 chasseur). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#4) : 84 torpilles Mk 5 (3 barillets de 28 torpilles), 2 chasseurs de 20 t (2 grappes de 1 chasseur). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#5) : 84 torpilles Mk 5 (3 barillets de 28 torpilles), 2 chasseurs de 20 t (2 grappes de 1 chasseur). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#6) : 84 torpilles Mk 6 (2 barillets de 42 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#7) : 84 torpilles Mk 6 (2 barillets de 42 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#8) : 84 torpilles Mk 6 (2 barillets de 42 torpilles). Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#9) : 16 torpilles Mk 10. Anti-explosion (AE) : +8.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 18 nœuds en 4,8 secondes.

CUIRRASSÉ GALLASTENO

Le Gallasteno est le premier cuirassé d'une nouvelle lignée que la République du Corail vient de déployer dans sa flotte. C'est un monstre d'environ 380 000 tonnes et dont les 9 coques sont agencées de la même manière que le Gorgone. Il embarque dans ses modules d'armement plus de 600 torpilles, 24 chasseurs légers de 20 t de type I-E et 8 chasseurs moyens de 60 t de type II-E.

NT : III

Coque : 135 mm en Tri-terranium

Ossature : PlasTirAl®

Architecture : Lourde

Blindage : 70 mm en Hyper composite (133-cVHS)

- **Pont(s)** : 5 ponts (par « cylindre »)
- **Cloison(s) étanche(s)** : 10 (par « cylindre »)
- **Écoutille(s)** : 11 (+11 par pont, +40 par cloison étanche) (par « cylindre »)
- **Porte(s)** : Aucune
- **SAS** : Aucun

Longueur : 293,6 m

Diamètre : 12,50 m

Hauteur : 37,50 m

Largeur : 37,50 m

Déplacement/Poids : 383 037 tonnes

Équipage : 1 152 (FA) [128 x 9]

Vitesse : 18,3 nœuds

GP : 9 × GP-G4 (un par « cylindre »)

Type de GP : Réacteur à fission au Thorium (RNT) NT III / Hélice-pompe NT III

Autonomie : 50 années (mais 120 jours pour l'équipage [52 704 milles marins])

Survie : 9 x GP-F1 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT III). 12 jours à 4,0 nœuds [1 152 milles marins]

Sonar / Équip. : Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près : Sonar

PO : 7 km

PL : 9,1 km

PE : 10,5 km

Coût : 200 milliards de sols

Fret : 19 477 - 32 316 tonnes (24 346 - 40 395 m³)

Module d'armement : oui (*)

Éperon d'abordage : non

ECH : V+

GAB : 13

Mod. d'intégrité : +2

BLD : 19 / 21 contre les armes à énergie et les charges creuses

RD : -2

VIT (Pts de Mvt.) : 6 (2)

Armement : 2 canons à neutron N + 4 tourelles de 3 canons à neutron H + 1 faisceau AM N + 7 tourelles de 6 faisceaux AM H + 1 tourelle de 2 canons à particules N + 4 tourelles de 8 canons à particules H + 2 MFM N + 4 tourelles de 5 MFM H + 2 faisceaux à saturation N + 6 tourelles de 6 faisceaux à saturation H + 8 canons Hadès N + 4 tourelles de 5 canons Hadès H + 2 faisceaux pulsar N + 4 tourelles de 2 canons de 75 mm à supercavitation (2 957 obus par canon) + 10 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation (10 320 obus par canon)

(*) MA (#1) : 96 torpilles Mk 5 (3 barillets de 32 torpilles), 12 chasseurs de 20 t (2 grappes de 6 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#2) : 96 torpilles Mk 5 (3 barillets de 32 torpilles), 12 chasseurs de 20 t (2 grappes de 6 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#3) : 84 torpilles Mk 5 (3 barillets de 28 torpilles), 4 chasseurs de 60 t. Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#4) : 67 torpilles Mk 7, 1 chasseur de 60 t. Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#5) : 67 torpilles Mk 7, 1 chasseur de 60 t. Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#6) : 67 torpilles Mk 7, 1 chasseur de 60 t. Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#7) : 67 torpilles Mk 7, 1 chasseur de 60 t. Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#8) : 45 torpilles Mk 10. Anti-explosion (AE) : +9.

MA (#9) : 45 torpilles Mk 10. Anti-explosion (AE) : +9.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 18,3 nœuds en 6,8 secondes.

CUIRRASSÉ DÉVASTATEUR

Le Dévastateur devait être l'arme ultime de la République, le vaisseau capable de détruire n'importe quel cuirassé ennemi, même le plus gros. La réalité est un petit peu plus nuancée !

Tout commence lorsqu'un agent du service d'espionnage EXIS réussit à voler les plans du prototype du Mauler Naval Hégémonien (décrit dans le Guide Technique). Le département Polyphème voit immédiatement l'intérêt d'une telle arme, capable d'envoyer une sphère creuse en Pulsar 2 à la vitesse astronomique de 5 km/s jusqu'à 21 km de distance et qui inflige les mêmes dommages qu'une torpille de taille 10 explosive tout en ayant un indice de pénétration et en ne souffrant pas d'une réduction des dégâts due à la profondeur.

Lorsque la section « armes avancées » du département construit son premier prototype, à l'échelle 1/4, il découvre la petite faille de conception du modèle hégémonien, qui se traduit, de manière aléatoire, par une légère désynchronisation entre le canon électromagnétique et le champ anti-pression.

En fouillant dans les plans des ordinateurs de la base Oracle, les scientifiques découvrent un petit appareil azuréen qui permet de diagnostiquer ce genre de problématique. Après analyse, il apparaît que certaines vibrations générées par le lancement du projectile, vibrations qui, bien entendu, n'apparaissent que sous certaines conditions bien particulières, produisent des fréquences qui entrent en résonance avec l'appareil qui s'occupe de la synchronisation, perturbant ainsi son fonctionnement.

Les scientifiques coralliens développent alors un logiciel extrêmement complexe d'analyse de ces conditions et le couple à un générateur de fréquences. Ainsi, ils sont capables de produire les fréquences inverses des fréquences parasites et donc d'annuler la perturbation de la synchronisation.

Le Mauler corallien, après plusieurs mois de mise au point du logiciel, devient une arme 100 % fiable.

Or, pendant que la section « armes avancées » travaille sur le Mauler, le bureau d'études naval du service Polyphème se penche sur les plans d'un super cuirassé destiné à devenir le vaisseau amiral de la flotte, le fleuron de la marine corallienne, la fierté de toute la nation.

Le service Polyphème estimant qu'installer une telle arme dans ce navire lui donnerait encore plus de puissance de feu, il organise une réunion avec les amiraux de la flotte. Ceux-ci sont emballés, mais décident, contre l'avis des scientifiques, qu'il faut en installer deux (une histoire de redondance paraît-il ...) et que les dommages de l'arme ainsi que sa portée doivent être augmentées (il faut quand même être meilleur que les hégémoniens), tout en réclamant que

l'arme soit installée uniquement dans un module d'armement et en aucun cas à l'intérieur du sous-marin.

En effet, le Mauler requiert un long accélérateur magnétique qui doit être installé dans une bonne partie du vaisseau, ce qui augmente sa fragilité car les parois étanches ne le sont plus vraiment.

La section « armes avancées » se remet alors d'arrache-pied au travail pour trouver une solution aux demandes des amiraux. Il en arrive à la conclusion que pour augmenter les dommages, il faut soit augmenter le diamètre du projectile (et donc son poids), soit augmenter sa vitesse. Or le Pulsar ne se trouvant que dans des dépôts Généticiens, la quantité de Pulsar disponible n'est pas vraiment importante. Aussi, augmenter le poids d'un projectile pesant déjà 250 kg ne serait vraiment pas une bonne idée car cela réduirait proportionnellement le nombre de projectiles disponibles.

Les chercheurs se concentrent donc sur l'augmentation de la vitesse. Mais, qui dit augmentation de la vitesse dit augmentation de la longueur du rail de l'arme électromagnétique, ce qui, bien évidemment, est en parfaite contradiction avec le besoin de réduction de place. L'impasse semble totale...

Pendant ce temps-là, la construction du vaisseau amiral, le Dévastateur, progresse à grand pas. C'est un vaisseau à neuf coques, inspiré de la conception du Gallasteno, mais en plus gros, mieux blindé et mieux armé. Les canons Mauler doivent prendre la place d'un certain nombre de torpilles de deux modules d'armement. Cependant, ils ne sont toujours pas disponibles, et certains responsables commencent à s'inquiéter. En effet, le département Polyphème n'a déjà pas énormément d'argent, il ne faudrait pas en plus qu'il soit obligé de payer des pénalités de retard !

Pendant, plusieurs jours, la pression sur la section « armes avancées » est à son paroxysme et un ingénieur ira même jusqu'à se suicider. Heureusement pour ses membres, un autre espion corallien parvient à voler les plans d'un canon électromagnétique ultra-compact que l'Union Méditerranéenne (très en avance dans ce domaine) est en train de mettre au point.

Ce canon utilise le moteur du sous-marin (au moins un GP-G3), un supercapaciteur, un générateur MHD (décrit dans le Guide général des moteurs du Guide Technique) et deux rails électromagnétiques : le moteur alimente le supercapaciteur qui produit un pic de courant. Ceci permet d'accélérer un piston le long du premier rail. Ce piston va alors comprimer fortement un gaz. En se détendant, le gaz va d'une part repousser le piston (il est ainsi prêt pour le prochain tir) et d'autre part, déclencher le pic de courant du générateur MHD. Le second pic de courant est beaucoup plus important que le premier et permet d'accélérer le projectile sur le deuxième rail à une vitesse encore plus importante (comparée à un système avec un seul générateur MHD).

Le gros avantage de ce dispositif, c'est que les deux rails peuvent être disposés l'un à côté de l'autre, divisant ainsi par deux la longueur totale de l'arme.

Après avoir vérifié, sur leur modèle à l'échelle 1/4, que l'ensemble fonctionne bien comme prévu, les ingénieurs peuvent faire construire deux versions grandeur nature des canons Mauler coralliens, et ceux-ci sont installées dans les MA du Dévastateur.

Les ingénieurs n'ont malheureusement eu que très peu de temps pour faire des tests. C'est regrettable, car s'ils avaient pu en réaliser deux ou trois de plus, ils se seraient rendu compte que cette version du Mauler souffre des mêmes maux que son congénère hégémonien. En effet, en ajoutant, un deuxième rail, de nouvelles fréquences parasites ont été introduites. Mais le logiciel du compensateur de fréquences n'a jamais été mis à jour. Aussi, le synchroniseur peut de nouveau ne pas fonctionner parfaitement.

Enfin, aucun tir simultané n'a été réalisé. C'est encore plus regrettable, car les fréquences parasites des deux canons peuvent entrer en résonance, et cela pourrait aller jusqu'à la destruction des synchroniseurs, rendant du même coup les deux armes totalement inopérantes.

Les coralliens sont fiers de leur vaisseau et de la puissance de son armement (2 Mauler Naval, 69 tourelles, 772 torpilles, 36 chasseurs



MAULER NAVAL CORALLIEN

Dom.	Pénétra- tion	Portée	Init	Poids	Mode tir	Coût	Mun. (Coût)	DIS (M.noir)	NT	Fabricant	Nation
14D10+4 (V-) / 7D10+2 (V+)	16	1 050/5300/ 10 500/21 000 (31 500)	-	222 t	1/5 tours	142 millions	1 (225 000)	-	IV / Azur	Titan	RdC

légers I-E de 20 t et 14 chasseurs moyens II-E de 60 t). Mais, jusqu'à présent, ils n'ont pas eu besoin d'utiliser leurs Mauler. Que se passe-t-il, alors ? Seul l'avenir nous le dira.

NT : III / III (Coque) / IV (Ossature) / Azur (GP)

Coque : 162 mm en Tri-terranium

Ossature : Nano-titane structurel

Architecture : Lourde

Blindage : 77 mm en Nano-composite (133-cVHS)

- **Pont(s)** : 6 ponts (par « cylindre »)
- **Cloison(s) étanche(s)** : 10 (par « cylindre »)
- **Écoutille(s)** : 11 (+11 par pont, +50 par cloison étanche) (par « cylindre »)
- **Porte(s)** : Aucune
- **SAS** : Aucun

Longueur : 347,1 m

Diamètre : 15 m

Hauteur : 45 m

Largeur : 45 m

Déplacement/Poids : 650 972 tonnes

Équipage : 1 512 (FA) [168 x 9]

Vitesse : 18,2 nœuds

GP : 9 × GP-H1 (un par « cylindre »)

Type de GP : Réacteur à fusion (RF) NT VI (Azur) / Hélice-pompe NT VI (Azur)

Autonomie : 200 années (mais 120 jours pour l'équipage [52 416 milles marins])

Survie : 9 x GP-F2 (Module ÉnerGétique Anaérobie Rechargeable (MEGAR) NT VI (Azur)). 12 jours à 4 nœuds [1 152 milles marins]

Sonar / Équip. : Exceptionnel / Exceptionnel

Vision de près : Sonar

PO : 7 km

PL : 9,1 km

PE : 10,5 km

Coût : 921 milliards de sols

Fret : 13 054 - 35 240 tonnes (16 317 - 44 051 m³)

Module d'armement : oui (*)

Éperon d'abordage : non

ECH : V+

GAB : 15

Mod. d'intégrité : +7

BLD : 23 / 26 contre les armes à énergie et les charges creuses

RD : -5

VIT (Pts de Mvt.) : 6 (2)

Armement : 2 canons à neutron N + 4 tourelles de 3 canons à neutron H + 1 faisceau AM N + 7 tourelles de 6 faisceaux AM H + 1 tourelle de 2 canons à particules N + 4 tourelles de 8 canons à particules H + 4 MFM N + 4 tourelles de 5 MFM H + 3 faisceaux à saturation N + 6 tourelles de 6 faisceaux à saturation H + 12 canons Hadès N + 4 tourelles de 5 canons Hadès H + 2 faisceaux pulsar N + 6 tourelles de 2 canons de 75 mm à super-

cavitation (2 957 obus par canon) + 16 tourelles de 2 canons de 40 mm à supercavitation (10 320 obus par canon).

