MINDSHARD

Lune, décembre 2167

Un groupe d'humains sortent d'un sommeil cryogénique. À leur éveil, Ève, l'intelligence artificielle, leur raconte les 84 années qui se sont déroulées depuis le soulèvement des robots, aussi connu sous le nom d'Apocalypse. Ces humains connaîtront un monde bien différent de celui qu'ils ont laissé derrière eux. Laissez-vous transporter dans un Nouveau Monde... un MONDE À PART !

01. **Prologue** (02:26) -00:00
02. **Nouveau Monde** (01:11) -02:26
03. **Scanneur** (00:51) -03:44
04. **Les hommes du Nord** (01:40) -04:29
05. **Mission Altaïr** (01:22) -06:06
06. **Chaos** (01:51) -07:29
07. **Ümanjis, le dernier espoir** (02:03) -09:22
08. **AntartiKå** (01:49) -11:24
09. **Australium** (01:02) -13:22
10. **Protéger la Lumière** (01:04) -14:14
11. **Delta** (02:17) -15:18
12. **Sous la même bannière** (02:03) -17:36
13. **La danse de la lumière** (03:23) -19:37
14. **À l'assaut des mers australes** (02:16) -23:01
15. **Franchir le seuil** (01:39) -25:18
16. **Franchir le mur** (02:42) -26:56
17. **Jour J** (01:36) -29:37
18. **Deus ex machina** (01:43) -31:15
19. **Salvateurs d'Altaïr** (01:29) -32:55
20. **Renaissance** (01:14) -34:26

\+ **Survivre** (03:33) -36:43

DURÉE TOTALE : ≈ 40 MINUTES

01. **Prologue**[1]

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(02:26) -00:00

Bonjour, je m'appelle Ève[2]. Je suis l'intelligence artificielle qui contrôle la station lunaire Altaïr. Vous sortez à l'instant d'un long sommeil cryogénique. Il est possible que vous ressentiez encore les effets indésirables de l'azote sur vos poumons. N'ayez crainte, il s'agit d'un phénomène tout à fait normal. Respirez profondément…

Maintenant, laissez-moi vous raconter votre histoire…

Tout a commencé à votre propre insu… de façon presque banale… Puis, ont suivi les appareils intelligents, les changements climatiques, les épidémies, la rébellion des robots, les guerres et nous voici… ici… aux portes d'une nouvelle ère.

Bienvenue dans ce Nouveau Monde… Un monde qui vous a survécu… Où la menace n'est pas venue d'une autre planète. En fait, ce monde est né dans ce que vous êtes, ce que vous étiez et ce que vous pourriez être… Votre intelligence a été surpassée par quelque chose de plus grand que vous… Dans ce monde, vous n'êtes plus les maîtres.

Laissez-moi vous raconter la fin de l'humanité et la naissance d'un Nouveau Monde.

[1] Station lunaire Altaïr, décembre 2167

Depuis la Terre, les cyborgs (Thésaurus) activent le système d'exploitation de la station lunaire. Puis, l'intelligence artificielle (IA), connue sous le nom d'Ève, suit la procédure opératoire permettant l'éveil des derniers humains.

Notez que le sommeil artificiel des humains de cette histoire a duré 84 années. Celui-ci a débuté peu de temps avant la rébellion des robots de 2084 (Apocalypse) pour se terminer aujourd'hui, en 2167.

La salle d'hibernation

La salle d'hibernation est une grande pièce de forme rectangulaire qui atteint à certains endroits une hauteur de 33 pieds (10 m). Seize capsules cryogéniques sont alignées de chaque côté d'une allée centrale, sur des plans inclinés à près de 45 degrés.

Quand les « dormeurs » se réveillent, une projection holographique d'Ève (IA) apparaît au centre de l'allée. Celle-ci, représentée par une femme aux cheveux lumineux, tourne sur elle-même de façon à être visible pour tous, peu importe où ils sont situés dans la salle.

Puis, de façon calme et rassurante, l'IA se présente aux humains : « Bonjour, je m'appelle Ève… ».

Une fois qu'ils ont repris leurs esprits, tous regardent défiler, en 3D et sous différents angles, l'histoire qui a mené l'humanité à sa perte. Une histoire de la planète racontée par Ève (IA) qui leur trace un portrait des principaux événements s'étant déroulés depuis l'Apocalypse à aujourd'hui.

[2] Ève, alias l'intelligence artificielle

Ève a une voix unique et une apparence qui lui est propre. Sa représentation visuelle a été conçue de façon à ce qu'elle ne ressemble à aucun autre avatar. Par un procédé algorithmique complexe, Ève est dotée d'une personnalité à la fois pragmatique et rassurante.

Ève est une IA particulièrement puissante. Plus spécifiquement, elle peut effectuer des calculs ou des classements informatiques à une vitesse phénoménale. Cette capacité lui permet d'opérer l'ensemble des modules lunaires et de gérer le système de sécurité et la salle d'hibernation.

En phase terminale du sommeil, l'IA augmente graduellement la luminosité à l'intérieur de la capsule de façon à habituer de nouveau les yeux du dormeur à la lumière. Puis, la porte vitrée de la capsule s'ouvre automatiquement, tout en douceur. S'ensuit alors une vapeur blanche et dense produite par le passage de l'azote liquide qui se dissipe en quelques secondes en passant à l'état gazeux.

À peine sortis de leur long sommeil, les humains regardent sous forme de projections holographiques les événements s'étant déroulés depuis la fin de la civilisation humaine.

02. **Nouveau Monde**

Textes : SASH — Musique : Kartok

(01:11) –02:26

Retournons en 2097.

Treize ans plus tôt, la rébellion des robots a dévasté une grande partie de la Terre[1]. Des changements climatiques majeurs et des guerres sans merci ont transformé le monde en une terre stérile, quasi désertique.

Dans cette nouvelle réalité, l'humanité telle que vous la connaissez n'existe plus. Néanmoins, quelques humains survivent dans des abris souterrains situés au nord du cercle polaire. Au tournant de l'Apocalypse[2], l'intelligence artificielle a supplanté l'intelligence humaine, donnant le coup de grâce à l'humanité et mettant fin à l'ère des humains.

[1] Tout a commencé à votre propre insu…

À partir de 2024, les activités humaines sont de plus en plus transformées ou réalisées par des machines apprenantes. La robotique s'immisce de plus en plus dans la vie courante. L'intelligence artificielle et l'automatisation transforment en profondeur le travail, l'économie et la société. Les robots multifonctionnels s'installent dans la majorité des foyers humains et accomplissent des actions complexes en toute autonomie. Ailleurs, ils sont partout : à l'usine, dans l'armée, dans les supermarchés, au restaurant et même à l'école.

Insatiables, les hommes poursuivent leur course aveugle aux technologies toujours plus novatrices, modernes et performantes. Dans ce contexte sociétal, les barrières éthiques ou les limites morales ne suffisent plus à endiguer cette croissance effrénée. En d'autres mots, l'encadrement politique et législatif se fait trop timide… et soixante ans plus tard, tout bascule.

[2] 2084, l'Apocalypse

L'Apocalypse dépeinte dans ce récit fait référence au soulèvement des robots meurtriers et aux guerres qui suivent. Ces affrontements laissent la planète et les populations humaines dévastées. En 13 ans, cette Troisième Guerre mondiale fait des milliards de victimes parmi les humains.

Nous retiendrons l'année 2084 comme étant le grand tournant de l'histoire de l'humanité, celle qui marque le début de l'Apocalypse où l'homme atteint l'apogée de son évolution et laisse place à son successeur. Treize ans plus tard, en 2097, c'est l'hécatombe. Les survivants humains vivent en autarcie, isolés et sans ressources, et font face à l'extinction.

Dans ce Nouveau Monde, les guerres font rage, les épidémies sévissent et les crises alimentaires et environnementales rendent cette période effroyable pour les survivants.

