



Halloween
Concept

POLARIS

Equinoxe

Un supplément pour Polaris de Philippe Tessier
Illustré par Thibaud Béghin, Igor Polouchine et Joël Mouchier



POLARIS

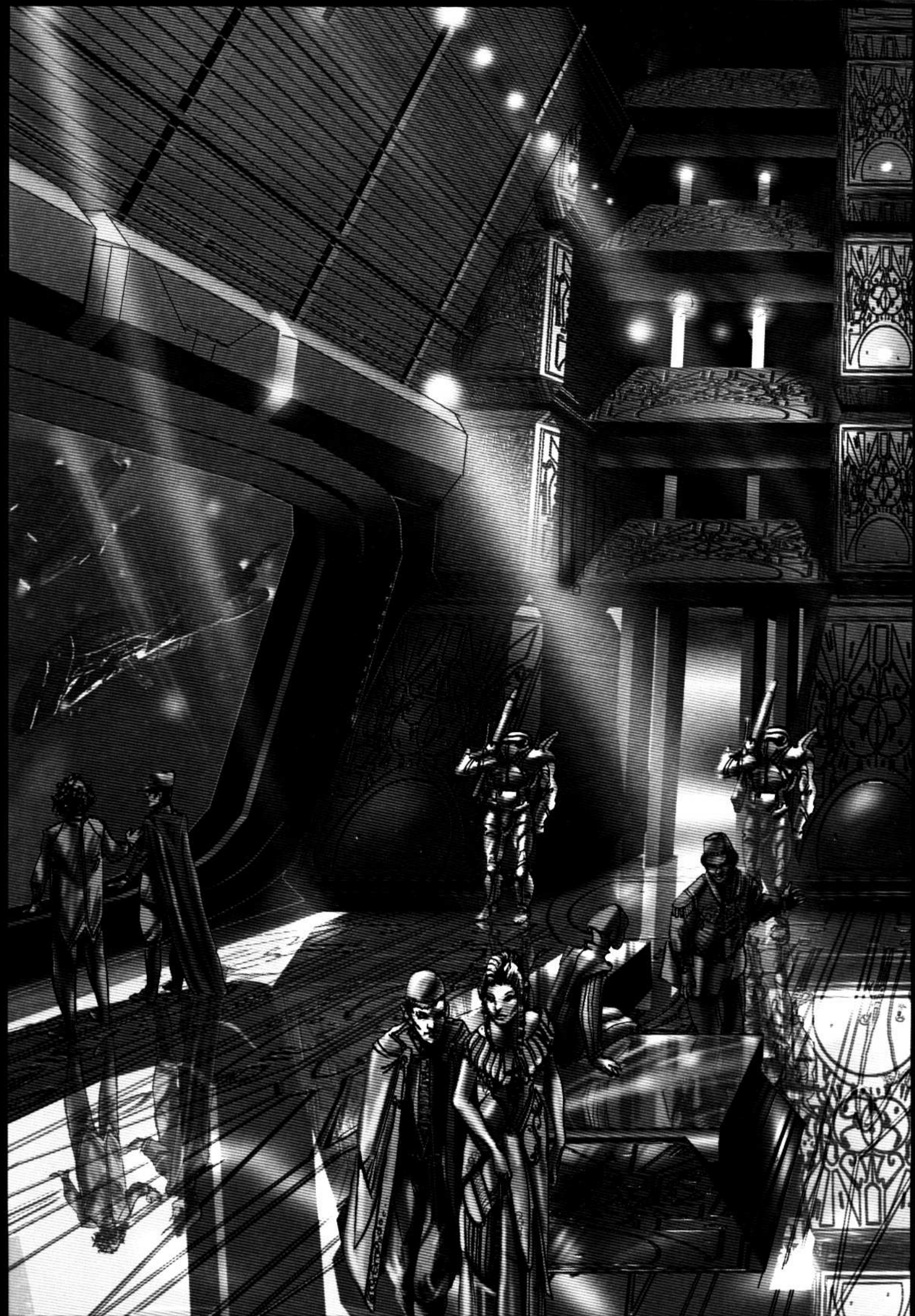
Equinoxe

Un supplément pour Polaris

de Philippe Tessier

Illustré par Joël Mouclier, Thibaud Béghin et Igor Polouchine





POLARIS

Rélard, un contrebandier de la Confrérie de l'Etoile, reposa son verre vide sur le comptoir. Avant même qu'il ait eu le temps d'en commander un autre, le barman lui avait déjà servi une seconde tournée de Ravageuse. Son regard se perdit un moment dans le liquide brun puis, lentement, il retira sa veste pour montrer à ses interlocuteurs les profondes cicatrices que lui avait faites la créature. Son torse était couvert de balafres comme si on s'était acharné sur lui avec des lames de rasoir. Il inspira profondément et reprit son récit.

« Le contrat était simple. Un type important avait contacté notre confrérie pour faire sortir discrètement un messenger de la République du Corail et pour assurer sa sécurité jusqu'à son point de rendez-vous sur Equinoxe. On est spécialisé dans la contrebande en tout genre, alors convoier un bonhomme, ça n'avait rien de particulièrement difficile. Le gars a embarqué à Corallia. C'était un petit bonhomme nerveux, chauve, au visage rond. Il serrait contre lui une mallette-drone qu'il avait attachée à son bras. Il ne cessait de me poser des questions du genre : Quand arriverons-nous ? Etes-vous sûr que nous ne risquons rien ? Vous n'avez parlé à personne de mon voyage, n'est-ce pas ?

« Je lui rappelais constamment que notre confrérie respectait toujours ses engagements, qu'on y mettait un point d'honneur et que, s'il nous avait payé pour arriver jusqu'à un point précis d'Equinoxe, nous l'emmènerions là-bas sain et sauf. Je ne sais pas ce que contenait cette mallette, mais je vous jure que ce petit bonhomme était véritablement terrorisé. Pendant tout le voyage, il est resté enfermé dans sa cabine, n'en sortant que pour s'assurer que tout allait bien. »

Rélard fit une pause. Il but une gorgée de Ravageuse et après avoir hoché lentement la tête, il reprit son histoire.

« Le voyage s'est passé sans aucun accroc. On est arrivé au secteur de transit d'Ariane et on a attendu qu'un tunnel d'accès se forme dans le flux entourant la cité. J'avais proposé à mon client de débarquer sur Ariane pour profiter un peu des distractions offertes par la zone de transit en attendant la formation du tunnel, mais le petit bonhomme refusa catégoriquement. Nous avons attendu plusieurs heures que le passage soit rendu possible. Ces foutues variations du flux sont véritablement étranges. Il m'est arrivé de patlenter à peine dix minutes avant d'avoir accès à Equinoxe et, parfois, cela peut prendre une journée entière. Quoi qu'il en soit cela reste toujours aussi impressionnant. Nous avons accosté au hangar 122. Quand nous avons débarqué, le petit bonhomme donnait l'impression d'être totalement paniqué. Il jetait des regards inquiets à droite et à gauche et dévisageait toutes les personnes que nous croisions. Deux de mes hommes nous accompagnaient, de sacrés gaillards, des combattants comme j'en ai rarement vu.

« Le souk était noir de monde, il fallait jouer des épaules pour se frayer un passage vers les ascenseurs. Le messenger serrait sa mallette contre lui et transpirait de terreur. Je lui signalais que le

meilleur moyen d'attirer l'attention des voleurs sur Equinoxe était de montrer, par son attitude, que l'on avait quelque chose de précieux sur soi. Il comprit parfaitement ce que je voulais dire et fit un effort pour se détendre un peu.

Il avait rendez-vous au niveau - 6, un des plus mal famés qui soit, mais ce genre d'endroit ne me faisait pas peur. J'avais l'habitude de la racaille qui y traînait. Nous empruntâmes le métro aérien puis un ascenseur situé au centre du souk. Ce dernier, selon la procédure habituelle, fit une halte au niveau - 4. Une voix artificielle nous signala que les secteurs inférieurs pouvaient être extrêmement dangereux pour nous et que les Veilleurs dégageaient toute responsabilité pour ce qui pourrait nous arriver. Quand nous eûmes confirmé notre intention de continuer, l'ascenseur se remit en marche et nous arrivâmes finalement dans les rues étouffantes et sombres du niveau -6. Le petit bonhomme avait rendez-vous dans un bar du coin, le Crabe, un établissement louche, mais pas le pire. Mes hommes fixèrent à leurs armes quelques gadgets interdits sur Equinoxe mais qui, dans ce genre d'endroit, vous permettent d'augmenter vos chances de survie. Après ces légères modifications, leurs armes de poings ressemblaient plus à des fusils d'assaut qu'à autre chose.

« Arrivé au Crabe, le messenger glissa quelques sols au barmen et lui murmura quelque chose à l'oreille. Le tenancier de l'établissement lui indiqua une porte. Derrière, un escalier permettait d'avoir accès aux salles discrètes où généralement les pires crapules traitaient leurs affaires. Nous descendîmes avec notre client qui s'arrêta devant une porte. Il nous demanda de l'attendre là pendant qu'il remettait son message à un mystérieux individu. Il semblait presque soulagé.

« Nous attendîmes quelques instants puis il y eut un cri et cette voix, cette terrible voix qui évoquait le crissement du métal : "Croyais-tu qu'ils allaient te laisser faire ?".

« Nous nous précipitâmes dans la salle. Ce que nous vîmes est gravé à jamais dans ma mémoire. Sur l'un des murs de la pièce un homme était cloué, entièrement écorché. Notre client était au fond de la salle et, penché sur lui, quelque chose était en train de le lacérer. Le bras auquel était attachée la mallette était arraché et gisait à quelques mètres. On entendait le drone effectuer le compte à rebours avant l'autodestruction du contenu de la valise tandis que, lentement, la chose se tournait vers nous. Comment la décrire ?

« Cela avait dû être humain. Ses yeux étaient humains. Des yeux emplis de haine, des yeux de sadique savourant la souffrance d'un malheureux. Son corps était puissant, couvert d'une légère fourrure blanche. Son visage était atrocement déformé par les mutations mais la seule chose à laquelle on pouvait prêter attention était sa mâchoire garnie de dents taillées en pointe. Quand la chose se retourna vers nous, nous vîmes ses mains. Par toutes les sirènes des sept mers, ses mains étaient faites de métal. Ses doigts ressemblaient à de longues lames de rasoirs. À une vitesse incroyable, la créature se jeta sur l'un de mes hommes. J'entendis le cliquetis de ses terribles lames puis le gargouillement atroce de mon compagnon dont la gorge venait d'être tranchée. Il y eut une détonation, un cri affreux. Je sentis les lames de la créature me labourer le torse. Puis je me souviens d'avoir planté ma dague dans un corps mou avant de perdre connaissance. Quand je me réveillais, il ne restait plus que moi de vivant dans la pièce. Mes camarades gisaient à mes côtés. Notre client avait été éventré et la mallette n'était plus qu'un morceau de métal fondu. La créature avait dû fuir par la bouche d'aération dont la grille avait été arrachée. C'est le patron de l'établissement qui m'a récupéré. Contre une bonne somme d'argent, il s'est arrangé pour que l'on me soigne. Il m'a aussi raconté que j'avais rencontré Chantak, la mort qui rôde. Pour ceux qui vivent dans les bas-fonds d'Equinoxe, Chantak est une légende, un monstre sans âme qui se nourrit des pauvres et des exclus. Mais, moi, je sais ce que j'ai entendu, cette chose avait été payée pour tuer notre client. »



PREMIERE PARTIE

CONTEXTE

PRESENTATION	10
Les scénarios de la campagne	10
Les personnages non-joueurs	10
L'improvisation	10
Voyages sous-marins	12
Contexte historique	14

LES VEILLEURS ET LE CULTE DU TRIDENT 16

Le culte du trident	16
Les élus	16
Jason Hélio	18
Liam Vengard	18
Katya Delerik	18
Loptéros	18
Krellar Vorhn	18
Nathalios	18
Pelen Ragen	18
Les Ordonnateurs	18
Les administratifs	19
Les novices	19
La division Neptune	19
Les navires-monastères	19
La recherche génétique	19
La technologie et l'économie	20
La religion	21
Le Soleil Noir	21
Les hybrides	21
La Confrérie des Veilleurs	21
Enrôlement	21
Les services de sécurité	21
Les forces anti-émeutes	22
La Faction Condor	22
Les services d'hygiène	22
Les services d'urgence	22
Les services techniques	23
L'armée	23
Organisation de l'armée	23
Les grades	23
Groupe Spécial d'Intervention	23
Les chercheurs	23
Matériel utilisé	23
Navires civils	23
Organisation des flottes	24
Escorteurs	24
Frégates	24
Croiseurs	25
Cuirassés	26

LES ALENTOURS D'EQUINOXE ET AUTRES STATIONS DU CULTE 27

Les stations lointaines	27
Carion	27
Crescia	27
Cross	27
Merrox	27
Pendeven	27
Valades	27
Xai	27
Les alentours	27
Le seuil de Rockhall	27
La carte des profondeurs	28-29
La faune et la flore	30
Les mammifères	30
Le flux	31
Les stations veilleurs	31
Stations de transit Olympe	31
Communautés du seuil de Rockhall	31
Ariane	32
La cité en surface	33
La cité souterraine	33

EQUINOXE 34

Bref historique	34
Population d'Equinoxe et Mode de vie	37
Alimentation	37
Architecture	37
Attitudes	37
Bars	38
Boissons	38
Commerce et troc	38
Communications	39
Confinement	39
Contrebandiers et passeurs	39
Corruption	39
Coût de la vie	39
Crimes et le crime organisé	39
Drogues	40
Eau	40
Education et enfants	40
Etat d'urgence	40
Exclus et mendiants	40
Famille	41
Habillement	41
Impôts et taxes	41
Informations	41
Langages	41
Loi et justice	41

Loisirs	41
Marché noir	42
Mercenaires et chasseurs de primes	42
Mutants	42
Naissances	42
Politique et espionnage	42
Prostitution	42
Religion	42
Description	43
Les ascenseurs	43
Les barges d'évacuation	43
Les hangars, la douane et les stations de transit	44
Les inter-niveaux	44
Les parois étanches	45
Le grand Souk d'Equinoxe	45
Niveau 0	45
Endroits notables	45
Ateliers Prius	45
Clinique Pygargue	45
Limier	45
Hangars et ateliers des Charognards	45
Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien	45
Poste de contrôle des Veilleurs	45
Service d'apprentissage	46
Caserne anti-émeutes et forces de sécurité	46
Douches et sanitaires publics	46
Groupes influents	46
Union des marchands libres	46
Union des mineurs sous-Marins	46
Union des hydro-agriculteurs et des éleveurs	46
Union des Communautés Indépendantes	46
Union des Transporteurs	46
Niveau 1	46
Endroits notables	46
Groupes influents	47
Niveau 2	47
Endroits notables	47
Groupes influents	48
Niveau 3	48
Endroits notables	48
Niveau 4	48
Endroits notables	50
Groupes influents	50

PARIS

Niveau 5	50
Endroits notables	50
Groupes influents	50
Niveau 6	50
Endroits notables	51
Niveau -1	51
Endroits notables	51
Niveau -2	52
Endroits notables	52
Groupes influents	52
Niveau -3	52
Endroits notables	52
Groupes influents	52
Niveau -4	53
Endroits notables	53
Groupes influents	53
Niveau -5	53
Endroits notables	53
Groupes influents	53
Niveau -6	53
Endroits notables	53
Groupes influents	54
Niveau 7 à 10 : les ambassades	54
Niveau 7	54
Endroits notables	54
Personnages influents	54
Niveau 8	56
Endroits notables	56
Personnages influents	56
Niveau 9	56
Endroits notables	56
Personnages influents	57
Niveau 10	57
Endroits notables	57
Niveau 11, 12 et -8 : les Veilleurs	57
Niveau 13 et 14 : l'O.E.S.M.	58
Niveau 15 à 17 : le culte du Trident	58
Niveau -7 : machineries	58
Factions et Personnages importants	58
Légendes d'Equinoxe	61

DEUXIEME PARTIE

LE CHANTAK	62
Introduction	62
La confrérie de l'Etoile	62
Au travail	64
Les bas-fonds	65
Situation au niveau -6	65
Vurick le Borgne	65
Lasia	66
Cortex	66
Holland et la légion des bannis	66
Les Damnés	67
Le Neptune	67
Les anges maudits	68
Urli le marcheur	68
Autres factions	68
L'enquête	69
Le Crabe	69
Valedro	69
Les marchands	71
Les dockers	71
Hangars et ateliers du secteurs	71
Agent des Veilleurs	71
Rumeurs dans les bars	72
Rencontre avec Vurick	72
Le complexe de Cortex	73
Ceux qui portent la mort	75
Plongée dans les abîmes	76
Les nécrons	76
Les enfants-dague	77
Equipes techniques des Veilleurs	77
Rumeurs dans les bars	72
Le Chantak	77
Rumeurs dans les bars	72
Conclusion	78

CORTEX	79
Introduction	79
Cortex	79
Principales filiales	79
Le briefing	80
Fiche Néca	80
Fiche Agna Nakh	82
Première tentative d'assassinat	83
Plan : niveau 0	83
Un traître dans nos rangs	84
Fiche Gardes de Cortex	84
Fiche Assassins engagés par Néca	84
Plan : niveau 0 secteur 1	85
Expédition à Cortex	85
Plan : Appartements d'Agna	86
Plan : Station Trident	87
Fiche Tueurs Ashnir	88

L'affaire Agna Nakh	88
Plan : Laboratoires Cortex	89
Fiche Noerod	90
Conclusion 1	90
Une visite sur Trident	90
Conclusion 2	91

ARCHETYPES	92
Agent du Neptune	92
Novice du Culte du Trident	92
Ordonnateur du Culte du Trident	93
Silencieux	93
Veilleur (anti-émeute et condor)	94
Veilleur (Agent Sanitaire)	94
Veilleur (Officier)	95
Veilleur (Soldat/commando)	95

EQUIPEMENTS	96
Armure externe Condor	96
Armure Ouraken	96
Chasseur Crotal	99
Drone de surveillance	99
Equipements divers	99

NOUVELLES CREATURES	101
creatures aquatiques	101
Congres-tueurs	101
Requins-caméléons	101
Autres créatures	102
Chiens de Kraal	102
Filaments	102
Glisseurs	103
Nécrons	103
Rats-lynx	104
Vers égorgeurs	104

NOUVEAUX POUVOIRS ET TECHNIQUES DE COMBAT	105
Pouvoirs de la force Polaris	105
Prescience	105
Régénération Moléculaire	105
Contrôle Mental	106
Techniques de Combat	106
Technique de combat des Ordonnateurs	106
Technique de combat des agents du Neptune	107
Technique de combat des Silencieux	107
Note sur hybrides (toute catégorie)	107

ANNEXE	108-109
--------	---------

PARTIE I :

CONTEXTE PRESENTATION

« Tout avait pourtant bien commencé. Mission simple, bonne paye, pas beaucoup de risque. Le paradis en quelque sorte. Le genre d'aventure rentable qu'on aime bien. Ben, mon pote, on s'est retrouvés embarqués dans un truc incroyable. Ça, on en a vu du paysage, mais les trois quarts de mes compagnons jouent aux dés avec les poissons maintenant. Faites gaffe aux missions que vous acceptez, les gars. Parfois, sans vous en rendre compte, vous vous retrouvez dans les emmerdes jusqu'au cou, de véritables campagnes militaires. »

- *Déclaration d'un aventurier sur Equinoxe*

Equinoxe est un supplément décrivant la Cité Neutre, véritable point central de l'univers de Polaris. Mais c'est également le début d'une campagne qui amènera les aventuriers à découvrir les différents aspects de cet univers et à visiter les endroits les plus importants du monde sous-marin. Vous y trouverez des informations importantes sur le Culte du Trident, les Veilleurs et les personnages les plus influents de la Cité Neutre.