(*) MA (#1) : 120 torpilles Mk 5 (3 barillets de 40 torpilles), 18 chasseurs de 20 t (2 grappes de 9 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#2) : 120 torpilles Mk 5 (3 barillets de 40 torpilles), 18 chasseurs de 20 t (2 grappes de 9 chasseurs). Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#3) : 108 torpilles Mk 5 (3 barillets de 36 torpilles), 6 chasseurs de 60 t. Anti-explosion (AE) : +6.

MA (#4) : 91 torpilles Mk 7, 2 chasseurs de 60 t. Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#5) : 91 torpilles Mk 7, 2 chasseurs de 60 t. Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#6) : 91 torpilles Mk 7, 2 chasseurs de 60 t. Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#7) : 91 torpilles Mk 7, 2 chasseurs de 60 t. Anti-explosion (AE) : +7.

MA (#8) : 30 torpilles Mk 10, Un canon Mauler Naval corallien avec 50 projectiles. Anti-explosion (AE) : +9.

MA (#9) : 30 torpilles Mk 10, Un canon Mauler Naval corallien avec 50 projectiles. Anti-explosion (AE) : +9.

AUTRES CARACTÉRISTIQUES :

Accélération : 0 à 18,2 nœuds en 6,4 seconds.

ARMURES

ALCORE MODÈLE M-A

L'armure modèle MA de la société AlCore ne permet que de marcher sur le sol marin. Par conséquent, elle est principalement destinée au travail dans les champs et à leur surveillance. L'armure est à l'équilibre avec un pilote pesant 75 kg. Les outils ou l'armement embarqué rendent l'armure plus lourde que son déplacement, ce qui est souhaité pour pouvoir rester stable sur le sol marin.

L'armure décrite ci-dessous est le modèle destiné à la surveillance. Le pilote parcourt de long en large les champs à l'affut de créatures qui pourraient manger les jeunes plans ou bien s'avérer dangereuses.

L'armure ne disposant qu'un d'un petit hublot, les pilotes se plaignent souvent du manque de visibilité. La société AlCore a indiqué qu'elle travaillait sur une version plus performante de cette armure.

Équipement :

- Communicateur SatAraid, niveau 1.
- Filtre à gaz carbonique 12 heures.
- Nourriture et eau pour 12 heures.
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras).
- Projecteur Lumina, niveau 4.
- Régulateur thermique, niveau 2.
- Réserve oxygène (12 heures).
- Système hygiénique, niveau 1.

Équipement additionnel (18 kg) :

- Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc). Puissance : GP-B1. Autonomie : 9 heures et 24 minutes à vitesse de marche maximale (environ 3,5 fois plus à la moitié de la vitesse).

Armement (7 à 10 kg, 2 200 sols) :

- Couteau de combat. Dom: 3D10 (H) / 1D6-3 (V-). Pénétration : 3 (H).
- Lance harpon à répétition (MUN 2).
- 10 harpons supplémentaires.

Type :Exo Alpha

NT :II (équipement) / III (Coque) / II (Ossature)

Coque :3,5 mm en Hyper alliage d'aluminium

Ossature :Aluminium structurel

Architecture :légère

Blindage :Aucun

Vitrage :31 mm en Plexiglas (hublot de 10 cm de diamètre intérieur)

Volet de sécurité :Aucun

Exo-Force :30

Modif dommages :+10 (H)

Diamètre :0,29 m

Hauteur :1,80 m

Largeur :0,43 m

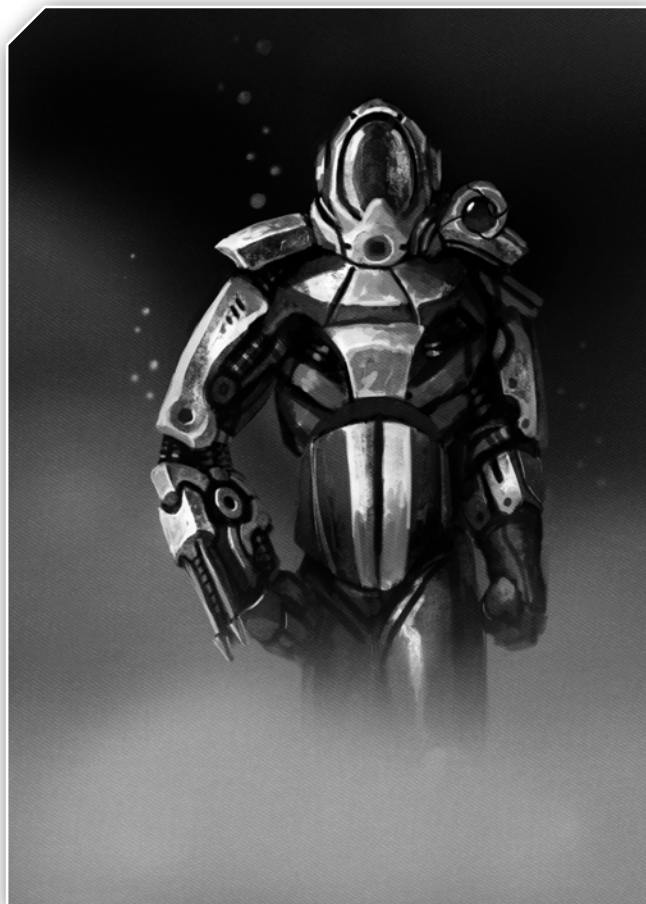
Déplacement/Poids :200 kg

Poids :200 kg (sans l'armement)

Coût :32 400 sols (sans l'armement)

Vitesse :- / 11 km/h [GP-B1, autonomie x 3,4 si vitesse réduite de moitié]

PO :1,50 km



PL :1,65 km

PE :2,25 km

ECH :H

GAB :12

Mod. d'intégrité :-5

BLD :4

BLD (vitrage) :5

RD :+4

ALCORE MODÈLE T-A

L'armure modèle TA de la société AICore est la version terrestre du modèle MA dans laquelle le Plexiglas a été remplacé par du verre blindé pour mieux résister aux conditions de la surface. L'équipement est aussi légèrement différent.

Tout comme son homologue sous-marin, cette armure ne permet que de marcher sur le sol. Aussi, elle est principalement destinée au travail dans les champs et à leur surveillance.

L'armure décrite ci-dessous est le modèle destiné à la surveillance.

Équipement :

- Capteurs solaires GP-B4. 1 min de consommation de la batterie THC est rechargée en 3 minutes et 10 secondes (il faut donc 25 h et 20 min de soleil pour recharger intégralement la batterie).
- Filtre à gaz carbonique 12 heures.
- Nourriture et eau pour 12 heures.
- Réserve oxygène (12 heures).
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras).
- Communicateur SatAraid, niveau 1.
- Régulateur thermique, niveau 2.
- Système hygiénique, niveau 1.

Équipement additionnel (21 kg, 8 800 sols) :

- **Batterie THC NT III.** Puissance : GP-B2. Autonomie : 8 heures à vitesse de marche maximale (environ 3,5 fois plus à la moitié de la vitesse).
- **Une couche de revêtement anticorrosion.**

Armement (environ 8 kg) :

- **Couteau de combat.** Dom: 3D10 (H) / 1D6-3 (V-). Pénétration : 3 (H).
- **Fusil d'assaut léger (MUN 30).** Modèle GALL 64.
- **3 chargeurs supplémentaires.**

Type :Exo Alpha

NT :II (équipement) / III (Coque) / II (Ossature)

Coque :3,5 mm en Hyper alliage d'aluminium

Ossature :Aluminium structurel

Architecture :légère

Blindage :Aucun

Vitrage :20 mm en Verre blindé (hublot de 10 cm de diamètre intérieur)

Volet de sécurité :Aucun

Exo-Force :30

Modif dommages :+10 (H)

Diamètre :0,29 m

Hauteur :1,80 m

Largeur :0,43 m

Déplacement/Poids :200 kg

Poids :203 kg (sans l'armement)

Coût :28 500 sols (sans l'armement)

Vitesse :- / 11 km/h [GP-B1]

PO :1,50 km

PL :1,65 km

PE :2,25 km

ECH :H

GAB :12

Mod. d'intégrité :-5

BLD :4

BLD (vitrage) :7

RD :+4

ALCORE MODÈLE M-2



L'armure modèle M2 de la société AlCore est l'armure sous-marine standard des troupes de la République. Elle permet de se déplacer soit en marchant sur le sol marin soit en « nageant » grâce à son propulseur à tuyère individuel (PIT). C'est le premier modèle de cette société à utiliser aussi du titane (sous forme de composite) dans sa fabrication.

Cette armure étant essentiellement de NT II, elle ne permet pas d'embarquer autant de matériel (GP, blindage et armement) que des armures plus modernes. Aussi, pour pouvoir offrir une autonomie de 9 heures et un armement conséquent, les ingénieurs de la République ont dû réduire la quantité de blindage embarqué. Ainsi, celui-ci ne protège que la tête, et le devant et les côtés du tronc. De toute façon, c'est bien connu : on ne tourne pas le dos à l'ennemi !

Le gros avantage de cette armure, c'est son prix : environ 573 000 sols avec le groupe propulsif (mais sans l'armement). Elle est donc produite en très grande quantité.

Contre des pirates sous-équipés et en armure légère, les troupes équipées de cette armure sont très performantes. En revanche, si ces mêmes troupes devaient affronter des troupes de l'Hégémonie, elles

ne résisteraient probablement pas pendant très longtemps. Les soldats prient pour que cela n'arrive jamais.

Le département Polyphème est parfaitement conscient des limitations de cette armure. Aussi, il a demandé à la société AlCore de travailler sur un modèle plus performant. AlCore envisagerait d'introduire plus de titane et plus de technologie NT III dans ces nouvelles armures.

Équipement :

- Analyseur Mrk 12 sea star.
- Balise de détresse portable Umar 57.
- Batterie de secours non rechargeable (BNR) Mk2 GP-C3 compensée.
- Calculateur de tir Nemrod.
- Communicateur SatAraid, niveau 1.
- Détecteur d'acquisition.
- Filtre à gaz carbonique 48 heures.
- Micro-caméras.
- Nourriture et eau pour 36 heures.
- Ordinateur NT II Gen V.
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras).
- Pressurisateur.
- Projecteur Lumina, niveau 8.
- Régulateur thermique, niveau 2.
- Réserve oxygène (36 heures).
- Sonar Actif Dauphin II.
- Sonar Passif Killian II.
- Système d'analyse tactique S.A.T. Cougar 60.
- Système de navigation, niveau 8.
- Système hygiénique, niveau 2.
- **Note** : tous ces systèmes ont un Blindage IEM de niv. 1.
- **Note** : La BNR offre 1h 38 min d'autonomie à vitesse maximale (environ 2,5 fois plus à la moitié de la vitesse). Alternativement, elle permet de tirer 130 coups avec le MFM L. Cependant, chaque tir réduit l'autonomie de 45 secondes.

Équipement additionnel (590 kg, 193 800 sols) :

- **Propulseur Individuel à Tuyère (PIT) NT III.** Puissance GP-C3.
- **Batterie NT III Super Haute Capacité compensée (SHCc).** Puissance : GP-C3. Autonomie : 9 h à vitesse maximale (environ 2,5 fois plus à la moitié de la vitesse).

Armement (~ 150 kg) :

- **Typique (146 470 sols) :**
 - **Couteau de combat.** Dommages : 7D10+4 (H) / 1D6+1 (V-). Pénétration : 7 (H) / 1 (V-).
 - **MFM L pressurisé + batterie BNR MK2 compensée (GP-C3, MUN 80).**
 - **Fusil d'assaut à supercavitation Beldam II.**
 - **3 chargeurs pour Beldam II (projectiles S-APFSDS de 7.62 mm).** MUN 30 par chargeur.
- **Appui feu (10 920 sols) :**
 - **Chain-gun à supercavitation 12.7 mm.** Mêmes caractéristiques que le Gatling SC Kora. Max 600 coups / min.
 - **BNR Mk II.** Pour l'alimentation du chain-gun. Autonomie : 14 360 coups.
 - **325 projectiles S-APFSDS de 12,7 mm.** 5 caisses de 65 cartouches.
- **Éradicateur (105 200 sols) :**

- 2 lance-leurres Ombre et 4 leurres Calloway.
- 10 lance-torpilles Cougar Taille 1.
- 10 torpilles taille 1.
- 1 lance-torpilles Cougar Taille 2.
- 1 torpille pénétrante taille 2.

