



INTRODUCTION A L'UNIVERS

Les démons sont venus le 26 avril 1986, il y a aujourd'hui plus de vingt ans. En quelques semaines, ils ont envahi plus de la moitié de la planète et massacré des millions d'innocents.

Les combats ont été violents et ces créatures, semblables en apparence et en pouvoir aux démons des religions, auraient détruit toute Terra si elles n'avaient pas montré des signes de faiblesse : mésentente entre commandants, désobéissance des fantassins et retour à une nature discrète dès qu'elles sont isolées.

Malgré leurs erreurs, les démons étaient tout de même en position de force quand d'autres créatures se sont manifestées. Les Araliens, humains élancés aux pouvoirs magiques immenses, étaient arrivés d'une autre dimension et sont restés cachés sur Terra pendant des années avant de se révéler. Ils ont rassemblé les forces armées de Terra terrifiées et désorganisées et ont pris la tête des offensives pour contenir les multitudes démoniaques.

La contre-attaque a permis de maintenir les lignes de front suffisamment longtemps pour construire des défenses. Les sauveurs ont fait appel à de puissantes forces magiques pour élever des frontières gigantesques et ont commencé à remanier le monde. Si vingt années ont passé depuis, la situation n'a guère changé.

Les frontières sont les mêmes, les démons semblent plus que jamais plongés dans une guerre interne inconnue des humains et de nombreux démons à la tête des légions sont à présent connus : Areour, Baal et Seth, mais ce ne sont probablement pas les seuls.

Un gouvernement mondial, Nova Terra, issu de l'ONU, a été mis en place, soutenu par les sauveurs Araliens qui l'aident à gérer chaque nouvelle crise. Beaucoup de gens pensent que ce sont ces sauveurs les véritables dirigeants de la planète, bien que seuls des humains tiennent les rênes des grandes nations continentales actuelles.

Mais le doute demeure quant aux motivations réelles de ces bienfaiteurs du monde, du fait de certains actes militaires, incompréhensibles, de leur refus d'intervenir à certains moments ou à certains endroits et de leur politique du secret absolu sur leurs origines et leurs buts.

La planète est à présent partagée en deux territoires : Les terres libres, où les humains vivent entassés dans les cités laissant à l'abandon les campagnes désertées, par peur des démons infiltrés qui massacrent les communautés isolées, et les terres envahies, des millions de kilomètres carrés brûlés, pillés, désertés et stériles, hantés par les créatures démoniaques de toutes tailles.

Si la civilisation humaine y a été détruite, les démons y ont en revanche construit des forteresses pour leurs commandants et généraux, prouvant contre toute attente leur capacité à créer. Au pied de ces énormes blocs de pierre, dans les étendues dévastées, errent de rares animaux et humains souvent retombés à une vie quasi primitive, obnubilés uniquement par leur survie.

Quelques rares cités et poches de résistance humaine tiennent encore, seules depuis vingt ans face à des armées de centaines de milliers de monstres immortels et infatigables. C'est bien souvent les sacrifices et le courage des combattants qui leur ont permis de tenir, mais parfois aussi de curieux objets magiques, issus de toutes les cultures et de tous les âges. Certains d'entre eux semblent avoir pour effet de repousser ou parfois d'appeler les démons, les Araliens ou certains humains.

Avec l'arrivée des démons et des Araliens, les forces mystiques, longtemps oubliées sur la planète, se sont déchaînées à nouveau. Certains s'y découvrirent plus sensibles que les autres et devinrent des mages. Formés et guidés par les Araliens, ils combattent aujourd'hui seuls ou à leurs côtés sur le terrain des envahisseurs, armés de sortilèges et d'enchantements.

D'autres ne trouvèrent pas dans la magie les réponses à leur malaise. Attirés autant par le Bien que par le Mal, ces personnes errent à la recherche d'explications sur l'origine de leurs pouvoirs, céleste ou diabolique. Elles ignorent pourquoi elles sont différentes, comment utiliser cette puissance grandissante qui menace de les engloutir, de les transformer.

Les joueurs vont incarner ces personnages en quête de réponses au sein de cités surpeuplées et rongées par la corruption, dans les vastes espaces hantés par les démons, partout sur Terra réduite à un champ de bataille à l'échelle mondiale. Au cours de leurs pérégrinations, ils sauveront peut-être des centaines d'innocents, dévoileront d'ignobles complots, rechercheront les origines de l'invasion, pour éventuellement découvrir la véritable nature de l'ennemi et, peut-être, sauver bien plus que la planète.

Pour plus de détails sur l'univers, nous vous invitons à lire l'historique de la guerre éternelle, dont vous trouverez une partie au début de chaque chapitre du livre. Les premiers chapitres évoquent le mythe de la création et sont accessibles aux joueurs. Les derniers chapitres évoquent les détails récents de l'invasion et de la guerre et ces parties sont à réserver au maître de jeu. Au travers de son histoire, vous saisissez toute la puissance de ce monde et les Maîtres de Jeu y trouveront nombre d'idées d'aventure et d'ambiance.





PARTIE 1 - TERRA

Avant propos

Dans les pages qui suivent, vous retrouverez toutes les grandes régions de Terra, la terre du monde de *Deus l'Ascension*. Seront présentés les récents événements qui conduisirent à la fondation de ses nations ainsi que le contexte actuel de chacune d'elle. Vous trouverez également dans ces pages l'organisation politique de chaque zone, s'il y a lieu, ainsi que des renseignements démographiques, économiques et militaires. Cette partie se découpe en deux éléments distincts : les régions libres et les régions occupées par les armées de démons.



Pour le MJ

Les informations relatées dans ces pages sont d'ordre général. Pour avoir de plus amples informations, reportez-vous aux pages qui vous sont réservées. Cette partie ne décrit que ce qui est accessible à la plupart des personnages.



Les Terres Libres

Après l'invasion de Terra, les démons furent repoussés à plusieurs reprises. Un découpage géopolitique s'instaura naturellement entre Terres Libres et terres conquises. Le monde dut se restructurer et les pays d'autrefois disparurent pour laisser place à des régions beaucoup plus vastes.