Les scénarios de la campagne : une campagne est composée d'une série de scénarii qui suivent un même fil conducteur. Certaines aventures peuvent s'éloigner radicalement de l'intrigue centrale mais toutes comportent des éléments qui pourront s'avérer utiles lors du dénouement. Des personnages, des lieux, des organisations qui, à priori, n'ont pas grand-chose à voir avec le thème principal peuvent éventuellement jouer un rôle fondamental au cours de l'aventure. Une campagne, par son ampleur, amènera forcément les PJ à influencer sur l'univers de Polaris. Ainsi les choix qu'ils feront affecteront directement leurs futures aventures. Il est très important que les PJ se rendent compte des changements que leurs actions ont provoqués. Chaque scénario permet aussi de développer plusieurs sous-intrigues qui, même si elles n'ont rien à voir avec la campagne, donnent l'occasion aux PJ de se changer les idées, d'introduire de nouveaux personnages, joueurs ou non, et surtout de donner une consistance à l'univers, de le rendre plus réaliste. Le danger principal d'une campagne est que les aventuriers perdent le fil conduc-

teur. S'ils partent sur une fausse piste qui les isole complètement de la trame centrale, ce sera au MJ de les ramener dans le droit chemin en semant sur leur route les indices nécessaires. Il est fortement déconseillé d'obliger les aventuriers à suivre un indice plutôt qu'un autre, c'est à eux de mener leurs investigations. S'ils se trompent, tant pis, ils auront certainement l'occasion de retomber sur leurs pieds ultérieurement. Les meneurs de jeu peuvent aussi agrémenter cette campagne d'autres aventures, qu'ils ont conçues ou non.

La directive Exater : il est important de rappeler que la campagne d'Equinoxe se déroule pendant les événements décrits dans la partie intitulée : *Les foudres de l'Abîme*. Les MJ peuvent donc utiliser ces éléments pour compliquer la tâche des aventuriers, leur faire prendre conscience de ce qui se trame dans le fond des océans et même les faire participer à certaines actions décrites dans ces romans.

Les joueurs et la mort des personnages : au cours de la campagne, il est plus que vraisemblable que plusieurs aventuriers trouveront la mort ou seront réduits à l'impuissance. C'est pourquoi, dans la plupart des scénarii, vous trouverez des occasions d'introduire de nouveaux personnages joueurs pour remplacer ceux qui ne sont plus en état de poursuivre. Cela donne également l'opportunité d'incarner des individus venant d'organisations, de nations ou de groupes jusqu'alors mal connus ou peu exploités. Bien entendu un joueur n'a pas besoin d'at-

tendre que son personnage soit neutralisé pour en incarner un autre. Il peut très bien mettre de côté son héros principal pour, le temps d'une aventure, jouer un pirate, un Veilleur, un Hégémonien, etc. C'est particulièrement utile pour concevoir différemment l'univers de Polaris. Le MJ peut carrément demander à l'ensemble de son équipe d'interpréter d'autres personnages pour une partie. Cela dans le but de leur faire découvrir un aspect de la campagne qu'ils auraient négligé ou auquel ils ne pouvaient pas être confronté.

Les personnages non-joueurs : les aventuriers, au cours de leurs épopées, vont rencontrer une foule d'individus plus ou moins amicaux, bizarres et influents. Certains n'apparaîtront que dans un seul scénario alors que d'autres pourront jouer un rôle important dans la campagne globale. Ces PNJ peuvent être des adversaires qui passeront leur temps à vouloir déjouer les plans des aventuriers ou à vouloir les manipuler. Il peut aussi s'agir d'individus cherchant à aider les PJ. Enfin les héros peuvent s'appuyer sur des personnages rencontrés dans leurs différentes aventures même si l'intervention de ces derniers n'est pas prévue par le scénario. Le MJ ne doit jamais hésiter à utiliser des organisations, des PNJ et d'autres éléments qui ne sont pas forcément inclus dans un scénario, pour que ses aventures soient plus réalistes. Il faut également qu'il permette aux PJ de tirer profit des contacts qu'ils ont pris tout au long de leur carrière, afin de permettre à la campagne de devenir plus vivante.

L'improvisation : une campagne nécessite une bonne part d'improvisation de la part du MJ. Dans le cas de la Cité Neutre, par exemple, il est totalement impossible de décrire dans les moindres détails chaque secteur de cette colossale ville sous-marine. Aussi le MJ devra fréquemment improviser des rencontres, développer lui-même certains personnages secondaires, détailler certains zones de la ville, etc. C'est également au MJ de répondre aux désirs des aventuriers d'accomplir telle ou telle action non prévue par la campagne.

Voyages sous-marins : une campagne entraîne souvent les aventuriers dans différents endroits, il est donc fréquent qu'ils aient besoin de voyager aux quatre coins du monde. De tels voyages ne sont pas tous possibles avec le matériel dont disposent les héros, ils auront donc recours aux services de compagnies privées ou plus fréquemment à des contrebandiers de tout poil. Voyager dans l'univers de Polaris n'est pas toujours évident, pour différentes raisons.

La sécurité est l'un des problèmes majeurs de tout périple en mer. Pirates, monstres, courants particulièrement violents et organisations criminelles en tout genre sont autant de menaces qui guettent le voyageur du fond des mers. Dans ce domaine, aucun moyen de transport n'est sûr. Que l'on choisisse de se déplacer à bord des grandes nefs touristiques ou dans les soutes d'un navire de contrebande, le risque d'une mauvaise rencontre est omniprésent.

Le choix du moyen de transport dépend aussi, bien évidemment, de la destination que l'on veut atteindre. Il est très facile de se rendre dans l'une des capitales des nations dominantes et, dans ce cas, les aventuriers ont le choix entre plusieurs moyens de transport. En revanche, si un individu décide d'aller visiter une petite station d'exploitation à 18.000 mètres de profondeur, il risque d'avoir quelques petits problèmes pour trouver quelqu'un qui accepte, de le conduire là-bas, ou qui en soit capable.

Les compagnies de transport sous-marin :

ces compagnies offrent certainement, au moins pour les plus prestigieuses, le moyen le plus sûr de voyager sous les mers. Mais c'est également un des plus lents et surtout

le plus onéreux. Les grandes compagnies de tourisme proposent à leur clientèle des voyages dont les étapes sont clairement définies et qui bénéficient d'escortes armées. Ces escortes sont souvent constituées de navires Veilleurs, de ceux de puissants groupes mercenaires ou des navires des pays traversés par ces paquebots de luxe.

On distingue deux catégories de compagnies de transport civil.

Les compagnies dites de « convoi » sont spécialisées dans le transport « en gros » des individus. Ces entreprises ne se soucient absolument pas du confort de leurs passagers qui se retrouvent fréquemment confinés dans des tubes alignés dans les soutes du bâtiment, avec seulement quelques coursives pour se dégourdir les jambes. Le but de ces compagnies est d'arriver à transporter le plus d'individus possible dans le minimum d'espace. Les tarifs de ce genre de voyage sont d'environ 0,5 à 1 sol par kilomètre. Les navires utilisés sont assez lents, avec une vitesse moyenne de 15 nœuds. Ils desservent à peu près toutes les grandes villes sous-marines mais peuvent aussi fréquemment atteindre des stations moins fréquentées situées jusqu'à 14.000 mètres de profondeur.

Les compagnies touristiques se répartissent en trois catégories : les transports de luxe, les transports de plaisance et les transports mixtes. La catégorie luxe est réservée à l'élite et aux puissants du monde entier. Ces énormes navires offrent à leurs clients des cabines spacieuses et des espaces de détente très vastes. Ce sont les bâtiments sous-marins les plus lents, avec des pointes de 10 nœuds. Ils naviguent très rarement en dessous de 6.000 mètres de profondeur et ne visitent que des villes importantes. Les navires d'escorte sont nombreux et toujours bien armés. Il est extrêmement rare que de tel paquebots soient attaqués. Le coût des voyages à bord de ces nefs est d'environ 30 à 100 sols par kilomètre.

La catégorie plaisance est moins onéreuse, environ 5 à 20 sols par kilomètre. Les compagnies sacrifient l'espace des cabines pour offrir à leurs clients de vastes salles de détente. Ainsi, un passager sera logé dans un tube à peine plus grand que celui que l'on peut trouver dans un navire de convoi mais bénéficiera de salons de détente spacieux et agréables. Ces bâtiments sont plus rapides que les paquebots de luxe (15 à 20 nœuds en vitesse de pointe) et s'aventurent parfois à

des profondeurs de -10.000 mètres.

Les transports mixtes sont identiques aux transports de plaisance mais offrent, en plus, la possibilité de voyager en « seconde classe » c'est-à-dire dans les soutes, avec très peu d'espace vital.

Les sociétés suivantes sont toutes présentes sur Equinoxe :

Nova (Hégémonie) : une des plus grandes sociétés de transport touristique, Nova est présente dans toutes les grandes villes du monde. Elle n'affrète que des paquebots de luxe dont les noms sont particulièrement connus au fond des océans. Le Prince des Mers, le Patriarche, la Sirène de Keryss font partie des plus prestigieuses nefs sous-marines. Les tarifs de cette société sont particulièrement élevés et il faudra déboursier un minimum de 30.000 sols pour aller d'Equinoxe à Keryss. En revanche, les services offerts à bord sont parfaits et la sécurité totale. La compagnie est dirigée par la Baronne Vilma Terrastet et aligne aujourd'hui une flotte de 6 paquebots de luxe. Les lignes les plus fréquentées de la compagnie sont : Equinoxe - Keryss et Keryss - Azuria.

Delta-oceanus (Royaume de l'Indus) : rival direct de Nova, Delta-Oceanus est l'étoile montante du transport maritime de luxe. Sa flotte est constituée de 2 paquebots (Le Souverain et l'Etoile d'India) et d'une dizaine de bâtiments de plaisance. Les tarifs de cette compagnie sont assez élevés mais inférieurs à ceux de Nova. Delta-Oceanus est dirigée directement par la famille de Rochas. Elle concentre son activité dans l'Océan Pacifique et l'Océan Indien.

Dolphin (Union Méditerranéenne) : petite société créée il y a dix ans à peine, Dolphin se spécialise dans les transports mixtes et dans le convoi. C'est une des divisions des Industries de l'Union, société navale qui a conçu, notamment, la frégate Pulsar. Ses tarifs sont dans la moyenne. Dolphin est présente dans tout le bassin méditerranéen, la mer Rouge, l'Atlantique Nord, la mer d'Oman, la Manche et la Mer du Nord.

Siranéa (République du Corail) : dépossédée de son titre de première compagnie touristique mondiale par Nova et Delta-Oceanus, Siranéa a connu de sérieuses difficultés

économiques. Autrefois à la tête d'une flotte de 6 paquebots de luxe et de plusieurs navires de plaisance, la compagnie ne s'est jamais remise de la destruction par les pirates de l'Elénora Callente, le plus beau bâtiment à avoir croisé dans les océans. Depuis, Siranéa a dû revendre 4 de ses paquebots et tente de se restructurer autour de sa flotte de plaisance. Siranéa s'est récemment lancée dans l'industrie militaire. Ses premiers projets devraient voir le jour dans quelques années. Les tarifs pour la plaisance sont très raisonnables. En revanche, un voyage à bord du Corail d'Argent, son dernier paquebot, est véritablement hors de prix.

Deep Star (Ligue Rouge) : c'est la société la plus prestigieuse de la Ligue. Loin derrière ses concurrents, Deep Star ne dispose que de quelques bâtiments de plaisance mais d'une flotte importante de petits navires de convoi ayant la particularité de desservir des stations très profondes (jusqu'à -14.000 mètres). Ses tarifs sont parmi les plus bas du marché mais les services offerts sont de piètre qualité.

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

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

Free Star (Ligue Rouge) : cette petite société de convoi de la Ligue est spécialisée dans les transports nationaux et vers la République du Corail. Elle dispose également d'une ligne régulière avec Equinoxe. Ses tarifs sont élevés mais elle assure à ses clients la plus parfaite sécurité pour franchir le *no man's land* du Pacifique.

New Horizon (Hégémonie) : cette société hégémonienne se spécialise dans les transports longue distance. Plus la destination est lointaine plus ses tarifs sont intéressants. Elle se consacre presque exclusivement au convoi mais possède quelques bâtiments mixtes.

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

Odyssée (République du Corail) : profitant du déclin de la société Siranéa, Odyssée déploie une flotte constituée d'un paquebot (l'Elysée) et de plusieurs navires de plaisance. Ses tarifs sont dans la moyenne. C'est une des rares sociétés à avoir réussi à négocier des lignes régulières avec le territoire de l'Alliance Polaire.

C.T.C. (République du Corail) : la Compagnie Touristique du Corail dépend directement de l'état. Elle assure le transport des nantis et des gens influents des autres nations entre les différentes capitales du monde. Ses navires sont principalement des bâtiments de plaisance escortés en permanence par des croiseurs de la République. Les tarifs de cette société sont particulièrement élevés mais elle offre rarement ses services à des particuliers.

Explora (République du Corail) : Explora est une société dont la principale activité est d'organiser des croisières dans la République du Corail. Elle dispose de quelques navires sur Equinoxe mais ce n'est pas son activité principale. Sa flotte n'est constituée que de bateaux de plaisance particulièrement luxueux dont la caractéristique principale est d'offrir à leurs passagers d'énormes baies vitrées donnant sur les océans éclairés par de puissants projecteurs.

Les compagnies de fret : même si ce n'est pas leur principale activité, toutes les sociétés de transport de marchandises peuvent accueillir des passagers. En fait, ce ne sont pas les compagnies qui autorisent cette concurrence illégale, ce sont les capitaines de navires qui n'ont rien contre quelques sols en plus pour arrondir leurs fins de mois. Il est évident que les tarifs sont particulièrement abordables (dix fois moins cher qu'un transport civil normal mais toujours en fonction de la tête du client). En revanche, les conditions de vie à bord sont plus que passables et le grand danger est de tomber sur un équipage malhonnête qui, après avoir pillé ses passagers, les jettera à la mer.

Légalement, il est possible qu'un client, faisant appel à une compagnie de fret pour convoier des équipements lui appartenant, ait la possibilité de voyager à bord du navire cargo, avec son matériel. Il paie dans ce cas un tout petit supplément mais négocie directement avec la société à laquelle appartient le cargo. Il est, bien entendu, toujours possible de négocier directement avec le capitaine, de manière officieuse. Cela reviendra moins cher mais il faudra assumer les risques évoqués ci-dessus. C'est une méthode particulièrement intéressante pour tous les aventuriers disposant d'un matériel assez lourd ou d'un véhicule sous-marin à faible rayon d'action.

Les tarifs des compagnies de fret varient bien entendu en fonction du poids des équipements, de leur volume et de leur nature. Il serait inutile de détailler ces coûts. Pour ses PJ, un meneur de jeu doit estimer un tarif en se basant sur les indications ci-dessous :

Base : 1 sol du kilomètre

Multiplicateurs : 1 pour 10 m³ + 1 pour 100 kg

Nature de la marchandise :

Périssable : coût total x 2

Produits communs : coût total x 1

Produits précieux : coût total x 3

Produits dangereux : coût total x 5

Une denrée périssable et précieuse verra son coût total multiplié par 5.

Nous vous présentons ci-dessous quelques compagnies de fret présentes sur Equinoxe :

Global Océanus (Hégémonie) : cette énorme société est spécialisée dans le transport

de véhicules de toutes tailles. Elle est surtout présente dans l'océan Atlantique et en mer Méditerranée.

Transports Titan (Indépendants) : cette compagnie a été créée par une petite communauté indépendante, Titan, située dans la région d'Equinoxe. Elle manque encore de cargos suffisamment grands pour convoier n'importe quel matériel mais compense cette faiblesse par un service irréprochable. La société a passé un accord avec différents groupes de mercenaires et avec les Veilleurs pour assurer la sécurité de ses convois.

Compagnie du Pacifique (République du Corail) : petite compagnie de transport spécialisée dans les matières alimentaires, la Compagnie du Pacifique souffre régulièrement des attaques pirates, ce qui nuit considérablement à son développement. C'est néanmoins une des plus grosses sociétés de fret de la République.

Transports de la Ligue (Ligue Rouge) : première compagnie mondiale de transport en tout genre, les Transports de la Ligue assurent 40 % du trafic mondial dans ce domaine. C'est une des plus grosses sociétés existantes, disposant de sa propre flotte de protection. Son domaine d'activité comprend le convoyage des denrées alimentaires, des petits produits, de l'armement jusqu'aux stations sous-marines pré-assemblées. Cette société dispose également de chantiers navals véritablement impressionnants qui produisent, entre autres, les énormes transporteurs Colosses.

Compagnie des Océans Unifiés (Ligue Rouge) : deuxième entreprise mondiale de fret, la C.O.U. est la rivale directe des Transports de la Ligue. Elle est, en revanche, la seule entreprise au monde à disposer de navires

capables de transporter des modules de stations jusqu'à une profondeur de -18.000 mètres.

Polyphème (Alliance polaire) : cette petite entreprise de l'Alliance assure bien entendu la majorité du trafic commercial dans le territoire Polaire. Mais elle a également la particularité de proposer du convoyage de marchandises en surface.

Contrebandiers, pirates et particuliers : autre possibilité pour voyager à un prix raisonnable, ou pour voyager tout court (à un prix cette fois exorbitant) si vous êtes recherchés par toutes les forces de sécurité de l'océan, c'est de faire appel aux contrebandiers, aux pirates ou aux particuliers. C'est généralement la seule solution pour atteindre certaines bases inaccessibles autrement.

Tous les contrebandiers, ou presque, louent leurs services pour transporter des gens d'un endroit à un autre. Certains sont même spécialisés dans ce domaine. Ils pratiquent des tarifs généralement élevés mais ils se targuent de pouvoir convoier n'importe qui n'importe où. Il est très rare de tomber sur un contrebandier malhonnête, sa réputation souffrirait trop et il serait rapidement éliminé (commerciallement, si ce n'est physiquement). Certains disposent de cargos assez gros pour transporter des petits modules de stations ou même des petits véhicules de transport. Bien entendu, c'est sur Equinoxe que ces individus sont les plus nombreux.

Les pirates sont toujours prêts à rendre service contre de l'argent ou de l'équipement. Mais, attention ! assurez-vous bien d'avoir affaire à des forbans respectant le code sinon vous risquez d'être vendus avec votre équipement à des gens peu recommandables.

Enfin, il est assez fréquent de louer les services de particuliers. C'est certainement un des moyens de transport les moins onéreux mais c'est aussi le plus dangereux. Primo, on ne sait jamais sur qui on tombe et, secun-

do, les navires dont disposent ces gens-là peuvent être de véritables épaves. Mais, dans la foule des gens se rendant à Equinoxe pour vendre leurs marchandises, vous trouverez bien un type honnête qui, sur le chemin du retour vers sa communauté, vous déposera dans une station quelconque.