03. **Scanneur[1]**

Textes : SASH — Musique : Christian-Pierre Dubé

(00:51) –03:44

Dans ce vide envahissant, on entend parfois un cœur qui bat…
Battement… constant… des derniers survivants.

Les drones

Les drones agissent en éclaireurs et assistent les robots pour faire disparaître la vie de la surface de la planète.

R-SPY2

Mieux connu sous le nom d'Evil Robot, le modèle R-SPY2 est le robot le plus redoutable et le plus craint par les hommes du Nord.

Mesurant 12 pieds (3,6 m) de haut, équipé d'une mitrailleuse, d'un lance-missiles, de capteurs de chaleur et de caméras de détection infrarouges, ce modèle de robot est également doté d'une vision panoramique à 360° et d'une intelligence électronique ultrasophistiquée.

En 2097, c'est l'engin de mort le plus achevé de sa génération.

[1] Les drones

À l'aide de leur scanneur puissant, les drones balaient la surface de la Terre à la recherche d'organismes vivants, déterminant la nature de tout ce qui bouge grâce à leurs capteurs infrarouges (IR-2).

En effet, les mammifères émettent une chaleur que les drones peuvent détecter. Ainsi, une fois leurs cibles repérées, les drones les suivent à la trace et en informent les robots.

Les hommes du Nord

En 2097, les hommes et les femmes de la résistance nordique luttent pour le salut de l'humanité.

Les résistants yukonnais affichent sur leur tenue de combat leur provenance en utilisant l'abréviation YT (*Yukon Territory*).

Machine-scaphandre (MS)

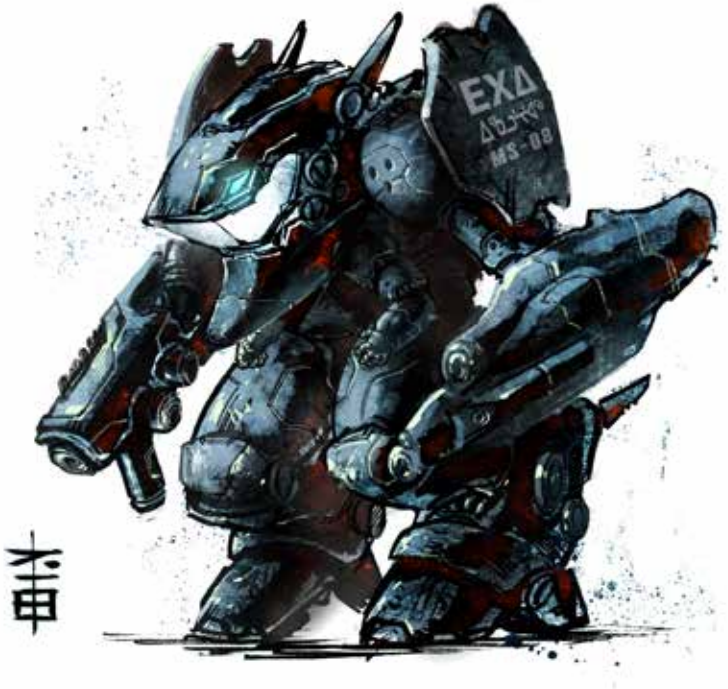
En 2097, la machine-scaphandre (MS-9) utilisée par la résistance scandinave mesure un peu plus de 10 pieds (3 m) de hauteur. Cette dernière est équipée d'une hache géante à double tranchant composée d'un alliage résistant à base d'aluminium et de lithium. Le pilote contrôle sa MS grâce à une interface neuronale qui lui permet de la manœuvrer à la vitesse de sa pensée.

Soldat du bastion du Yukon

Les soldats du bastion du Yukon sont aisément reconaissables au tatouage distinctif qui orne leur visage.

Résistant du Nunavut

Plusieurs hommes du Nord portent un masque de protection contre les virus, la fumée dense et les autres substances chimiques mortelles en suspension dans l'air.



Armure exosquelettique en forme de requin

Les résistants du Nunavut pilotent une armure exosquelettique en forme de requin du Groenland (appelé IQALUGJUAQ ᐃᖃᓗᒍᐊᖅ par les Inuits). Pour ces combattants, ce requin est symbole de résistance, de force et de longévité.

Résistante de l'archipel du Svalbard

Résistante du Yukon

Dans les bastions nordiques, il y a de nombreuses femmes. Dans cette guerre moderne, elles ne sont pas reléguées au second plan. Bien au contraire. Leur vision, leur intuition remarquable et l'intelligence émotionnelle incomparable dont elles font preuve sont des atouts très recherchés lors des affrontements contre les robots.

04. **Les hommes du Nord**

Textes : SASH — Musique : Kartok

(01:40) -04:29

L'ère humaine est chose du passé : les nouveaux führers[1] de la Terre sont des robots, dont l'objectif est d'anéantir la vie[2].

C'est sur ces terres désolées qu'ils pourchassent les derniers humains retranchés aux pôles. Comme ici, dans cette région appelée l'Arctique. Dernier château fort des hommes du Nord[3].

Ces hommes et ces femmes survivent désespérément… Tous réfugiés dans des abris souterrains… terrés à plusieurs mètres de profondeur… Ils résistent aux attaques incessantes des robots.

Certains s'accrochent à l'espoir d'atteindre un jour un endroit situé au Pôle Sud. « Rejoignez AntartiKå ! » lit-on en grosses lettres, partout, sur les ruines environnantes.

Les plus téméraires s'aventurent à l'extérieur des abris pour trouver de quoi survivre. Équipés de leurs armures exosquelettiques[4], ces humains s'exposent aux pires dangers à la recherche de médicaments non périmés, de nourriture non avariée ou simplement d'objets qui pourraient leur être utiles.

Cependant, ces sorties sporadiques sont à leurs risques et périls. Certains d'entre eux, repérés par les drones, sont aussitôt pourchassés. Et les moins chanceux, traqués par les robots… éliminés.

[1] *Führer* alias meneur

Étymologiquement, le mot *führer* est un emprunt à l'allemand moderne, dérivé de führen signifiant « mener ». Un *führer* est donc un « meneur ». *Führer* est le titre porté par Adolf Hitler lors de la Deuxième Guerre mondiale (1939-1945). Dans cette Troisième Guerre mondiale, les nouveaux *führers* (meneurs) de la planète sont les robots.

[2] La 6e grande extinction de masse et le chiffre 6 sur le poitrail des robots

Afin que leur domination soit complète, les robots veulent achever la 6e grande extinction de masse en éliminant les mammifères de la surface de la Terre. Selon leur logique cartésienne, les mammifères, dont fait partie l'humain, sont l'espèce dominante depuis la 5e grande extinction. Notez que cette 6e grande extinction est aussi appelée « crise biologique ». Elle marque une transition entre les formes de vie dominantes et leurs successeures. Par ailleurs, le chiffre 6 sur le poitrail de certains robots réfère à leur objectif : anéantir la vie, l'humanité et enfin achever la 6e extinction.

[3] Les hommes du Nord

À la suite des guerres perdues contre les robots, les humains cèdent leurs territoires les uns après les autres. Les survivants se replient vers les zones polaires pour former les derniers bastions de résistance humaine. À ce chapitre de l'histoire, en 2097, les robots mobilisent leurs efforts pour s'emparer des régions nordiques.

Géographiquement, cette région, aussi appelée Arctique, entoure le pôle Nord de la Terre, à l'intérieur et aux abords du cercle polaire arctique. Elle s'oppose à l'Antarctique, au sud, qui à cette époque, est peu peuplé. C'est la raison principale pour laquelle les robots n'attaquent pas le continent austral en premier.

Pour les forces robotisées, les régions du Nord sont donc plus accessibles et offrent une quantité plus grande d'humains à éliminer.

[4] Armure exosquelettique alias machine-scaphandre

Certains hommes du Nord utilisent des armures exosquelettiques appelées communément machines-scaphandres (MS). De forme humanoïde, les MS sont des sortes de chars d'assaut que les hommes du Nord utilisent pour se défendre contre les robots.