Le paysage politique changea et, sans l'organisation d'un gouvernement mondial, Nova Terra, l'humanité aurait dû se séparer en plusieurs centaines de pays, source de guerres intestines. C'est pourquoi, dans toutes les Terres Libres, c'est Nova Terra qui est garante de l'approvisionnement de tous.

Chaque nation des Terres Libres s'est naturellement organisée autour de leaders ou de guerriers charismatiques ayant contribué à la liberté durement acquise. Chaque pays possède son propre gouvernement et ses propres lois mais reste soumis à Nova Terra.

Les gouvernements des Terres Libres sont au nombre de 4 : Asia, Europa, Equatoria et America.

ASIA

Cette entité politique a vu le jour par la fusion des gouvernements d'Asie.

EUROPA

Cette partie du monde regroupe tous les pays d'Europe.

EQUATORIA

L'Afrique sub-saharienne, ainsi que les îles proches libres, composent cette entité politique.

AMERICA

Le regroupement d'une partie des deux Amériques forme la nation d'Amérique. Toutefois, celle-ci est divisée par une zone envahie qui s'étend de Houston à Lima, mais seule la côte Ouest du continent sud est encore libre.



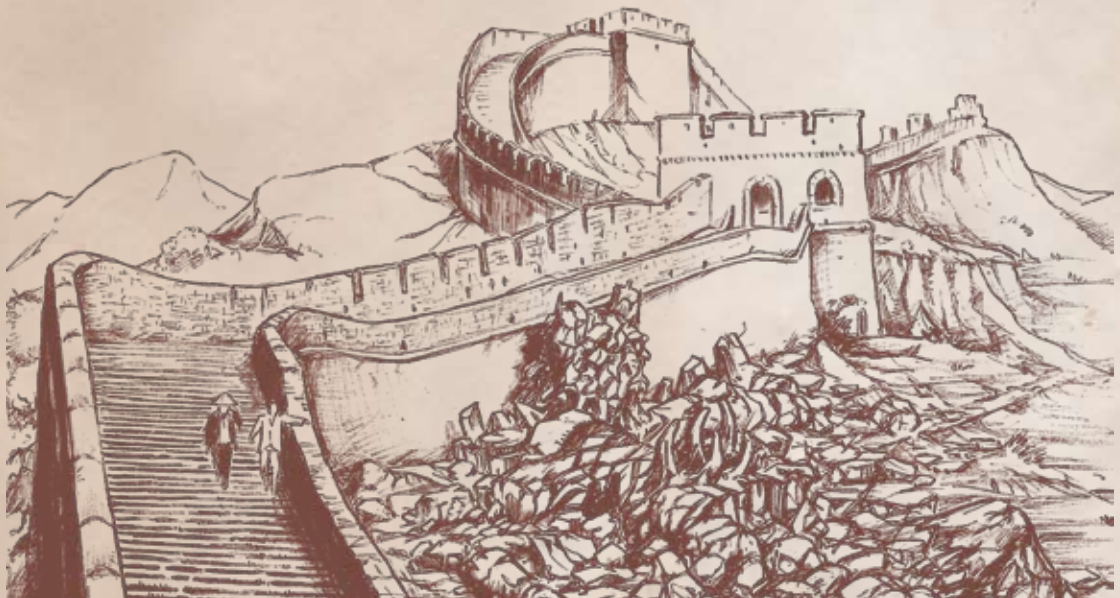
Asia la légendaire

Cette partie de Terra comprend la partie la plus peuplée de la Chine, le Népal, le Bhoutan, tous les pays de la péninsule d'Asie du Sud sauf la Malaisie, ainsi que le Japon et la Corée. L'Australie fait également partie du gouvernement d'Asia mais cet île-continent est très rarement en relation directe avec les autres à cause de son éloignement et des dangers du voyage maritime.



Carte

Vous trouverez une carte complète du monde avec les frontières à la fin de ce chapitre.



La plupart des terres d'Asie ont été touchée du fait de l'invasion de la Russie mais grâce à l'organisation des pays qui composent le continent asiatique, les démons furent stoppés au pied de la Grande Muraille de Chine. La guerre fut extrêmement violente dans cette partie du monde car les démons avaient pour ordre de faire tomber l'Asie en priorité lors de l'invasion.

La tradition martiale étant forte dans ces pays, les démons craignaient que les humains ne forment une armée efficace et unie et c'est ce qui s'est effectivement produit. Les deux principaux pays qui forment Asia sont la Chine et le Japon.

Lors de la première invasion d'Areour, l'alliance de tous les pays d'Asie comptait encore l'Inde mais Areour et ses guerriers finirent par vaincre son armée.

Les humains perdaient toujours plus de terrain et les démons menaçaient la Chine. Portant la guerre jusqu'au pied de la Grande Muraille, les démons prirent possession d'une grande partie du pays, heureusement peu habitée. L'armée chinoise profita des défenses offertes par la Grande Muraille et l'ancienne fortification leur permit de stopper l'avancée des démons.

Les batailles se succédèrent mais malgré des pertes terribles infligées aux défenseurs, les démons n'arrivaient pas à passer la Muraille. C'est après d'âpres combats, alors que les démons allaient enfin percer, qu'un homme fit son apparition.

L'inconnu portait un masque Omote, un sabre à la poignée d'une beauté incomparable et une armure de samourai. Lorsqu'il dégaina son katana, tous reconnurent une épée de légende, un sabre qui avait fait trembler bien des ennemis du Japon, Kusanagi, la lame d'Amaterasu.

Cet inconnu affronta à lui seul tous les lieutenants démoniaques, rassemblés pour donner le dernier assaut. De sa lame puissante, il les abattit un à un sans jamais se faire toucher. Il fit pleuvoir la foudre sur ses ennemis et trancha leur tête en avançant parmi les rangs jusqu'à arriver au général ennemi. C'était une créature colossale, d'une puissance sans égale.