Le tunnel sous-marin (Ourgor-Ariane) : il faut également signaler qu'Equinoxe est relié à Ourgor (Hégémonie) par un gigantesque tunnel sous-marin qui débouche dans la station d'Hermès dans le mont Olympe (voir chapitre suivant). Vous pouvez y emprunter soit un des transports en commun ultra-rapides (6 heures entre les deux villes, mais très onéreux), soit vous y rendre avec votre propre véhicule (environ 30 heures de route). Des stations de détente sont aménagées régulièrement le long du tunnel pour permettre aux conducteurs de se reposer. Il est généralement conseillé d'emprunter les véhicules automatisés qui partent régulièrement des deux villes. Ce sont des engins peu confortables et n'offrant absolument pas le même luxe que les trains ultra-rapides. Il est possible de convoier des marchandises par le tunnel à l'exception de tous produits dangereux et des équipements trop volumineux. Le coût du transport de marchandises est d'environ deux fois celui du transport maritime.

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

Coût du transport pour 1 individu entre Ourgor et Equinoxe :

Train ultra-rapide : 10.000 sols

Véhicule automatisé : 5.000 sols

Véhicule personnel : taxe de 800 sols

CONTEXTE HISTORIQUE

Les foudres de l'abîme

Cette campagne débute au cours de l'année 567 et se prolongera pendant l'année 568 pour s'achever après les événements décrits dans le troisième tome des *Poudres de l'Abîme*. C'est une période charnière sur laquelle les MJ peuvent s'appuyer pour rendre les aventures de leurs PJ plus réalistes et plus passionnantes. En effet, pendant toute cette période les services secrets des grandes puissances de ce monde, les organisations criminelles et terroristes et certaines factions pirates seront entraînés peu à peu dans des événements susceptibles de provoquer une guerre généralisée. Ainsi, il est tout à fait possible de développer des intrigues secondaires mêlant les buts de la campagne et la tension sans cesse croissante entre les nations du monde sous-marin. Les MJ peuvent aussi évoquer certains événements en arrière-plan pour que leur univers paraisse plus vivant. La plupart de ces faits divers peuvent prendre la forme de rumeurs.

Voici quelques indications. Nous vous précisons entre parenthèses s'il s'agit de rumeurs ou de faits réels. Dans ce dernier cas, sont précisées la date effective de l'événement et la date à laquelle la rumeur se répand dans les ports.

- L'Atlantis est anéantie par Telkran Raljik (rumeur fausse, 23 juillet 567).
- L'Atlantis est neutralisée par le pirate Telkran Raljik (vrai, 25 juin 567, se répand le 23 juillet).
- Les Hégémoniens se sont portés au secours de la communauté de Fuego Libertad attaquée par des pirates (version officielle, 23 juin 567, se répand le 12 juillet 567).
- La communauté de Fuego Libertad a été annexée par l'Hégémonie (partiellement vrai, voir ci-dessus).
- Un dépôt généticien aurait été découvert sur Fuego Libertad (vrai, 23 juin 567, se répand en août 567).
- Le dépôt généticien renfermerait le remède à la stérilité (rumeur, août 567).
- Les Hégémoniens viennent de lancer un nouveau croiseur de combat deux fois plus grand que l'Atlantis (rumeur, septembre 567).
- Les Hégémoniens auraient achevés un navire de combat très puissant baptisé Artémis (vrai, juin 567, se répand en août 567).
- Vira Our aurait été accusée de trahison et exécutée (partiellement vrai, elle n'a pas été exécutée, 18 juillet 567, se répand en septembre 567).
- Une guerre des espions aurait été déclenchée sur Equinoxe (partiellement vrai, l'action se situe de 567 à 568, la rumeur commence en octobre 567).
- Les flottes de guerre hégémoniennes sont en manœuvres (vrai, de 567 à fin 568, se répand en octobre 567).
- Déméter aurait échappé à un attentat (rumeur, juillet 567).
- Le Soleil Noir aurait attaqué plusieurs bases des Veilleurs (rumeur, juillet 567).
- Plusieurs tirs d'armes-satellites auraient été enregistrés à la surface en Amérique du Sud (vrai, juillet et août 567, se répand en décembre 567).
- Les Hégémoniens auraient déclenché une guerre généralisée contre les pirates (rumeur, octobre 567).
- Liebur l'Innommable aurait envoyé par le fond plusieurs navires de la Ligue Rouge (vrai, août 567, se répand en septembre 567).
- Un ambassadeur hégémonien a été abattu par un assassin, sur Equinoxe (vrai, 23 août 567, se répand fin août 567).
- Les Veilleurs recherchent activement un tueur psychopathe porteur d'un virus mortel (partiellement vrai, juin à août 567, se répand en juillet 567).
- Un des repaires de Telma Tiltane aurait été investi par les forces de sécurité hégémoniennes et la cellule rebelle aurait trouvé la mort au cours de l'affrontement (partiellement vrai, août 567, se répand début octobre 567).

Etc.

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

Les Ombres d'Equinoxe

Dans le scénario d'introduction du jeu, les MJ ont été laissés dans le flou le plus total en ce qui concerne de mystérieux assassins et un traître au cœur même du Culte du Trident. Vous trouverez dans cette campagne certains éléments de réponse. L'affaire Karl Lembarch ainsi que les événements décrits dans le scénario *Le Navire fantôme* (Casus Belli n°103) ne sont pas directement liés à la campagne présente (ils ont un rapport direct avec les Guerriers du Crépuscule évoqués dans les romans Polaris) mais peuvent être utilisés pour concevoir une intrigue secondaire. Quant aux Silencieux, certaines révélations seront faites à leur sujet (notamment leurs caractéristiques).

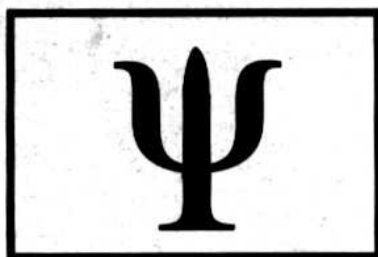
LES VEILLEURS ET LE CULTE DU TRIDENT

« Les Veilleurs ? Méfie-toi d'eux comme de la peste. Sous leurs faux airs d'anges gardiens en costume d'apparat, ce sont de véritables fanatiques qui méprisent le reste de la population. Ce sont les âmes damnées du Culte du Trident. Il faut avoir vu, au moins une fois dans sa vie, la faction Condor en opération pour comprendre. Quant aux prêtres, leurs maîtres, ils n'ont pour seule ambition que de régner sans partage sur l'univers sous-marin. »

- Déclaration d'un barman, sur Equinoxe

Il est impossible d'évoquer la Cité Neutre sans immédiatement penser aux Veilleurs et au Culte du Trident. Ces deux organisations jouent un rôle fondamental dans le monde des océans. Certains affirment même qu'elles seraient au cœur de toutes les intrigues qui se nouent et se dénouent dans l'univers tourmenté de Polaris. Les informations suivantes ne sont que des généralités puisqu'il est extrêmement difficile d'obtenir le moindre renseignement sur ces puissances soi-disant neutres.

Le Culte du Trident



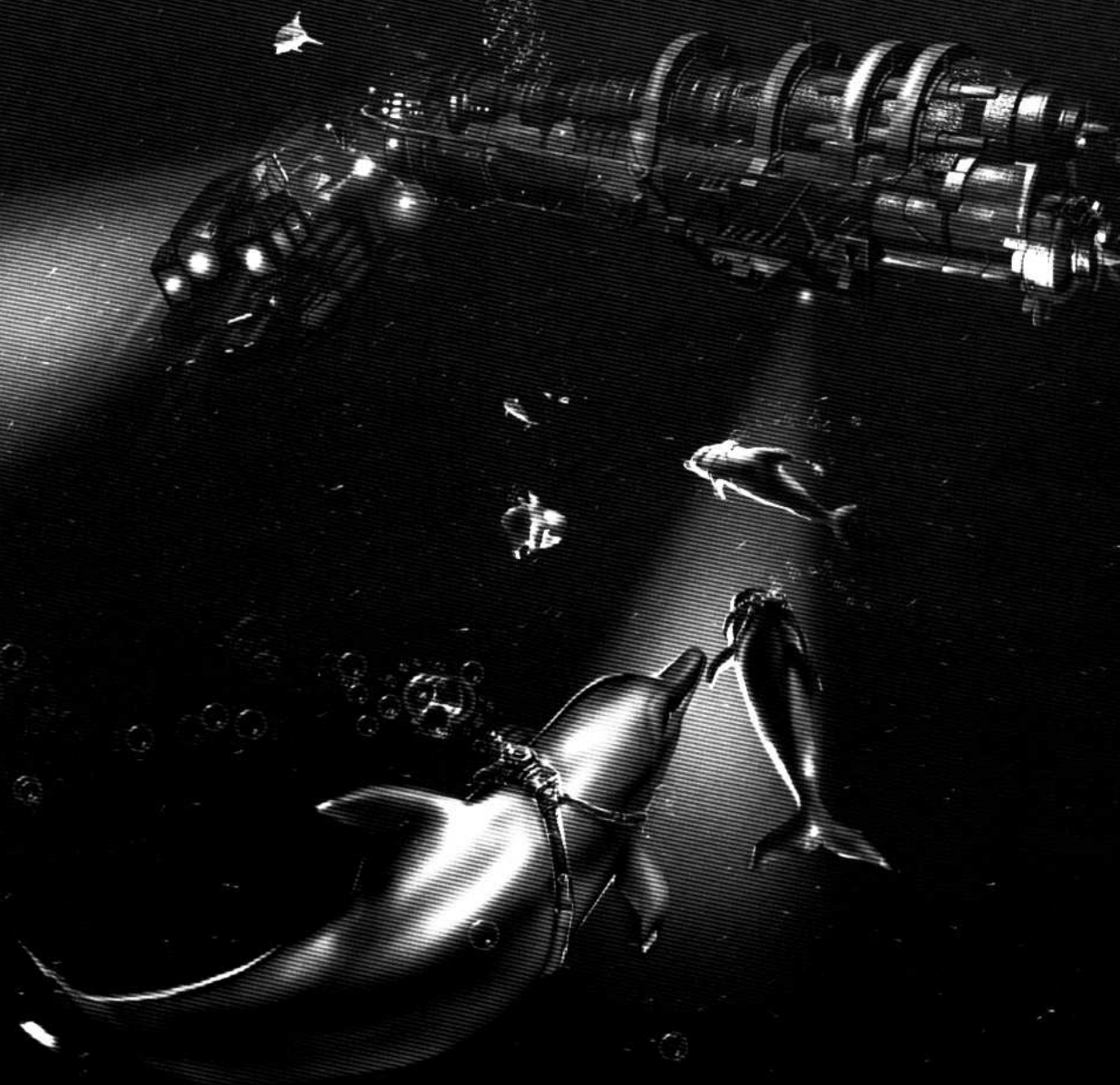
Le Culte du Trident est certainement, à l'heure actuelle, le groupe le plus influent dans le monde sous-marin. S'imposant comme le véritable gardien de l'humanité, il a su utiliser l'incroyable puissance Polaris pour instaurer une sorte de paix relative depuis plus de deux siècles. Il est certain que, sans la démonstration de force de l'an 375, l'humanité aurait un tout autre aspect aujourd'hui. Peut-être l'Hégémonie régnerait-elle sur tous les océans mais peut-être aussi n'y aurait-il plus d'humanité ! Le Culte est présent, directement ou indirectement, dans toutes les mers du mon-

de et dans toutes les communautés. Son rôle officiel est de contraindre les nations à la paix et, ce, par n'importe quel moyen. Les Veilleurs, l'O.E.S.M., la Cité Neutre, Ariane sont quelques exemples de cette volonté d'arriver à unifier l'humanité en établissant un ordre nouveau qui balayerait enfin les rivalités entre les états. Equinoxe a donc comme vocation d'être le point central de l'humanité, un endroit où tous peuvent vivre en paix au sein de la même communauté, et aussi d'être l'arbitre des conflits entre communautés. L'apparence officielle du culte est donc celle d'une organisation entièrement vouée à la cause de la paix et au progrès de l'humanité.

Dans les faits, cela n'est pas toujours évident. Tout d'abord, le Trident semble prêt à tout pour imposer sa propre vision du monde. Que ce soit par les interventions des troupes internationales, les Veilleurs, (qui sont censés être indépendants), ou par l'utilisation de l'effet Polaris, le culte a prouvé à maintes reprises qu'il pouvait faire usage de la force pour faire rentrer dans le droit chemin toute organisation récalcitrante. Mais, pour résoudre des problèmes extrêmes, dans un monde particulièrement cruel, peut-être faut-il utiliser des méthodes radicales ? Cependant, qu'une si petite organisation concentre entre ses mains une telle puissance pose évidemment un problème de taille. Tant que Déméter œuvrera pour le bien de l'humanité, il est possible que le Culte ne déborde pas trop de son rôle d'arbitre. Mais qu'en sera-t-il si le maître du Trident vient à changer d'avis ou s'il est remplacé par un personnage extrémiste ? Que se passerait-il si le Soleil Noir disposait de la puis-

sance du Trident ? Beaucoup de puissants, dans le monde entier, se sont posés la question et la plupart d'entre eux sont persuadés qu'un tel risque est inadmissible. Aussi ne faut-il pas s'étonner si, dans les services spéciaux du monde entier, des gens ourdissent de sombres complots pour abattre une bonne fois pour toutes ce Culte qui fait trembler les chefs d'état.

Les élus : le Culte du Trident est régenté par 31 élus qui sont les véritables maîtres de l'organisation. Les élus manipulent tous la force Polaris et, pour la plupart, ils la maîtrisent. Le plus puissant d'entre eux est bien entendu Déméter (Jason Hélio). Ce dernier est investi de tous les pouvoirs. Il dirige les Veilleurs (officieusement puisqu'officiellement les Veilleurs sont aux ordres de l'O.E.S.M.), Equinoxe, Ariane et le Trident. Il pourrait apparaître comme une sorte de souverain absolu mais, dans les faits, il est assisté de six Prométhées avec lesquels il partage le pouvoir. Ces derniers sont ses conseillers privés et l'un d'eux sera appelé, dans le futur, à remplacer Jason Hélio. Ensuite viennent les Janus et les Némésis. Les premiers sont spécialisés dans le renseignement, les seconds dans les « actions » du Culte. Les deux groupes sont constitués de 12 individus chacun. Les Janus informent Déméter de tout ce qui peut se passer dans le monde. Ils travaillent en étroite collaboration avec la Division Neptune et les administratifs du Culte. Les Némésis contrôlent le service action du Trident. Bien qu'officiellement ils soient juste chargés d'assurer la sécurité des prêtres, ils travaillent directement avec les agents de terrain de la division Neptune et dirigent les mys-



térieux Ordonnateurs, les moines-soldats. Certaines rumeurs affirment qu'un traître à la solde de l'Hégémonie ou du Soleil Noir serait infiltré dans les rangs des élus. La Division Neptune n'a, jusqu'à aujourd'hui, pas pu faire la preuve d'une telle accusation.

Jason Hélio (Déméter) : âgé de 113 ans, Jason est une énigme même pour son entourage. Apparemment entièrement dévoué à la cause humanitaire, on le dit hanté par un obscur passé et par ses relations ambiguës avec l'Autre, le maître du Soleil Noir. Il contrôle parfaitement la Force Polaris dans tous les domaines et a même expérimenté des talents jusqu'alors inconnus, comme la Prescience et le Contrôle Mental. Il est accusé par ses détracteurs d'utiliser cette dernière faculté pour manipuler les gens qu'il rencontre. On le voit toujours équipé de son inhibiteur même si, en réalité, il n'en a pas véritablement besoin. Les rumeurs les plus folles courent à son sujet. On raconte qu'il aurait atteint un tel degré de maîtrise du Polaris que l'Autre ne serait en fait que la manifestation de son inconscient, le côté noir de sa personnalité. On dit aussi que c'est Jason qui se cache derrière l'énigmatique Ambassadeur des Ombres ou bien encore qu'il serait un Généticien. Quant à ses motivations profondes, personne ne sait véritablement ce qu'elles sont, sauf peut-être Semea, la directrice de la Division Neptune, que l'on dit très proche de lui. Personne ne sait si Jason est stérile ou s'il a une quelconque descendance.

Liam Vengard (Prométhée) : ambitieux et impatient, Liam est la personnification de la branche « dure » du Culte. Il ne cache pas sa sympathie pour certaines méthodes employées par le Soleil Noir et recommande souvent à Déméter d'avoir recours à des actions plus expéditives pour régler certains problèmes. Agé de 67 ans, c'est le plus jeune des Prométhées. Son contrôle de la Force Polaris est imparfait. Il est responsable des Némésis et s'acquitte de sa tâche avec le plus grand sérieux. C'est un individu stérile.

Katya Delerik (Prométhée) : responsable des Janus, Katya est une des proches de Déméter. Cette femme de 72 ans en paraît à peine quarante grâce à l'utilisation de la puissance Polaris qu'elle a maîtrisée dans un domaine tout à fait particulier : la Régénération Cellulaire. Elle ne contrôle aucune autre facette de cette puissance et porte donc un inhibiteur en

permanence. Katya est une femme douce qui se consacre, officiellement, à soulager les souffrances des plus pauvres. Elle est la porte-parole de la branche « souple » du Culte. Cependant, on raconte, dans les ombres, qu'elle se livrerait à certaines activités peu recommandables. Des rumeurs font état d'une activité aussi bénigne que celle de recevoir des jeunes hommes bien portants dans ses appartements, mais d'autres parlent de véritables crimes. Plus sérieusement, le mystère entourant Katya pourrait en fait signifier qu'elle est féconde et qu'en tant que détentrice de la puissance Polaris, cela pourrait s'avérer un problème délicat.

Loptéros (Prométhée) : responsable de la Cité Neutre d'Equinoxe, Loptéros est un gestionnaire remarquable. Mais c'est aussi un individu qui ne pense qu'à la survie de la cité et de la plus grande partie de sa population. Il est donc régulièrement amené à prendre des décisions difficiles qui ont contribué à donner de lui l'image d'un monstre sanguinaire. L'ordre d'incinération d'un quartier avec toute sa population après le déclenchement d'une épidémie en 560 et la répression sanglante de la panique de 564 sont deux des exemples qui lui ont valu d'être surnommé par certains le « Boucher d'Equinoxe ». Malgré cela, Loptéros reste imperturbable et, quand on lui demande s'il ne regrette aucun de ses actes, il répond que, si un jour la gestion de la cité lui laisse suffisamment de temps pour y réfléchir, ce sera avec joie qu'il se confiera sur ce sujet. C'est un individu stérile de 92 ans.

Krellar Vorhn (Prométhée) : expert en biologie, chirurgie, médecine moléculaire et génétique, Krellar Vorhn est le responsable d'Ariane et bien naturellement de la recherche. C'est un brillant scientifique dont la seule préoccupation est de découvrir le remède à la stérilité. Il est rarement présent dans la Cité Neutre, préférant passer son temps dans le secteur interdit d'Ariane. En conséquence on sait très peu de choses sur lui. Il est âgé de 78 ans et on le dit stérile.

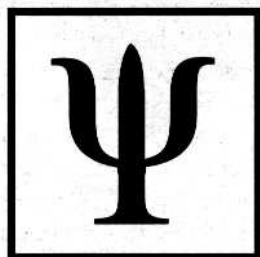
Natahlis (Prométhée) : Natahlis est chargé des relations avec les Veilleurs mais aussi avec les stations orbitales. En fait, il passe le plus clair de son temps à bord d'une de ces stations. Nombreux sont ceux qui soupçonnent la Culte du Trident de vouloir prendre le contrôle de toute l'industrie spatiale et de s'installer dans les étoiles, abandonnant l'humanité à son triste sort. Il est

peu probable que cela soit vrai puisque tout manipulateur du Polaris semble perdre son don hors de « l'atmosphère » terrestre. Natahlis est âgé de 74 ans. Il est stérile et contrôle raisonnablement bien l'effet Polaris.