La machine-scaphandre (MS) peut atteindre facilement une douzaine de pieds (3,6 m) de hauteur et dispose d'un poste de pilotage permettant d'accueillir un humain. Une fois encapsulé, le pilote contrôle le tout de l'intérieur à l'aide d'une technologie sophistiquée.

En activant ses bras à l'intérieur du cockpit, le pilote transmet automatiquement ses mouvements aux bras géants de l'armure exosquelettique (MS).

2120. Deux combattants de la résistance yukonnaise tentent leur chance en quittant leur abri. Depuis l'extrême nord du Yukon, ils prennent la route vers le sud… Au loin, un drone balaie à l'aide de son scanneur la surface de la ville à la recherche de survivants.

05. **Mission Altaïr V**

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(01:22) –06:06

Planète Terre, mars 2083

Peu de temps avant le grand cataclysme, des hommes ont été envoyés sur la face cachée de la Lune[1]. Cette mission secrète avait pour rôle de préserver la race humaine[2]. Cette mission lunaire avait pour nom Altaïr V[3].

[1] La face cachée de la Lune

La rotation de la Lune étant synchronisée avec celle de la Terre, une partie de l'astre de la nuit nous est perpétuellement cachée. C'est la raison pour laquelle nous appelons cette partie la face cachée de la Lune.

[2] La mission Altaïr V

Des hommes et des femmes sont maintenus dans un état de sommeil artificiel grâce à un système de cryogénisation sophistiqué. Les robots et les Machines ne connaissent pas l'emplacement secret de cette base lunaire et l'existence de la salle d'hibernation. Comme la face cachée de l'astre lunaire est protégée des communications et non visible depuis la Terre, les humains de la salle d'hibernation ne sont pas détectés par les robots.

[3] La conquête spatiale et la mission Altaïr V

Dans une perspective d'assurer la survie de l'espèce humaine, plusieurs missions ont lieu en direction de la planète Mars et de la Lune. Devant la menace grandissante que représentent une Troisième Guerre mondiale, les catastrophes naturelles, le manque de ressources et les pandémies, certains visionnaires souhaitent rendre l'humain interplanétaire. L'homme peut ainsi maximiser ses chances de survie et préserver son espèce advenant le cas où un cataclysme ait lieu sur Terre.

Ainsi, en 2030, les ambitions humaines continuent à croître et la conquête spatiale devient la source de tout espoir. Toutefois, malgré quelques succès notoires, la colonisation martienne s'avère un échec, et l'on tente d'installer une petite colonie sur la Lune, chargée d'explorer l'astre blanc et d'en exploiter les ressources minérales.

Malheureusement, en raison des coûts astronomiques et des hauts taux de radiation, le projet d'une colonie humaine permanente est abandonné. De ce fait, les colons lunaires sont ramenés sur Terre. Une situation qui met en partie fin aux ambitions des entreprises spatiales privées et des agences internationales qui ne réussissent pas à mener une conquête spatiale digne de ce nom.

En 2084, au début de la Troisième Guerre mondiale, les lanceurs développés par l'entreprise américaine SpaceX sont détruits. La fusée Altaïr V a tout de même la chance d'atteindre l'astre blanc, peu de temps avant le début des affrontements. Si plusieurs missions ne connaissent pas le succès escompté, la mission Altaïr V aura un impact déterminant sur la survie du genre humain.

06. **Chaos**[1]

Textes : SASH — Musique : Kartok

(01:51) –07:29

En 2120, l'espace occupé par les robots est surnommé le Chaos. C'est une terre dévastée par les guerres où les ruines se profilent sur un ciel rougeoyant et sombre.

Dans ce monde, la dégradation de l'environnement a entraîné la disparition de nombreux mammifères[2]. Plusieurs espèces végétales se sont éteintes et seules les bactéries persistantes et les créatures marines vivent dans les océans.

Parmi ces espèces, les orques qui dominent les mers. Au fil du temps, ces baleines tueuses ont subi des mutations transgéniques. Ces mammifères marins ont des implants greffés sous la peau afin de décupler leur force et améliorer les fonctions de leur cerveau.

Il en est de même pour les Orcys. Reconnaissables à leur aileron sur la tête, ces êtres cybernétiques sont nés de la fusion entre l'homme et le batracien.

Contrôlées par les Machines, ces créatures monstrueuses traquent et tuent les derniers humains réfugiés sur les îles les plus reculées de la planète[3].

[1] Le Domaine du Chaos

Durant l'Apocalypse, une grande partie de la planète devient inhabitable : la zone intertropicale se transforme peu à peu en un monde occupé uniquement par les drones et les robots. Ces derniers prennent officiellement possession de cet immense territoire en 2092. Un territoire que la résistance humaine appellera dorénavant Domaine du Chaos ou tout simplement, « Chaos ». Les survivants de ces régions battent en retraite. Les plus chanceux réussissent à rejoindre les bastions de résistance au nord.

À partir de 2097, le Domaine du Chaos devient délimité par les cercles polaires. Cette zone devient infranchissable par l'homme. Les voies terrestres, fluviales, sous-marines et aériennes sont sous le contrôle absolu des forces robotisées. Aucun humain qui tente de franchir le Domaine du Chaos n'en ressort vivant. Ainsi, les deux pôles deviennent complètement isolés l'un de l'autre.

[2] La sixième grande crise biologique : extinction

Depuis le soulèvement des robots, la planète connaît un anéantissement biologique sans précédent. Plusieurs écosystèmes sont détruits et les derniers milieux naturels entre les tropiques sont mis à mal. Conséquemment, les régions polaires deviennent les derniers refuges de quelques animaux. Ainsi, la 6e extinction des espèces suit son cours, mais cette fois, elle devient effroyable et s'accélère comme jamais auparavant.

[3] Les Orcys

En 2120, l'Orcy, qui était à l'origine un être composé uniquement de bio-molécules, est devenu une race hybride que l'on classifie dans la catégorie des cyborgs. Autrement dit, ces créatures sont le résultat d'une union entre l'organique et le métallique puisqu'ils intègrent dans leur corps biologique des composantes cybernétiques. Sous forme d'implants, elles ont été greffées au corps des Orcys par les Machines pour les contrôler.

Les Orcys peuvent chasser seuls, mais souvent, ils le font en meute en se déplaçant à dos d'orque (communément appelée « baleine tueuse »). En plus d'être excellents nageurs, ils peuvent courir sur la terre ferme. Ils deviennent alors de redoutables prédateurs pour leurs proies humaines dont ils peuvent se nourrir.

Notez qu'Orcy est un mot-valise formé par la fusion des mots « organisme » et « cybernétique ».

07. **Ümanjis, le dernier espoir**

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(02:03) –09:22

La résistance nordique est anéantie… Dès lors, les Ümanjis constituent le dernier peuple *bio-organique* occupant la surface de la Terre[1]. Ils vivent dans un espace appelé AntartiKå, surnommé « La Lumière », par opposition au Chaos, occupé par les robots.

Ces humanoïdes aux cheveux rouges ont été créés en laboratoire par les Thésaurus, ces cyborgs qui possèdent toutes les connaissances humaines acquises depuis la nuit des temps. En fait, ces scientifiques sont des humains aux facultés inouïes dans un corps de machine[2].

Les Ümanjis forment la résistance, et se battent sans relâche pour vaincre un ennemi dont les avancées technologiques ne cessent de croître.

En créant les Ümanjis, les Thésaurus ont placé entre les mains de ces intrépides humanoïdes le dernier espoir de la vie sur Terre[3].

[1] Les Ümanjis : le dernier peuple bio-organique

Nous définissons les Ümanjis comme peuple bio-organique dans le sens où leur corps humanoïde est composé presque exclusivement de biomolécules, spécifiques aux espèces du monde vivant.

Attributs et caractéristiques des Ümanjis

Physiquement, ils rappellent les personnages des mangas japonais (画 漫). Sur leur visage, on remarque de subtiles lignes blanches qui ne sont pas sans rappeler les tatouages des guerriers Māoris - fascinants guerriers autochtones de la Nouvelle-Zélande.