Kitsumoto Ryuukai avança cependant sans aucune crainte et l'attaqua sans délai. Le combat dura longtemps, le jeune guerrier tenant tête au démon avec une force surprenante. Après des heures de combat incertain, il finit par trancher le bras gauche du démon qui se changea en pierre et tomba au sol dans un fracas assourdissant.

La poussière soulevée aveugla tous les guerriers du champ de bataille si bien que personne ne vit la fin du combat. L'épée avait figée le démon qui s'était changé en pierre et avait volé en éclats. Encore à ce jour, les morceaux du démon peuvent être vus depuis les murs de la Grande Muraille. Les démons détalèrent pour ne plus être revus.

Les hommes, surpris et heureux de leur victoire, nommèrent Kitsumoto comme leur chef et lorsque celui-ci retira son masque, tous furent surpris de voir un jeune homme qui ne devait pas avoir plus de vingt ans. Le héros prit la tête de l'armée des pays d'Asie et fonda le gouvernement que l'on nomme aujourd'hui Asia.

Dans les faits, il choisit douze conseillers dont certains parmi les dirigeants de leur pays d'autrefois et forma un conseil qui distille soigneusement ses idées au dirigeant. Le pays fonctionne encore ainsi de nos jours. Kitsumoto prit le titre de Shogun, autrement dit, celui qui commande les armées.

Sa sagesse est aussi grande que sa force au combat et il remporta de nombreuses victoires pour sa nouvelle nation, empêchant les démons d'envahir Asia à plusieurs reprises. Son dernier exploit fut de reprendre Calcutta.

Depuis, la ville est tenue par l'armée Aralienne, avec qui il entretient d'excellentes relations. Régulièrement, Asia apporte un précieux soutien aux troupes de l'Enfant Dieu. Kitsumoto et Doran Aral se retrouvent souvent autour d'une table ou d'une carte pour discuter des stratégies à venir. L'espoir de libérer tout le continent asiatique repose sur cette belle alliance et la relation d'amitié entre les deux hommes.

Le gouvernement d'Asia est basé sur le système impérial du Japon médiéval. Un empereur guide le pouvoir, aidé de conseillers qui sont élus par leur province. Ainsi, Kitsumoto Ryuukai n'est pas seul à diriger le pays, il possède un conseil constitué d'un élu de chaque région.

Pour l'instant, les conseillers en place ont été choisis par Kitsumoto et bien qu'ils n'aient pas été élus, ils sont tous fortement appréciés du peuple. Kitsumoto, dans sa grande sagesse, préféra les nommer pour stabiliser le gouvernement d'Asia le plus vite possible.

Grâce à cela, la crise politique qui aurait divisé les hommes fut évitée et l'anarchie fut très vite stoppée. Les pays retrouvèrent leur stabilité.

Le siège du gouvernement se situe en plein cœur de la Cité interdite, à Pékin. Ses membres ont tous une résidence au sein du palais mais aussi dans leur pays d'origine. Ainsi le gouvernement se retrouve au palais pour ses réunions, tant stratégiques que politiques.

Le siège militaire quant à lui se trouve au pied de la Grande Muraille, dans une ville nommée Shizuishan. Possédant une puissance remarquable, l'armée d'Asia fait trembler les démons. Ainsi, si partout sur la planète les mers ne sont pas sûres, le Japon fait exception car la puissante flotte ne craint aucune des horreurs qui hantent les profondeurs aquatiques.

Sur terre, grâce aux archers qui complètent parfaitement l'infanterie moderne, la Muraille n'a été que très rarement inquiétée.



Démographie

370.000.000 d'habitants
(estimation)

Gouvernement

Empire Constitutionnel

Dirigeant(s)

Kitsumoto Ryuukai

Force armée

300.000 hommes
(estimation)



De grands chantiers sont toujours en cours pour la prolonger et ainsi beaucoup mieux couvrir le territoire, car les démons profitent de ses failles pour infiltrer le pays et semer le désordre.

Les frontières d'Asia restent très instables car de nombreuses escarmouches ont lieu régulièrement entre les habitants des îles océaniques et les démons attaquant par la mer. L'ensemble de la chaîne de l'Himalaya est une zone libre mais souvent attaquée, les frontières dans cette zone sont donc mal définies.

Moines et guerriers des steppes veillent sur les montagnes tibétaines et sur l'ouest de la Chine. La frontière d'Asia s'arrête avec le début du désert de Takla-Makan pour l'ouest et s'étire vers le nord jusqu'aux pieds des monts Stanovoï en Russie. Cette zone est difficile à défendre mais grâce à une bonne cavalerie et un réseau de tours de surveillance, la frontière est plus ou moins tenue.

Au sud du Népal, la frontière entre l'Inde et le Bangladesh est une zone en chantier dans laquelle une énorme muraille est en construction. Cependant, la proximité de Calcutta rend les conditions de travail difficiles car la ville est contestée aux Araliens par le Seigneur Démon Cali.

Le sud d'Asia est divisé en plusieurs zones libres et occupées. La frontière d'Asia continentale se trouve à la limite de la péninsule de la Malaisie. Bornéo est coupée en deux, le nord de l'île est libre tandis que le sud est occupé. La puissante flotte d'Asia tente désespérément de reprendre les îles de toute l'Océanie mais la puissance des démons interdit toute progression pour l'instant.

Sumatra, Java et toutes les îles au sud de la Malaisie sont envahies, jusqu'au sud de l'Australie qui est tombé face à l'envahisseur. La frontière de l'Australie libre se trouve dans le désert de Simpson et bien que les combats y soient rares, le gouvernement d'Asia a fait construire une série de bunkers bien dissimulés pour surveiller la ligne de défense.

Pendant que les Araliens et l'armée de l'Enfant Dieu combattaient les démons, un conseil européen s'est réuni pour trouver une solution politique à la gestion des territoires encore libres.

Pourtant les dissensions étaient encore grandes, les différents pays n'étant pas d'accord pour l'unification. Le mage Mc Alister fut le précurseur du gouvernement actuel.