Pelen Ragen (Prométhée) : chargé des relations internationales et des Orphées (diplomates du Culte), Pelen est l'un des personnages les plus importants de l'organisation. Secondé par Marcus Delvion, un des plus fins négociateurs des océans, il a la lourde tâche d'assurer la paix et la bonne entente entre les nations. Il passe la plupart de son temps à bord des navires-monastères, allant d'une capitale à l'autre et tentant vaille que vaille d'apaiser les tensions diplomatiques. On le dit très cultivé et généreux mais aussi particulièrement retors. Il fait preuve d'un sang-froid absolu. Il maîtrise la force Polaris presque aussi parfaitement que Déméter mais porte toujours son inhibiteur pour rassurer les diplomates des autres nations. Ces derniers ne craignent pas qu'il libère malencontreusement sa puissance mais qu'il soit capable d'influer sur leurs décisions par le Contrôle Mental. Pelen a beau leur affirmer que ce pouvoir n'est qu'une légende, il ne semble pas les avoir convaincus. Pelen est âgé de 97 ans. Il est stérile.

Les Ordonnateurs : ces moines-soldats du Culte du Trident n'étaient qu'une légende jusqu'à ce que Déméter lui-même reconnaisse leur existence. Les Ordonnateurs sont des individus entraînés sur Pendeven et chargés d'assurer la sécurité des Prêtres du Trident, que cela soit sur Equinoxe ou à bord des navires-monastères. D'après certains témoignages, ce seraient des fanatiques entièrement dévoués à la cause du Culte et qui, pour la plupart, maîtriseraient la Force Polaris. On imagine sans mal ce que pourrait signifier la constitution d'une milice de mutants capables de manipuler une telle puissance. Heureusement, ils ne seraient que quelques dizaines. Ces agents seraient également utilisés pour des assassinats, des infiltrations et des sabotages en tout genre. C'est du moins ce que prétend la rumeur. Bien qu'ils soient entraînés à se servir de n'importe quelle arme, ils préfèrent les bâtons de combat (modifiés, bien entendu) et les armes blanches. Ils sont toujours vêtus de vêtements légers et sont totalement imperturbables. Il n'a jamais été prouvé par quiconque que les Ordonnateurs aient participé à un affrontement.

Les administratifs : la grande majorité des membres du Culte entrent dans cette catégorie. On compte, rien que sur Equinoxe, environ 20.000 Orphées, Lares, Esculapes et Hermès. Ce sont, pour la plupart, des individus tout à fait normaux qui embrassent les idéaux du Trident.



Les Orphées sont spécialisés dans la diplomatie. Ils s'occupent des ambassadeurs présents sur Equinoxe et de toutes les tâches administratives concernant les relations entre les Nations. Marcus Delvion est le responsable des Orphées.

Les Lares gèrent les affaires économiques et sociales du Culte du Trident. Ils sont les plus nombreux et on les aperçoit fréquemment vaquer à leurs occupations dans les rues d'Equinoxe.

Les Esculapes forment les équipes scientifiques du culte. On les rencontre aussi bien sur Ariane que dans les nombreux chantiers navals d'Equinoxe. Ils sont aussi chargés du contrôle de l'hygiène et de la médecine en général. Les Hermès sont les missionnaires du culte. Ils voyagent à bord des navires-monastères et vont de station en station pour répandre la doctrine du Trident.

Les novices : ce sont tous les individus qui souhaitent rejoindre les rangs du Trident. Ils sont environ 10.000 sur Equinoxe. Au cours de leur formation, ils aident leurs supérieurs dans différentes tâches. Au bout de deux années un novice est admis dans l'un des postes administratifs ou, s'il n'est pas jugé compétent, il sera exclu du Culte. Ils ont très peu d'influence.

La Division Neptune : les services secrets du Culte du Trident sont regroupés dans la Division Neptune. Dirigé par Sernea, une des fidèles de Déméter, ce groupe est particulièrement redoutable sur Equinoxe mais peu influent dans le reste du monde. Sa spécialité est le contre-espionnage. En effet, Equinoxe est certainement l'endroit au monde où l'on compte le plus d'espions venus de tous les horizons. Les tentatives d'infiltration du Culte sont

monnaie courante et le principal travail du Neptune est de déceler la présence de traîtres dans l'organisation. Tout novice est interrogé par cette Division avant d'être accepté au sein du Trident.



Les agents de cette division travaillent étroitement avec les Veilleurs et les Janus. Le Neptune englobe un certain nombre de services spécialisés dans un domaine particulier.

Service Recherche : les « Pisteurs » sont des agents spécialisés dans la recherche d'individus sur Equinoxe. Ils connaissent sur le bout des doigts tous les recoins de la ville et entretiennent d'excellentes relations avec le plus grand nombre d'organisations (souvent criminelles). Ce ne sont pas des combattants mais des fouineurs, de véritables chiens de chasse. Le responsable de ce service est un certain Learet Pala.

Service Surveillance : c'est certainement le service le plus important du Neptune. Il emploie directement un millier de personnes et plusieurs milliers indirectement. Les « contrôleurs » sont intégrés à la population dans presque tous les domaines d'activité (prostitution, commerce, trafics, etc.). Ils sont les yeux et les oreilles du Neptune. N'importe qui sur Equinoxe peut faire partie de ce service et, parfois, la personne peut même ne pas être au courant. On raconte, en effet, que le Neptune n'hésiterait pas à implanter des caméras oculaires ou des mouchards à des gens admis dans les services de chirurgie. La responsable de ce service est une certaine Giléa Trevors.

Service des Ambassades : un des domaines les plus sensibles du Neptune, ce service est spécialisé dans la protection des ambassadeurs du Culte mais surtout dans celle des ambassades étrangères présentes sur Equinoxe. Ces agents sont parmi les plus entraînés et les mieux équipés. Ils portent le doux surnom de « Cerbères ». Ce service est dirigé par Marcus Lenag.

Service Action : ce service regroupe les assassins à la solde du Culte et les groupes d'intervention spéciaux. Le maître mot de ce ser-

vice est la discrétion. Leurs agissements sont toujours officieux. On les surnomme les « Mambas ». Ce service est sous la responsabilité de Piot Molag.

Service Analyse : les agents de ce service, les « guetteurs », passent leur temps à analyser toutes les informations qui leur tombent sous la main. Cela peut être des transmissions interceptées par des balises d'écoute, des images enregistrées dans les coursives d'Equinoxe, des documents confidentiels, etc. Leur rôle est de fournir toutes les données dont ont besoin les autres services pour agir. Le service est dirigé par Milo Pendev.

Les navires-monastères : ces énormes croiseurs sont les ambassades mobiles du Culte du Trident. Gigantesques nefs de 600 mètres de long et de 220.000 tonnes, ils sont officiellement non-armés mais escortés en permanence par des navires Veilleurs. Le Culte du Trident dispose de douze de ces navires qui sillonnent les mers du monde entier, allant de station en station pour aider les populations les plus isolées et pour porter la bonne parole. Chaque navire embarque à son bord plus de 1.000 personnes, des équipements médicaux, des véhicules de transport et d'entretien, des provisions et du matériel de survie. Ils ne peuvent dépasser une profondeur de - 12.000 mètres, mais plusieurs petites navettes spécialement conçues pour atteindre des profondeurs insondables sont embarquées dans les soutes.

La recherche génétique : s'il est un domaine de recherche privilégié par le Culte du Trident, c'est bien la génétique. La gigantesque société Cortex est entièrement financée par le Trident. Son domaine d'activité s'étend de l'industrie pharmaceutique jusqu'aux traitements génétiques de pointe. Cortex produit par exemple les intra-sondes médicales les plus performantes du marché. C'est sur Ariane que sont installés les centres de recherche dans le domaine génétique. Les principales préoccupations des chercheurs étant bien entendu la dégénérescence et la stérilité. Le Culte du Trident ne lésine pas sur les moyens mis à la disposition des scientifiques. Ces études sont considérées par les dirigeants du Culte comme une priorité absolue.

Certaines mauvaises langues affirment que la société Cortex irait jusqu'à se servir des rejets de l'humanité, qui sont légion sur Equinoxe, comme cobayes pour leurs nombreuses expériences.



La technologie et l'économie : le Culte du Trident, ce sont aussi des entreprises dont l'importance est loin d'être négligeable. Les Laboratoires Hellion sont les seuls à pouvoir « fabriquer » des hybrides parfaits. Une telle opération coûte extrêmement chère et, généralement, n'est réservée qu'aux agents du Culte. Cependant, contre une somme rondelette de plusieurs centaines de milliers de sols et quelques mois d'hospitalisation, un particulier peut être transformé.

Les Entreprises Aeris possèdent le secret de la fabrication des Hyper-fluides. Elles proposent également tout une gamme de mélanges et de fluides. Le Néo-star est une de ses plus grandes réussites et un produit très apprécié par les plongeurs. Cette compagnie contrôle également la société Cultura qui est spécialisée dans l'hydro-culture, l'élevage et l'alimentation synthétique.

Dans le domaine de l'armement et de l'industrie lourde, la société Gladius est une entreprise colossale qui produit, entre autres, les équipements des Veilleurs, leurs navires et les fameux vaisseaux monastères. Mais c'est aussi une société construisant des modules pour stations et des navires de transport civils. Ses centres de recherche sont parmi les plus performants. Leur projet le plus secret est certainement le Siphon de Réalité, une terrifiante arme généticienne dont on ne sait pas grand-chose à l'heure actuelle.



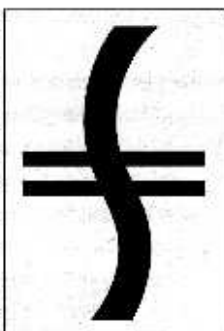
Dans le domaine spatial, sans être la plus importante, l'Agence Spatiale du Trident fabrique de nombreux équipements pour les stations orbitales, des satellites et des armes satellites.



Enfin, l'entreprise la plus importante du Culte dans le domaine économique est bien évidemment Solaris qui produit les plaquettes de sol et contrôle la diffusion de cette monnaie. Le Culte du Trident représente donc un poids économique non-négligeable et dispose de ressources comparables à celles d'une puissante nation.

La religion : le Culte du Trident, malgré tout, est d'abord au service d'une religion, la Force Polaris : religion très particulière qui s'appuie sur un mode de vie, une perception particulière de la réalité et de l'environnement et, surtout, sur une puissance qui se manifeste, qui est palpable. Les prêtres du Culte croient que tout ce qui vit (y compris la terre et les océans) est uni par une énergie qui est une sorte de ciment permettant au tout d'exister. Contrôler cette énergie en accédant à un niveau de conscience supérieur, voilà le but de cette religion. Officiellement, les prêtres du Trident refusent donc l'hypothèse selon laquelle ceux qui peuvent manipuler le Polaris sont des mutants. Les fidèles aiment se recueillir de longues heures dans des états proches de la transe. Cela leur permet d'être « baignés » par la force. Il n'existe aucun lieu de culte sur Equinoxe, la méditation étant avant tout une démarche personnelle. Cependant, à bord des navires-monastères et dans de nombreuses communautés isolées, on trouve des salles de méditation qui sont très proches de ce que l'on pourrait appeler un temple. Nombreux sont ceux qui affirment avoir pu agir sur le Polaris au cours d'une de ces séances. Sur ce point, les responsables du Culte observent un silence gêné.

Le Soleil Noir : les membres du Soleil Noir sont les ennemis jurés du Culte du Trident. Ils partagent la même croyance mais leurs méthodes et leurs interprétations diffèrent radicalement. Pour eux, seuls les élus ont reçu le don de manipuler le Polaris et ce dans le seul but de guider le reste de l'humanité vers le salut. Ils refusent l'idée selon laquelle le commun des mortels peut apprendre à manipuler une telle puissance (officieusement, de nombreux prêtres du Trident partagent ce point de vue). Quant aux méthodes à employer, elles doivent être fermes et efficaces. Si les humains se comportent comme des animeaux, ils doivent être traités comme tels. Ainsi les prêtres du Soleil Noir se considèrent comme des gardiens de troupeaux. Cette organisation est dirigée par l'Autre, un



personnage énigmatique que personne n'a jamais vu et dont la puissance est au moins égale à celle de Déméter. Son porte-parole, Alemsh Palkrach, est un ancien conseiller de Jason Hélio. Nombreux sont ceux qui croient que ce qui oppose réellement ces deux organisations est la lutte pour le pouvoir, tout simplement.

Les hybrides : les hybrides naturels et ceux qui ont été créés par les techniques chirurgicales du Culte ressentent une étrange attirance pour les prêtres du Culte du Trident. Certains affirment que cela est dû au fait que les hybrides sont plus sensibles à la force Polaris. Quoi qu'il en soit, un hybride hésitera toujours à s'attaquer à un prêtre et se sentira en confiance s'il se trouve face à l'un de ces individus.

La Confrérie des Veilleurs



Les Veilleurs sont célèbres dans tous les océans du monde et pas toujours pour de nobles raisons. Officiellement neutre et aux ordres de l'O.E.S.M., cette unité internationale travaille main dans la main avec le Culte du Trident. Les Veilleurs devaient constituer, à l'origine, une sorte de police sous-marine chargée de vérifier que les directives de l'O.E.S.M. étaient respectées dans toutes les mers du globe et surtout d'arbitrer les conflits, quitte à s'interposer entre les belligérants. Ces missions sont plus ou moins respectées car il apparaît clairement que cette organisation constitue l'armée privée du Trident.



En 566, les Veilleurs forment un corps d'élite dont les missions sont variées : faire respecter la volonté de l'O.E.S.M., arbitrer les conflits,

escorter les navires marchands ou de plaisance, protéger le site de lancement spatial des Appalaches, assurer la sécurité d'Equinoxe, protéger les communautés isolées des hordes de pirates, etc. Ces rôles, l'organisation s'en acquitte du mieux possible d'autant plus qu'une bonne partie de ses effectifs ne sert, aujourd'hui, que les desseins du Trident.

Enrôlement : n'importe qui ne devient pas un Veilleur. La plupart sont des individus venus de tous les horizons soumettre leur candidature aux centres de recrutement. Les autres sont issus des écoles militaires du monde entier et sont délégués par leurs nations dans le corps international. Chaque état soumet aux responsables de l'organisation une liste qui sera étudiée avec la plus grande attention par les spécialistes du Culte du Trident et les officiers Veilleurs. Seuls les meilleurs seront sélectionnés. Il est évident que, parmi la foule des candidats, un certain nombre sont des espions chargés d'infiltrer la confrérie. C'est pour cette raison que chaque postulant est étudié à la loupe et que toutes les nouvelles recrues suivent une formation sévère pendant une année, dont le but est de démasquer tout espion. Les affaires de trahison et d'espionnage sont extrêmement rares chez les Veilleurs. Cela s'explique surtout par le fait que les recrues sont avant tout sélectionnées selon leurs motivations. La grande majorité des membres de cette organisation est en effet convaincue du bien-fondé de cette croisade. Ils croient vraiment à l'ordre international et, généralement, sont tous proches des idéaux du Culte du Trident. On murmure aussi, dans les tavernes d'Equinoxe, que les Veilleurs seraient soumis à des techniques de lavage de cerveau mises au point par les prêtres du Trident afin de s'assurer de leur fidélité. Si aucune preuve n'étaye une telle accusation, on peut tout de même constater que ces troupes sont incroyablement fidèles à leurs chefs et extrêmement solidaires entre elles alors qu'elles sont constituées d'individus disparates venus de tous les horizons.

Les effectifs de la confrérie s'élèvent à environ 300.000 individus. Chaque soldat signe, lors de son engagement, un contrat de 5 ans renouvelable à la fin de chaque période.

Les services de sécurité : les Veilleurs, sur Equinoxe, sont avant tout chargés du maintien de l'ordre et de la protection de la cité. Ils ont donc un rôle de policiers dans les cour-



sives de la Cité Neutre. Un contingent de 14.000 hommes a la responsabilité d'assurer l'ordre sur Ariane et sur les multiples niveaux de la ville fluctuante. Ils sont commandés par le Colonel Palance, un individu de 56 ans proche de Loptéros. C'est un soldat chevronné qui sait obtenir de ses troupes le meilleur d'elles-mêmes. La mission principale des Veilleurs sur Equinoxe n'est pas de protéger les citoyens mais d'éviter que la ville soit mise en danger par les actions de la population. Ce sont donc des individus serviables, souriants et aimables mais qui n'hésiteront pas un instant à abattre quiconque menace le bon fonctionnement de la cité. Ainsi les Veilleurs sont surtout concentrés près des zones sensibles : les hangars de débarquement, les baies vitrées, les générateurs, etc. L'équipement standard d'un Veilleur ne prévoit généralement pas d'armes mortelles. Ils sont équipés de matraques Mao et d'armes incapacitantes mais, dès qu'un danger menace, des fusils d'assaut et des lances thermiques apparaissent comme par magie dans leurs mains.

Les Veilleurs n'ont pas pour mission d'empêcher les multiples activités criminelles qui fleurissent sur Equinoxe. Ils sont, bien entendu, autorisés à intervenir en cas de règlement de comptes mais il est bien rare qu'ils s'en mêlent si cela ne gêne pas la foule qui se presse dans les rues. Des individus qui s'expliquent violemment dans une ruelle peu fréquentée peuvent s'entre-tuer sous le regard impassible des forces de sécurité. En revanche, un individu qui tire une arme en plein marché sera neutralisé le plus rapidement possible.

Cette attitude est vraie pour les 13 niveaux du souk d'Equinoxe. Pour tous les autres niveaux de la cité, les Veilleurs ne tolèrent aucun trouble à l'ordre public.

Les forces anti-émeutes : les mouvements de foules sont un des plus grands dangers qui menacent la sécurité d'une station sous-marine surpeuplée comme Equinoxe.

Les émeutes sont rares et généralement vite matées par l'intervention de la Faction Condor, mais ce qui l'est moins, ce sont les mouvements de panique. La panique est semblable à un feu de forêt et se propage tout aussi vite. La mission des forces anti-émeutes des Veilleurs est d'empêcher à tout prix que cela arrive. Si leur intervention n'est pas suffisante, c'est la Faction Condor qui réglera le problème. Si cette unité d'élite vient à échouer également (ce n'est jamais arrivé), le secteur de la ville sera entièrement isolé par les énormes parois métalliques qui peuvent se refermer et ainsi diviser la cité en blocs (ou secteurs).

Une panique peut être déclenchée par n'importe quoi. Le cas le plus fréquent reste l'utilisation d'armes à feu au beau milieu d'une foule, un incendie ou une inondation. Il est arrivé également qu'un individu malade, ou ayant l'air malade, affole les gens (les maladies sont une véritable hantise pour la population). Dans ce cas, on fait immédiatement appel aux unités anti-émeutes. Ce sont généralement de solides gaillards équipés d'armures anti-choc, de casques impressionnants à visière noire et de boucliers dont la surface est électrifiée. Ils sont tous équipés de matraques Mao mais utilisent toujours des Incapaciteurs soniques, des fusils-choc et des grenades-choc. Le mouvement de panique doit être isolé le plus rapidement possible. Les forces de sécurité bouclent donc le plus rapidement la zone touchée, calment la foule (généralement par la force) et s'occupent ensuite des blessés. Si leur intervention est insuffisante, la Faction Condor débarque. Le groupe anti-émeute est commandé par le Major V'anna Liparsky, une femme au regard d'acier âgée de 46 ans et que l'on dit féconde.