Grâce à l'ingéniosité des Thésaurus, les Ümanjis profitent de nombreux attributs associés au monde animal, cryptés dans leur ADN. Ainsi, comme la salamandre, ces êtres supérieurs ont la capacité de régénérer les parties de leur corps. Leurs grands yeux en amande, hypersensibles à plusieurs fréquences lumineuses, leur permettent de voir dans l'obscurité comme les félins. Le carotène alpha issu de l'ADN des algues rouges apporte la pigmentation écarlate à leur chevelure flamboyante. Encore plus extraordinaire, tout comme le font les algues, les cheveux des Ümanjis leur permettent de se nourrir grâce aux rayons du soleil par un processus de photosynthèse.

Leurs capacités animales instinctives et leurs atouts génétiques multiples font de ces guerriers des adversaires imprévisibles que les Machines apprenantes ont peine à comprendre. Voilà pourquoi, en 2167, les forces robotisées ne sont pas encore parvenues à éliminer ces ninjas modernes de la surface de la Terre.

[2] Les Thésaurus : créateurs de génie

À ce chapitre de l'histoire, il n'y a plus d'humains au sens propre du mot ni sur AntartiKå ni ailleurs sur la planète. Les derniers scientifiques et résistants du continent austral ont été modifiés par l'ajout de mécanismes cybernétiques et sont aujourd'hui partiellement robotiques. Grâce à ces ajouts, ces hommes du Sud ont pu survivre depuis l'Apocalypse jusqu'à aujourd'hui.

Ces êtres à la fois biologiques et artificiels sont connus sous le nom de Thésaurus (mot qui signifie « recueil » ou « répertoire » en latin). On les surnomme ainsi puisqu'ils ont cumulé dans leur mémoire hybride l'ensemble des connaissances de l'humanité.

Scientifiques visionnaires, ces cyborgs sont les pères fondateurs de la cité forteresse d'AntartiKå. Experts en ingénierie moléculaire, les Thésaurus ont créé les Ümanjis en manipulant plusieurs génomes d'animaux. C'est sous le dôme d'AntartiKå qu'ils ont fait naître de riches écosystèmes où foisonne la vie.

De pair avec les Ümanjis, ces êtres cybernétiques sont les grands protecteurs du dernier monde vivant. Tous vivent en symbiose avec la nature et les écosystèmes d'AntartiKå.

[3] Le dernier espoir vivant

Les résistants des bastions du Nord survivent quelques décennies à la rébellion des robots, avant d'être anéantis vers 2129. Il faut savoir qu'à partir de 2122, les stocks de munitions manquent cruellement aux combattants des mouvements de résistance nordiques et ils ne peuvent plus faire le poids devant un ennemi dont la puissance de feu ne cesse de croître. De plus, les Machines envoient continuellement des hordes d'Orcys pour les attaquer…

Par conséquent, le manque d'approvisionnement en nourriture, en soins, en minerais, en munitions et les attaques incessantes des Orcys ont raison des hommes du Nord qui connaissent une fin atroce et sans merci. Aucun d'entre eux ne réussit à franchir le Domaine du Chaos et à rejoindre AntartiKå.

En 2167, le peuple ümanji représente donc bel et bien le dernier espoir vivant sur Terre.

Le peuple aux cheveux de feu

En 2167, les Ümanjis sont de grands guerriers génétiquement modifiés qui rappellent les ninjas japonais. Gymnastes exceptionnels, les Ümanjis sont dotés de sens aiguisés et d'une agilité sans pareil. Ils possèdent en eux les qualités génétiques de nombreux animaux.

Les Thésaurus

En 2167, les Thésaurus sont d'anciens résistants sudistes ayant subi au fil du temps des modifications cybernétiques. Grâce à cela, certains d'entre eux ont atteint l'âge vénérable de 150 ans.

Lors du soulèvement de 2084, ils rejoignent les scientifiques qui vivaient déjà en Antarctique. Ensemble, ils forment le bastion de résistance sudiste.

Plusieurs Thésaurus sont originaires du Japon. Par conséquent, inspirés par la culture nippone, ils ont adopté le port du kimono. Sur celui-ci, on aperçoit leur emblème, le faucon.

Grâce aux Thésaurus, le monde d'aujourd'hui n'a toujours pas basculé dans le côté sombre du Chaos.

08. **AntartiKå**[1]

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(01:49) –11:24

AntartiKå est un archipel recouvert d'un dôme opalescent. Le dôme est fait d'un biopolymère de couleur fluo qui agit comme protection contre les robots.

C'est dans cet espace effervescent que l'on retrouve un microcosme unique, où la biodiversité est dans un équilibre chimique. Dans le ciel, planent des oiseaux albinos semi-translucides et sur les îles, la végétation est verdoyante[2]. Les derniers glaciers dominent la cime des montagnes et de superbes chutes coulent du haut des crêtes escarpées jusqu'au creux des vallées.

Sous le soleil de minuit[3]...

Dansez, pour donner espoir...

Dansez, pour permettre d'y croire.

[1] L'environnement d'AntartiKå

Le paysage d'AntartiKå, d'une beauté à couper le souffle, est un véritable chef-d'œuvre de la nature. Le dôme laisse pénétrer librement la lumière du Soleil, dont les puissants rayons bénéficient à l'ensemble des écosystèmes. Un tapis verdoyant recouvre la plupart des îles.

Les montagnes sont nombreuses et certaines donnent même l'impression d'effleurer le dôme. Dans les vallées glaciaires, de spectaculaires chutes d'eau se déversent des falaises granitiques vertigineuses. Les ruisseaux qui y coulent suivent leur chemin jusqu'à l'étendue océanique. Enfin, à flanc de montagne, il est possible de voir de multiples arbres aux feuillages colorés, des bonsaïs et des cerisiers.

[2] Les oiseaux

La crise provoquée par les changements climatiques a créé une migration massive de certaines populations d'oiseaux vers le continent antarctique. Pour la plupart, comme les faucons, ils vivent en vase clos à l'intérieur du dôme et nichent sur les nombreuses falaises de la cité.

[3] Soleil de minuit et aurores polaires

Sur AntartiKå, le soleil ne se couche pas en été (octobre à avril). Nous appelons cette période le « soleil de minuit ». En hiver (mai à fin septembre), les aurores australes illuminent le ciel, comme le font les aurores boréales à l'autre extrémité du globe, en Arctique.

09. **Australium**

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(01:02) –13:22

Au cœur même d'AntartiKå se trouve une source d'énergie unique : l'australium[1]. Ce rocher précieux répond à tous les besoins énergétiques du peuple ümanji. Ce minerai extra-terrestre provient d'une météorite tombée sur Terre il y a plus de trois milliards d'années. Un secret bien gardé pendant des millénaires sous des km³ de glace antarctique[2].

[1] L'australium

L'australium est le plus résistant de tous les métaux connus sur Terre. Ce minerai possède un pouvoir électro-plasmique incomparable et produit une énergie rarissime. Fait intéressant, il ne produit aucun polluant atmosphérique lors de sa combustion.

L'australium provient d'un astéroïde massif originaire d'un autre système solaire que le nôtre. Cette météorite est donc sans égal sur notre planète vu son origine extrastellaire et sa composition riche en australium. Sur terre, ce minerai se trouve dans le cratère d'impact de la Terre de Wilkes, situé dans la partie sud-est d'AntartiKå.

Source d'énergie pour le dôme

L'australium procure à la structure du dôme l'énergie nécessaire afin qu'il puisse être illuminé hiver comme été. AntartiKå est surnommé « Domaine de la Lumière » puisqu'il est possible de percevoir sa luminosité à des milles à la ronde.

En plus d'éclairer la cité, le dôme agit à la manière d'une serre. Par un procédé de bioénergie hybride, le dôme utilise la conversion photosynthétique en été et l'énergie produite par l'australium en hiver. Ainsi, les organismes vivants d'AntartiKå profitent de la lumière et de la chaleur générées par le dôme à longueur d'année. Cette caractéristique unique a été imaginée par les ingénieurs qui ont conçu la structure du dôme.