Type :Exo 2

NT :II

Coque :4,3 mm en Composite (Al/TiC)

Ossature :Aluminium structurel

Architecture :Lourde

Blindage :14 mm en Hyper composite (133-cRHA) (partiel)

Vitrage :17 mm en ALON™ (hublot de 20 cm de diamètre intérieur)

Volet de sécurité :10 mm en Hyper acier [RHA]

Exo-Force :68

Modif dommages :+29 (H) / -1 (V-)

Diamètre :0,66 m

Hauteur :2,47 m

Largeur :0,99 m

Déplacement/Poids :2,40 tonnes

Poids :2,25 tonnes (sans l'armement)

Coût :573 100 sols (sans l'armement)

Vitesse :7,6 nœuds / 16,5 km/h [GP-C3, autonomie x 2,5 si vitesse divisée par 2]

PO :2 km

PL :2 km

PE :3 km

ECH :H

GAB :24

Mod. d'intégrité :+1

BLD :12/29 (tête devant et côtés du tronc)

BLD (vitrage) :27

RD :-8

- Centrale d'auto-réparation, niveau 12.
- Communicateur Hussard, niveau 4
- Détecteur d'acquisition.
- Détecteur de mouvements, niveau 13.
- Deux couches de revêtement anti-corrosion.
- Dispositif d'assistance médicale, niveau 5.
- Dispositif d'isolation amphibie.
- Dispositif de diagnostic.
- Filtre à gaz carbonique 48 heures.
- Haut-parleur.
- Interface de contrôle à commande vocale (principale).
- Modules annexes pour 10 systèmes.
- Nourriture et eau pour 36 heures.
- Ordinateur NT IV, Génération VII.
- Panneau de contrôle manuel (secours, avant-bras).
- Projecteur Lumina, 4 niveaux (40 m).
- Radar Néolid alpha.
- Régulateur thermique 2 niv.
- Réserve oxygène (36 heures).
- Senseurs auditifs, niveau 12 (+2 options au choix).
- Senseurs visuels, niveau 15 (+2 options au choix).
- Stabilisateur.
- Système d'assistance et de contrôle.
- Système de navigation/Balise.
- Système hygiénique, niveau 2.
- Note : tous ces systèmes ont un Blindage IEM de niv. 3.

Équipement additionnel (113 kg, 80 200 sols) :

- **PE azuréen.** Puissance : GP-B4. Autonomie : 21 heures et 16 minutes à vitesse maximale (environ 2,5 fois plus à la moitié de la vitesse).

ARMURE PLANANTE PTÉROMYS

L'armure de surface Ptéromys est destinée à être parachutée près des zones de combat. Or, les avions de transport étant peu protégés, ils ne peuvent s'approcher de trop près de ces zones. Avant l'arrivée de la Ptéromys, les armures sont donc parachutées relativement loin de leur destination et elles doivent se déplacer sur de longues distances pour atteindre leur objectif. Aussi, pour réduire les temps d'intervention et la consommation de l'énergie nécessaire au déplacement, les ingénieurs décident d'installer sur la Ptéromys des membranes souples entre les bras et le corps et entre les jambes et qui lui permettent de planer sur de grandes distances.

L'armure peut alors se rapprocher de son objectif très rapidement et sans consommer d'énergie. Puis, dès que l'armure se pose, grâce à son parachute, des mini-charges explosives séparent les membranes du reste de l'armure, lui permettant de fonctionner normalement, sans être gênées par ces appendices supplémentaires.

L'armure ne possède pas de blindage supplémentaire mais embarque néanmoins une tenue coupante en corail.

L'armement embarqué décrit ci-dessous suppose que le pilote pèse 76 kg. Si son poids est différent, l'armement doit être ajusté en conséquence.

Équipement :

- Affichage tactique S.A.T. Cougar 60.
- Analyseur environnemental.
- Analyseur radar Tyran.
- Calculateur de tir Tempus.



- **Parachute.**
- **Membrane.** En plastitane recouvert d'une résine anticorrosion.

Armement (173 kg) :

- **Typique (54 700 sols) :**
 - **Module Omega (MUN 80/80/100).**
 - **Dix BNR Mk I.** 10 × MUN 40 supplémentaires (canon à neutron).
 - **Dix BNR Mk I.** 10 × MUN 40 (supplémentaires (canon laser).
 - **5 600 projectiles supplémentaires de 5,8 mm.** 56 bandes de 100 cartouches.
 - **Couteau de combat NT II.** Dam: 5D10+1 (H) / 1D6-1 (V-). Pénétration : 5 (H) / 1 (V-).
 - **Grenades (optionnel).** Chaque grenade embarquée réduit le nombre de projectiles supplémentaires de 25.
- **Appui feu (87 100 sols) :**
 - **Mini-canon Gatling 9,7 mm (MUN 300).**
 - **Trois BNR Mk II.** Pour l'alimentation du mini-canon. Autonomie : 3 300 coups.
 - **2 100 projectiles supplémentaires de 9,7 mm.** 7 caisses de 300 cartouches. Inflige les mêmes dommages que des projectiles de 12,7 mm [5D10+3 (H)]. 1 projectile sur 5 est de type SLAP [4D10+3 (H) / 1D6-2 (V-), Pen 17 (H) / 3 (V-)].
- **Éradicateur (748 000 sols) :**
 - **Lance-leurres + 6 leurres terrestres.** Malus de 6 aux tests des missiles ou des analyseurs radars.
 - **40 mini-missiles à saturation et leurs lanceurs.**
 - **Lanceurs Gladius ACMT 10 tubes taille 5.**
 - **10 missiles anti-chars taille 5.**

Type :Exo 0

NT :IV

Coque :6,5 mm en Hyper-terranium

Ossature :Nano-titane structurel

Architecture :Normale

Blindage :Aucun

Vitrage :5 mm en Hyper ALON™ (vitre semi-circulaire de 50 cm de largeur intérieure)

Volet de sécurité :10 mm en Nano-acier [VHS]

Exo-Force :45

Modif dommages :+17 (H)

Diamètre :0,46 m

Hauteur :1,85 m

Largeur :0,69 m

Poids :680 kg (armure terrestre)

Coût de base :2,9 millions de sols (sans l'armement)

Revêtement coque :Tenue coupante en corail. Inflige 2 points par D6 ou 1D6 point(s) par D10 de l'attaque qui touche la tenue

Vitesse :- / 15 km/h [GP-B4, autonomie x 2,6 si vitesse divisée par 2]

PO :0,20 km [14,90 km]

PL :0,24 km

PE :0,30 km

ECH :H

GAB :18

Mod. d'intégrité :+8

BLD :22

BLD (vitrage) :23

RD :-12

VÉHICULES TERRESTRES

GG-140C ET GG-140SA

Cora Industrie a conçu pour l'armée de terre un blindé NT II à tourelle fixe (« casemate ») qui est à la fois un chasseur de char et un canon automoteur. En combinant deux engins en un, Cora Industrie a pu proposer un engin multi-rôle relativement bon marché.

Le GG-140 est équipé d'un puissant canon de 140 mm à chargeur automatique, et est capable de tirer aussi bien des obus explosifs que des obus antichars (de type APDS). De plus, sa casemate est recouverte d'un épais blindage NT III incliné à 30° ce qui le rend capable d'affronter la plupart des blindés moyens adverses.

Le GG-140 est décliné en deux variantes :

Le GG-140C qui embarque des obus explosifs et antichars, une mitrailleuse de 12,7 mm (à côté du canon) et deux mitrailleuses de 7.62 mm (une dans le glacis à l'avant et une à l'arrière de la casemate).

Le GG-140SA qui embarque uniquement des obus explosifs, deux mitrailleuses de 7.62 mm et des missiles sol-air à guidage radar. Les missiles sont disposés verticalement à l'arrière de la casemate et sont protégés par des plaques en acier VHS.

L'équipage est de 5 hommes : un pilote, un chef de char, un tireur et deux servants / mitrailleurs.

Il y a trois écoutes d'accès : deux au-dessus de la casemate et une au-dessus du châssis à l'arrière du blindé.

Le char dispose de deux « vitres » rectangulaires de 20 cm de large et de 5 cm de haut (une pour le pilote, à l'avant du glacis, une pour le tireur, dans la tourelle) et d'une « vitre » rectangulaire de 10 cm de large et de 5 cm de haut (pour le mitrailleur arrière). Elles sont toutes recouvertes d'un volet de sécurité blindé et elles ne sont utilisées qu'en dernière ressort, lorsque tous les systèmes électroniques du blindé sont tellement abîmés que celui-ci est devenu totalement aveugle.

Note : la coque scellée en acier offre une très bonne protection contre les attaques IEM. Le blindage IEM est de 6 au niveau du glacis et de 7 au niveau de la casemate.

Équipement (194 kg et 145 100 sols) :

- Réserve oxygène (12 heures).
- Filtre à gaz carbonique 12 heures.
- Ordinateur NT II Gen X.
- Une couche anticorrosion.
- Système hygiénique, niveau 1.
- Régulateur thermique, niveau 1.
- 2 projecteurs, Niveau 8 (80 m).
- Radar Néolid alpha.
- Analyseur radar Tyran
- Calculateur de tir Nemrod.
- Poste de pilotage.
- 3 systèmes de tir assisté par électronique.
- 2 caméras.
- Système de communication interne.
- Système de navigation/Balise.
- Détecteur d'acquisition.

Équipement additionnel (26,2 kg, 2 340 sols) :

- **Groupe Auxiliaire de Puissance (GAP).** Puissance : GP-C1. Permet de démarrer le moteur principale et de faire fonctionner l'électronique du blindé pendant 6 heures, en cas de défaillance du moteur.

Armement (~8 714 kg) :

- **GG-140C et GG-140SA**
 - **Canon de 140 mm à chargeur automatique.** 4,2 m de long (30 calibres), CAD : 6 coups / minute.

- **BNR Mk I.** Puissance GP-B1. Alimente le chargeur automatique et permet de tirer un maximum de 193 obus.
- **16 obus explosif (HE).** Dommages : 2D10+1 (V-) / 1D10+1 (V+). Portée : 620 / 3 100 / 6 200 / 12 400 (18 600 m).
- **2 mitrailleuses de 7,62 mm.** CAD : 720 coups / minute.
- **20 000 cartouches de 7,62 mm.** 8 000 dans le châssis et 12 000 dans la casemate.
- **GG-140C** (200 600 sols)
 - **16 obus anti-chars (APDS).** Dommages : 18D10+4 (H) / 1D10+5 (V-) / 1D6+2 (V+). Pénétration : 13 (V-) / 6 (V+). Portée (tir tendu) = 320 / 1 600 / 3 200 / 6 400 (9 600 m).
 - **1 mitrailleuse de 12,7 mm.** CAD : 600 coups / minute.
 - **1 800 cartouches de 12,7 mm.**
- **GG-140SA** (~382 900 sols)
 - **16 missiles à guidage radar (portée moyenne) et leurs lanceurs.** Taille 1.

Protection. 40 mm d'acier VHS + parois du lanceur. BLD 4.



Type : Engin terrestre

NT : II

Coque : 42 mm / 21 mm (plafond, plancher et dos) en Acier [VHS]

Ossature : Acier structural

Architecture : Lourde

Blindage : 21 mm en Hyper composite (133-cVHS)

Vitrage : ALON™ (2 vitres de 0,01 m² de surface et de 50 mm d'épaisseur + 1 vitre de 0,005 m² de surface et de 50 mm d'épaisseur)

- **Écoute(s) :** 3
- **Porte(s) :** Aucune

Dimensions : 3,1 m (largeur) x 2,5 m (hauteur) x 6,6 m (longueur)

Poids : 45,5 tonnes

Équipage : 5

Coût : 11,7 millions de sols (sans l'armement)

Vitesse : 47,2 km/h

GP : GP-D4

Type de GP : Turbine à gaz avec filtres atmosphériques + moteur électrique à aimants permanents NT II / 2 x Chenilles

« high-tech » en Al/TiC avec roues entraînées par un moteur électrique à aimants permanents NT II

Autonomie : 6 heures [283 kilomètres avec 748 litres de kérosène] (x 2,9 si vitesse divisée par 2)

ECH : V-

GAB : 3

Mod. d'intégrité : +1

BLD : 11 / 12 contre les armes à énergie et les charges creuses

BLD : 3 (plafond, plancher et dos)

BLD (vitre) : 9 / 10 contre les armes à énergie et les charges creuses

BLD (vitre #2) : 9 / 10 contre les armes à énergie et les charges creuses

RD : +3

VBMO

Le VBMO (Véhicule Blindé à Micro-ondes) est un véhicule surmonté d'une parabole qui émet des micro-ondes après avoir ionisé l'air. Cet engin est utilisé pour disperser une foule sans la tuer.

Il est construit par la société Cora Industries à partir d'un GG-140 dans lequel tout l'armement a été retiré (sauf les deux mitrailleuses de 7,62 mm) et a été remplacé par le système à micro-ondes qui est logé dans la casemate et une partie du glacis. L'équipage n'est plus que de 4 hommes au lieu de 5.

Fonctionnement de l'arme non-létale : Le système émet un faisceau d'ondes électromagnétiques à très hautes fréquences (95 GHz) vers sa cible, ce qui correspond à une longueur d'onde de 3,2 mm (plage des micro-ondes). Lorsque les ondes touchent la peau, leur énergie se transforme en chaleur au contact des molécules d'eau qu'elle contient, causant une intense sensation de brûlure très douloureuse. On estime qu'il faut 5 secondes au maximum pour qu'un humain ne puisse plus supporter les effets du faisceau. Les ondes ne pénétrant qu'une faible couche de peau (elles s'arrêtent avant d'atteindre le derme), elles sont beaucoup moins dangereuses que des micro-ondes plus traditionnelles. Aussi, les risques de brûlures sont faibles. Cependant, une exposition trop prolongée au faisceau (4 minutes et plus) peut réellement brûler la peau (brûlure au second degré).