La guerre faisait rage et les démons avaient poussé loin dans le territoire européen. Ils avaient percé les défenses humaines en de nombreux endroits mais la plupart des grandes villes et des lieux de fortes populations furent bien protégés. Mac Alister était déjà un puissant mage envoyé du Royaume-Uni vers la Pologne pour les aider à repousser les démons.

Il a combattu longuement les ennemis avec les humains mais la violence des combats avait largement entamé l'armée de la région. Mac Alister partit alors rencontrer les troupes de toute l'Europe et rencontra un engouement grandissant pour sa cause. Hughes François d'Erestène, le dirigeant des troupes françaises, fut honoré de rencontrer Mac Alister, il associa son armée à celle de Mac Alister et se fut le début du gouvernement d'Europa.

Bientôt tous les pays composant l'Europe libre se réunirent en une vaste armée. Avec l'aide des Araliens, les humains repoussèrent les démons à plusieurs reprises et une frontière naturelle s'installa entre les terres d'Europa et les terres occupées.

Les Araliens construisirent une série de tours partant de loin au nord jusqu'au sud, en Grèce. Le système défensif ainsi en place assure la sécurité d'Europa et un système de roulement entre les deux armées permet d'assurer un fonctionnement optimal du dispositif. Mais tout n'est pas aussi simple, les côtes d'Europa sont souvent la proie de la flotte navale ennemie et subissent régulièrement des invasions de courte durée.

Pour sécuriser les mers et les océans, Europa a créé une armada impressionnante de navires de guerre et protège tous les flux maritimes entre les différents pays qui la compose. Grâce à cet ensemble, Europa est considéré, à tort, comme l'endroit le plus sûr de Terra.

Il existe de fortes dissensions politiques au sein d'Europa, notamment avec l'ancien Royaume-Uni ou encore les pays communistes, mais, globalement, tous se serrent les coudes contre les démons. Cependant, des sectes totalitaires ainsi que des groupuscules armés assez puissants revendiquent leur appartenance à des pays, voir même des régions.

Les cultures sont aussi un problème récurrent car fondamentalement différent entre deux pays.



Démographie

600.000.000 d'habitants
(estimation)

Gouvernement

Démocratie parlementaire

Dirigeant(s)

Hughes François d'Erestène, Andrew Mc Alister

Force armée

1.000.000 hommes
(estimation)



Europa l'hétéroclite

L'histoire d'Europa est très mouvementée. Sa création est le fruit de l'invasion des pays de l'Est car une grande partie de la population a été obligée de fuir cette zone. Les différents pays d'Europe ont d'abord tentés d'accueillir les réfugiés chacun avec leur propre gouvernement mais l'instabilité de ce système faillit provoquer l'invasion totale de l'Europe.

L'intervention de l'armée Aralienne permit de repousser les démons loin à l'est mais la plupart des pays de l'ex URSS ont souffert de l'invasion.



La criminalité est très importante et rares sont les citoyens d'Europa qui ne sont pas armés. C'est pourquoi il n'est pas rare de voir un homme se promener avec une épée ou une hache, un fusil ou un pistolet. L'ensemble reste pourtant cohérent et malgré les difficultés, chacun cohabite plus ou moins bien.

Le gouvernement est constitué d'une chambre de douze députés qui gèrent toutes les affaires politiques, d'un conseil de cinquante ministres composant le Conseil Constitutionnel et de deux dirigeants qui sont Andrew Mc Alister et Hughes François d'Erestène. Ce dernier gère les forces armées tandis que Mc Alister s'occupe de la politique.

Les deux dirigeants sont très soudés, ce qui permet au Conseil Constitutionnel de trouver un fragile équilibre sur le modèle de ces deux hommes. La Chambre des Députés vote l'ensemble des lois et des édits tandis que le Conseil Constitutionnel propose les lois, vote les budgets, étudie les besoins du gouvernement et gère les actions politiques d'Europa.

L'armée quant à elle collabore énormément avec l'armée Aralienne qui protège les frontières. Le siège de l'armée se trouve à Vienne dans l'ancienne Autriche. Mais la plupart des forces armées se trouvent à Varsovie, Bucarest et Saint Petersburg.

Une petite armée russe indépendante survit tant bien que mal dans l'extrême nord de la Russie, près de la Finlande, seule partie du territoire russe qui soit libre en Europa. Cette petite armée est très bien organisée et harcèle sans cesse les démons, aidant énormément les troupes de l'Enfant Dieu lorsque cela leur est possible. Isaac Krakovitch guide cette armée.

Europa ne partage que trois frontières avec les Terres Occupées et toutes ont une certaine stabilité. Au sud d'Europa, de l'autre côté de la mer Méditerranée, se trouvent les terres de Seth et de ses Seigneurs Démons.

Les combats avec eux se font rares par la mer même si des attaques régulières sont craintes. Les îles proches de l'Espagne ainsi que la Sicile, la Sardaigne, la Corse et Malte sont libres, les îles grecques également.

Chypre et la Crète appartiennent aux terres de Seth, tout comme les Canaries. Pour protéger le sud, une partie des forteresses maritimes ainsi que certaines îles ont été réhabilitées en bases opérationnelles pour l'importante armada d'Europa, qui navigue également le long des côtes espagnoles, portugaises et françaises pour prévenir toute attaque.

A l'est d'Europa se trouve la plus longue frontière avec les Terres Occupées, tenue en grande partie grâce à un système de tours de défenses et de bastions construits après le début de l'invasion

des démons. Europa y entretient la quasi-totalité de son armée et, avec l'aide de l'armée Aralienne, maintient une frontière très bien gardée.

Des murs improvisés ont été construits un peu partout pour ralentir l'avancée des démons en cas d'attaque mais sur presque cent kilomètres au-delà de la frontière, les villes sont en ruines ou en cours de reconstruction.

Une seule ville dans les Terres Occupées a, jusqu'alors été récupérée par les Araliens qui en ont fait une base opérationnelle pour de futures attaques dans les Terres Occupées il s'agit de Kiev.