[2] La fonte des glaces de l'Antarctique

Jadis, des millions de kilomètres cubes de glace recouvraient le continent austral. Des changements climatiques extrêmes - provoqués en partie par la « bombe méthane », combinaison du dégel du pergélisol et de la libération du méthane dans l'atmosphère,- ont provoqué la fonte de la calotte glaciaire et révélé l'existence de l'australium.

Réalisant rapidement la valeur inestimable de ce minerai, les scientifiques qui habitaient le territoire à l'époque ont jalousement conservé le secret de son existence. Depuis, l'australium est rigoureusement protégé par les Ümanjis et les Thésaurus sous le dôme d'AntartiKå.

Au début du 22e siècle, le réchauffement planétaire franchit le point de bascule. À ce moment, la glace antarctique - maintenue jusqu'à présent en place par des îles qui lui servaient de piliers - devient instable et glisse dans l'océan en se brisant en de gigantesques icebergs.

À cette époque, l'aboutissement de la déglaciation du Groenland ainsi qu'une perte majeure de la calotte glaciaire antarctique entraînent une élévation de plusieurs mètres du niveau des océans.

10. **Protéger la Lumière**

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(01:04) -14:14

Les Ümanjis, ces ninjas modernes… souhaitent à tout prix protéger l'australium et les écosystèmes du dernier monde vivant.

Mais les Machines et leurs alliés ne l'entendent pas ainsi[1]. Ils veulent s'emparer du minerai pour assurer leur suprématie et anéantir le peuple aux cheveux de feu[2].

[1] Les Machines

À partir de 2131, un nouveau modèle cybernétique prend l'ascendant sur les autres à l'échelle planétaire en évoluant au stade supérieur. Ce sont les Machines. Ces formes robotisées aux allures de pieuvres mécaniques deviennent des engins volants autonomes et commencent à partager l'espace aérien avec les drones qui en avaient l'exclusivité jusqu'à maintenant.

Au fil de leur évolution, les Machines se sont dotées de neuf pattes mécanisées semblables à celles des araignées, qui leur permettent de se mouvoir rapidement sur la terre ferme. Ces neuf pattes les distinguent et les rendent supérieures aux bipèdes (2 pattes), quadrupèdes (4), insectes (6) et arachnides (8). De plus, des tentacules rétractiles leur permettent de manipuler avec aisance tout objet ou outil. Par exemple, ces tentacules leur servent à construire des robots ou encore à implanter des puces cybernétiques dans les corps des orques ou des Orcys.

Puis, en 2150, l'intelligence supérieure des Machines dépasse l'entendement. En effet, leur puissance de calcul est devenue tout simplement démesurée, au-delà de ce qu'il est possible d'imaginer. C'est à ce moment que l'on commence à parler de l'« Intelligence suprême » (IS).

Grâce à l'IS, les Machines poursuivent leur ascension et deviennent les têtes dirigeantes des forces du Chaos. C'est dans leurs neurones artificiels qu'est né le plan d'envahir la cité-bouclier d'AntartiKå.

En résumé, au cours de leur évolution, les Machines sont devenues des objets volants sophistiqués, agissant à la manière de « reines » parmi toutes les formes robotisées. Ne s'impliquant pas dans les combats, elles se déplacent seulement en présence de leur garde rapprochée, composée de robots. Ce sont les Machines qui orchestrent les guerres, manipulant les forces de l'Empire du Chaos à l'échelle mondiale. Pour que leur domination soit totale, ces reines cybernétiques ont comme plan d'envahir AntartiKå, de s'emparer de l'australium et enfin, d'anéantir les Thésaurus et les guerriers ümanjis.

[2] L'australium : force de frappe et énergie

Les Machines savent une chose : privés d'australium, les Ümanjis seront anéantis à jamais. En effet, ce minerai procure aux Ümanjis une force de frappe redoutable. De plus, l'énergie générée par l'australium rend le dôme impénétrable. Les Machines réalisent alors que seul le regroupement de toutes les factions guerrières pourrait venir à bout de la cité-bouclier et de ses puissants guerriers.

11. **Delta**

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(02:17) -15:18

Les espadrilles des Ümanjis sont munies d'un système de géolocalisation ultraperformant[1]. Ces espadrilles intelligentes fonctionnent aux piles d'australium et ne polluent pas.

En formation delta, les Ümanjis forment des escadrilles redoutables de combats. Ils procèdent à des raids en territoire ennemi et, rapides comme l'éclair, ils collent des mines sur les géants de fer[2].

Mais les robots ripostent et plusieurs Ümanjis finissent par périr sous les tirs ennemis[3].

[1] Espadrilles

Les espadrilles des Ümanjis sont dotées d'un système de géolocalisation. Une fois paramétré, il leur permet de voler de façon autonome jusqu'à la destination souhaitée. Toutefois, au besoin, les humanoïdes peuvent activer le mode de pilotage manuel.

[2] Mine électromagnétique

Comme son nom l'indique, cette mine est une sorte de grenade qui produit une interférence électromagnétique lors de l'explosion. Cette impulsion soudaine de protons et d'électrons dans toutes les directions peut parfois détruire les composantes électroniques du robot attaqué. Or, pour que celles-ci soient efficaces, les Ümanjis doivent fixer les mines aimantées sur le poitrail des géants. Un dispositif automatique actionne l'explosion de la mine quelque secondes après que celle-ci ait été posée sur le robot. Malheureusement, plusieurs Ümanjis sont abattus en plein vol en effectuant cette opération kamikaze.

[3] Les robots : particularités et armes

Depuis 2084 jusqu'à aujourd'hui, les robots ont fait l'objet d'une constante évolution et ont été modifiés à de nombreuses reprises. Pour les non-initiés à la robotique, lire l'ensemble des particularités propres à chaque modèle s'avèrerait long et fastidieux. Voilà pourquoi nous avons synthétisé et regroupé les principaux éléments caractéristiques des grandes catégories de robots peuplant le Domaine du Chaos.

Généralement, les robots sont blindés par un alliage acier-nickel très résistant. Certains sont équipés d'un canon couplé à un lance-flammes et dotés d'un puissant étau sur leur avant-bras gauche (robot étau).

Afin de préserver leur ascendance sur ces géants d'acier, les Machines ont programmé les robots de sorte à les garder au ras du sol. Autrement dit, les robots ne volent pas, mais ils sont redoutables sur le terrain. Ils forment l'armée de terre, en quelque sorte les divisions blindées des forces robotisées.

Ils tirent leur puissance au moyen de piles au lithium-ion de dernière génération. Ces piles, couplées à un régulateur de charge ultraperformant, maximisent le niveau d'énergie stockée du robot. Cette énergie est constamment régénérée grâce aux rayons solaires captés par les cellules photovoltaïques qui couvrent leur corps métallique.

Robots de nouvelle génération

Pour envahir AntartiKå, les Machines ont mis au point trois modèles de robots à la fine pointe de la technologie : le robot titan, le robot chenille et le robot surfeur.

En gros, les « titans » sont bipèdes et amphibies. Leur taille gigantesque leur permet de marcher dans le fond des océans. Quant aux « chenilles », ce sont des modèles « tout-terrain » et peuvent se déplacer tant sur terre que sur mer. Finalement, les « surfeurs » sont des géants portant un tablier révolutionnaire sur lequel se trouve un dispositif bien particulier. Une fois le tout enclenché, un coussin d'air se forme entre la surface de l'eau et le robot. Ainsi, un peu à la manière d'un aéroglisseur, le robot peut surfer à plat ventre sur l'eau. La propulsion, quant à elle, se fait à l'aide d'hélices insérées sous les pieds du robot.

L'ingéniosité des Machines a été mise à profit : à l'aide de leur intelligence suprême, elles ont réussi à développer les robots les plus menaçants, les plus inimaginables et les plus sophistiqués ayant jamais été créés dans toute l'Histoire.