Les volontaires qui ont testé le système décrivent que la sensation de chaleur est similaire à celle que l'on ressent lorsqu'on est en présence d'un feu extrêmement chaud, et c'est suffisamment douloureux pour que l'on ait envie de fuir la zone à grandes enjambées.

Le système n'a qu'un petit défaut : il lui faut un GP-E3 pour fonctionner (plus de 3 MW, soit la puissance de sortie mécanique typique d'une locomotive diesel) et il coûte quasiment 16 millions de sols ! Il est aussi nettement moins efficace en présence de précipitations (pluie, neige, brouillard, etc.) mais c'est une situation qui arrive extrêmement rarement.

Note : bien que Cora Industries s'en défende, il existerait une version nettement plus létale du VBMO et qui infligerait des brûlures de troisième degré sur environ 50 % de la surface du corps. Les dommages ainsi subits correspondraient à une blessure mortelle toutes les 10 secondes d'exposition. Pour obtenir ces effets, cette version émettrait des micro-ondes à une fréquence plus faible et la parabole tournerait beaucoup plus rapidement.

Équipement :

- Voir GG-140.

Équipement additionnel (3 580 kg et 728 000 sols) :

- **Groupe Auxiliaire de Puissance (GAP) NT III.** Puissance : GP-E3. Permet de démarrer le moteur principal, de faire fonctionner l'électronique du blindé pendant, et surtout, d'alimenter le faisceau à micro-ondes pendant 2 heures.

Armement (5 159 kg et 15 016 400 sols) :

- **2 mitrailleuses de 7,62 mm.** CAD : 720 coups / minute.
- **4 000 cartouches de 7,62 mm.** 2 000 dans le châssis et 2 000 dans la casemate.
- **Générateur à micro-ondes.** Zone d'effet : 800 m de rayon environ.



Type : Engin terrestre

NT : II

Coque : 42 mm / 21 mm (plafond, plancher et dos) en Acier [VHS]

Ossature : Acier structural

Architecture : Lourde

Blindage : 21 mm en Hyper composite (133-cVHS)

Vitrage : ALON™ (2 vitres de 0,01 m² de surface et de 50 mm d'épaisseur + 1 vitre de 0,005 m² de surface et de 50 mm d'épaisseur)

- **Écoute(s)** : 3
- **Porte(s)** : Aucune

Dimensions : 3,1 m (largeur) x 2,5 m (hauteur) x 6,6 m (longueur)

Poids : 45,5 tonnes

Équipage : 5

Coût : 43,05 millions de sols (coût total)

Vitesse : 47,2 km/h

GP : GP-D4

Type de GP : Turbine à gaz avec filtres atmosphériques + moteur électrique à aimants permanents NT II / 2 x Chenilles « high-tech » en Al/TiC avec roues entraînées par un moteur électrique à aimants permanents NT II

Autonomie : 6 heures [283 kilomètres avec 748 l de kérosène] (environ 3 fois plus à la moitié de la vitesse)

ECH : V-

GAB : 3

Mod. d'intégrité : +1

BLD : 11 / 12 contre les armes à énergie et les charges creuses

BLD : 3 (plafond, plancher et dos)

BLD (vitre) : 9 / 10 contre les armes à énergie et les charges creuses

BLD (vitre #2) : 9 / 10 contre les armes à énergie et les charges creuses

RD : +3

ROBOT CHASSEUR-D'HOMME

« MANTIS 666 »

Ce robot, doté de six pattes métalliques, a l'allure d'une mante religieuse, mais sans les ailes. Il est fabriqué par l'Alliance Polaire.

Son « bras » droit se termine par un long pieu d'acier tandis que son « bras » gauche est muni d'une « main » préhensile. Sa tête insectoïde, dotée d'yeux à facettes protubérants et très écartés, est munie d'un lance-flammes. Tout comme la mante religieuse, elle peut pivoter à 180 °, ce qui lui permet de suivre les déplacements de ses proies sans avoir besoin de bouger son corps.

Lorsqu'elle marche, la mante mesure 1,3 m de haut, 2 m de long et environ 1 m de large. Lorsqu'elle se redresse pour s'attaquer une proie, elle fait environ 1,8 m de hauteur. Ceci lui permet d'attraper des cibles de taille conséquente.

Sa main est capable de soulever une masse d'une tonne et de la déplacer ou bien de la projeter contre un obstacle à la vitesse de 5 m/s (22 km/h). Si la proie entre en contact avec un obstacle, elle subit des dommages. Ceux-ci dépendent de son poids (voir table ci-après).

Les pattes ne sont pas recouvertes de plaques de blindage, elles sont par conséquent un peu plus vulnérables aux attaques. Cependant, elles sont relativement fines (17 cm en moyenne pour les pattes arrière et 25 cm pour les pattes avant) aussi, il est très difficile de les viser (-15 pattes arrière, -10 pattes avant).

Technologie :

Bien que le modèle acheté par la République du Corail ne soit que la version « Export » (donc moins performant que celui utilisé par l'Alliance), il n'en reste pas moins un petit bijou de technologie. Cependant, cela reste un fruit défendu, comme la pomme dans le Jardin d'Éden. Oh, ce n'est pas que les scientifiques du département Polyphème n'ont pas souhaité récupérer cette technologie, mais après trois années de recherches infructueuses, une dizaine de morts et autant d'yeux détruits (qu'il a bien fallu remplacer à prix d'or), ils ont jeté l'éponge. Et pourtant, ce n'est pas faute d'avoir essayé.

Ainsi, ils auraient bien aimé avoir accès à la technologie des mini-caméras qui se cache derrière chacune des facettes des yeux de la mante. Celles-ci en effet (selon la brochure fournie par l'Alliance) offrent une vision 3D et en couleur, fonctionnent aussi bien en pleine lumière que dans le noir absolu, ignorent le brouillard et la pluie et peuvent même travailler dans le spectre infrarouge.

Et la seule information qu'ils ont pu récolter, c'est que les orbites des yeux sont remplies d'un gaz qui explose violemment lorsque certaines conditions sont remplies. Les coralliens en ont déjà identifié quatre, mais ils sont certains qu'il en existe d'autres : présence anormale de chaleur (lorsqu'ils ont voulu découper avec un laser), présence anormale de froid (lorsqu'ils ont trempé l'œil dans de l'azote liquide), contact avec l'oxygène (lorsqu'ils ont réussi, au bout d'une semaine, à percer un trou en évitant d'augmenter la température) et variation de pression (lorsqu'ils ont tentés d'ouvrir un œil dans une chambre à vide).

De même, ils auraient bien aimé récupérer les programmes qui se cachent dans l'ordinateur NTV et qui permettent au robot de se mouvoir de manière autonome, de suivre une piste et d'attaquer et se défendre avec « intelligence ». Or au bout de trois ans d'analyses avec des scanners, des capteurs soniques, et autres procédés plus ou moins ésotériques (comme des détecteurs utilisant l'énergie du Flux), ils n'ont toujours pas pu identifier un quelconque moyen qui permettrait d'ouvrir la boîte enchâssant l'ordinateur. Et comme ils ont peur qu'elle renferme le même gaz que celui qui se trouve dans les orbites, ils n'osent bien sûr pas utiliser des moyens plus intrusifs...

Dommages contre un obstacle	
Masse (kg)	Dommage
< 0,075	0
≥ 0,075	1D6-2
≥ 0,6	1D6-1
≥ 2,0	1D6
≥ 4,6	1D10
≥ 9,4	1D10+1
≥ 16	1D10+2
≥ 26	1D10+3
≥ 38	1D10+4
≥ 55	1D10+5
≥ 75	2D10
≥ 100	2D10+1
≥ 130	2D10+2
≥ 165	2D10+3
≥ 206	2D10+4
≥ 253	2D10+5
≥ 307	3D10
≥ 368	3D10+1
≥ 437	3D10+2
≥ 514	3D10+3
≥ 600	3D10+4
≥ 695	3D10+5
≥ 799	4D10
≥ 913	4D10+1

Note : Les dommages donnés dans la table ci-dessus correspondent à un contact avec un obstacle meuble (terre par exemple). Si celui-ci est plus dur (mur de pierre par exemple), les dommages sont doublés. Si de plus, il est muni d'aspérités, les dommages sont triplés, (voire quadruplés, si les inégalités sont vraiment conséquentes et aiguës).

Équipement notable : (tous les systèmes ont une intégrité de 20 et un blindage et une survie I.E.M de 10)

- **Ordinateur NT V, génération VI.** 14 programmes au niveau 16 (niveau 25 dans la version non-export) : Attaque, Défense (esquive), Pistage, Topographie, Anatomie, Orientation, Reconnaissance de Formes, Détection, ...
- **Œil caméra.** Il y a autant de caméra que de facettes (une centaine). Chaque facette détruite réduit de 1 % la capacité de détection de l'œil. Cependant, l'œil est très difficile à toucher (-18).
- **Radar.** Portée inconnue, mais probablement voisine de 200 km. Il est certainement très difficile à brouiller.
- **Micro-drones de réparation.** Quantité : 2 kg.
- **Système de navigation.** Le système utilise non seulement un GPS, mais il est aussi capable de s'orienter grâce à la position du soleil ou des étoiles dans le ciel. Il utilise aussi le programme Topographie pour affiner ses résultats.

Armement : (134 kg, 77 000 sols)

- **Pieu d'acier.** Dommage : 7D10+2 (H) / 1D6+1 (V-), Pénétration : 6 (H) / 1 (V-).
- **Main prehensile.** FOR 63 (BC +26 (H) / -2 (V-)).
- **Lance-flammes.** Dommage : 3D10+4. Portée : 2 / 10 / 20 / 40 (60 m). MUN 20.

Type : Engin terrestre

NT : V

Coque : 6,5 mm en Nano-terranium

Ossature : ArmaTi™

Architecture : Lourde

Blindage : 28 mm en Nano-composite (nf-133-cTER)

Vitrage : Aucun

Écoute(s) : Aucune

Porte(s) : Aucune

Dimensions : 0,80 m (largeur) x 1,30 m (hauteur) x 2 m (longueur)

Poids : 2 tonnes

Équipage : 0

Coût : 33,8 millions de sols (sans l'armement)

Vitesse : 27,8 km/h

GP : GP-C2

Type de GP : Pack Énergie (PE) NTV / 6 × Pattes « high-tech » en nano Al/TiC avec articulations contrôlées par un moteur électrique à aimants permanents NTV

Autonomie : 2 jour(s) [1 190 kilomètres] (x 2 si vitesse réduite de moitié)

ECH : H

GAB : 22

Mod. d'intégrité : +10

BLD : 129

RD : -16



ROBOT ARACHNIDE ESPION

C'est un robot en forme d'araignée et dont le rôle unique est l'espionnage.

Sa petite taille (vingtaine-six cm de long pour environ dix de haut et dix-huit de large) lui permet de se faufiler dans les moindres recoins. Il est de plus capable de se déplacer à la vitesse astronomique (pour sa taille) de 60 km/h, ce qui lui permet de se rendre très rapidement sur les lieux à surveiller.

Comme c'est un appareil Généticien, il est bourré d'une technologie qui dépasse l'entendement (voir équipement) et qui lui permet de réaliser sa mission à la perfection.

Équipement notable :

- **Yeux scrutateurs.** Non seulement, ils offrent une vision 3D et en couleur, fonctionnent aussi bien en pleine lumière que dans le noir absolu, ignorent le brouillard et la pluie et grossissent une zone particulière jusqu'à 1000 fois sa taille originelle, mais ils peuvent aussi travailler dans le spectre infrarouge et voir à l'intérieur des créatures (utilisation de rayons X).
- **Ordinateur NT VI, Génération VIII.** Tous les programmes suivants au niveau 32 : Attaque (laser), Défense (esquive), Topographie, Anatomie, Analyses de données (corrélation, statistique, reconnaissance faciale, filtre audio, amélioration d'image, etc.), Communication.
- **laser de découpe.** Permet de découper des ouvertures dans la plupart des matériaux du moment qu'ils ne sont pas trop épais. Il peut ainsi percer jusqu'à 20 mm de contre-plaqué, 25 mm de plastique dur ou bien encore 1 mm de métal. Ne fonctionne que lorsque le robot ne se déplace pas.
- **Transmissions longue-portée.** Le robot peut envoyer ses données en temps réel jusqu'à une distance de 1 000 km. Il peut même utiliser un autre robot espion pour relayer l'information. Ainsi, du moment qu'il existe au moins un robot tous les 1 000 km, l'information peut être transmise sur des distances astronomiques.
- **Cube de stockage de données (x10).** Si pour une raison ou une autre, le robot ne peut pas émettre, il peut stocker ses données compressées dans des cubes en quartz de 2 cm d'arête et virtuellement indestructibles. Chaque cube pèse 20 g et peut stocker jusqu'à 20 téraoctets de données.
- **Brouillage.** Le robot émet en permanence différentes fréquences électriques et électromagnétiques qui perturbent en permanence les ondes radar qui chercheraient à le détecter (jet à -20). Le robot est bien sûr immunisé contre cet effet.
- **Invisibilité.** Lorsqu'il est immobile, le robot peut générer un champ magnétique et gravitationnel autour de lui qui va créer une sorte de bulle capable de dévier les rayons lumineux. Ceux-ci vont « glisser » sur le champ de telle sorte que l'on a l'impression qu'il n'y a rien à l'intérieur du champ. Ce champ peut être utilisé au maximum 1 heure par jour.
- **Auto-défense.** Si le robot venait à être repéré (chose bien improbable), il compte principalement sur sa vitesse de déplacement pour fuir et se trouver un nouvel endroit où espionner. Contre des petits prédateurs, il peut aussi utiliser son laser pour les repousser (2D10 (H) tous les deux tours).
- **Autodestruction.** Si d'aventure le robot venait à être capturé (ce qui serait bien surprenant), il s'auto-détruit en une gerbe d'étincelles bleues azur infligeant 20D10 (H) / 2D10 (V-) / 1D10 (V+) points de dommage et générant une attaque IEM : -20 (H) / -10 (V-) / -5 (V+).