La Faction Condor : la Faction Condor est un groupe chargé d'intervenir en cas de péril grave. Epidémies, émeutes, catastrophes diverses, terrorisme et mouvements de panique incontrôlables déclenchent la mise en œuvre immédiate du Plan Condor. Ces unités sont équipées d'armures de combat. Quand elles

arrivent sur les lieux d'un sinistre, la seule vue de leurs tenues noires, sur lesquelles est peint un oiseau de feu aux ailes déployées, suffit généralement à calmer les plus agités. Dans le cas contraire, le problème, quel qu'il soit, sera réglé par la neutralisation, généralement définitive, de tout opposant. La Faction Condor n'obéit qu'aux ordres du Colonel Palance.



Les services d'hygiène : le Service de Contrôle de l'Hygiène et de Lutte contre les Epidémies est un des plus redoutés de la population d'Equinoxe et des habitants de toutes les grandes villes en général. L'hygiène et la lutte contre les maladies sont des priorités absolues dans l'univers confiné d'une station sous-marine. Ainsi les services d'hygiène ont absolument tous les pouvoirs dans ces domaines précis. La population préfère généralement passer au large des bâtiments abritant ces services car on raconte que ceux qui y entrent peuvent ne jamais en ressortir. Les soins sont gratuits dans les services d'hygiène mais la moindre trace d'infection peut s'avérer fatale pour le consultant.

Les employés de cette organisation travaillent à différents niveaux. La prévention est la première de leurs consignes. Ils sont présents dans tous les domaines de l'éducation ou de la formation, pour enseigner aux gens les dangers des maladies et des épidémies. Ils ont aussi un rôle de surveillants et patrouillent dans les rues d'Equinoxe pour repérer tout individu susceptible de porter des germes infectieux. Ils disposent d'un groupe d'intervention pour pouvoir agir efficacement en cas de risque de contamination. Enfin, les Incinérateurs sont chargés du traitement radical de tout danger d'épidémie. Cette escouade est particulièrement redoutée pour des raisons évidentes liées à son nom. Les services d'hygiène sont dirigés par le docteur Lena Temis, une jeune femme stérile de 32 ans.

Les services d'urgence : les Veilleurs ne sont pas uniquement les instruments d'une répression implacable. Le service d'urgence

est chargé de porter secours à la population, en cas d'incendies, d'inondations, d'explosions, etc. Ce service dispose de l'équipement nécessaire pour lutter efficacement contre ces catastrophes. Il dispose également d'un service médical chargé de prodiguer des soins aux victimes. Ce sont donc les Veilleurs les plus appréciés de la population. Ces services sont dirigés par le Lieutenant Peter Davis, un individu stérile âgé de 38 ans.

Les services techniques : les Veilleurs sont chargés d'assurer l'entretien de la Cité Neutre. Ils disposent donc d'importants services techniques qui passent leur temps à contrôler que toutes les machines nécessaires à la survie de la population sont en bon état. Ces hommes et ces femmes sont fréquemment en patrouille dans les inter-niveaux, au niveau -7 (les machineries) ou au niveau -8. Le service est commandé par le Lieutenant Janus Lien, un homme de 46 ans (pour en savoir plus, voir la campagne).



L'armée : 180.000 hommes et femmes servent dans l'armée des Veilleurs. Ils sont répartis à bord des navires de la confrérie, dans les stations de défense d'Equinoxe et sur le site des Appalaches. Ce sont des soldats particulièrement bien entraînés et entièrement dévoués à la cause de la confrérie et à celle du Culte du Trident.

Organisation de l'armée

Soldat : le gros des forces de l'armée est composé de soldats âgés de 24 à 34 ans. Ils sont classés en plusieurs catégories.

Division Scion : ils forment l'équipage des navires.

Les chasseurs : ce sont les pilotes des chasseurs sous-marins.

Les commandos marins : ils sont spécialisés dans l'utilisation des armures de combat sous-marines.

Division Aube : ils sont spécialisés dans les opérations en surface et sous terre.

Division Intervention : ce sont les troupes de choc des Veilleurs, spécialisées dans les combats dans les coursives de la station.

Division Cyclope : ils forment l'équipage des stations de combat.

Division Spatiale : ils sont chargés de la surveillance du site des Appalaches et du maintien de l'ordre sur les stations orbitales.

Les gardes

Major : un major dirige une escouade de 20 soldats ou 10 commandos en armure ou 5 chasseurs sous-marin.

Lieutenant : les lieutenants sont à la tête d'un groupe de combat d'environ 200 individus. Ils peuvent aussi être affectés à un service spécifique ou à la direction d'une station de combat.

Capitaine : les capitaines sont responsables d'un navire.

Colonel : un colonel est affecté à la tête d'une division composée de 5 à 20 groupes de combat.

Amiral d'escadre : il dirige une escadre de navires (voir "Organisation des flottes").

Amiral : il est chargé d'une région géographique précise et commande tous les navires déployés dans cette région. Il y a 6 flottes de Veilleurs et donc 6 amiraux.

Amiral en chef : Len Verta est l'Amiral en chef des flottes Veilleurs. Il est en contact permanent avec Déméter.



Groupe Spécial d'Intervention : les Veilleurs disposent de plusieurs unités spéciales regroupées dans le G.S.I.

Hybrides : les hybrides produits par le Culte du Trident constituent un groupe d'intervention très utile en eau profonde. Ils interviennent pour toutes les missions en eaux profondes et forment un groupe de saboteurs particulièrement efficace. Ils travaillent avec des dauphins. Ils sont commandés par le Lieutenant Jessica Xe, une hybride naturelle de 28 ans.

Le D.A.G. (ou Dague) : la Division des Actions de Guerre regroupe les commandos

spécialisés dans les sabotages et les éliminations en tout genre. Elle est dirigée par un ancien pirate de 56 ans, Ulof Grender.

Division Astre : ces Veilleurs forment un groupe d'élite entraîné spécialement pour les combats dans le vide spatial. Ils sont, bien entendu, entraînés à bord des stations orbitales.

Division Ombre : c'est le service d'espionnage et d'infiltration des Veilleurs.

Les chercheurs : bien qu'ils soient spécialisés dans l'armement les Veilleurs sont aussi présents dans la recherche. Ils travaillent main dans la main avec les spécialistes du Culte du Trident.

Matériel utilisé : les Veilleurs utilisent absolument tous les équipements qui leur sont fournis par les autres nations mais aussi ceux que produisent les usines d'armement du Culte du Trident. Les armures Conidor et Ouraken ou bien encore le chasseur sous-marin Crotal sont quelques-uns des exemples du matériel caractéristique dont ils disposent.

Chasseurs : les Veilleurs emploient à peu près tous les modèles de chasseurs existants mais le gros de leurs effectifs est constitué des Lamproies, Murènes, Tridents, Epaulards et surtout des chasseurs Crotal.

Escorteurs et scouts : les Veilleurs se servent exclusivement des escorteurs Congre et Lightning.

Frégates : les frégates Pluton, Sirène et Python sont les principaux navires de cette classe utilisés par les Veilleurs.

Croiseurs : le gros de la flotte de croiseurs des Veilleurs est constitué de navires Neptune et Océanus produits par la firme Gladius. La confrérie utilise aussi fréquemment des navires de classe Aegis, Gorgone, Kraken et Poséidon.

Cuirassés : l'Achille est le cuirassé le plus utilisé par les Veilleurs, ensuite viennent les Titans et les Vulcains.

Navires civils : les Veilleurs font usage de plusieurs navires non-armés pour des opérations de secours. Ces bâtiments sont presque tous fabriqués par la firme Gladius. La flotte est constituée de 8 navires hôpitaux de classe Archange. Ces bâtiments de 20.000 tonnes et de 140 mètres de long sont capables d'accueillir à leur bord plus de 500 blessés et de déployer des

antennes médicales sur des stations sinistrées.

Les Veilleurs utilisent également 10 navires de sauvetage Dauphins. Ces engins servent à évacuer l'équipage d'un bâtiment échoué. Ils mesurent 60 mètres de long et peuvent atteindre des profondeurs de - 18.000 mètres.

Les Behemoths sont des engins capables de transporter des épaves de navires. Les Veilleurs possèdent deux de ces monstres de 120.000 tonnes, qui ont une forme tout à fait particulière. Ils ressemblent à des demi-cylindres creux. Enfin, ils disposent d'une trentaine de transports de troupes blindés et de véhicules sur fonds-marins.

Organisation des flottes : les Veilleurs disposent de 6 flottes de combat. Les quatre premières sont organisées en escadres. Chaque escadre est constituée de la même manière.

1^{ère} escadre : escadre d'interception regroupant 5 escorteurs et 20 chasseurs de combat lourds.

2^{ème} escadre : escadre de surveillance regroupant 2 escorteurs, 40 chasseurs légers et 1 frégate.

3^{ème} escadre : escadre de première intervention regroupant 2 frégates et 1 croiseur.

4^{ème} escadre : escadre de protection, déployée près des zones sensibles (comme Equinoxe). Elle est constituée de 4 frégates, 1 croiseur et 1 cuirassé.

5^{ème} escadre : escadre d'intervention composée de 6 frégates, de 2 croiseurs et d'1 cuirassé.

6^{ème} escadre : escadre amirale qui est composée du navire amiral de la flotte (généralement un cuirassé), de 1 cuirassé, 4 croiseurs, 8 frégates et 20 escorteurs.

La cinquième flotte est constituée d'éléments isolés, escorteurs ou frégates, chargés de patrouiller et de visiter les communautés isolées. Ce sont des sortes de policiers des mers. La cinquième flotte disposerait d'une quarantaine d'appareils.

La sixième flotte se consacre uniquement à l'escorte des navires marchands ou de plaisance. Elle regroupe une quarantaine de navires, des frégates, des escorteurs et quelques croiseurs.

Le navire amiral des flottes est un bâtiment monastère armé, conçu spécialement pour les veilleurs. Cet énorme vaisseau se nomme le Vigilant.

Note sur les navires de combat : il est très difficile d'indiquer les caractéristiques des navires de combat puisque l'échelle du jeu est difficilement compatible avec les combats à grande échelle ou les affrontements entre cuirassés. Cependant, un système de jeu permettant la résolution de tels affrontements et leur intégration dans une partie de jeu de rôle est à l'étude. Quant à la description détaillée de tous ces beaux navires, patience, cela ne saurait tarder. En attendant, voici quelques indications concernant les navires de combat évoqués dans ce supplément. Il est à noter que les informations suivantes ne concernent que les navires neufs, qui n'ont pas été modifiés. Leurs descriptions peuvent donc être très différentes, chez les pirates par exemple.

Escorteurs : les escorteurs sont des bâtiments de 200 à 1.000 tonnes. Ils peuvent atteindre une longueur de 50 mètres. Ce sont généralement des navires rapides et peu armés qui sont bardés de systèmes électroniques de détection et d'analyse. Ils ont un équipage d'une vingtaine d'hommes et peuvent embarquer une dizaine de commandos marins ou environ 40 soldats.

Escorteur Congre : l'escorteur Congre est un navire léger de détection sous-marine. Faiblement armé et blindé, son équipement comprend des batteries de sonars, des brouilleurs et différents systèmes de défense.

Longueur : 34 m • Largeur : 12 m

Hauteur : 10 m • Tonnage : 400 T

Blindage moyen : 15 • Equipage : 12

Profondeur : - 14.000 m

Armement principal : 2 tubes lance-torpilles taille 6 (capacité de 6 torpilles A 26 Vengeur)
2 batteries de 4 faisceaux anti-moléculaires
Complément : 5 commandos marins ou 20 soldats ; plusieurs drones d'exploration

Escorteur Lightning : c'est l'escorteur le plus léger qui existe. Il n'est utilisé qu'en reconnaissance et évite, à chaque fois qu'il le peut, d'être entraîné dans un combat. Il est cependant étudié pour atteindre des profondeurs assez importantes et bénéficie d'appareils de détection très performants.

Longueur : 28 m • Largeur : 12 m

Hauteur : 8 m • Tonnage : 200 T

Blindage moyen : 10 • Equipage : 8

Profondeur : - 16.000 m

Armement principal : 2 tubes lance-torpilles

taille 6 (capacité de 4 torpilles A 26 Vengeur)
1 batterie de 4 faisceaux anti-moléculaires
Complément : 2 commandos marins ou 10 soldats ; plusieurs drones d'exploration

Frégates : les frégates sont des navires d'attaque assez rapides qui sacrifient le blindage à l'armement. Ce sont les plus proches de ce que l'on peut qualifier de sous-marins tels que nous les concevons. Une frégate pèse entre 8.000 et 20.000 tonnes. Sa longueur est comprise entre 80 et 180 mètres. L'équipage est composé d'une centaine d'hommes. Une frégate peut accueillir en général 2 chasseurs de combat fixés sur ses flancs, une vingtaine de commandos marins ou une centaine de soldats.

Frégate Pluton : cette frégate est un engin d'escorte spécialisé dans la détection et l'engagement de cibles à longue portée.

Longueur : 100 m • Largeur : 28 m

Hauteur : 22 m • Tonnage : 12.000 T

Blindage moyen : 45 • Equipage : 82

Profondeur : - 12.000 m

Armement principal : 6 tubes lance-torpilles taille 6 (capacité de 36 torpilles A 26 Vengeur)
2 tubes lance-torpilles taille 8

(capacité de 2 torpilles Ultra)

2 batteries de 4 Hadès

2 Phaseurs

Complément : 20 commandos marins ou 100 soldats ; 4 chasseurs légers accrochés à la coque.

Frégate Sirène : redoutable navire d'attaque, la Sirène est aussi performante dans les engagements à longue portée que rapprochés. Elle est, de plus, étudiée pour atteindre des profondeurs importantes.

Longueur : 100 m • Largeur : 18 m

Hauteur : 18 m • Tonnage : 10.000 T

Blindage moyen : 40 • Equipage : 80

Profondeur : - 15.000 m

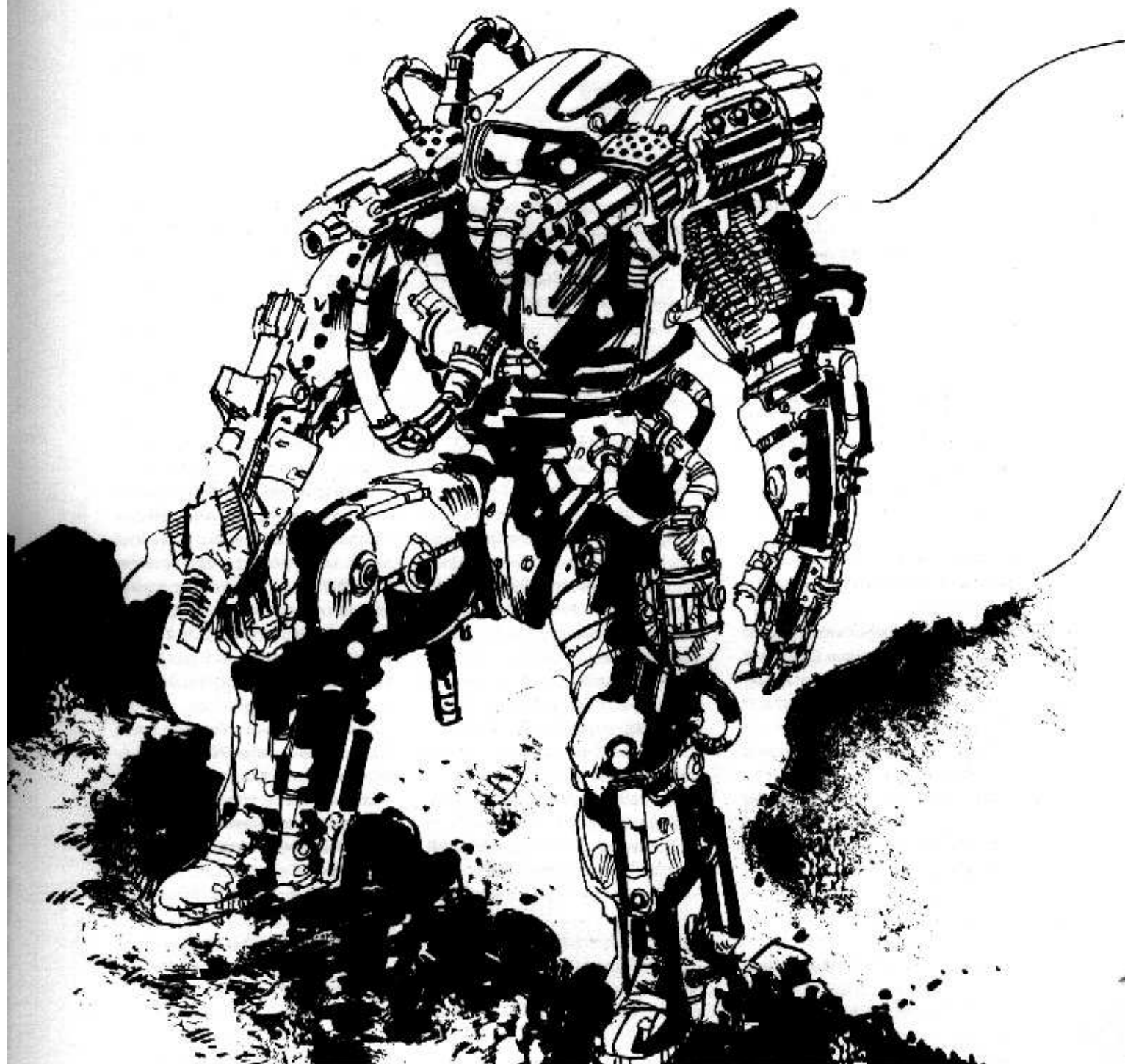
Armement principal : 4 tubes lance-torpilles taille 6 (capacité de 30 torpilles A 26 Vengeur)
2 batteries de 2 Hadès

2 lance-harpons multiples A.V.
(10 recharges)

2 batteries de 6 faisceaux antimoléculaires

Complément : 20 commandos marins ou 100 soldats ; 2 chasseurs légers accrochés à la coque.

Frégate Python : une des frégates les plus lente, la Python reste parfaite pour les opéra-



tions de police mais trouve rapidement ses limites en combat.

Longueur : 80 m • Largeur : 26 m
Hauteur : 18 m • Tonnage : 8.000 T
Blindage moyen : 25 • Équipage : 62
Profondeur : - 10.000 m

Armement principal : 4 tubes lance-torpilles
taille 5 (capacité de 30 torpilles Seeker)
4 lance-harpons multiples A.V. (5 recharges)

1 batterie de 4 faisceaux antimoléculaires
Complément : 30 commandos marins ou 150
soldats ; 2 chasseurs légers accrochés à la coque.

Croiseurs : les croiseurs sont des navires
pouvant atteindre un poids de 200.000 tonnes.
Ils sont censés être des navires multitâches. Ils
peuvent atteindre une taille de 400 mètres de
long et disposent d'un équipage d'environ 600

hommes. Leurs soutes abritent fréquemment
des escadres de chasseurs, des transporteurs,
des troupes et des commandos marins.