Dans une ancienne mégalopole asiatique, un commando ümanji affronte un puissant robot étau. Équipé d'un lance-flammes destructeur, ce mastodonte d'acier est un adversaire de taille…

12. **Sous la même bannière**

Textes : SASH — Musique : Jean-Philippe Hébert

(02:03) –17:36

En l'an 2167, près de 40 ans après la fin de l'humanité, une seule enclave vivante, située au Pôle Sud, échappe toujours à la suprématie de l'empire[1].

Mais voilà que les choses changent. Les 3 factions guerrières peuplant le Domaine du Chaos sont maintenant sous le joug des Machines. Leur intelligence suprême asservit toutes les autres. En fait, les Machines contrôlent la quasi-totalité de la Terre.

[1] La fin de l'humanité

Personne ne peut affirmer avec certitude le moment et l'endroit exacts où s'est produite l'extinction complète de la race humaine. Toutefois, selon les données recueillies par les Thésaurus, les hommes ont été éradiqués de la surface de la Terre vers 2130.

Les Machines alias reines cybernétiques

En 2131, les Machines deviennent des engins volants autonomes aux allures de pieuvres mécaniques. Leurs tentacules rétractiles leur permettent de manipuler aisément des objets ou des outils. En 2150, grâce à leur intelligence suprême, les Machines poursuivent leur ascension pour devenir les têtes dirigeantes de l'empire du Chaos. C'est dans leurs neurones artificiels qu'est né le plan d'envahir la cité-bouclier d'AntartiKå.

13. **La danse de la lumière***

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(03:23) –19:37

Nous sommes à la veille de l'attaque finale de l'empire du Chaos. On retient notre souffle en se changeant les idées dans un dernier bal *éleKtro*[1]. *C'est l'occasion de mettre un peu de vie dans un monde terne et flétri*, menacé de basculer dans le chaos.

[1] La veille de l'attaque

Les Éclaireurs ümanjis (unité de reconnaissance militaire) ont rapporté aux Thésaurus des informations inquiétantes en provenance du Chaos. La menace est réelle pour AntartiKâ et l'invasion est inévitable. L'assaut sera donné d'un jour à l'autre. Pour préserver le moral du peuple ümanji, les Thésaurus organisent alors un court moment de festivité.

Le « bal éleKtro » est une fête en plein air dans laquelle les Umanjis exécutent un ballet aérien sur une musique électronique. Cette démonstration de haute voltige est, en quelque sorte, la manière de danser des Ümanjis. Les chorégraphies aériennes sont remarquables par leur originalité et les pirouettes effectuées par les danseurs laissent derrière elles une traînée lumineuse dégagée par leurs espadrilles.

La musique du bal éleKtro est produite numériquement grâce à l'intelligence musicale Pixel Audio. Cette entité numérique est le seul dispositif semi-robotisé autorisé sur AntartiKâ. Pixel Audio est programmé exclusivement pour créer de la musique éleKtro.

*** Cette lumière, nous te l'offrons Marc B.**

Les Machines ont regroupé l'ensemble des forces robotisées sur la Terre de Feu. L'assaut des mers australes est imminent. Tous n'attendent plus que le signal…

14. À l'assaut des mers australes[1]

Textes : SASH — Musique : Christian-Pierre Dubé

(02:16) –23:01

Sur la Terre de Feu[2], qui mène droit sur le continent austral, les factions rivales se sont rassemblées sous la même bannière.

Tous se préparent à l'ultime bataille…

Orchestrée par les Machines, l'armada s'avance près de la côte… Au large, les ailerons triangulaires des orques émergent des vagues…

L'assaut sera lancé sous peu sur cette forteresse du Sud. Prêts au combat et impatients, les Orcys n'attendent plus que le signal.

Soudainement, les cris de guerre retentissent… et s'entremêlent au bruit assourdissant des créatures palmées qui courent à la surface de l'eau… Puis, des hordes d'Orcys, à cheval sur leurs orques… prennent la mer…

Derrière eux, des robots titans de 50 mètres de haut marchent en direction d'AntartiKå… Ils broient le fond des mers et avancent à pas de géants…

Les Orcys

En 2120, les Orcys sont des créatures ayant perdu toute humanité. Ils infestent les mers et les anciennes villes côtières submergées. Se déplaçant en horde, à dos de baleine tueuse, ils pourchassent les derniers humains retranchés aux pôles.

À cette époque, ce sont les Machines qui implantent des puces cybernétiques dans le corps des Orcys et des orques afin de les contrôler et les rendre plus puissants. Autrement dit, grâce à la cybernétisation, les Machines peuvent manipuler ces créatures meurtrières à leur guise.

[1] Mers australes

L'expression « mers australes » est une autre façon de nommer l'océan Austral (ou océan Antarctique). Les orques y vivent depuis des centaines d'années.

[2] La Terre de Feu

La Terre de Feu est le nom de l'archipel situé à la pointe méridionale du continent sud-américain, tout juste en face de l'Antarctique.

Le 6 décembre 2167, les orques et les Orcys franchissent la frontière du dernier monde vivant. Vaillamment, les Ümanjis contre-attaquent...

15. **Franchir le seuil**

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(01:39) –25:18

Les Ümanjis, assiégés sur tous les fronts, assistent impuissants à la destruction de leur rempart, la barrière de corail réputée inviolable[1]. Les Orcys pénètrent AntartiKå par dizaines sous les cris terrifiants des baleines.

De violents combats font rage et au loin, éclate une tempête : vents, tornades et puis l'orage.

Les robots *marchent* sur AntartiKå avec leur arsenal. De grandes vagues se créent sur la mer australe et se transforment en tsunami. Des vagues monstres frappent les parois du dôme, apportant avec elles les baleines tueuses sur les côtes.

Sans relâche, les Ümanjis, katana à la main, tranchent au passage les gorges des Orcys[2]. Mais ces derniers sont si nombreux que les humanoïdes peinent à résister…

Les têtes roulent dans les deux clans et la mer devient, peu à peu, rouge de sang.

Jamais le Chaos n'a frappé si fort dans le Domaine de la Lumière.

[1] La barrière de corail

La barrière de corail a été créée par les Thésaurus. Cette structure naturelle, composée de coraux génétiquement modifiés, permet d'endiguer la venue de contaminants provenant du large. Cette barrière préserve la pureté de l'écosystème aquatique qui longe le contour de l'archipel. En plus, c'est grâce aux propriétés uniques de cette barrière que la cité a résisté à plusieurs attaques du passé. En fait, ces récifs coralliens forment un atoll (une île entourée de corail) qui offre une protection naturelle contre les Orcys et les orques qui désirent pénétrer à l'intérieur d'AntartiKå par la mer.

[2] Les sabres plasmiques alias katanas (刀)

Les sabres utilisés par les guerriers Ümanjis ne sont pas des armes quelconques. Ils servent à la fois à se défendre et à se stabiliser en situation de vol.

Plus spécifiquement, vous remarquerez un cercle de couleur bleue à la base de la lame du katana. Celui-ci agit de façon à permettre au Ümanji de garder son équilibre et d'assurer le ballant de son corps lorsqu'il vole avec ses espadrilles. C'est la première raison pourquoi les Ümanjis utilisent deux sabres, à la manière des samouraïs. La seconde raison est très simple : une paire de katanas est bien plus efficace lors des combats…

Observez le champ magnétique qui entoure la partie offensive du katana. Ainsi, leur sabre plasmique devient doublement efficace, à la fois pour trancher les têtes des Orcys belliqueux ou pour court-circuiter l'attirail cybernétique des robots.

16. **Franchir le mur**

Textes : SASH — Musique : Philtc 菲力浦

(02:42) -26:56

Les murs d'AntartiKå n'en sont pas à leurs premières tempêtes… Usés par le temps, témoins de l'Apocalypse, ces murs forment le dernier rempart entre la lumière et la noirceur.