Malgré la prise de la ville, il est très périlleux de se déplacer jusqu'à celle-ci car les démons attaquent sans relâche la ville mais aussi les convois qui la ravitaillent. Enfin, au nord de la nation se trouve un territoire russe qui reste encore libre, à la frontière avec la Finlande. Actuellement, Saint-Petersbourg est encore en Terres Occupées mais les humains contestent aux démons la ville qu'ils ont, à plusieurs reprises, réussi à reprendre mais sans pouvoir la tenir ensuite.



America la survivante

Amérique n'a été attaquée que quelques mois après le début de l'invasion. Par contre les dégâts furent considérablement supérieurs compte tenu de ce qui s'est produit. Les démons ont attaqué en prenant une grande partie au sud des Etats Unis, à la frontière du Mexique. Les Etats-Unis tout comme les autres pays ne virent pas venir la menace car quelques démons avaient pris soin de préparer un rituel, permettant de réduire à néant toute technologie, par des mages très puissants.

Lorsque les démons lancèrent leur attaque, ils déclenchèrent l'énorme pulsion d'énergie qui détruisit le moindre petit fil électrique en se propageant, créant un black-out complet dans toute la zone visée. A cause de ce subterfuge, les Etats-Unis ainsi que le sud du Canada furent impuissants face à l'invasion.

Fort heureusement, les Araliens vinrent en aide rapidement aux deux pays et ensemble ils stoppèrent l'invasion. Les dégâts subis par les Etats-Unis et le Canada ne furent jamais réparés pour autant car la zone subsiste et les habitants vivants dans cette zone technologiquement morte se sont habitués à ce que plus aucun appareil électrique ne fonctionne de façon fiable.

La magie a prit le dessus sur la technologie et les personnes ne se déplacent que très peu.



**Démographie**

300.000.000 d'habitants
(estimation)

Gouvernement

Régime présidentiel direct

Dirigeant(s)

Neil O'Connor

Force armée

250.000 hommes
(estimation)

Malgré cet énorme problème, la zone reste très habitée et la vie des gens reste organisée du mieux qu'ils le peuvent.

Les grandes villes aux immeubles immenses furent vite abandonnées et seules quelques gangs des rues vivent encore à Manhattan par exemple. Les immeubles les plus hauts furent pillés par la population, les grands centres commerciaux sacagés et les magasins d'alimentations vidés.

Le gouvernement est peu stable à Amérique car les moyens de communications sont longs et fastidieux. Du coup, la fédération des pays libres d'Amérique reste peu fonctionnelle. Pourtant, Amérique tient bon face à la menace omniprésente des démons. Les mages se relayent pour passer les informations aux armées qui combattent les démons avec acharnement.

La partie la plus au nord doit également faire face à une invasion ce qui divise l'armée, mais cette zone est sous la protection de l'armée Aralienne. Le mystère reste entier sur les raisons de la présence des Araliens en Alaska mais, grâce à celle-ci, les démons reculent chaque jour un peu plus.

L'armée Aralienne défend également le Canada libre avec l'aide des autorités d'Amérique. Mais la menace des démons reste grande, surtout dans les zones les plus sauvages où il est très difficile de contrôler leurs activités.

Quant à la partie sud de l'Amérique, les créatures éveillées des tombes Maya posent d'énormes problèmes. Les grandes villes restent libres grâce aux défenses déployées pour les maintenir, mais l'ensemble du territoire est considéré comme envahi.

La cordillère des Andes reste libre grâce à de puissants mages, héritiers du savoir antique de leur continent. Ils protègent les cols par leur magie et sont aidés de la nature elle-même. Ces hommes courageux affrontent parfois seuls des dizaines voire des centaines de démons grâce à leurs pouvoirs.

Rares sont les démons à avoir foulés l'immense zone montagneuse de la région et encore plus rares sont ceux à avoir réussi à survivre.

C'est un endroit sûr et il est considéré comme faisant partie d'Amérique bien que le gouvernement n'y soit pas implanté et ne donne que très rarement des directives à ces peuples qui vivent sur les montagnes libres.

Neil O'Connor a vu son accession au gouvernement par vote public mais c'est grâce à sa popularité qu'il a pu prendre le pouvoir sur Amérique. Cet homme charismatique est avant tout un courageux personnage qui a réussi à stopper l'invasion qui arrivait avec l'aide de ses hommes.

Peu gradé dans l'armée américaine, il n'avait pas d'ordres à donner à des soldats car il n'était que sous-officier aux services communications de l'armée. Pourtant, lorsque l'armée fut mise en déroute, il prit la direction d'un contingent de soldats désireux de sauver leur pays et avec le peu de moyens qu'ils avaient, ils ont mené une guérilla contre les démons, au point de finir par piéger un de leurs généraux et de le tuer.

De cet exploit, O'Connor acquit une grande notoriété et lorsque l'élection eut lieu, c'est son nom qui sortit des urnes alors qu'il ne s'était pas présenté. Depuis, il dirige avec sagesse Amérique, et ce malgré toutes les difficultés que cette partie du monde rencontre.

Le siège du gouvernement se trouve à Seattle car cette ville n'est pas dans la zone sans technologie. Malgré tout, le gouvernement se réunis encore au Pentagone à Washington lorsqu'il leur est possible de faire un si long voyage. Le siège de l'armée est quant à lui divisé en trois villes car le pays étant déchiré en plusieurs parties, il était impossible de définir un lieu hors de la zone sinistrée.

Ainsi les sièges de l'armée se trouvent à Los Angeles, Juneau et Santiago de Chili. L'armée est gérée par le Conseil d'Etat et comprend trois généraux qui prennent les décisions stratégiques en fonction des besoins de chacune des régions. L'armée d'Amérique met du temps à agir à cause de la zone sinistrée mais leur efficacité sur le terrain n'est plus à prouver.

Leurs mages sont plus nombreux que sur tous le reste de Terra ce qui donne une puissance de frappe conséquente à l'armée. De plus, les mages mentalistes sont les chargés de communication et remplacent la technologie dans ce domaine, ce qui permet à l'armée de toujours rester en contact avec ses troupes.