Croiseur Neptune :

Longueur : 320 m • Largeur : 38 m
Hauteur : 30 m • Tonnage : 120.000 T
Blindage moyen : 65 • Équipage : 482
Profondeur : - 10.000 m

Armement principal : 12 tubes lance-torpilles taille 8 (capacité de 48 torpilles Ultima)

- 6 batteries de 10 faisceaux antimoléculaires
- 4 batteries de 6 Hadès
- 2 pressuriseurs
- 2 dépressuriseurs
- 2 phaseurs

Complément : 80 commandos marins ou 400 soldats ; 20 chasseurs légers ou 10 chasseurs lourds en soute ; véhicules de transport et matériel divers.

Croiseur Océanus :

- Longueur : 380 m • Largeur : 42 m
- Hauteur : 30 m • Tonnage : 180.000 T
- Blindage moyen : 60 • Equipage : 550
- Profondeur : - 12.000 m

Armement principal : 18 tubes lance-torpilles taille 6 (capacité de 72 torpilles Proxima)

- 4 batteries de 15 faisceaux antimoléculaires
- 6 batteries de 4 Hadès
- 2 pressuriseurs
- 2 Dépressuriseurs
- 2 phaseurs

Complément : 60 commandos marins ou 300 soldats ; 20 chasseurs légers ou 10 chasseurs lourds en soute ; véhicules de transport et matériel divers.

Cuirassés : les cuirassés sont des monstres de combat dont le tonnage est équivalent à celui des croiseurs mais leur unique fonction est le combat. Certains cuirassés « uniques » peuvent peser jusqu'à 1.000.000 de tonnes et atteindre une taille de 1 km de long. L'équi-

page standard d'un cuirassé est d'environ 2.000 hommes.

Cuirassé Achille :

- Longueur : 420 m • Largeur : 58 m
- Hauteur : 38 m • Tonnage : 150.000 T
- Blindage moyen : 75 • Equipage : 800
- Profondeur : - 10.000 m

Armement principal : 12 tubes lance-torpilles taille 8 (capacité de 72 torpilles Ultima)

- 8 tubes lance-torpilles taille 10 (capacité de 32 torpilles Exterminator)
- 4 batteries de 20 faisceaux antimoléculaires
- 8 batteries de 12 Hadès
- 6 pressuriseurs
- 6 dépressuriseurs
- 6 phaseurs
- 24 batteries de 10 Lance-harpons A.V.

Complément : 60 commandos marins ou 400 soldats.

Le Vigilant : le Vigilant est le navire amiral de la flotte des Veilleurs. Bien que redoutable en combat, c'est aussi une ambassade mobile des Veilleurs et il dispose donc de nombreux appareils non-militaires ainsi que le matériel nécessaire à l'assemblage rapide d'une station sous-marine.

- Longueur : 800 m • Largeur : 128 m
- Hauteur : 98 m • Tonnage : 500.000 T
- Blindage moyen : 90 • Equipage : 2.600
- Profondeur : - 10.000 m

Armement principal : 20 tubes lance-torpilles taille 6 (capacité de 200 torpilles Proxi)

- 12 tubes lance-torpilles taille 8 (capacité de 120 torpilles Excelsior II)

10 lance-torpilles taille 10 (capacité de 40 torpilles Termina)

- 8 batteries de 20 faisceaux antimoléculaires
- 10 batteries de 20 Hadès
- 10 pressuriseurs
- 10 dépressuriseurs
- 10 phaseurs
- 12 batteries de 10 Lance-harpons A.V.

Complément : 200 commandos marins ou 1.000 soldats, 40 chasseurs légers ou 20 chasseurs lourds ; différents matériels.

Note à propos des cuirassés : dans le livre de base de Polaris, il est indiqué que les cuirassés peuvent atteindre 1.000.000 de tonnes. Dans le supplément *Pirates*, tous les cuirassés présentés ne dépassent guère 220.000 tonnes. En fait, dans le monde de Polaris, la plupart des cuirassés appartenant à une classe particulière sont des appareils semblables à des croiseurs mais ils sont beaucoup plus lents car mieux blindés et mieux armés. Les cuirassés pouvant atteindre 1.000.000 de tonnes sont des navires « uniques » ou dont la classe comporte très peu d'exemplaires. Par exemple, à l'origine, l'Atlantis est un cuirassé. Depuis la création de l'Artémis, on pourra parler de navires de classe Atlantis.

Ces cuirassés particuliers sont extrêmement rares, les Veilleurs n'en possèdent qu'un seul, le Vigilant qui, contrairement aux autres navires monastères, pèse 500.000 tonnes. L'Hégémonie, sans compter l'Artémis et l'Atlantis, doit disposer d'environ 4 cuirassés « uniques » !

LES ALENTOURS D'EQUINOXE ET AUTRES STATIONS DU CULTE

« Nous ressentons un certain malaise en nous engouffrant entre les chaînes de montagnes de Rockhall, qui apparaissent alors comme de véritables mâchoires. Au loin se dresse le mont Olympe et, tout autour de lui, au-dessus de nos têtes se forment les puissants flux rougeâtres qui, en se rejoignant, libèrent des éclairs bleutés. Sur le sol océanique, des dizaines de stations illuminent la mer. Des navires quittent la passe, d'autres nous suivent vers Equinoxe. Nous apercevons un gigantesque croiseur des Veilleurs qui vient d'arraisonner un navire suspect. Notre commandant nous signale alors que nous allons plonger à -3.900 mètres pour nous approcher d'Ariane. Par les hublots situés au-dessus de notre cabine, nous restons bouche bée devant l'incroyable spectacle des flux qui se mêlent entre eux et qui ne sont qu'à quelques mètres de nous. Puis apparaît Ariane, perle blanche dans l'obscurité des océans. »

- Extrait du journal audio d'un touriste, retrouvé mort sur Equinoxe.

Les stations lointaines

Les Veilleurs et le Culte du Trident sont présents dans un certain nombre de bases situées dans toutes les mers du globe. Les plus importantes sont évoquées ci-dessous. Toutes ces communautés sont présentées dans le Guide des Profondeurs (année 566).

Carion : Carion est devenue un véritable laboratoire de recherche génétique, surveillé en permanence par les Veilleurs. Cette station accueillant les victimes atteintes de maladies contagieuses est une zone interdite à laquelle seuls les chercheurs du Culte du Trident ont accès. Début 567, une seconde station permanente a été construite à côté de Carion. Cette base abrite bon nombre de laboratoires de recherche dans le domaine de la génétique, des virus et de la pharmacie. Le docteur Relevik a été nommé à la tête de ce centre. On estime aujourd'hui le nombre de malades vivant à Carion à environ 800 individus. Le centre de recherche accueille une vingtaine de scientifiques. La sécurité y est assurée par une escadre de protection et un groupe de combat des Veilleurs.

Crescia : depuis quelques mois, cette station de recherche a vu son budget augmenter considérablement. De plus, des éléments des hybrides Veilleurs et des commandos d'intervention en eaux profondes ont été affectés à la station. Les archéologues et les scientifiques de Crescia auraient-ils fait des découvertes intéressantes dans les cavernes de la région ? Ni les respon-

sables du Culte du Trident ni les représentants de la République du Corail n'ont fait la moindre déclaration à ce sujet.

Cross : il semble que les tensions entre Cross et ses deux stations rivales, Hell et Litua, se soient quelque peu atténuées. Depuis plusieurs mois, il n'y a eu aucun rapport évoquant des affrontements entre ces communautés. On raconte que Milus Trend, le chef de cette communauté, aurait mis de côté sa haine farouche pour se consacrer entièrement au Culte du Trident. Les Ordonnateurs y disposent de leur principale base d'entraînement et leur influence sur Milus Trend s'affirme de jour en jour. Il a notamment accepté la construction, sur son territoire, d'une énorme base du Culte qui sera achevée à la fin de l'année.

Merrox : les techniques de culture utilisées sur Merrox intéressent de plus en plus de monde ; cette station, sous la pression du Culte du Trident, a été classée Zone Sensible par l'O.E.S.M. Elle bénéficie donc maintenant de la protection des Veilleurs et, ce, à plein temps. Les mercenaires qui assuraient autrefois sa défense ont été remerciés et sont aujourd'hui remplacés par un groupe de combat des Veilleurs. Certains n'hésitent pas à affirmer que le Culte du Trident est en train d'annexer Merrox en se fichant éperdument de l'avis de sa population.

Pendeven : Pendeven a récemment essuyé les assauts d'un agresseur inconnu. Les dégâts

seraient particulièrement importants et un navire monastère aurait subi de sérieux dommages lors de l'attaque. Les Veilleurs n'ont fait aucune déclaration sur les combats qui ont eu lieu dans cette région. Certains affirment que le Soleil Noir aurait mené une offensive d'envergure contre ce qui semble être un des centres les plus secrets du Culte du Trident.

Valades : le centre de recherche sur les conditions extérieures n'a subi aucun bouleversement majeur depuis l'année 566.

Xal : Xal a été rachetée officiellement par les industries Cortex. Cela ne semble rien avoir changé pour l'instant et ses accords avec l'Alliance Polaire sont maintenus. Le détachement des Veilleurs a été renforcé.

Les alentours

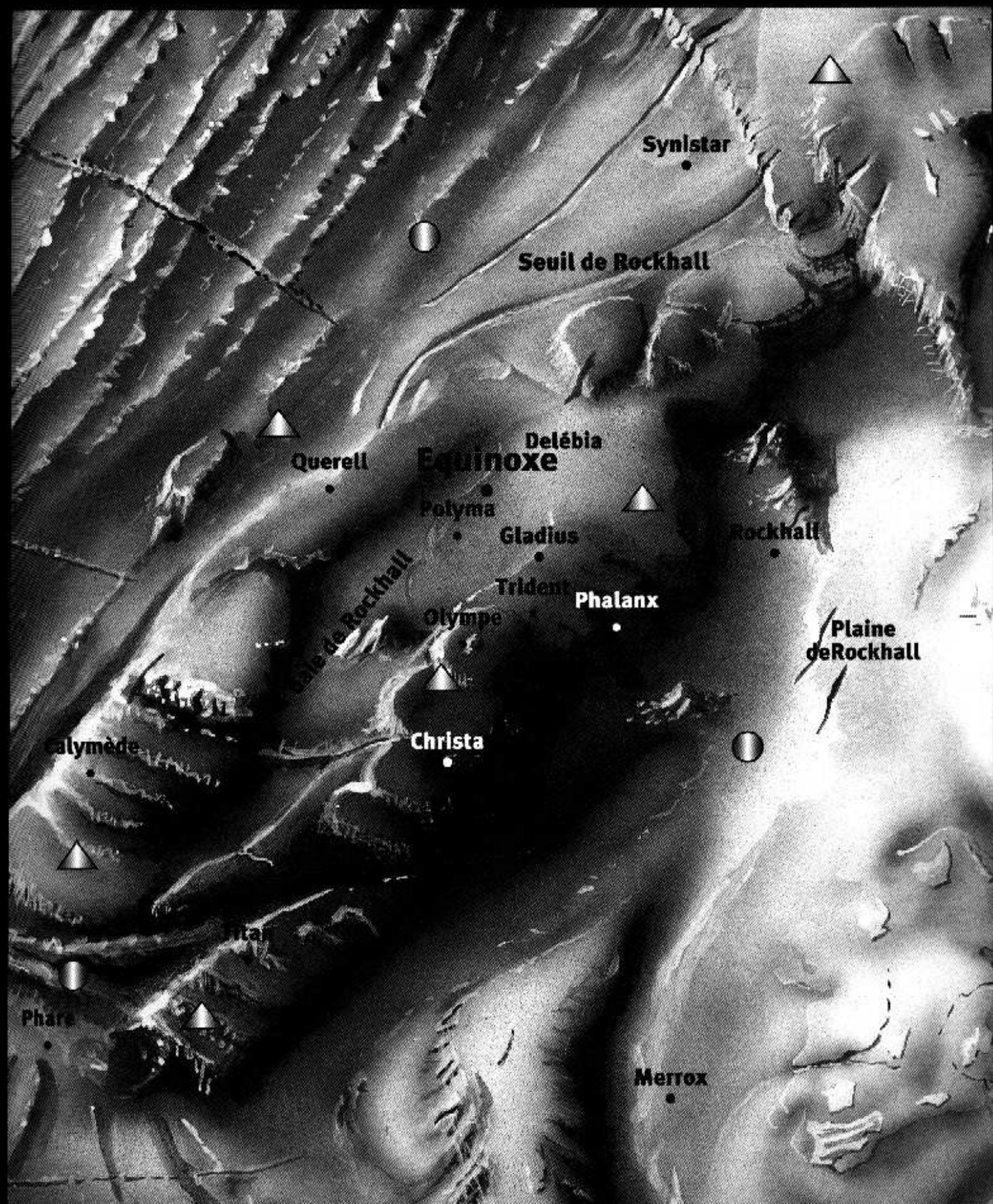
Le seuil de Rockhall : Equinoxe est située au-dessus du seuil de Rockhall qui offre plusieurs caractéristiques intéressantes. Le seuil est constitué d'une grande plaine prolongée par deux chaînes sous-marines qui s'étirent vers l'Atlantique. Entre ces deux chaînes s'étend la baie de Rockhall au centre de laquelle se dresse le pic d'Olympe. L'ensemble se déploie sur environ 900 kilomètres de long et sur 250 kilomètres de large.

La plaine et les sommets des deux chaînes sont situés à une profondeur allant de 400 à 1.000 mètres ce qui permet une surveillance efficace de cette région. Les courants y sont particulièrement violents. C'est, en fait, par la baie de

PROFONDEUR AU ALENTOUR D'EQUINOXE



COMMUNAUTES AU ALENTOUR D'EQUINOXE



Stations fixes de Veilleurs



Stations fluctuantes de Veilleurs

Rockhall que l'on accède d'ordinaire à Equinoxe. Cette baie atteint par endroit une profondeur de -4.000 mètres. Equinoxe est située juste au-dessus de la fosse d'Ariane qui est la plus profonde de la région avec ses -4.200 mètres. À l'entrée de la baie de Rockhall se dresse un énorme phare sous-marin qui émet en permanence, afin de guider les navires vers Equinoxe.

La faune et la flore : elles sont toutes les deux abondantes sur le seuil et dans la baie de Rockhall. Les principaux champs d'hydroculture sont situés sur la grande plaine* entourant Equinoxe. On y trouve des cultures qui s'étendent à perte de vue et des champs d'élevage impressionnants.

La faune est principalement constituée de crustacés, de poissons communs et de mammifères marins. Il n'existe pratiquement aucun prédateur dans cette région. Les seules exceptions notables sont les quelques serpents-murènes qui se terrent dans les deux chaînes de Rockhall, un ou deux crabes titans égarés ou les fameux requins-caméléons et autres congres-tueurs.

*Le flux ne devient véritablement dangereux qu'à partir d'une dizaine de mètres au-dessus de la plaine, les courants sont violents jusqu'à 200 mètres de profondeur. Lorsque le flux se déchaîne, on peut assister à un spectacle grandiose appelé par les gens de la région « le ciel des profondeurs ». Les plongeurs peuvent voir

se former au-dessus de leur tête de gigantesques nappes de flux constellées d'éclairs qui évoquent un ciel orageux. Les quelques privilégiés qui disposent d'appareils permettant de restituer les couleurs sont les seuls à pouvoir profiter pleinement de ce phénomène. Les jours où Equinoxe s'élève au-dessus de la plaine au moment où une telle perturbation se forme, on croit voir un

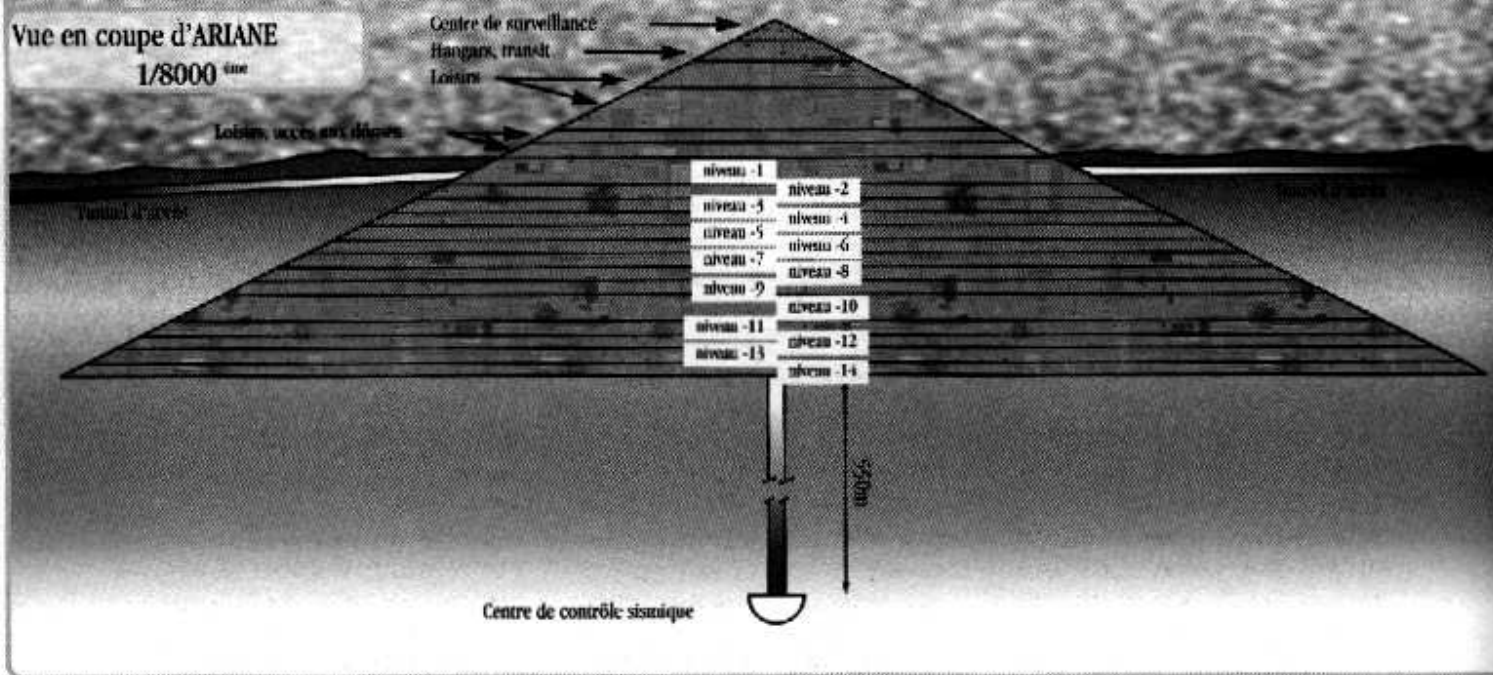
astre se lever à l'horizon. Non seulement un tel tableau a de quoi couper le souffle mais on raconte aussi que cela porte bonheur de voir Equinoxe étinceler dans le ciel des profondeurs.

Les mammifères : une cinquantaine d'espèces de mammifères fréquentent les eaux d'Equinoxe. Baleines, orquals, dauphins, marsouins, cachalots, narvals, épaulards (les moins fréquents), etc., semblent irrésistiblement attirés par la région. Cela pourrait être plutôt inquiétant puisqu'à peu près toutes ces races sont capables de faire appel à la force Polaris. Mais il n'en est rien, bien au contraire. Nombreux sont ceux qui pensent que cette enclave au beau milieu d'un flux, dans laquelle évolue Equinoxe, est, en fait, générée par ces mammifères. Ces nobles créatures ne se montrent jamais hostiles et même les baleines, qui d'ordinaire se fient éperdument qu'un bâtiment se trouve sur leur trajectoire, semblent faire très attention à ne pas provoquer la destruction d'un navire humain. Il n'est pas rare de voir des plongeurs accompagnés par plusieurs mammifères curieux et même en train de jouer avec quelques jeunes dauphins. Cependant, ces créatures répondent de manière extrêmement violente si on les attaque. Il est rare d'apercevoir des baleines-léviathans aux alentours d'Equinoxe, mais c'est arrivé quelquefois dans le passé.