Type : Engin terrestre

NT : VI (Généticien)

Coque : 0,4 mm en Fusion B

Ossature : Fusion B

Architecture : Normale

Blindage : Aucun

Vitrage : Aucun

- **Écoute(s) :** Aucune
- **Porte(s) :** Aucune



Dimensions : 0,18 m (largeur) x 0,10 m (hauteur) x 0,26 m (longueur)

Poids : 1 kg

Équipage : 0

Coût : Inconnu

Vitesse : 60 km/h

GP : GP-A1

Type de GP : Capteurs d'énergie ambiante Généticien (CEAG) / 6 x Pattes « high-tech » en FusionB avec articulations contrôlées par un moteur électrique à aimants permanents NT VI (Géné)

Autonomie : Infinie

ECH : H

GAB : 3

Mod. d'intégrité : +10

BLD : 7

RD : -6

ROBOT ARACHNIDE EXCAVATEUR

C'est un robot excavateur de l'Alliance Polaire en forme d'araignée.

Il est équipé d'un certain nombre d'outils d'extraction (laser de découpe, perceuse industrielle, scie industrielle) placés sur ses pattes et qui lui permettent de réduire la roche en petits morceaux. Il peut alors attraper les morceaux avec ses mandibules et les « avaler » !

Une fois dans son « système digestif », la roche est broyée, réduite en une poudre plus ou moins épaisse (selon le type de matériau), passée à travers plusieurs bains de produits chimiques, filtrée et tamisée. Le résultat (du minerai pur à 99 %) est alors stocké dans un grand conteneur qui peut en accueillir jusqu'à six tonnes.

Les déchets sont plus ou moins purifiés puis évacués par l'arrière du robot. Aussi, il est facile de reconnaître un lieu où ce type d'engin a travaillé : le sol est jonché de « bouses de boues de roche ». Comme il reste souvent quelques résidus de minerai dans ces déchets, il n'est pas rare de voir des tributs de la surface les fouiller.

Le robot peut fonctionner sans interruption pendant dix ans. Cependant, il a besoin d'être rechargé régulièrement (environ tous les six mois) en produits chimiques et en lubrifiant pour ses outils. C'est un robot ravitailleur (non décrit) qui se charge de le faire.

Le robot est parfaitement capable de se coordonner avec d'autres robots pour traiter des zones plus difficiles (par exemple pour augmenter la puissance de découpage en présence d'une roche qui s'avérerait plus résistante que prévu).

Même si ce n'est pas sa fonction première, le robot est parfaitement capable de se défendre, ses « outils » pouvant s'avérer de redoutables armes.

Équipement notable :

- **Laser de découpe.** Peut découper des blocs de roche jusqu'à 50 cm d'épaisseur. Utilisé comme une arme, il inflige 3D10+4 (H) / 1D6-2 (V-) points de dommage et a une pénétration de 24 (H) / 4 (V-).
- **Perceuse industrielle.**
- **Scie industrielle.**
- **Ordinateur NT V, Génération IV.** Programmes : Excavation (20), Géologie (20), Topographie (18), Travail coordonné (18), Orientation (16), Attaque Laser (16), Attaque Perceuse (14), Attaque Scie (14) + 24 niveaux de programmes divers.
- **Mini-usine d'extraction du minéral.**

Type : Engin terrestre

NT : V

Coque : 4,5 mm en Nano-terranium

Ossature : ArmaTi™

Architecture : Ultra-lourde

Blindage : Aucun

Vitrage : Aucun

- **Écoute(s) :** 2
- **Porte(s) :** Aucune

Dimensions : 2,9 m (largeur) x 1,7 m (hauteur) x 4,8 m (longueur)

Poids : 10 tonnes

Équipage : 0

Coût : 20,5 millions de sols

Vitesse : 25 km/h

GP : GP-D1

Type de GP : Réacteur à fusion (RF) NTV / 6 × Pattes « high-tech » en nano Al/TiC avec articulations contrôlées par un moteur électrique à aimants permanents NTV

Autonomie : 10 ans

ECH : V-

GAB : 3

Mod. d'intégrité : +13

BLD : 3

RD : -9

AF-220 « RAZORBACK »

À l'origine, le Département Polyphème avait demandé à Cora Industrie de lui fabriquer trois engins atmosphériques : un avion de reconnaissance, un avion d'attaque au sol et un chasseur à décollage/atterrissage court pour la protection des deux autres.

Cependant, lorsque le bureau d'étude de Cora Industrie a présenté un premier devis, la section aviation du Département a tout de suite compris qu'elle n'aurait pas le budget nécessaire pour développer ces trois avions. Une réunion fut alors organisée avec les ingénieurs de la société afin de décider quel serait celui ou ceux qui seraient sacrifiés sur l'autel de l'austérité.

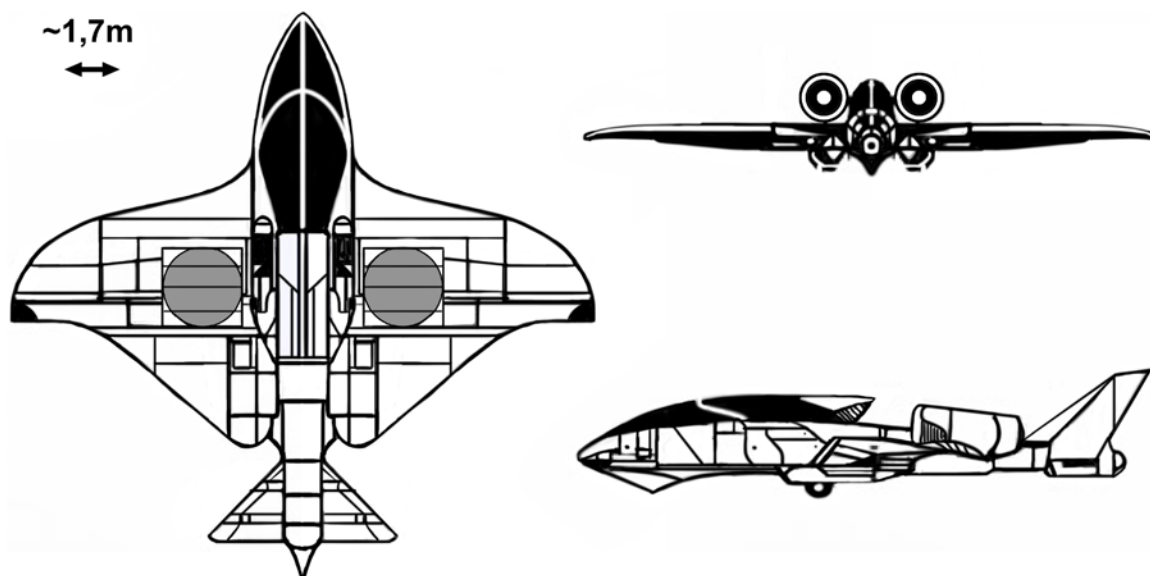
Mais, Alexis Yagal, un jeune ingénieur récemment embauché pour travailler sur ces projets, fit une proposition surprenante : « Et si l'on faisait trois avions en un ? » Après que les éclats de rire se furent tus, celui-ci précisa sa pensée :

« Un avion d'attaque au sol est prévu pour transporter une énorme quantité d'armement. Si on utilise des matériaux avancés (NT III et IV), il est possible d'augmenter substantiellement la charge utile. On peut ainsi rajouter une électronique de pointe pour la fonction reconnaissance ainsi qu'un second habitacle occupé par un opérateur afin que le pilote n'ait pas à s'occuper de la partie détection. On vient donc de fusionner deux avions en un. »

Après une légère pause et toute l'attention de ces confrères, il reprit : « Afin de pouvoir détruire absolument n'importe quel type de cibles, l'avion sera équipé, non seulement de bombes et de missiles anti-véhicules, mais aussi d'un monstrueux canon rotatif de 30 mm à sept tubes tirant des obus explosifs et perforants aux effets dévastateurs. »

« Reste à régler le cas du chasseur, dit-il. Or, si l'avion est capable de se défendre tout seul, un chasseur n'est plus vraiment nécessaire. Aussi, on rajoutera des missiles air-air dans l'armement embarqué ainsi qu'un canon de 20 mm dans le second habitacle, afin de couvrir l'arrière de l'avion. De plus, on aimerait bien conserver le principe de l'avion à décollage/atterrissage court afin que celui-ci puisse s'accommoder de terrains sommaires. Aussi, on insérera des hélices carénées dans les ailes afin d'offrir une poussée verticale à l'avion. Lorsqu'elles ne servent pas, les hélices seront recouvertes de volets afin que le dessous de l'aile offre la même surface de portance qu'un avion sans hélices. »

Il rajouta, et c'est ce qui finit par convaincre définitivement le département Polyphème : « Notez que cette poussée verticale pourra aussi être utilisée en plein vol, ce qui permettra à l'avion de réaliser des manœuvres évasives ou autre qui seraient totalement impossibles à effectuer avec un avion de conception traditionnelle. »



Et c'est ainsi que Cora Industrie conçoit le modèle AF-220 « Razorback ».

L'avion étant destiné à voler à très basses altitudes, un certain nombre de mesures furent prises afin d'augmenter sa durabilité :

Double dérive, ce qui permet d'encore voler si l'une d'elles est détruite.

Emplacement des réacteurs vers la queue et partiellement cachés par les dérives et les empennages ce qui permet de réduire de manière significatif la signature thermique et sonore de l'engin.

Les deux habitacles et les systèmes de contrôle vitaux sont entourés d'un blindage en Nano-alliage de titane.

Les verrières sont capables de résister aux projectiles standards ou semi-perforants des fusils d'assaut légers et lourds.

Tous les systèmes hydrauliques sont doublés de commandes manuelles.

L'avion étant naturellement stable, il peut être piloté manuellement en cas de défaut des systèmes informatiques.

Les réservoirs de kérosène sont auto-obturant et disposent tous d'extincteurs.

Performances :

- **Vitesse maximale (0 m) :** 710 à 775 km/h (selon la quantité et la disposition de l'armement embarqué).
- **Vitesse maximale (1 500 m) :** 760 à 835 km/h (selon la quantité et la disposition de l'armement embarqué).
- **Vitesse de croisière :** 560 km/h.
- **Altitude maximale :** 18 000 m.
- **Autonomie :** 4 900 km à 560 km/h.
- **Distance de décollage :** 80 m environ avec hélices carénées, 900 à 1200 m sinon (selon la quantité d'armement embarqué).
- **Distance d'atterrissage :** avec hélices carénée, 0 m, si l'avion pèse moins de 13,8 t, environ 60 m sinon; entre 675 et 900 m sans les hélices.

Équipement notable : (NT III si pas précisé)

- **Réacteur à double flux (turbofan) × 2.** Un peu plus de 4,1 tonnes de poussée par réacteur.
- **Hélice carénée NT IV × 2.** Poussée verticale de 6,9 tonnes par hélice (GP-F1).
- **Supercapaciteur NT IV × 2.** Autonomie de 4 minutes. Chaque supercapaciteur est rechargé en 40 minutes de fonctionnement d'un réacteur.
- **Radar tridimensionnel à balayage électronique (radar à antenne active)** Très résistant aux brouillages adverses (bonus +10), il a une portée de 250 km et couvre une zone avant de 140°. Il présente au pilote une cartographie 3D et permet le vol automatique à moins de 200 m d'altitude de suivi du terrain.
- **Antennes omnidirectionnelles et détecteurs audio.** Pour l'interception des communications électroniques (10 km de distance) ou verbales (1 km).
- **Nacelle de contre-mesure électronique.** Tous les jets de détection par radar, laser, infrarouge à -10.

Armement :

- **Canon Gatling de 30 mm (dans le nez).** Le canon tire 50 obus par seconde : un mélange de projectiles explosifs/incendiaires (HEI) et perforants/incendiaires (APDU) dans la proportion de 4 HEI pour 1 APDU. MUN: 1 750.
- **Canon de 20 mm (habitacle arrière).** Permet de se défendre contre des attaques d'engins venant par l'arrière. De plus, si l'avion est incliné sur le côté, il peut tirer vers le sol. MUN: 1000 (HEI).

- **16 Bombes de 250 kg ou 16 missiles air-sol à guidage infrarouge (ou un mélange des deux, selon les missions).** Les bombes sont utilisées contre le personnel ou les véhicules légers tandis que les missiles servent contre les blindés lourds. Le missile se déplace à Mach 1, a une portée d'environ 25 km, inflige 2D10+5 (V-) / 1D10+3 (V+) et a une pénétration de 30.
- **Missile air-air infrarouge × 2.** Même statistiques qu'un missile sol-air taille 4.