La vie en Amérique est assez compliquée, les chevaux ont remplacé les véhicules dans la zone de technologie morte, les gens n'ayant plus l'électricité doivent s'éclairer à la bougie et faire chauffer leur eau sur le feu.

Il n'y a plus de frigo pour conserver les aliments, les boissons et autres denrées périssables. Bien souvent, les gens vivant dans la zone de technologie morte ne voyagent que très peu et lorsqu'ils vont en dehors de cette zone, le moindre petit plaisir est un nirvana pour eux. Ecouter un peu de musique sur un poste radio ou tout simplement boire une boisson fraîche sont des plaisirs oubliés. Dans le sud, les zones libres survivent par leur agriculture de montagne et manquent de beaucoup de choses.

Les villes libres sont très pauvres, même dans les centres les plus riches car il est très difficile de traverser le pays pour les approvisionner.



Les rares convois faisant la navette du nord au sud du continent disparaissent régulièrement, détruits par les démons ou les atrocités se cachant en Amazonie.

Par conséquent, Amérique a développé un réseau de mercenaires qui sont sollicités pour toutes sortes de missions : escorte de convois, attaque d'une petite zone occupée pour y récupérer des ressources naturelles, ou tout simplement défense d'une ville.

Les frontières d'Amérique sont difficiles à définir à cause des nombreuses zones isolées un peu partout. Le nord de la nation est envahi dans sa partie la moins peuplée par le Seigneur Démon Astaroth qui est l'un des ennemis les plus redoutables. Heureusement, cette partie du monde ne subissant pas le black-out possède de très bonnes armes et une volonté indéfectible pour conserver leur territoire. Grâce à d'excellentes unités d'éclaireurs qui se cachent dans les grandes forêts du Canada, les démons n'arrivent pas à avancer dans le territoire. De plus, la pointe sud de l'Alaska est une zone libre elle aussi, tenue en grande partie par les Araliens qui possèdent de petits bunkers cachés dans la neige et la forêt.

Les batailles sont presque quotidiennes dans cette zone. La frontière sud du bloc libre du nord d'Amérique s'arrête près de la frontière entre les Etats Unis et le Mexique. De vastes troupes de cavalerie protègent cette frontière à l'aide de forts construits dans les ruines des villes frontalières.

Un peu plus loin, sur la péninsule qui sépare l'Amérique du Nord de l'Amérique du Sud, Mexico et ses alentours, d'un océan à l'autre, est libre. Ce territoire est tenu à la fois par les Araliens et America qui y possède une troupe d'excellents combattants.

Vient ensuite l'Amérique du Sud avec comme seule zone libre, la cordillère des Andes. La frontière y est mal définie là aussi car la montagne empêche la construction de forts ou de villes frontalières mais le territoire est très bien tenu. S'ajoutent à cette zone plusieurs villes libres qui survivent par leurs propres moyens : Rio de Janeiro, Caracas qui bénéficie de ravitaillements par la mer, Bogota et Buenos Aires.



Equatoria la mystérieuse

Cette partie du monde est très peu connue de par les mystères qui l'habitent. Ce qui a fédéré les nations d'Afrique reste énigmatique. Le peu de choses qui sont connues sont les batailles contre les armées innombrables de Seth que même le désert n'arrêtait pas.

Les batailles contre les morts qui marchent ont été

les plus rudes et les plus difficiles de l'humanité car beaucoup de ceux qui tombaient se relevaient pour marcher contre leurs frères d'armes. Les balles ne font rien aux squelettes, les flèches ne sont pas plus efficaces et lorsque les créatures qui guidaient les armées ennemies étaient assez puissantes, elles arrivaient même à relever les squelettes tant qu'ils étaient encore en état de se battre. Les hommes ont eu donc bien du mal à tenir face à ces immenses hordes ennemies.

Leur salut vint de la jungle africaine, aussi surprenant que cela ait pu paraître. Au cœur de la jungle, là où personne n'est jamais allé, vivait un peuple étonnant et inconnu de l'humanité, même à ce jour. Lorsque les troupes de Seth voulurent s'approprier la forêt, ils intervinrent et piétinèrent l'armée de Seth qui ne s'attendait pas à une telle résistance. C'est comme si la forêt elle-même s'était alliée à ses mystérieux habitants pour écraser les envahisseurs.

Depuis, les non-morts n'entrent plus dans la jungle et chaque attaque que subit Equatoria ne se fait que par les zones non boisées. Les hommes ont su, malgré les dissensions parfois centennaires, s'allier face aux dangers que représentent les démons et les non-morts. Mais cette alliance n'a été possible qu'au prix d'innombrables défaites et pertes tragiques. C'est avec l'aide de l'armée Aralienne que Badiamo Ulku arriva au pouvoir et fonda son gouvernement. Il instaura un service militaire à tous les hommes avec un système de roulement citoyen.

Seuls les militaires de carrière sont fixes et restent plus d'un an au service de l'armée. Les autres, les citoyens, sont appelés à combattre pendant un an dans l'armée mais tous les hommes, ainsi que les femmes volontaires, doivent passer un mois par an en manœuvres ou dans les camps d'entraînement, ce qui fait que la population presque toute entière peut se défendre et se battre contre les envahisseurs.

Equatoria est basée sur une monarchie absolue où le roi est aussi le dirigeant des forces armées. Cependant Badiamo Ulku a su s'entourer de fidèles partisans qui l'aident à gérer le pays.

Ainsi le pouvoir militaire reste du domaine du roi tandis que le gouvernement est géré par ses conseillers. Il possède une femme lige que tout le monde craint. Puissante sorcière, elle est sans pitié et ne craint pas les démons, ni les hommes. On dit qu'elle a troqué son cœur et ses sentiments contre ses pouvoirs démentiels.

Les rumeurs sont nombreuses quant à son identité et on la dit même omniprésente. Elle dirige en réalité un groupe d'assassins très spécialisés et d'une discrétion à toute épreuve. Badiamo reste un monarque fondamentalement bon même s'il n'hésite pas à faire appel à sa lige pour régler les conflits qui menacent la bonne marche et la sécurité de son gouvernement.