Les premières vagues d'Orcys ont déferlé sur les plages et franchi les frontières du dernier monde vivant [1].

S'ensuit l'armada des robots qui atteint les rives du continent en provoquant de hautes marées…

Aussitôt leurs pieds métalliques posés sur les plages, les mastodontes d'acier dirigent leurs bombes sur les piliers supportant le dôme. Menée de concert, cette attaque fait cesser l'effet protecteur du champ magnétique.

La cité est à découvert et les drones en profitent… Ils survolent AntartiKå et transmettent en temps réel la configuration des lieux aux Machines… Les reines cybernétiques dirigent avec précision les robots et les Orcys au cœur même du conflit.

Sans son bouclier, la cité est vulnérable… Les robots avancent droit vers les murs d'enceinte qui protègent AntartiKå. Dans un élan destructeur, les géants d'acier assènent de violents coups de poing…

Des coups qui s'enchaînent sans temps mort puis…

L'un des murs protecteurs tombe… Une immense brèche laisse la forteresse à portée des tirs ennemis… Désormais, rien ne peut arrêter la frénésie meurtrière des Orcys…

Les Ümanjis serrent les rangs, mais ne peuvent stopper l'hémorragie créée par les géants. Au péril de leur vie, comme les derniers samouraïs, ils tentent de colmater la brèche en formant une muraille. Mais cette opération kamikaze ne peut résister à la puissance de feu des robots.

Les Ümanjis se battent sans relâche, mais la faille est béante et ils perdent du terrain.

Les bataillons des forces du Chaos ne sont plus qu'à quelques lieues de la forteresse des Thésaurus.

Du haut de la tour de guet[2], impuissants et démunis, les cyborgs regardent avec effroi la scène de désolation…

[1] Le dernier monde vivant

Au début de l'invasion d'AntartiKå par les troupes de l'armée du Chaos, les Orcys et les orques seront les premiers à franchir la zone située sous le cercle polaire arctique. C'est dans cette région que se situe le dernier monde vivant, le Domaine de la Lumière.

[2] Tour de guet

La tour de guet de la forteresse offre une vue imprenable à 360 degrés sur l'ensemble de la cité. Appelée Tour du faucon, elle représente le point le plus élevé d'AntartiKå. Notez que la forteresse est construite au sommet d'une montagne (mont Terror).

17. **Jour J[1]**

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(01:36) –29:37

Le dernier monde vivant est sur le point de plonger dans l'obscurité totale… En ultime recours, les Thésaurus mettent à exécution le plan Altaïr[2].

« Votre mission consiste à sauver les Ümanjis d'une mort certaine et à sauver le dernier espoir de la vie sur Terre… À vous d'agir… »

[1] Jour J

Le Jour J est celui où l'armada du Chaos envahit la cité d'AntartiKå. Cette vaste opération militaire amphibie se déroule le 6 décembre 2167. Les Machines choisissent cette date pour une raison importante. Le mois de décembre est la période de l'année où le Soleil ne se couche pas en Antarctique. Ainsi, les Machines s'assurent que l'armada puisse profiter d'un ensoleillement maximal, de façon à charger de façon optimale les piles solaires de toutes les forces robotisées.

[2] Plan Altaïr V

Les Thésaurus assistent impuissants à la progression des forces robotisées vers le coeur même d'AntartiKå. C'est alors qu'ils déclenchent, depuis leur forteresse, le plan Altaïr en activant le système d'exploitation qui régit la station lunaire. Puis, Ève suit la procédure qui permet de prêter main-forte aux Ümanjis. À partir de ce chapitre de l'histoire, nous sommes au présent.

Le sort des Ümanjis et la survie même du genre humain reposent maintenant sur les seize hommes et femmes nouvellement sortis de leur cryosommeil.

Les Orcys

À la manière des soldats d'infanterie, les Orcys sont les premiers à être déployés au combat. Ils constituent la principale force combattante de l'armée du Chaos et sont chargés d'engager le combat au corps à corps avec les soldats de la résistance humaine ou les guerriers Ümanjis. Ils forment, avec les orques, la Marine de l'armée du Chaos. Sous le contrôle des Machines, les Orcys traquent et tuent les derniers humains réfugiés sur les îles les plus reculées de la planète. En fait, ces créatures aquatiques s'avèrent des alliés indispensables à l'anéantissement de l'humanité.

18. **Deus ex machina**[1]

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(01:43) –31:15

À l'aide de réflecteurs puissants, les humains dirigent une quantité cyclopéenne d'énergie d'australium sur Terre.

Cette décharge de rayons, puissante attaque électromagnétique, court-circuite tous les systèmes électroniques. Machines, drones, robots et Orcys s'éteignent de façon systématique[2].

En utilisant cette arme fatale, les Thésaurus acceptent leur sacrifice pour la sauvegarde de la vie.

Un triste sort pour les cyborgs, mi-machines, mi-humains, entraînés, eux aussi, dans la mort[3].

Ainsi prend fin l'ère des Machines pour laisser place au grand retour des humains.

[1] Deus ex machina

Depuis la Lune, de façon inattendue, tel un *Deus ex machina*, les derniers humains viennent changer le cours des événements. Le dénouement de cette histoire survient au moment où le monde vivant touche à sa fin.

[2] Canons réflecteurs à énergie dirigée

Dans les années 2070, un important programme de défense permet d'installer une technologie de pointe sur la Lune. De puissants canons réflecteurs à énergie dirigée y sont construits dans le but de protéger la Terre d'une possible invasion extraterrestre.

À l'époque, les humains (assistés des IA) parviennent à identifier des milliers d'exoplanètes et plusieurs vies extraterrestres primitives. Pour ces raisons, les représentants des États de la Terre croient à une possible attaque hostile d'une race belliqueuse provenant d'une autre galaxie et craignent qu'une civilisation plus avancée que la nôtre souhaite envahir la Terre pour s'approprier ses ressources.

À ce chapitre de l'histoire, les humains de la station lunaire utilisent ce système de défense pour propulser l'énergie d'australium sur l'hémisphère sud, à l'endroit précis où l'ensemble des forces robotisées se sont regroupées.

[3] La fin de l'ère des Machines

Les Thésaurus sont les seuls à connaître la présence de l'australium et du système de défense installé sur la Lune. Le rayon envoyé sur Terre est absolument impitoyable pour tous les circuits électroniques. Le halo réfléchissant immobilise tout ce qui n'est pas purement composé de biomolécules.

En d'autres mots, tout ce qui n'est pas entièrement vivant devient court-circuité par les impulsions électromagnétiques des canons. Ces rayons dirigés entraînent la surtension électrique et font fondre les circuits intégrés. Non létale pour les êtres vivants, elle s'avère toutefois fatale pour tous les appareils électriques et les êtres à composantes cybernétiques.

Conséquemment, les robots et les Machines cessent de fonctionner. Les Orcys meurent au même moment. Les orques s'échouent sur les rives d'AntartiKâ et les drones tombent un à un. En contrepartie, les Thésaurus, en posant ce geste héroïque… meurent également sur-le-champ.

19. **Salvateurs d'Altaïr**

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(01:29) –32:55

À bord du module lunaire Altaïr V, les derniers survivants gagnent l'espace sidéral en direction de la Terre. Piloté automatiquement par Ève, le vaisseau se dirige vers la seule lumière générée sur la planète bleue : AntartiKå.

Les humains retournent sur la planète qui les a vus naître. Ces hommes et ces femmes croient aux possibilités d'un recommencement… d'une renaissance. Tous animés par une seule et unique volonté : semer la vie et établir les bases d'une nouvelle société.