Type : Engin aérien

NT : III / III (Coque) / IV (Ossature)

Coque : 2,1 mm en Hyper alliage d'aluminium

Ossature : Nano-titane structural

Architecture : Normale

Blindage : 28 mm en Nano-alliage de titane (partiel)

Vitrage : ALON™ (2 vitres de 0,8 m² de surface et de 32 mm d'épaisseur)

- **Écoute(s) :** 2
- **Porte(s) :** Aucune

Dimensions : 1,3 m (largeur) x 1,3 m (hauteur) x 16,3 m (longueur) x 17,5 m (envergure)

Poids : 20 tonnes

Équipage : 2

Coût : 32,8 millions de sols

ECH : V-

GAB : 3

Mod. d'intégrité : +8

BLD : 1 / 4 (habitacle et les systèmes de contrôle vitaux)

BLD (vitre) : 3

RD : -4

CRÉATURES_

ARBRES PÉTRIFIÉS DE LA MER DE SÉRAM

Issus des noires manipulations génétiques des Ternasets, ces arbres noirs dénués de feuilles sont dotés d'une écorce minérale aussi sombre et lisse que l'onyx. Ils se nourrissent de sédiments, de plancton et de la décomposition de toutes les créatures qu'ils peuvent saisir dans leurs branches, mobiles comme des tentacules.



ARBRES PÉTRIFIÉS DE LA MER DE SÉRAM

Échelle : (H)								
Type de créature : espèce hybride								
Zone géographique : Mer de Séram (pour l'instant)								
Taille : 5 m de haut, tronc de 50 cm de diamètre					Poids : 1,6 tonnes			
FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE	
Base	NA	22	NA	30	16	5	14	-
Chaque branche possède les Attributs suivants : Force : 20, Constitution : 20, Coordination : 16								
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom.				H +5	Réaction		8	
Résistance aux Dom.				H -6	Vitesse,VIT(PM)		-	
COMPÉTENCES								
Attaque								12
Observation (déplacement d'eau)								14
ATTAQUE								
Constriction (Branche) : contact, Dom. : Spécial, voir Constriction et attaque de tentacules, Créatures page 217								
TACTIQUES DE COMBAT								
S'il attaque une proie capable de se défendre, l'arbre tente de l'immobiliser et de l'étouffer. Il ne peut utiliser que deux branches à la fois sur une ou deux cibles différentes.								
LOCALISATIONS								
1-20 arbre ou branche (une blessure mortelle sur une branche la rend inerte, une blessure « membre détruit » la tranche).								
SPÉCIAL								
Carapace : 44(H)/5 (V-) pour l'arbre/ 2(H) pour les branches								

DÉCHUS

Êtres décharnés aux longs cheveux blancs et dotés de griffes, les déchus ne sont plus tout à fait humains. Ils ne sont pas très résistants, mais combattent avec une extrême féroce. Leurs dents taillées en pointe sécrètent une bave empoisonnée.

DÉCHUS

Échelle : H								
Type de créature : humain dégénéré								
Zone géographique : Azuria								
Taille : 1m75					Poids : 40 kg			
	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	8	14	16	12	11	12	6
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				-1	Réaction			14
Résistance aux Dom.				+1	Vitesse, VIT(PM)			40m, 4(1)
COMPÉTENCES								
Athlétisme								14
Attaque								14
Camouflage/Dissimulation								12
Furtivité/Déplacement silencieux								14
Observation								13
ATTAQUE								
Griffe : 1D6 (H), pénétration 3 (H)								
Morsure : 1D10+1 (poison), Pénétration 2 (H)								

TACTIQUES DE COMBAT

Les déchus aiment jouer avec leur proie. Ils les encerclent jusqu'à ce que l'un d'eux réussisse à la mordre puis ils la laissent filer pour la chasser tandis que le poison fait son effet.

LOCALISATIONS

Humaines.

SPÉCIAL

Insensibles à la douleur : les déchus ignorent toutes les pénalités dues aux blessures.

Morsure empoisonnée : la bave de ces créatures est un poison qui affaiblit celui qui en est la victime.

Poison

Mode de contamination : morsure

Modificateur de détection : -

Délai d'action : 1 tour

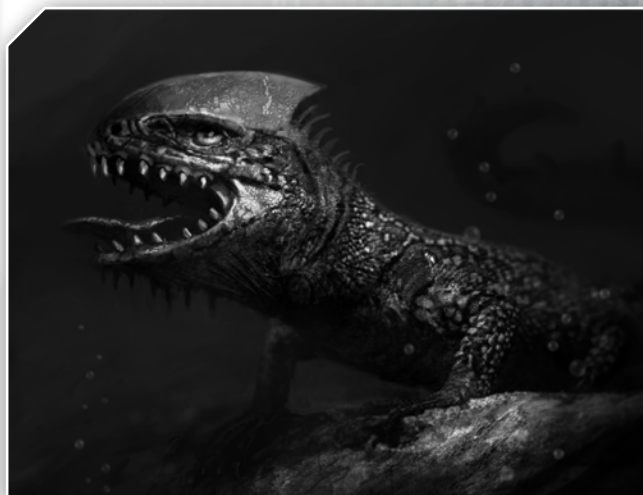
Virulence/Évolutions : 1 puis 1D6 toutes les 10 minutes pendant 2 heures.

Seuils/Effets : Seuil 5 : Force -1; Seuil 10 : Force -2, Seuil 15 : Force -4 ; Seuil 20 : Force -8 ; Seuil 25 : Force -12, Seuil 30 : Force -18.

Au bout d'une heure le poison cesse de faire effet et la victime récupère 1 point de Force par heure.

DRAGONS DES SALOMONS

Ce sont d'énormes et longs lézards dotés de huit pattes et d'un véritable tranchoir qui court le long de leur museau jusqu'au sommet du crâne. Si ces créatures peuvent atteindre une taille de plus de cent mètres, les spécimens les plus fréquents atteignent une trentaine de mètres. Elles aiment se prélasser dans un état semi-conscient sur le fond océanique de profondes failles ou de dorsales près de fumeurs noirs. Elles peuvent y sommeiller pendant des dizaines d'années en se nourrissant des micro-organismes qui y grouillent. Il leur arrive également de chasser des animaux plus volumineux comme les requins.



DRAGONS DES SALOMONS

Échelle : V-								
Type de créature : reptile géant								
Zone géographique : profondes failles ou dorsales								
Taille : 30 mètres				Poids : 380 tonnes				
FOR	GAB	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE	
Base	50	7	12	14	10	6	12	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact			20(H)/-6(V-)	Réaction			12	
Résistance aux Dom.			+1 (V-)	Vitesse, VIT(PM)			60m, 7(2)	

COMPÉTENCES	
Attaque	12
Observation	14
ATTAQUE	
Griffes : 6D10+3 (H) / 1D6 (V-) Pénétration 4 (H) / 1 (V-)	
Queue : 8D10+1 (H) / 1D6+1 (V-)	
Éperonnage : contact, Dom : 13D10+2 (H) / 1D10+2 (V-) / 1D6 (V+) Pénétration 13 (H) / 2 (V-) / 1 (V+)	
TACTIQUES DE COMBAT	
En règle générale, cette créature utilise deux de ses huit pattes pour déchiqueter ses proies à coup de griffes. Mais face à un adversaire plus robuste, ou un navire, elle utilise son tranchoir pour éperonner sa proie.	
LOCALISATIONS	
XXXX.	
SPÉCIAL	
Tranchoir : on ne tient pas compte du modificateur de dommages au contact quand la créature utilise son tranchoir.	

FRÉQUENCES

Ces créatures issues du Flux naissent de la synchronisation entre cette dimension et la réalité. Elles se manifestent sous la forme de vagues silhouettes humanoïdes accompagnées d'un son discordant. Quand elles se déplacent ou attaquent, le son devient extrêmement aigu. Elles n'ont aucun poids et aucune existence physique. Leur déplacement entre deux endroits est instantané.

FRÉQUENCES	
Échelle : H	
Type de créature : créature du Flux	
Zone géographique :	
Taille : humaine	Poids : -



	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	-	-	24	24-	16	12	18	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	-	Réaction					20	
Résistance aux Dom.	-	Vitesse, VIT(PM)					instantanée	
COMPÉTENCES								
Attaque								16
Observation								18
ATTAQUE								
Attaque sonique : contact, 3D10 (H) +3D6 en dégâts de choc.								
TACTIQUES DE COMBAT								
Quand elles s'en prennent à une cible, elles se matérialisent à côté d'elle et la frappe avec une attaque de son solidifié.								
LOCALISATIONS								
1-20 : créature								
SPÉCIAL								
Éphémères : ces créatures restent 2D10 tours dans la réalité avant de se dissiper.								
Invulnérabilité : rien ne peut affecter cette créature à part les brouilleurs d'ondes qui leur inflige automatiquement 1D6 points de dommages par tour et par niveau, les armes soniques qui infligent des dommages normaux et les armes à énergie qui infligent la moitié des dommages. Les effets Polaris les affectent normalement. Les fréquences ignorent tous les effets secondaires des blessures.								
Déplacement instantané : elles peuvent se déplacer instantanément d'un endroit à un autre dans leur champ de vision.								
Perturbations soniques : le son qu'elles émettent en permanence, comme si quelqu'un changeait les fréquences d'une radio, est extrêmement perturbant. Un personnage qui ne peut s'en protéger subit une pénalité de 1D6 point(s) pour toutes ses actions. Il faut déterminer la pénalité à chaque tour de combat.								

GOLEM GÉNÉTICIEN

Il ne s'agit pas vraiment d'une créature mais d'un être artificiel créé par les Généticiens, un ouvrier quasi indestructible. En tant normal, les golems ne représentent aucun danger mais s'ils sont perturbés par le Flux, ils peuvent s'animer et attaquer tout ce qui bouge.

GOLEM GÉNÉTIEN								
Échelle : H								
Type de créature : créature artificielle								
Zone géographique : -								
Taille : 2 m					Poids : variable			
	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	40	30	16	12	14	-	-	-
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+15(H)	Réaction			13
Résistance aux Dom.				-13	Vitesse, VIT(PM)			6m, 1(1)
COMPÉTENCES								
Attaque								14
Observation								12
ATTAQUE								
Poing : 10D6(H)								
TACTIQUES DE COMBAT								
Aucune								
LOCALISATIONS								
Humaine								

SPÉCIAL

Animation : ils ne peuvent être animés que par leurs maîtres ou en cas de perturbation du Flux (effet naturel ou utilisation d'un Effet Polaris). Dans ce cas, il y a une probabilité de 10 % (1 sur 1D10) pour qu'ils s'animent et attaquent tout ce qui bouge. Ils s'arrêtent au bout d'1D10 tour(s) ou si la perturbation cesse.

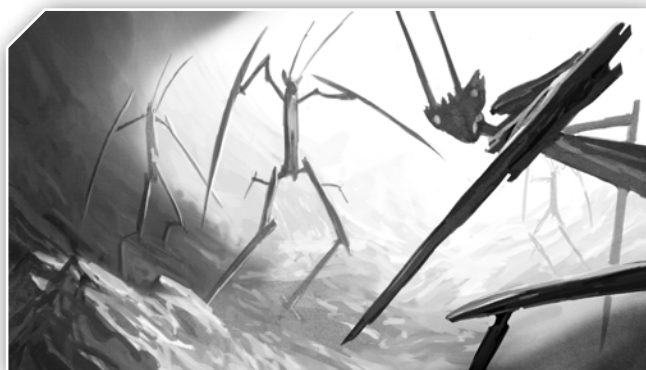
Densité : les golems peuvent faire varier leur poids entre quelques kilos et plusieurs tonnes.

Carapace : 100 (H)

Seuils renforcés : 10/15/20/25/30/35

PHASMES LACÉREURS

Les phasmes ressemblent à des branches jusqu'à ce qu'ils s'animent et attaquent leurs proies. De taille humaine, ils ressemblent à de longs morceaux de bois effilés mais leurs « bras » sont de redoutables piques.



PHASMES LACÉREURS

Échelle : H

Type de créature : insecte

Zone géographique : forêts et jungles

Taille : 2 m

Poids : 30 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	8	18	20	14	4	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+1	Réaction	17
Résistance aux Dom.	0	Vitesse, VIT(PM)	56, 6(2)

COMPÉTENCES

Acrobatie/Équilibre	24
Attaque	13
Camouflage/Dissimulation (milieu végétal)	20
Observation	14

ATTAQUE

« Bras » transperçant : un phasme attaque en essayant de transpercer sa cible avec ses bras. L'attaque inflige 4D10 points de dommages (H), elle a une pénétration de 10(H) et elle peut transpercer sa cible (voir Créatures page 217).

TACTIQUES DE COMBAT

Les phasmes se déplacent à l'abri du feuillage, généralement dans les arbres, avant de tomber sur leur cible.

LOCALISATIONS

Humaines

SPÉCIAL

Cible difficile : pénalité de -5 pour toucher un phasme

Carapace : 5(H)

Détection difficile : pénalité de -15 pour détecter un phasme dans une forêt

SERPENT DES SÉDIMENTS

Ces longs serpents blanc vivent dans les sédiments. Ils n'ont pas de gueule mais un petit orifice avec lequel ils absorbent les fluides de leurs proies une fois qu'ils les ont broyées. Ils sont dotés de deux petits yeux, comme des billes noires, juste au-dessus de cet orifice.