Démographie

680.000.000 d'habitants
(estimation)

Gouvernement

Monarchie absolue

Dirigeant(s)

Badiamo Ulku

Force armée

1.000.000 hommes
(estimation)



Grâce à cela, Equatoria est la nation la plus stable du monde libre et la plus fiable. Elle met d'ailleurs à mal les prétentions de Seth sur le continent africain et les Araliens savent qu'ils n'ont aucun besoin de protéger cette partie de Terra.

Le siège du gouvernement d'Equatoria se situe à Kinshasa, où Badiamo a fait construire un grand palais dans lequel il reçoit les responsables des différentes régions. Il a donné des titres et des terres à de nombreuses personnes et divisé son vaste pays en régions qui sont gérées par les personnes choisies par lui-même. Chaque région doit entretenir son armée, ses infrastructures et sa population indépendamment et les responsables de région doivent rendre des comptes au roi. Ainsi il s'assure que son pays est toujours dans le meilleur état possible et que l'armée est toujours opérationnelle. Par contre, l'inconvénient de ce système est que l'unité nationale reste fragile, c'est pourquoi sa main armée reste sa femme ligée. L'armée siège dans le palais du gouvernement bien qu'elle possède plusieurs quartiers généraux disséminés dans le pays.

Equatoria bénéficie d'une frontière bien défendue dont le maintien se fait en grande partie grâce à de vastes zones de *no man's land* défendues par des forts construits le long de la frontière. De nombreux mages servent dans l'armée d'Equatoria et aident à la défense grâce à leurs pouvoirs. Une autre zone beaucoup plus difficile à défendre appartient à Equatoria, il s'agit d'un territoire resté libre grâce à une milice armée très efficace et qui se trouve en Côte d'Ivoire, au Ghana et au Libéria. La frontière s'étend de Monrovia à Accra. Le mont Kankan fait partie de la zone occupée même s'il est proche de la frontière.

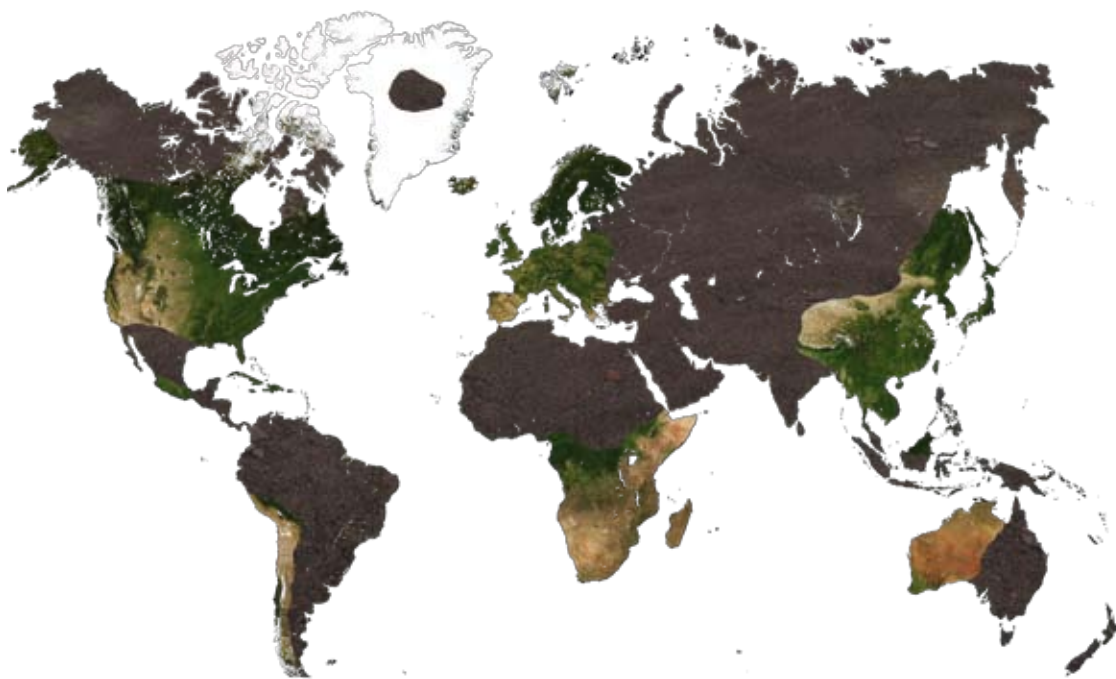
Les côtes d'Equatoria restent très dangereuses et des patrouilles constantes sont organisées partout sur les côtes. Madagascar fait partie de la zone libre mais les petites îles autour appartiennent aux démons.



Les autres zones libres

Au cœur des glaces, en plein milieu du pôle nord, un puissant démon s'est installé avec sa suite. Kelsu, le démon du froid, est arrivé par un portail depuis les enfers et a tout de suite convoité cette zone. Ses motivations sont obscures mais les Araliens le stoppèrent rapidement. Pourquoi? Personne ne le sait vraiment mis à part les Araliens. Heureusement, Kelsu ne possède que peu de démons sous ses ordres et l'invasion reste facile à contenir, du coup les troupes Araliennes ne sont pas forcées de garder la zone en permanence. Leurs bases sont bien dissimulées dans les glaces et les démons ont bien du mal à les trouver.

Plusieurs petites îles isolées sont également sous le contrôle de l'armée Aralienne qui y possède des bases. Ces endroits sont tenus secrets et rares sont les humains ne faisant pas partie de l'armée Aralienne à les avoir vu ou même à les connaître. Les îles choisies sont inhabitées et la végétation y est luxuriante. Même les démons qui sillonnent les mers sont incapables de dire où se cachent les armadas des Araliens et craignent de voir des navires de guerre les attaquer.





La vie quotidienne sur Terra

Le maître mot guidant l'humanité sur Terra est la survie. La vie n'est pas facile depuis l'invasion et surtout, la mort rôde partout. Les démons ne sont pas les seuls dangers; les sectes fanatiques, les hommes corrompus par l'appât du gain, les militaires toujours sous tension et le manque de ressources s'ajoutent à la menace des créatures du Chaos.