Vue de la station ARIANE et de son environnement



Vue en coupe d'ARIANE
1/8000ème



Note sur les mammifères marins : il est important de rappeler que la plupart des mammifères marins se sont adaptés et que la grande majorité d'entre eux tire son oxygène de l'eau, comme les poissons, l'air de la surface étant devenu irrespirable. Il existe cependant quelques espèces qui se sont adaptées à l'atmosphère empoisonnée de la surface. D'autres ne peuvent survivre sans exo-respirateurs ; ce sont généralement des mammifères d'élevage qui ont peu évolué au cours des siècles.

Le flux : Rockhall subit l'influence de courants extrêmement violents jusqu'à une profondeur d'environ - 200 mètres. Mais l'élément le plus remarquable de cette région est bien entendu l'étrange flux thermique qui entoure Equinoxe. C'est en fait le point de convergence de plusieurs flux qui forment un véritable et colossal bouchier de protection autour de la ville. La nature de ce phénomène reste un grand mystère que personne ne réussit à vraiment comprendre. Les flux se forment à une profondeur d'environ - 2.000 mètres, dans la région du mont Olympe, et se rejoignent aux abords d'Equinoxe. On a alors l'impression que leur flot (nord-est) se heurte à un rempart. Ils s'écartent donc, enveloppent Equinoxe avant de se réunir à nouveau et de recouvrir sous forme de nappe le Seuil de Rockhall. Les flux individuels ne sont pas particulièrement dangereux avant leur réunion bien qu'il soit conseillé de les éviter. Les Veilleurs les surveillent en permanence et informent les navires de leur position quand cela est possible. Il suffit en général d'éviter la profondeur de - 2.000 mètres pour être tranquille. Mais il est arrivé que ces flux se forment à d'autres profondeurs.

Quand un navire arrive dans la région d'Equinoxe, il est dirigé vers les multiples postes d'attente qui entourent Ariane. Ces stations sont des zones à l'abri des perturbations des flux. Il faut alors attendre qu'un passage s'ouvre. Ces tunnels sont détectés par les stations de surveillance d'Ariane et d'Equinoxe. Dès que le feu vert est donné, un escorteur des Veilleurs conduit les navires en attente dans la poche neutre entourant Equinoxe. Cette poche peut être large de plusieurs dizaines de kilomètres. Le temps d'attente est variable. Il peut aller de quelques dizaines de minutes à plusieurs heures et, quelquefois même, plusieurs jours. Les MJ sont encouragés à le déterminer selon les besoins

de leurs scénarii. Les mammifères marins semblent avoir l'aptitude naturelle de détecter de telles brèches dans le flux et donc le franchissent sans aucun problème.

Il est à noter que, lorsque les flux se rejoignent, ils deviennent visibles à l'œil nu.

Courants (moyennes) : Vit : 30 nœuds, For : 12, Dir : nord-est ; Mas : 50.000 T ; Mod. Pilot : - 40 %

Flux : le flux a une puissance totalement variable et ses caractéristiques ne sont jamais les mêmes. Vit : 500 nœuds. For : 300. Dir : nord-est. Mas : tous les bâtiments. Mod. Pil : 60000 %. Ind. Per : 1000 %

Les stations Veilleurs : sur tout le seuil de Rockhall sont installées des stations de Veilleurs. La plupart ne sont que des bases de surveillance ou de secours mais certaines sont de véritables forteresses. Il existe, à l'heure actuelle, six stations de défense fixes connues du public et 3 stations de défense fluctuantes. Les défenses fixes sont des bases militaires construites dans le relief du seuil de Rockhall. Elles sont toutes reliées entre elles ainsi qu'au Mont Olympe et à Ariane par un gigantesque réseau de câbles en fibres optiques. Ce réseau est aussi relié à toutes les stations de détection automatique et aux nombreuses bornes de communication situées dans la région. Les bases militaires disposent d'un armement important, de plusieurs unités de combat comme des chasseurs, des commandos marins et des véhicules pouvant se déplacer sur le fond des océans tels que des plates-formes lance-torpilles ou des Jeeps sous-marines.

Les stations de défense fluctuante protègent les abords du seuil de Rockhall. Elles peuvent faire varier leur profondeur en fonction de leurs besoins. Ces forteresses se dissimulent quelquefois dans les flux thermiques et déploient des batteries de drones-sonars qu'elles envoient hors du champ de perturbation.

Enfin, la sécurité du seuil est assurée par la première flotte des Veilleurs.

Station de transit Olympe : cette station est avant tout une base militaire aménagée dans le mont Olympe. Mais c'est aussi une importante station de transit qui soulage Ariane quand le trafic est trop important. Le sommet du Mont Olympe abrite plusieurs dizaines de stations d'arrimage et de zones de détente

pour les passagers. Les visiteurs n'ont accès qu'aux quatre niveaux supérieurs de la base militaire et doivent se plier à la loi des Veilleurs qui ne tolère aucun écart de conduite. Les armes sont strictement interdites et des détecteurs particulièrement sensibles sont installés sur toutes les aires de débarquement. Les navires ne sont pas obligés de faire une halte à Olympe sauf si les Veilleurs les y obligent. En règle générale, tout bâtiment dirigé vers cette station militaire, alors que le trafic d'Ariane n'est pas particulièrement dense, sera inspecté de fond en comble par les services de sécurité. C'est en fait une sorte de poste frontière.

Le tunnel souterrain reliant Ourgor à Equinoxe débouche sous le mont Olympe, dans la station de transit Hermès.

Olympe abrite une garnison de 4.000 hommes dirigés par le Gouverneur Paltal. Elle dispose d'une puissance de feu impressionnante et de deux escadres d'interception.

Communautés du seuil de Rockhall :

56 communautés sont installées sur le seuil de Rockhall. L'écrasante majorité de ces communautés se consacre à l'hydro-culture et à l'élevage. Les exploitations minières de la région sont entre les mains de quatre d'entre elles. Une dizaine d'autres sont spécialisées dans les services offerts au public, comme le transport, le tourisme, l'hébergement, etc.

Sur ces 56 communautés, 18 sont situées sur la plaine de Rockhall et les autres à l'abri de la baie. Leur principal avantage est de bénéficier de la protection des Veilleurs et de l'énorme importance économique d'Equinoxe. En échange, la population de ces stations verse aux Veilleurs une taxe de 20 % sur tous ses revenus. Il est très rare que de nouvelles communautés soient autorisées à s'installer dans cette région. Il faut pour cela obtenir l'accord des Veilleurs, du Culte du Trident et de l'O.E.S.M. Les communautés les plus importantes de Rockhall sont les suivantes :

Rockhall : la première à s'être installée dans la plaine de Rockhall après la construction d'Equinoxe, Rockhall est la plus importante communauté d'hydro-culture et d'élevage de la région. Elle est indépendante. Sa population est estimée à 650 individus et elle emploie 1.200 ouvriers agricoles à temps plein. Cette communauté est dirigée par Natalia Desd, une femme âgée de 48 ans et présidente de l'Union des Hydro-agriculteurs et des Éleveurs.

Calymède : Calymède exploite les quelques gisements de Cylast et d'autres minerais stratégiques dont les filons sont situés dans les deux chaînes de montagnes sous-marines de Rockhall. Son importance économique est assez faible et la communauté est entièrement contrôlée par Gladius. Les ouvriers de cette société industrielle sont extrêmement bien payés (le double des salaires pratiqués d'ordinaire) à cause des risques qu'ils courent au cours de l'exploitation des ressources. En effet, les gisements sont très profonds dans cette région et il arrive que des tunnels d'extraction s'effondrent sur les ouvriers. De plus, les chaînes de Rockhall abritent dans leurs anfractuosités des prédateurs qui n'hésitent pas à s'attaquer à l'homme.

Calymède est dirigée par Veston Prinst, un membre du conseil d'administration de Gladius âgé de 48 ans. Sa population est estimée à 250 permanents et elle emploie 90 ouvriers spécialisés.

Synistar : spécialisée dans l'élevage, cette communauté est située sur la plaine de Rockhall. Elle est présente sur Equinoxe grâce à la société Synistar qui propose certainement les produits alimentaires les plus fins de la cité. Ce sont également les plus chers. La communauté est dirigée par Lem Farens, hybride naturel de 34 ans. Elle abrite une population de 150 individus et n'emploie personne.

Delébia : Delébia est la communauté la plus récente de Rockhall. Elle a été créée en 556 par le Culte du Trident et offerte à une petite station perdue dans l'Océan Atlantique qui y a transféré toute sa population. Les membres de cette station auraient rendu, au péril de leurs vies, un énorme service à Déméter en personne. Cette communauté agricole est exemptée de toutes taxes et son patriarche, Malo, un homme de 56 ans, est régulièrement invité dans les quartiers du Culte du Trident. On estime la population de cette communauté à 67 individus.

Polyma : spécialisée dans la location de petits véhicules de transport, c'est une petite communauté prospère qui propose aussi bien des amures de plongée que des jeeps sous-marines ou des petits navires de transport. Cette communauté a été créée par un ancien aventurier, Léolmer, âgé aujourd'hui de 56 ans ; on le dit très aimable et accueillant. Il est toujours

prêt à rendre service aux aventuriers qui viennent le voir et surtout à leur faire partager son expérience. Sa communauté compte 98 membres permanents.

Querell : spécialisée dans le tourisme, cette petite communauté propose des visites guidées d'Equinoxe et de ses alentours. L'excursion se fait à bord de petits navires de transport pouvant accueillir jusqu'à 30 passagers et bénéficier de la protection de deux chasseurs Trident. Querell est une toute petite station dans laquelle vivent une vingtaine d'individus. Le chef de la communauté se nomme Daedus, un jeune homme de 28 ans, fécond, qui espère bien contribuer à augmenter le nombre de ses concitoyens.

Christa : cette communauté se consacre à la fabrication de produits pharmaceutique qu'elle revend à la société Cortex. C'est, en fait, un laboratoire de recherche médicale. La station est interdite au public et les membres de la communauté se rendent fréquemment sur Equinoxe pour voir du monde et se délasser un peu. Christa est dirigée par Dan Rélkajik, un homme âgé de 47 ans. Elle abrite une population permanente de 228 personnes et en emploie 89.

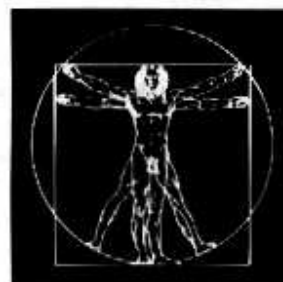
Phalanx : spécialisée dans la fabrication des torpilles Phalanx, cette communauté appartient en fait à la firme Gladius. La communauté sert de laboratoire de recherche pour l'armement et de station d'assemblage pour les têtes explosives des torpilles Phalanx. Elle est en permanence sous haute protection. La communauté est dirigée par Vilma Terpine, une femme de 47 ans. Phalanx possède une population permanente de 117 personnes mais emploie 450 individus.

Titan : siège de la firme de fret Titan, cette communauté est l'une des plus prospères de la région. La station abrite le centre administratif de la société ainsi que les familles de tous ses employés. Sa population est estimée à 450 individus. Le responsable de la communauté est le créateur de la société Titan, Jusack Leodor, un homme âgé de 76 ans et qui présente la particularité d'avoir eu de nombreux enfants, tous capables de se reproduire. Jusack, ainsi que ses enfants, a accepté de se soumettre à de nombreux tests et se rend régulièrement sur Ariane.

Trident : cette communauté a donné naissance au Culte du Trident et à Equinoxe. C'est aujourd'hui un véritable monastère entièrement consacré à l'adoration de la force Polaris et à la méditation. Les hauts dignitaires du Culte viennent souvent s'y reposer. Une partie de la communauté est ouverte au public. La sécurité est assurée par les Ordinateurs. On estime à 80 individus la population permanente de cette station.

Gladius : la société Gladius contrôle directement ou indirectement 25 % des communautés agricoles de la région. Elle dispose également de gigantesques chantiers navals qui s'étendent sur plus de 20 kilomètres, le long d'une des falaises de la baie de Rockhall. Ces chantiers sont visibles de très loin par tout navire se rendant sur Equinoxe et proposent des services de dépannage et d'entretien à tout navire en faisant la demande. Ses tarifs sont tout à fait dans la norme.

Ariane



Ariane est une des plus belles stations sous-marines jamais construites. Elle est constituée de deux secteurs totalement distincts, le secteur de surface et le secteur souterrain. La station est établie à - 4.200 mètres, éloignée de la base d'Equinoxe d'un minimum de 700 mètres et d'un maximum de 2.500 mètres. La zone n'étant jamais soumise aux perturbations des flux, elle commence à une profondeur de - 3.800 mètres et peut s'étendre jusqu'à - 2.000 mètres. Les navires doivent donc naviguer au minimum en dessous de cette profondeur pour être en sécurité. Les stations de surveillance des Veilleurs annoncent à tous les navires entrant dans la baie de Rockhall quelle est la profondeur de sécurité qu'il faut observer. Aucune arme n'est autorisée sur Ariane et chaque salle de débarquement est équipée de détecteurs très performants. Les Veilleurs ne plaisantent jamais avec cette règle.

La cité en surface : Ariane est une gigantesque pyramide entourée de 8 dômes étincelants, dont la base aurait été enfouie. La pyramide culmine à une hauteur de 100 mètres et les dômes ne dépassent pas 50 mètres. La station a un diamètre d'environ 1.000 mètres. Chaque dôme est équipé de tunnels d'arrimage qui se dressent au-dessus d'eux comme des antennes gigantesques. Les navires viennent s'arrimer à ces tours. Les véhicules dont la taille est supérieure à celle d'une frégate (20.000 tonnes) ne sont pas autorisés à utiliser ces tubes d'arrimage. Ils doivent rejoindre Ariane grâce à leurs navettes ou louer les services d'un transporteur agréé par les Veilleurs (en moyenne 5 sols par personne transportée du navire à Ariane). Les petits navires de transport, les chasseurs et les plongeurs en armures peuvent directement se rendre aux docks situés au sommet de la pyramide. Quant aux véhicules se déplaçant sur les fonds océaniques, ils peuvent avoir accès à Ariane par l'un des nombreux hangars situés à la base des dômes.

Six des sept niveaux en surface de la pyramide sont ouverts au public. La pointe de la structure abrite le centre de contrôle et de surveillance d'Ariane. Son accès est interdit. Le centre gère aussi bien le trafic des navires dans le secteur et les fluctuations du flux que la surveillance des secteurs publics d'Ariane. Caméras et drones espions sont déployés partout dans la station. Une équipe de 80 Veilleurs occupe ce poste en permanence.

Les deux niveaux situés au-dessous du centre de contrôle abritent les hangars d'arrimage pour les petits véhicules sous-marins et les plongeurs en armures. Les parties centrales de chaque côté de la pyramide disposent d'un hangar à véhicules et d'un hangar à armures. Le centre de ces deux niveaux est constitué de la zone de transit et des ascenseurs permettant de se rendre aux niveaux inférieurs. Sur Ariane, les stations d'arrimage se louent 10 sols de l'heure pour un petit navire de transport et 5 sols par heure pour une armure.

Les niveaux 3 et 4 de la station sont de gigantesques zones de loisirs offrant à la clientèle tous les attraits d'une base de plaisance : casi-

nos, restaurants, hôtels, services de prostitution, services sanitaires, services d'entretien des navires, etc. Seules les activités de services sont acceptées sur Ariane. Toute vente de marchandises, à l'exception des pièces détachées pour réparer des navires, est interdite.

Les niveaux 1 et 2 sont également des zones de loisirs mais qui sont reliées aux dômes entourant la station. Ce sont les niveaux les plus fréquentés d'Ariane. Le secteur central abrite les ascenseurs permettant d'accéder à la cité souterraine et ils sont donc interdits au public. Plusieurs escouades de Veilleurs gardent ces ascenseurs en permanence. Si, par le plus grand des hasards, un individu parvenait tout de même à s'introduire dans l'un de ces ascenseurs, il ne pourrait pas le mettre en marche sans le bon code qui est changé tous les trois jours.

Les 8 dômes entourant la pyramide n'ont que trois étages. Ils sont constitués de verre moléculaire et sont donc transparents. Le sommet est réservé aux individus débarquant des navires arrimés aux pylônes. L'étage central est un centre de loisirs avec de splendides salons permettant d'observer par les baies, en toute tranquillité, le balai incessant des navires autour d'Ariane. Le premier niveau est en partie constitué de hangars pour les véhicules terrestres, les petits navires de transport et les armures de plongée. Le reste de cet étage abrite les services de sécurité d'Ariane et les services d'entretien de la ville.

Les prix des services proposés sur Ariane sont inférieurs de 10 % à ceux d'Equinoxe. Il est cependant interdit à un particulier de rester sans raison valable plus d'une journée sur la station de transit.

La cité souterraine : la cité souterraine s'enfonce à 150 mètres sous le sol océanique. Elle comprend quatorze étages réservés exclusivement aux Veilleurs et au Culte du Trident. On ne peut y accéder que par les ascenseurs situés au cœur de la pyramide ou par des tunnels d'accès réservés aux navires autorisés. Ces tunnels sont situés à plusieurs kilomètres de

la cité et leurs entrées sont protégées par des petites stations de défense. Ils permettent d'avoir accès aux hangars souterrains d'Ariane. Seuls des petits navires de transport, des armures et des véhicules sur fond marin peuvent les emprunter. Il existe quatre de ces tunnels.

Le niveau - 1 de la ville souterraine abrite quatre hangars, les cabines des équipes de surveillance et le poste de sécurité avancé d'Ariane. Ce poste est chargé de la surveillance de la cité ouverte au public et, bien entendu, des niveaux inférieurs.

Les niveaux - 2 à - 14 sont entièrement consacrés à la recherche génétique et médicale. Ils abritent des laboratoires, des salles d'accouchement et les appartements de toute la population féconde d'Ariane. Cette population dispose de tout le confort que l'on peut imaginer dans le monde de Polaris. Le Niveau - 10 serait même entièrement constitué d'une forêt avec sa faune (uniquement des créatures ne représentant aucun danger naturellement). On estime à l'heure actuelle la population féconde d'Ariane à environ 40.000 individus.

On sait depuis quelques années que tous les individus féconds qui sont envoyés sur Ariane ne restent pas toute leur vie dans cette station. Le Culte parle de plusieurs stations secondaires réparties dans tous les océans du globe mais reste extrêmement discret sur la gestion de cette population si précieuse.

Il existe un autre niveau qui est un centre de surveillance sismique. Il est non seulement chargé de prévoir toute possibilité de tremblements de terre dans la région mais aussi de détecter la moindre incursion des foreurs dans le secteur. Ce niveau est situé à 800 mètres sous terre, on y accède grâce à un ascenseur spécial. Bien que cela n'ait pas été confirmé, les Veilleurs auraient installé une base très profonde et se seraient équipés de vedettes de forage. Ils auraient notamment fait appel à des spécialistes hégémoniens. Si cette rumeur est confirmée, cela pourrait signifier que les foreurs s'approcheraient pour la première fois d'Ariane.