SERPENT DES SÉDIMENTS

Échelle : H

Type de créature : reptile

Zone géographique : sédiments

Taille : 14 m

Poids : 490 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	50	35	16	14	12	2	10	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+20(H) /-6(V-)	Réaction	13
Résistance aux Dom.	-16	Vitesse, VIT(PM)	24m, 3(1)

COMPÉTENCES

Attaque	12
Camouflage/Dissimulation (sédiments)	18
Observation (vibration)	14

ATTAQUE

Constriction : (contact, Dom. : spécial, voir Constriction et attaque de tentacules, Créatures page 217)

TACTIQUES DE COMBAT

Ces serpents surgissent des sédiments juste sous leur proie avant de les enlacer et de les entraîner dans leur domaine. Ainsi, si le serpent ne tue pas sa proie, le manque d'oxygène s'en chargera.

LOCALISATIONS

1-20 : serpent

SPÉCIAL

Ensevelissement : dès qu'il a saisi une proie, le serpent s'enfonce avec elle dans les sédiments à la vitesse de 1 mètre par tour.

YEUX DES ABYSSES

Ces abominations dont on ignore l'origine sont des créatures plus anciennes que les ternasets, mais ce sont bien ces derniers qui les auraient réveillés. Si ces choses vivent principalement dans de profondes failles sous-marines, une expédition terrestre dans les montagnes de l'Himalaya fait mention de créatures qui leur ressemblent beaucoup. Un œil des abysses ressemble à un globe oculaire entouré d'une membrane laiteuse qui lui fait comme une traîne quand il se déplace.

YEUX DES ABYSSES

Échelle : H

Type de créature : abomination inconnue

Zone géographique : profondes failles sous-marines (haute montagne ?)

Taille : œil de 2 mètres de diamètre

Poids : 3,4 tonnes

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	8	19	16	24	18	18	14	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	-	Réaction	17
Résistance aux Dom.	-2	Vitesse, VIT(PM)	24m, 3(1)

COMPÉTENCES	
Analyse empathique	24
Observation (vibration)	20
ATTAQUE	
Spécial	
TACTIQUES DE COMBAT	
Un œil observe tout d'abord ses proies potentielles (à travers les hublots d'une station, par exemple) dont il analyse les sentiments et la fragilité psychologique grâce à son talent Analyse Empathique. Pendant ce processus, qui peut prendre plusieurs jours, il est invisible. Une fois cette analyse terminée, il choisit la proie la plus faible pour établir le lien qui va l'unir à elle. Pour établir un lien, il doit voir sa cible et il doit devenir visible. Une fois ce lien établi, il se contente de rester à proximité le temps que la victime se consume. Si ce n'est pas le cas, il faut de nouveau qu'il établisse un contact visuel pour la foudroyer.	
LOCALISATIONS	
1-20 : œil	
SPÉCIAL	
Invisibilité : pendant tout le processus d'observation de ses proies, un œil est totalement invisible. Cependant, on ressent un léger malaise quand on est observé, une sorte de peur diffuse et indéfinie. Des empathes ou tout individu doté d'une capacité qui lui permet de percevoir l'invisible peut l'entrapercevoir du coin de l'œil en réussissant un test avec le pouvoir approprié. Cependant, l'apercevoir ne fait qu'augmenter le sentiment de terreur que l'on éprouve. Si un personnage réussit un test de Volonté avec une marge de réussite d'au moins 10, il peut se raisonner et échapper en partie à cette sensation de terreur. Le test est à renouveler toutes les heures. Lien de démente : une fois qu'un œil a choisi sa proie (en général, celle qui aura la Volonté la plus faible ou de sérieux problèmes psychologiques), il doit établir un contact visuel avec elle. Il tente alors immédiatement d'établir un lien avec elle. C'est un duel de Volonté. Chaque protagoniste effectue un test avec un modificateur égal à la différence entre les deux Attributs. La marge de réussite nette réduit la Volonté de l'adversaire d'autant (c'est une perte fictive, la Volonté n'est pas réellement réduite). Si l'œil l'emporte, le lien est établi, sinon, la victime est immunisée. Dans ce dernier cas, l'œil tente de foudroyer sa proie récalcitrante. Une fois le lien établi, il ne peut être rompu qu'en détruisant l'œil. Ce dernier n'a plus besoin de voir sa proie, il suffit qu'il demeure suffisamment proche (à moins d'un mille marin) pour se « nourrir ». Si la proie devait s'éloigner beaucoup plus loin, le lien serait neutralisé temporairement, le temps que l'œil retrouve sa proie. Quand le lien est actif, la victime est victime d'hallucinations, elle est terrorisée et subit l'effet de toutes ses phobies et peurs les plus profondes. Cela a pour effet de la pousser lentement vers la folie. Chaque heure qui passe, elle doit effectuer un test simple d'Intelligence avec une pénalité cumulative de 1 par heure. Chaque test raté lui fait perdre un point de Volonté (cette fois-ci, c'est une perte véritable) et déclenche une crise de démente ou de peur panique pendant 1D10 tours. À 0 en Volonté, la victime est folle à lier, totalement enragée et veut tuer tout ce qui bouge. De plus, à chaque test de Volonté raté, sa structure génétique commence à se fragiliser et elle perd 1 point de Constitution. À 0 en Constitution, elle se désagrège. Si le lien est rompu, la victime récupère les points de Volonté et de Constitution perdus au rythme de 1 point par heure. Un œil peut marquer jusqu'à 2D10 proies, mais une même proie ne peut être marquée que par un seul œil. Avec certains yeux, le processus est beaucoup plus lent. Les tests s'effectuent 1 fois par jour, voire 1 fois par semaine et non plus en 1 fois par heure. Pour savoir si le processus est plus lent, lancez 1D10. Sur 1-6, il est normal, sur 7-10, il est plus lent. Regard foudroyant : si une proie résiste une seule fois au lien, elle ne peut plus être affectée par cette attaque. L'œil voudra alors la foudroyer. Pour cela, il suffit qu'il la voit (même au travers d'une surface transparente). Il effectue alors une attaque avec une compétence de niveau 14 comme s'il lui tirait dessus. Il ne s'agit pas d'un rayon, seule la victime est affectée par l'attaque mentale. Cette dernière inflige 5D10 points de dommages (la RD n'est d'aucune utilité).	

ZOMBIS DU FLUX

Ces êtres sont le résultat de rayonnements inconnus qui transforment les gens affectés en créatures effroyables, des êtres nécrosés hantés par des créatures du Flux. Ces choses immondes s'en prennent à tout ce qui vit, propageant leur nécrose d'un simple contact. Pire, l'effet Polaris a tendance à se manifester de manière totalement incontrôlable près d'eux. Extrêmement difficiles à tuer, ils ont cependant une faiblesse : leurs corps pourrissent très rapidement, et en quelques jours, voire quelques heures, il ne reste plus rien d'eux.

Ces êtres immondes sont le résultat de la contamination d'un être vivant par des radiations du Flux qui lui ont été fatales. La victime se retrouve alors hantée par des êtres de cette dimension qui consomment sa chair en l'animant. Une fois contaminée, la peau de la victime se craquelle et se nécrose et ses yeux ne sont plus que deux gouffres noirs.

ZOMBIS DU FLUX

Échelle : H

Type de créature : humain muté

Zone géographique : -

Taille : 1m80

Poids : 79 kg

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	24	30	12	24	12	0	18	-

ATTRIBUTS SECONDAIRES

Modif. de Dom. au contact	+7	Réaction	18
Résistance aux Dom.	-9	Vitesse, VIT(PM)	40m, 4(1)

COMPÉTENCES

Attaque	12
Observation	12

ATTAQUE

Poing/griffe : 1D6

TACTIQUES DE COMBAT

Aucune

LOCALISATIONS

Humaine

SPÉCIAL

Résistance inhumaine : protection de 20(H)

Contamination : si une attaque inflige une blessure, la victime doit effectuer un test d'Adaptation avec une difficulté dépendant de la blessure : 1 (Légère), 2 (moyenne), 4 (grave), 7 (critique), 11 (mortelle). Si le test est raté, elle est contaminée et devient une de ces choses en 1D10 tours.

Effet Polaris : à chaque tour, il y a une probabilité de 1 sur 1D10 que la créature libère un effet Polaris au hasard de puissance 2D10. Elle ne contrôle absolument pas cet effet qui affecte une cible ou une zone au hasard. La créature est au centre du phénomène et n'est jamais affectée.

Invulnérabilité : constamment alimentées par l'énergie du Flux, on ne peut tuer ces créatures qu'en les démembrant ou en attendant qu'elles se consomment d'elles-mêmes. Il faut donc infliger une blessure mortelle à chaque membre pour le couper.

Vulnérabilité : une créature contaminée meurt en 2D10 heures (1-6 sur 1D10) ou 1D10 jour(s) (7-10 sur 1D10).

ARCHÉTYPES

EMPATHE COMBATTANT

Formés dès leur plus jeune âge, ces empathes apprennent à combattre tout en maîtrisant leur pouvoir d'empathie. Ce sont le plus souvent des femmes mais de rares hommes ont été acceptés en leur sein.

Poids : 50 kg Taille : 1,75 m Âge : 24 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	11	13	15	9	12	13	13	12
A.N.	1	2	2	0	1	2	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				0	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-1	Chance			12
COMPÉTENCES								
Armes de jet								10
Analyse empathique								12
Acrobatie/Équilibre								11
Combat à mains nues								12
Combat armé								14
Contrôle corporel								10
Empathie								8
Méditation								12
Observation								12
Sensation du flux								6
Techniques de combat :								
Combat empathique								2
Saï								3
Bâton								4
ÉQUIPEMENT								
Robe renforcée (2)/3 ou 4 implants de corail divers								
ARMES								
Bâton (allonge : +2, dom. : 1D10+5 +1D6 de choc), saï x2 (dom. : 1D10 ; Pénétration : 2), couteaux de lancer x2 (dom. : 1D10+1, Pénétration : 1)								

EMPATHE ADJOINT AUX PATROUILLES DE SÉCURITÉ

Ces empathes, le plus souvent des femmes, sont employées pour patrouiller dans les rues des villes afin de détecter d'éventuels comportements suspects ou de calmer d'éventuels fauteurs de troubles.

Poids : 50 kg Taille : 1m75 Âge : 24 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	11	14	10	12	14	15	12
A.N.	1	1	2	1	1	2	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			11
Résistance aux Dom.				-1	Chance			12
COMPÉTENCES								
Absence								6
Armes de jet								8

Analyse empathique	14
Combat à mains nues	8
Discrétion/Filature	10
Espionnage/Surveillance	10
Furtivité/Déplacement silencieux	10
Empathie	6
Observation	15
Sensation du flux	4
Science(Psychologie)	10
ÉQUIPEMENT	
Robe (1)/ 3 ou 4 implants de corail divers	
ARMES	
Couteaux de lancer x2 (dom. : 1D10+1, Pénétration : 2)	

PRÊTRESSE DU CORAIL NOIR

On ne rencontre guère ces prêtresses qu'au cours des cérémonies d'inhumation, sinon elles demeurent dans leurs chapelles consacrées au corail. Certaines font partie d'un culte secret qui tente de repandre le corail noir en en cultivant les souches.

Poids : 60 kg Taille : 1m80 Âge : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	08	11	11	13	12	13	16	16
A.N.	0	1	1	2	1	2	3	3
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				-1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				0	Chance			10
COMPÉTENCES								
Analyse empathique								14



Bouclier mental	12
Contrôle C.O.E	8
Effets Polaris : 4 au choix	
Éloquence/persuasion	12
Empathie	10
Hypnose	10
Maîtrise de l'Effet Polaris	12
Observation	08
Sensation du Flux	12
ÉQUIPEMENT	
Robe/3 implants divers, 2 implants de corail noir	
ARMES	
-	

PRÊTRESSE DU CORAIL

Ce sont les empathes chargées de diriger les cérémonies des cultes liés au corail. On les rencontre le plus souvent dans les temples mais aussi au cours des cérémonies officielles.

Poids : 57 kg Taille : 1m78 Âge : 30 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	09	10	11	10	13	12	15	15
A.N.	0	1	1	1	2	1	2	2
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				0	Réaction			11
Résistance aux Dom.				0	Chance			12
COMPÉTENCES								
Analyse empathique								15
Bouclier Mental								13
Éloquence/persuasion								14
Empathie								10
Hypnose								12
Méditation								14
Observation								12
Sensation du Flux								12
ÉQUIPEMENT								
Robe/ 6 implants de corail								
ARMES								
-								

MILICIEN DE L'ORDRE AZUR

La milice de l'Ordre Azur est principalement constituée de jeunes gens qui effectuent leur formation auprès des services de sécurité avant de rejoindre l'armée. Ce sont souvent des individus fanatisés.

Poids : 80 kg Taille : 1m78 Âge : 20 ans

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

COMPÉTENCES	
Athlétisme	6
Armes de poing	6
Combat armé	10
Observation	10
Intimidation	8
ÉQUIPEMENT	
Uniforme de la milice	
ARMES	
Pistolet Vêga Python (Dom. : 2D10+4), matraque (Allonge +1, Dom. : 1D6+1)	



AGENT DE FRAGMENT

Les agents de Fragment, notamment ceux formés par Eric Sigma, ont la réputation d'être extrêmement efficaces sur le terrain et surtout d'être de redoutables assassins.