Quel que soit l'endroit où vivent les hommes, les villes comme les villages importants sont très militarisés, protégées par des troupes en charge de la sécurité mais aussi de la justice et, hélas, parfois de la répression. Les contrôles d'identité, les rafles militaires dans les endroits louches et les patrouilles rendent leur présence oppressante et plutôt mal vue malgré la sécurité apportée dans les rues.

Le mercenariat est monnaie courante, il y a même des comptoirs qui se sont spécialisés dans la dépose de contrats de travail pour mercenaires. Les missions les plus courantes sont la protection des convois, la chasse aux démons et la protection de personnalités ou de population. Ainsi pour trouver du travail, rien de plus facile, il suffit de se rendre dans un comptoir de mercenariat et de s'inscrire à une mission.

Les bars, les restaurants et les magasins se font rares dans les rues des villes, les gens privilégiant les économies d'argent pour s'acheter à manger, la vie commerçante tourne au ralenti. La grande majorité de la population vit pauvrement et souffre du manque de nourriture et de matériaux en tout genre.

Les hivers sont rudes car le manque des énergies pour le chauffage se fait fortement sentir. Les déplacements sont également compliqués du fait du manque de pétrole et la population civile privilégie les transports en communs.

La guerre permanente contre les démons et la famine entraînant une forte mortalité, les enfants orphelins se sont multipliés dans les rues, les personnes sans foyer également. Des squats se sont installés dans des usines désaffectées et mieux vaut ne pas toucher aux enfants qui y vivent car les adultes qui s'occupent plus ou moins des enfants ne supportent pas qu'on puisse leur faire du mal. Le soir, les gens aiment toujours sortir et pour pallier le manque de tout, les commerces, les usines et les services restent souvent ouverts vingt quatre heures sur vingt quatre.

Le monde étant perpétuellement en guerre, les hommes ont développé une forte solidarité lorsque les combats frappent un village ou une ville. Mais pour survivre, il faut bien souvent s'occuper d'abord de soi-même, le paradoxe même de ce monde.

Le danger étant permanent, les personnes armées se promenant dans les rues avec leur armada sont devenues monnaie courante et la loi a été adaptée à cet état de fait. Les magasins d'armes se sont multipliés à l'inverse de tous les magasins de loisir. Bien entendu, les combats étant le lot quotidien de beaucoup de personnes, les hôpitaux et les cliniques se sont fortement développées.

Mais au-delà des médecines dites classiques, des mages se sont spécialisés dans les soins à la personne. Mais attention, la magie étant développée depuis peu, il est assez difficile de se fier à celle-ci en plus d'être un service très cher.

CHAPITRE 1



Dans la plupart des bourgades et des villes, la magie est devenue assez courante bien qu'il soit rare de croiser des mages de forte puissance. De nombreuses boutiques de magie se sont installées un peu partout, parfois réellement intéressantes, parfois des rebouteux ou des magies douteuses.

L'artisanat a également repris une place importante. Forgerons, tanneurs et armuriers ont à nouveau de petites boutiques individuelles et certaines enseignes se sont même spécialisées dans le recyclage des petites choses qui paraissaient inutiles, on y achète souvent à bas prix des matériaux de seconde main pour en faire diverses choses : armes artisanales, réparation de fortune sur une vieille maison, bricolage d'armure à partir de métaux recyclés et cousus sur des vêtements, etc.

Des marchands peu scrupuleux et des organisations criminelles se sont spécialisés dans la récupération d'armes, que ce soit sur les champs de bataille ou en volant les entrepôts de l'armée.

Le système monétaire est mondial, la monnaie se nomme les Universal Dollars ou plus simplement UD ; un UD du monde de *Deus L'Ascension* correspond environ à cinq euros actuels. Les anciennes monnaies existent encore mais ne sont utilisées que dans les communautés les plus isolées.

Une banque internationale appartenant à Nova Terra gère l'argent public. Tous les bénéfices sont réinvestis dans des sociétés connexes qui payent grassement certains hommes influents. Le système est fortement corrompu par des politiques peu scrupuleux. Fort heureusement, c'est bien souvent les régions elles-mêmes qui gèrent le commerce et reversent l'argent à Nova Terra selon les taxes imposées.

Grâce à cette méthode, le peuple ne souffre que très peu des hausses de prix car les régions les tirent toujours vers le bas. Cependant cette régulation reste limitée et la milice de Nova Terra veille à ce que les taxes soient bien versées. Les gens ordinaires travaillent comme tout un chacun dans des usines, des commerces et autres organisations mais certaines personnes qui savent se battre préfèrent se diriger vers les corps armés voire même des compagnies de mercenaires.



Energies

Les énergies fossiles restent une valeur sûre mais le pétrole et le gaz posent problème, car les principaux producteurs sont maintenant dans des zones envahies. Du coup, l'humanité a dû se tourner vers de nouvelles sources d'énergie.

La plus utilisée actuellement reste le nucléaire mais une toute nouvelle énergie a été découverte : un gaz de synthèse nommé anhydroéthyle. L'avantage de ce gaz est sa facilité de création et surtout les composés sont très basiques : de l'eau et de l'alcool. Constamment à la recherche de nouvelles énergies, l'humanité investit énormément de temps dans la science, espérant trouver la puissance nécessaire à la destruction des démons dans leur technologie.



Le système économique de Terra

Il existe une monnaie unique pour l'ensemble de Terra permettant à quiconque aurait la capacité de voyager de dépenser son argent n'importe où. Même si les voyages restent extrêmement dangereux, une économie mondiale s'est mise peu à peu en place. Les marchandises transitent souvent en convoi et ils sont souvent accompagnés de mercenaires payés pour les protéger.

La marchandise la plus précieuse reste la nourriture car les démons prennent un malin plaisir à détruire les convois dans le seul but d'affamer les populations humaines. Mais le marché des armes, en plein essor, est celui qui rapporte le plus.