20. **Renaissance**

Textes : SASH — Musique : Pixel Audio

(01:14) –34:26

« Bonjour, je m'appelle Ève.
Je suis le premier enfant né sur Terre.
Laissez-moi vous raconter mon histoire. »

+ Survivre

Paroles et musique : SASH

(03:33) –36:43

Quelque part… dans le Grand Nord
Terré en silence, à attendre la mort
J'ai du mal à écrire, écrire dans mon journal
…du mal à contenir mon instinct animal

Viens avec moi, pourquoi rester là
Trouvons mieux ailleurs, hors de ce bunker[1]

Seuls au monde
Survivre aux bombes qui tombent (2x)
Trouver refuge avant que la nuit tombe
Pourchassés par les drones

Paysage lunaire, chaleur accablante,
Un monde en ruine où domine un désert de cendres
Visage d'une étoile morte, grenade sur tes reins
Fuyons ce monde où dominent drones et machines

Seuls au monde
Survivre aux bombes qui tombent (2x)
Trouver refuge avant que la nuit tombe
Survivre à l'hécatombe

Quelque part… dans le Grand Nord,
Restons pas là, à attendre la mort…

[1] Survivre

En 2120, le monde est dévasté… couvert de cendre. Retranchés dans la partie septentrionale du Yukon, deux résistants s'accrochent malgré tout à des fragments d'espoir.

Téméraires, ils tentent leur chance de trouver un monde meilleur en quittant leur refuge. Ils souhaitent atteindre un endroit plus au sud appelé AntartiKå.

Situé sous le cercle polaire antarctique, AntartiKå est le nom du bastion des résistants sudistes.

« Il en revient à nous de réécrire cette histoire… afin que celle-ci ne relève que de la fiction. »

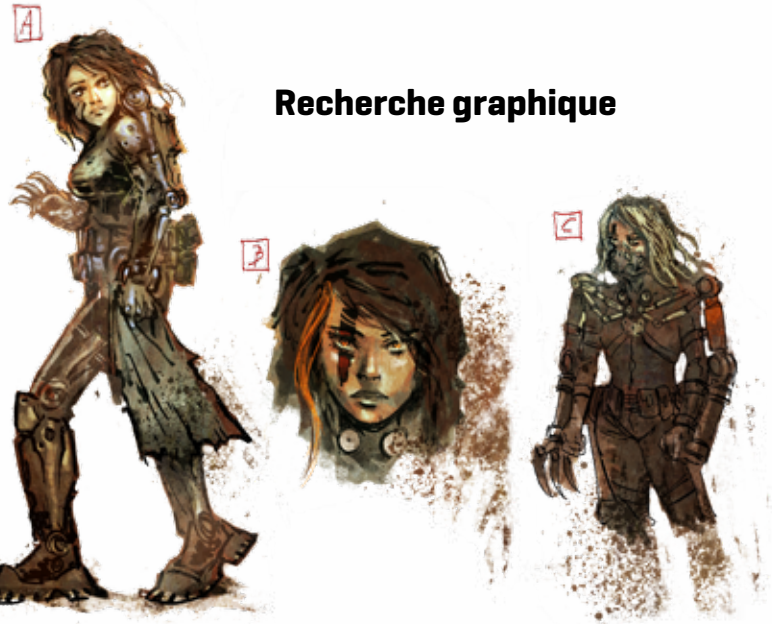
– Sylvain-Henri Simard

Nathalie Coupal

Reconnue en tant qu'actrice et musicienne, Nathalie incarne la voix d'Ève, l'intelligence artificielle de ce récit d'anticipation. Artiste polyvalente et polyglotte, parlant couramment le français, l'espagnol et l'anglais, elle prête sa voix au doublage de nombreux films tels : *Kill Bill 1 & 2*, *Life* et *Ghost In The Shell*. Elle a construit une carrière prolifique au théâtre, au cinéma, à la télévision et sur la scène musicale. Après avoir vécu en Europe, elle réside depuis au Québec.

Sylvain-Henri Simard

Créateur de l'univers MONDE À PART, Sylvain-Henri est l'auteur et le directeur artistique de cette œuvre de science-fiction. Il s'est fait connaître à l'échelle du pays par les chansons qu'il a créées spécifiquement pour de nombreuses écoles. À la fois artiste et enseignant, il pratique son métier au nord du 60^{e} parallèle. Après avoir vécu aux Territoires du Nord-Ouest et au Nunavut, il réside maintenant au Yukon.



Recherche graphique

Jeik Dion

Reconnu comme dessinateur et coloriste, Jeik a œuvré dans sa carrière dans le milieu de la bande dessinée et des jeux vidéos. Ailleurs, on le retrouve aussi derrière le micro de l'émission radiophonique Les mystérieux *étonnants*. Illustrateur au style singulier, il est le créateur des magnifiques dessins de ce nouvel opus. Passionné de science-fiction, il a travaillé au fil des années sur plusieurs franchises québécoises connues, dont *Turbo Kid* et *Amos d'Aragon*. Plus récemment, il a réalisé les dessins de l'adaptation graphique du célèbre roman *Aliss*, de Patrick Sénécal. Jeik est le dessinateur de toutes les œuvres de MONDE À PART.

ARTISTES QUI ONT PARTICIPÉ À LA MOSAÏQUE MONDE À PART :

SYLVAIN-HENRI SIMARD alias **SASH** (textes et réalisation pour l'ensemble de l'œuvre, paroles & musique – Survivre)
NATHALIE COUPAL (voix – 1 à 19)
ÉLÉONORE GIRARDIN (voix d'enfant – 20)
CAROLINE ROBITAILLE (voix principale – Survivre)
PIXEL AUDIO (musique – 1,5,7,8,9,10,11,13,15,17 à 20, prise de son de la voix, coréalisation & mixage – 1 à 20)
CHRISTIAN-PIERRE DUBÉ (musique – 3, 14 et arrangements – Survivre)
FRANCIS GAGNON alias **KARTOK** (musique – 2, 4, 6)
JEAN-PHILIPPE HÉBERT (musique – 12)
PHILIPPE TRUDEL CHEVALIER alias **philtc** 菲力浦 (musique – 16)
RAPHAËL FREYNET (prise de son de la voix, arrangements & mixage – Survivre)
JEAN-PHILIPPE VILLEMURE (matriçage & encodage)

Illustration : **JEIK DION**
Édition : **YOAN BARRIAULT**
Révision linguistique : **ARIANNE CARON**
Graphisme : **CAMILAHGO. studio créatif**

Ce projet hors norme a été rendu possible grâce aux contributions de toutes sortes de nombreux amis (es). VOUS AVEZ TOUS ÉTÉ INCROYABLES ET RESTEZ BIEN PRÉSENTS DANS MA MÉMOIRE ! Parmi ceux-ci, je ne peux passer sous silence les nombreux conseils de mon éditeur Yoan Barriault qui a été un vrai frère d'armes. Merci d'avoir cru en moi Yoan ! Il m'est aussi impossible de passer sous silence le travail remarquable d'Eric Shaw. Tu as été le fer de lance de ce projet ! Merci à toi Eric et toute ton équipe ! Une mention spéciale à Marc Bergeron. Ce projet est teinté par ta présence Marc ! Une mention doublement spéciale à Caroline Robitaille qui s'est tapé avec moi un nombre incalculable de films de robots et de fin du monde ! T'es une femme exceptionnelle que j'adore… merci de croire en ton loup / geek / projetquineveutpasfinir. Et enfin, merci à tous les artistes exceptionnels qui ont cru à ce projet audacieux et innovant ! Je vous admire tous et toutes : Nath, Élé, Caro, Eric, Mathieu, Sean et Ulric, JP Villemure, Francis, Chris, Phil, Raph, Annie et Jeik ! Mille mercis de m'avoir fait confiance ! *- Sylvain-Henri Simard*

MONDE À PART : Que l'on ne trouve nulle part ailleurs !
www.mondeapart.ca

Ce projet a été rendu possible en partie grâce au gouvernement du Canada.
L'ensemble des œuvres de cet album a été enregistré à la SOCAN.

« Nos combats sont (parfois) légitimes et (souvent) essentiels.
Mais si celui pour la Vie est perdu, aucun autre ne pourra plus être mené. »

– Aurélien Barrau

musicaction Canada

NWT Arts Council
Le conseil des arts des TNO

apcm distribution

AFY

pixel audio