Poids : 70 kg Taille : 1m75 Âge : 28 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	11	14	10	14	12	12	11
A.N.	1	1	2	1	2	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-1	Chance			12
COMPÉTENCES								
Armes de poing								10
Armes spéciales								6
Combat armé								10
Combat à mains nues								12
Fusils/armes d'épaule								8
Tir de précision								8
Intimidation								13
Camouflage/Dissimulation								10

Discrétion/Filature	11
Observation	12
Systèmes de sécurité	12
ÉQUIPEMENT	
Fausse ID, divers appareils électroniques, cuir moléculaire	
ARMES	
Pistolet Kilmore (Dom. : 3D10+1), dague (Dom. : 1D10+2 ; Pénétration : 1)	

SOLDAT CORALLIEN

Les jeunes soldats de la République ressemblent à tous les autres soldats du monde sous-marin. Ils croient aux idéaux de leur nation et sont prêts à mourir pour les défendre.

Poids : 70 kg Taille : 1m76 Âge : 24 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	12	11	12	13	10	11	10
A.N.	1	1	1	1	2	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact				+1	Réaction			12
Résistance aux Dom.				-1	Chance			12
COMPÉTENCES								
Armes de poing								10
Armes sous-marines								10
Athlétisme								8
Combat à mains nues								6
Combat armé								10
Endurance								10
Fusils/Armes d'épaule								8
Manœuvre d'armures								8
Manœuvres sous-marines								6
Observation								10
Tactique								4
ÉQUIPEMENT								
Gilet Vasta II (11/3), divers équipements selon mission, 1 ou 2 implants de corail								
ARMES								
Sirius Ultra (Dom. : 3D10+1), Mass 64 (Fusil d'assaut : CC/RC/RL ; dom. : 4D10)								

SOLDAT DE LA DIVISION SPÉCIALE PHASE

Ce sont des soldats aguerris formés par le Colonel Vesten et entraînés pour survivre à la surface. Certains sont issus des communautés mutantes de la surface.

Poids : 85 kg Taille : 1m80 Âge : 32 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	13	15	11	16	12	10	11	10
A.N.	2	2	1	3	1	1	1	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+1		Réaction		14			
Résistance aux Dom.	-2		Chance		12			

COMPÉTENCES	
Armes de poing	12
Athlétisme	10
Camouflage/Dissimulation	10
Chasse/pistage (surface)	11
Combat à mains nues	8
Combat armé	9
Connaissance milieu naturel (surface)	12
Contrôle C.O.E.	12
Endurance	14
Fusils/armes d'épaule	10
Langage de la terre	8
Observation	10
Orientation (surface)	12
Premiers soins	10
Sensation du Flux	8
Survie (surface)	14
Tactique	8
ÉQUIPEMENT	
Tenue de peau renforcée et isolée (10/5) ou Exo-sol, ou tenue coupante, 2 ou 3 parasites de la surface	
ARMES	
Sirius Ultra (CC ; Dom. : 3D10+1), Fusil Loknar (CC ; dom. : 4D10+3) ou Arc Ibram Flexi (Dom. : 3D10, Pénétration : 3), dague (Dom. : 1D10+2, Pénétration : 1)	

AGENT DE SÉCURITÉ CORALLIEN

Agent standard des forces de sécurité déployées dans les rues des villes de la république.

Poids : 85 kg Taille : 1m76 Âge : 25 ans

	FOR	CON	COO	ADA	PER	INT	VOL	PRE
Base	12	13	11	10	11	10	13	10
A.N.	1	2	1	1	1	1	2	1
ATTRIBUTS SECONDAIRES								
Modif. de Dom. au contact	+1			Réaction			10	
Résistance aux Dom.	-1			Chance			11	
COMPÉTENCES								
Armes de poing								8
Athlétisme								8
Combat à mains nues								10
Combat armé								10
Fusil/Armes d'épaule								12
Intimidation								10
Jeu								12
Observation								10
Premiers soins								8
Systèmes de sécurité								8
ÉQUIPEMENT								
Gilet Soles (14/5), 2 ou 3 implants de coraux								
ARMES								
Pistolet Véga Python (Dom. : 2D10+4), matraque (Allonge +1, Dom. : 1D6+1), Gall 76 II (CC ; dom. : 4D10+3)								

« DISPONIBLE

GUIDE TECHNIQUE

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3^{ÈME} ÉDITION



MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT
ET RESSOURCES

« DISPONIBLE »

RECUEIL DE SCÉNARIOS

UN SUPPLÉMENT POUR POLARIS 3^{ÈME} ÉDITION

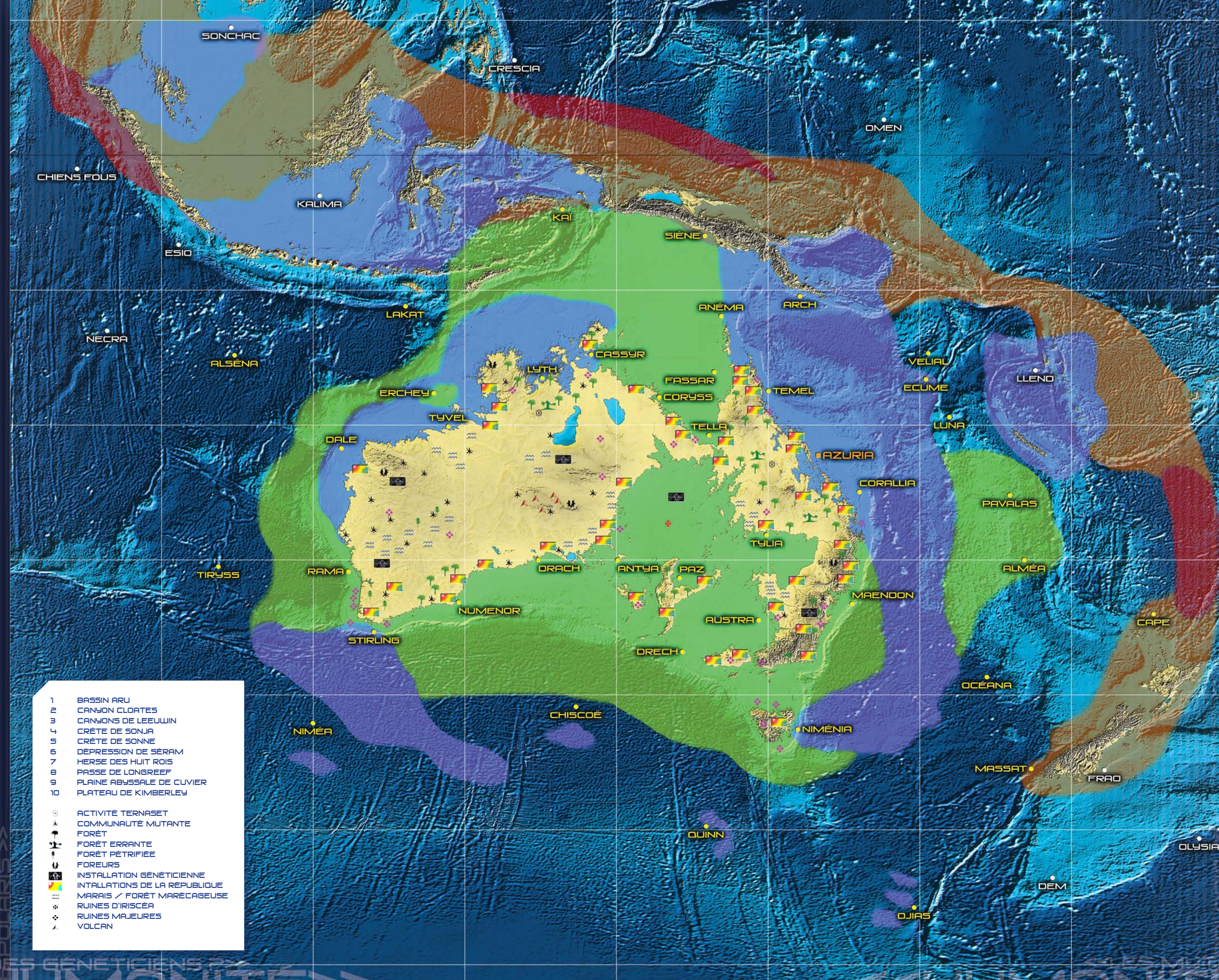


CAMPAGNE ET SCÉNARIOS



www.black-book-editions.fr

la république du total



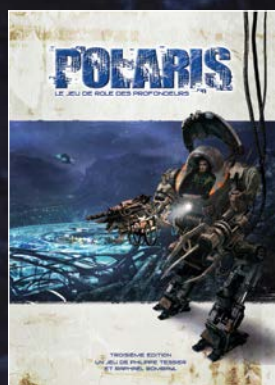
la république du total

▼ POLARIS ▼ RÉPUBLIQUE DU CORAIL ▼

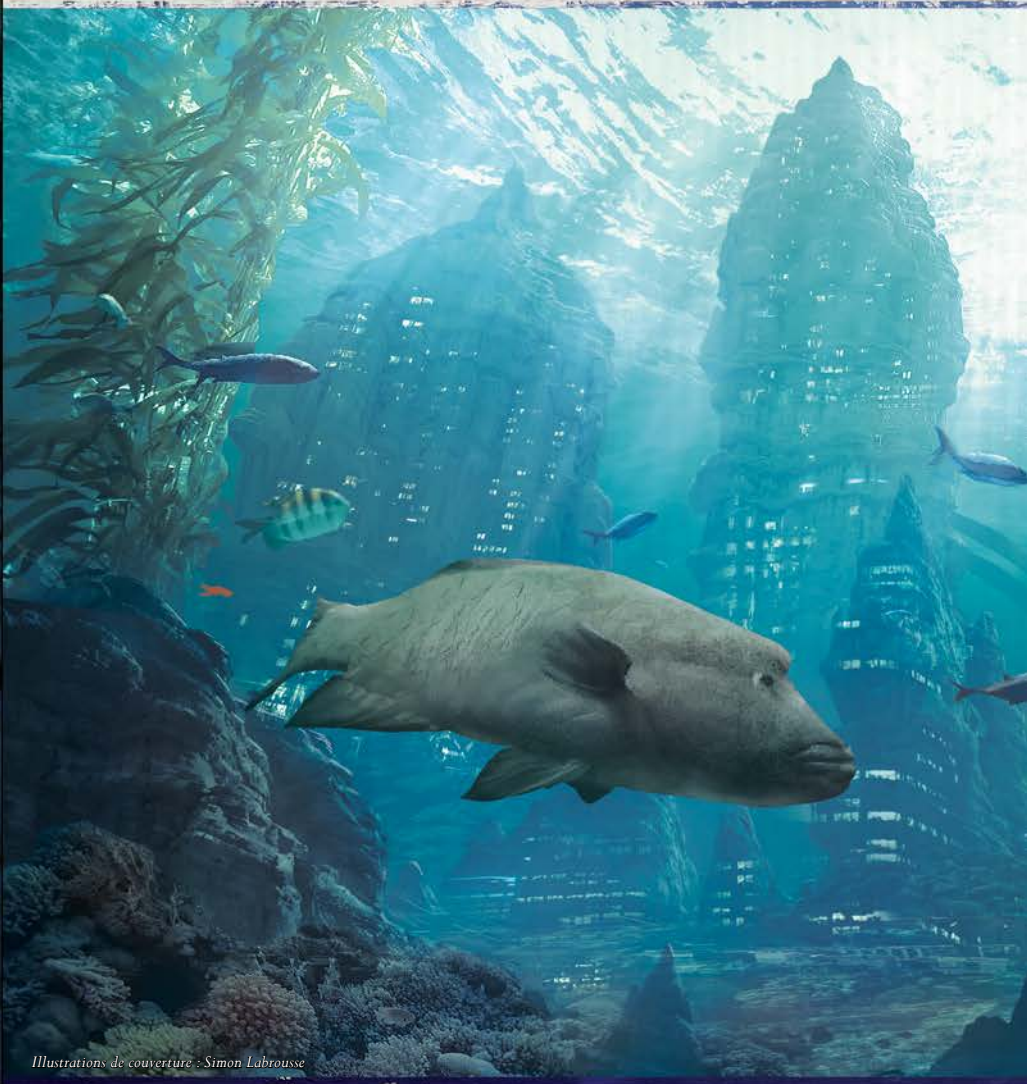
La République du corail est le cinquième supplément pour *Polaris*, Troisième édition. Enfin ! Car s'il y a une nation sur cette terre désolée qui fait rêver et qui suscite un peu d'espoir, c'est bien la République. Malgré la propagande des autres puissances sous-marines, rares sont ceux qui ne seraient pas prêts à tout quitter pour aller s'installer là-bas. On y raconte que la vie y est plus agréable, que l'on y respire mieux, que l'on y a plus d'espace et que l'existence y est plus douce...

Cet ouvrage lève le voile sur la célèbre nation du monde de *Polaris*. Vous trouverez dans ce livre :

- la description détaillée de la République du corail, son historique, son organisation politique et sociale.
- Un chapitre sur les puissance majeures de la République, empathes, ambassadeurs, cultes divers et grandes entreprises influentes.
- Les secrets de la République, pour tout savoir sur le corail, Conscience, et plus encore...
- Six archétypes en couleur financés par le crowdfunding *Polaris*.



Ce supplément est destiné à tous les meneurs de jeu de *Polaris*, Troisième édition



Illustrations de couverture : Simon Labrousse



www.black-book-editions.fr

ISBN : 978-2-36328-067-1



POL10

Prix : 32€