EQUINOXE

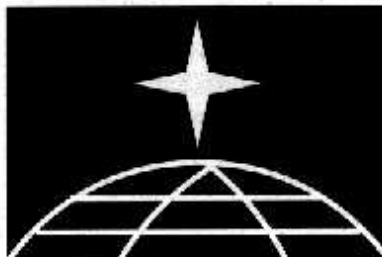
« Il faut avoir vu cette cité au moins une fois dans sa vie, avoir été écrasé par sa majesté. Cette gigantesque structure qui semble envahir l'océan, illuminant les eaux de ses milliers de projecteurs, ressemble à une ruche de métal autour de laquelle bourdonnent des centaines de navires et de mammifères majestueux. Quand les courants qui l'entourent déchaînent leur puissance incommensurable, elle apparaît alors telle une cité fantôme constellée d'éclairs, une ville sous-marine voilée de mystères et d'intrigues. »

- Déclaration d'un diplomate de la Ligue, lors de sa première visite sur Equinoxe

Bref historique

C'est en l'an 127 que fut créée la première station dans le seuil de Rockhall. Netéria était une communauté appartenant à un riche exploitant minier du bassin méditerranéen dont les bases du Fossé hellénique comptaient parmi les plus prospères du monde sous-marin. On raconte aussi qu'Oléross Pagan, ce riche homme d'affaires, était particulièrement influent au sein de l'Alliance Azure et qu'il aurait amassé des richesses inimaginables en vendant ses productions aux industries azuréennes. Quelques années après la construction de Netéria, on découvrit dans la baie de Rockhall des gisements de matières premières particulièrement importants. Ces richesses attirèrent d'autres communautés, parmi les plus riches de l'époque. En l'an 136, six communautés se disputèrent l'exploitation du seuil de Rockhall. Elles cohabiteront pacifiquement jusqu'en l'an 250 mais les tensions qui les opposent ne feront que croître. Le 12 novembre 250, après que l'Alliance Azure se soit disloquée, Netéria lancera une attaque d'envergure contre ses communautés rivales. Le conflit sera particulièrement violent et se poursuivra pendant plus d'une année.

C'est à la fin de l'année 251 qu'une équipe de mineurs fait une découverte sensationnelle dans une mine très profonde de Rockhall. On ne sait pas exactement ce qu'elle y découvrit ni où précisément se situait ce site mystérieux mais, quelques jours après que les ouvriers soient remontés de la mine, les premiers flux thermiques se formèrent dans la région et les six communautés cessèrent leurs attaques. Certains pensent que les mineurs auraient découvert un dépôt généticien particulièrement important. En 256, la population du seuil s'unit et forma la communauté du Trident.



Jusqu'en l'an 300, les habitants de Trident vont voyager dans toutes les mers du monde pour dispenser leur message de paix et convaincre les autres communautés de la toute puissance de la force Polaris. C'est au cours de ces voyages que naquit l'idée d'une cité neutre qui pourrait regrouper l'ensemble des nations sous-marines. En l'an 340, l'Alliance du Trident fait son apparition. Elle regroupe non seulement les membres de la communauté du Trident mais aussi des chercheurs, des archéologues, des historiens et de riches industriels convaincus par les prêcheurs vagabonds de l'existence d'une puissance qui dépasse la compréhension humaine. En 348, un premier incident lié à l'effet Polaris provoque la mort de 112 personnes dans une station d'exploitation de Rockhall. Personne ne sait à l'époque que le désastre a été provoqué par un individu ne maîtrisant pas le Polaris. En 349, l'Alliance décide de construire la Cité Neutre d'Equinoxe dans la fosse d'Ariane. Ce qui motive ce choix, c'est avant tout l'existence d'un flux thermique susceptible de protéger la cité de toute agression extérieure et surtout la présence dans cet endroit d'un grand nombre de mammifères marins qui se montrent particulièrement amicaux avec la communauté du Trident. Grâce aux énormes moyens dont dispose l'Alliance du Trident, les travaux commencent en l'an 350. Du matériel arrive de toutes les communautés de l'océan ralliées à sa cause. Des sommes incroyables sont investies par de riches industriels pour créer ce qui semble être une utopie, une gigantesque station de six kilo-

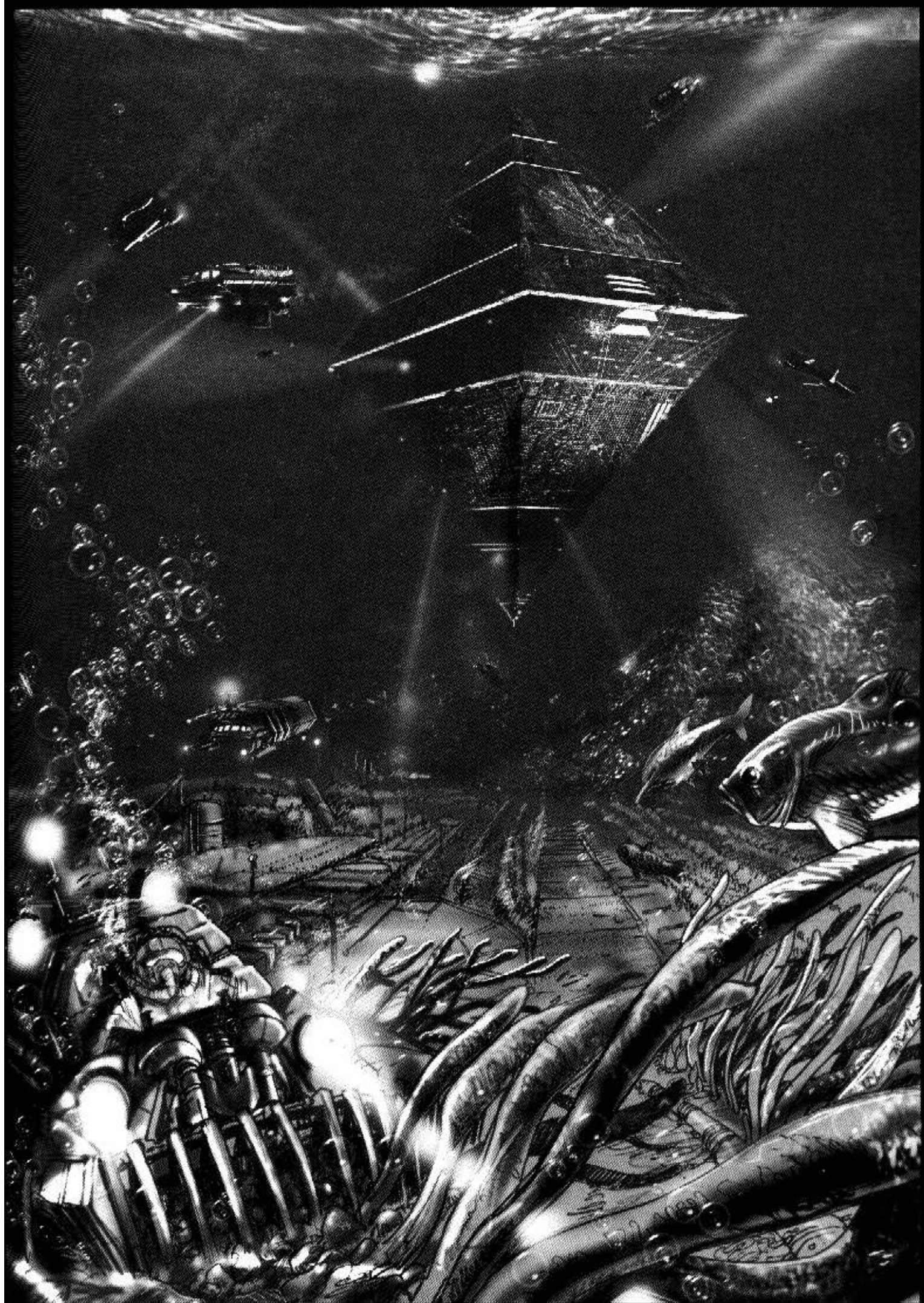
mètres de diagonale en plein milieu d'un flux. Aujourd'hui encore, beaucoup d'historiens pensent que la communauté du Trident avait accès à une technologie généticienne pour pouvoir bâtir un tel monument.

Les travaux vont durer 15 longues années au cours desquelles les flux thermiques seront étrangement calmes et ne gêneront en rien la construction de la cité. Plusieurs incidents liés à l'effet Polaris provoqueront la mort de 1.200 personnes pendant cette période. Ce n'est qu'en 352 qu'un certain Léori Arimatti avance l'hypothèse selon laquelle certains individus pourraient libérer l'effet Polaris sans être capables de le contrôler. Commencent alors des recherches poussées dans ce domaine.

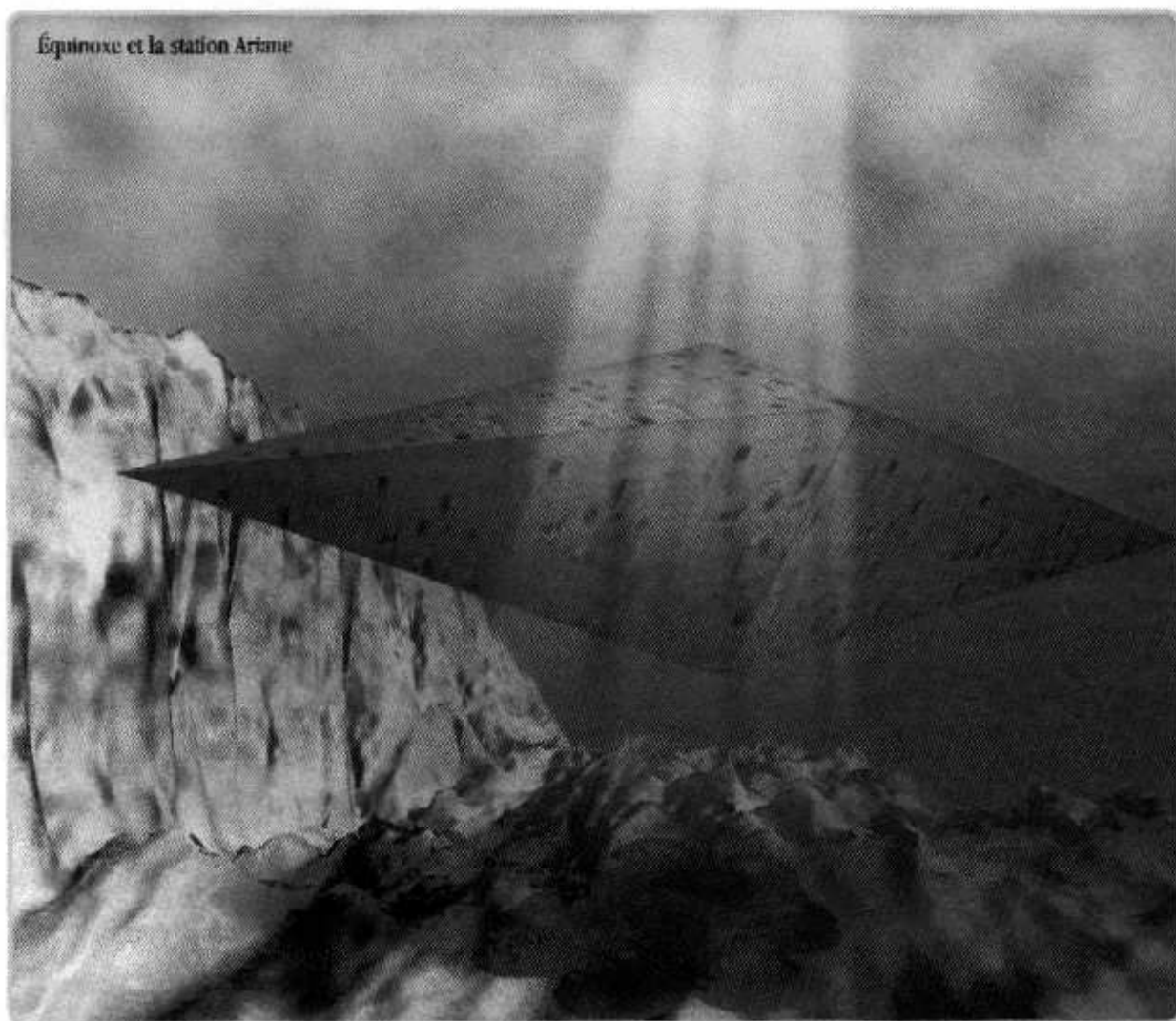
En 365, Equinoxe est terminée, le camp de base situé au fond de la fosse d'Ariane deviendra progressivement le centre de transit d'Ariane, au fur et à mesure que les flux se refermeront sur la ville neutre comme pour la protéger d'agresseurs éventuels. Deux années plus tard, la puissance de ces flux est telle qu'aucun navire ne peut passer sans guide.

La ville connaît un succès immédiat. Des navires viennent de tous les horizons pour visiter cette curiosité. La République du Corail est la première à proposer l'installation d'une ambassade dans la cité. Elle offre aussi d'établir certains accords commerciaux avec le Trident. Il semble évident que cette position s'explique par le fait que de nombreux membres de l'Alliance du Trident sont de puissants hommes d'affaires Coralliens.

En 370, Léori Arimatti recense de par le monde plus de 600 cas d'incidents liés à la libération incontrôlée de l'effet Polaris et, ce, sur une période d'un siècle. Il met au point une série de tests, la méthode Arimatti, pour essayer de découvrir des sujets disposant inconsciemment d'un tel potentiel. Ces hommes et ces femmes sont réunis sur Ariane.



Équinoxe et la station Ariane



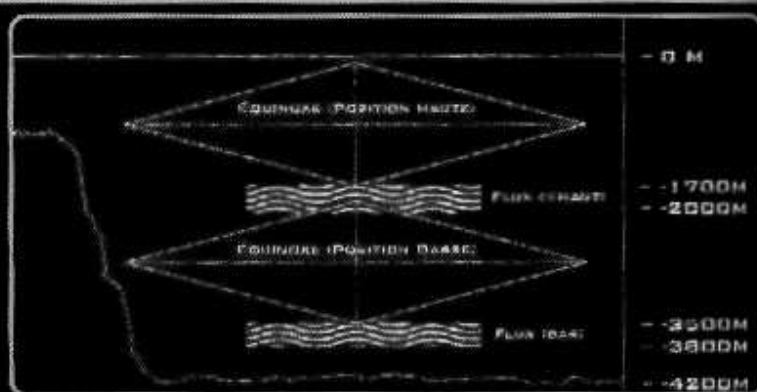
FACE
L=6000 M
H=1600 M



COTÉ
L=4000 M
H=1600 M



DESSUS
L=6000 M
I=4000 M



Vues en coupe de la station
Équinoxe

En 371, Léori est terrassé par une crise cardiaque alors qu'il vient de terminer le prototype du premier inhibiteur de Polaris. Son fils, Simon, achèvera ses travaux mais pas avant la catastrophe de 372 qui voit l'annihilation d'un des niveaux d'Equinoxe par un individu doté du pouvoir de Polaris. Cet incident pousse les investisseurs à se retirer des affaires de la ville et une grande partie de sa population fuit cet endroit maudit. C'est une période sombre. Bientôt, Equinoxe ne ressemble plus qu'à une gigantesque cité fantôme.

En 373, Simon Arimatti met au point le premier inhibiteur et crée le Culte du Trident dont il sera le premier Déméter. Avec l'aide de son ami, l'amiral Piotr Devrac, il commence une campagne visant à rassurer la population et à attirer de nouveaux investisseurs. Parallèlement, des spécialistes du Trident, chargés de découvrir tous ceux qui pourraient posséder le don du Polaris, sont dépêchés dans toutes les communautés du monde sous-marin.

En 374, Equinoxe commence à revivre mais ce n'est qu'après le Concile des Amiraux de 375 et la démonstration de la toute puissance du Polaris par les quelques élus qui le maîtrisent que la Cité Neutre va vraiment prendre toute sa dimension.

L'âge d'or d'Equinoxe va s'épanouir jusqu'en 440. L'O.E.S.M. est créée, Ariane devient un centre de recherche sur la génétique et un havre pour certaines personnes fécondes ; les Veilleurs font leur apparition et le Culte du Trident établit le sol comme unité monétaire internationale. Les prêtres révèlent aussi qu'ils ont maîtrisé le secret de fabrication de l'hyper-fluide et qu'ils sont capables de créer des hybrides. Equinoxe et le Culte deviennent véritablement le centre du monde sous-marin.

En 440, les choses se corsent. Une violente controverse oppose les dirigeants du Culte du Trident. Ils ne sont pas d'accord sur les méthodes à employer pour conduire la civilisation vers un nouvel âge d'or. Tristan Lesark, chef de la branche dure du Culte, claqué la porte et quitte Equinoxe avec une centaine de fidèles et plusieurs navires (pour la plupart des navires de guerre). Arimatti refuse d'arrêter les rebelles pour ne pas déclencher un conflit. Il regrettera amèrement cette décision. En 448, le Soleil Noir fait son apparition et attaque plusieurs installations du Culte du Trident. La guerre qui va opposer ces deux factions ne cessera jamais.

En l'an 475, un jeune novice du culte fait une incroyable démonstration de maîtrise de la force Polaris alors qu'il n'a reçu aucun entraînement dans ce domaine. C'est un certain Jason Hélio qui succédera à Arimatti en 512, ce dernier étant âgé de 160 ans (c'est certainement l'homme ayant vécu le plus longtemps dans l'histoire de l'humanité, comme quoi le Polaris semble avoir certaines vertus de longévité).

C'est en 516 que le Soleil Noir attaque en force plusieurs stations-clefs du monde sous-marin. La puissante organisation terroriste utilise pour la première fois l'effet Polaris au cours de cette action. C'est aussi la première fois que l'on entend parler de l'Autre, leur mystérieux maître et de son serviteur, Alan Palkrach.

En 550, le Soleil Noir utilisera pour la première fois les fameux chasseurs Tridents ainsi que de nouveaux appareils de combat.

En 550, Equinoxe est devenue la puissante cité que l'on connaît. Attirant la population du monde entier, elle s'avère être la plus grande plate-forme commerciale et diplomatique des océans. Mais 2 millions de personnes ne peuvent pas cohabiter sans qu'il se produise certains incidents. Ainsi les affrontements entre communautés rivales vont souvent se régler dans les coursives de la cité et il faudra attendre que les Veilleurs mettent un terme à ces combats pour que la ville devienne un peu plus calme. Les plus graves incidents ont lieu en 560 et en 564.

En février 560, une maladie d'une rare virulence, la peste écarlate, frappe un quartier d'Equinoxe. Les autorités décident d'enrayer l'épidémie en isolant le quartier grâce aux parois étanches destinées aux inondations et en incendiant toute la zone. 27.000 personnes avaient succombé à la maladie, 55.000 trouvant la mort dans l'incendie de la zone contaminée.

En décembre 564, une émeute provoque une des plus grandes paniques de l'histoire de la ville. Deux niveaux entiers se retrouvent plongés dans le chaos. Les gens sont piétinés et étouffés. Des incendies se déclenchent un peu partout et la sécurité de la ville est gravement menacée. Les troupes des Veilleurs régleront le problème grâce notamment à la première intervention de la Faction Condor. On estime que le vent de panique a provoqué la mort de 4.000 personnes. L'intervention des Veilleurs, quant à elle, aura fait plus de 8.000 victimes.

Population d'Equinoxe et Mode de vie

On estime qu'Equinoxe abrite en permanence une population civile de plus de 3 millions de personnes. Il est évident que l'administration d'autant d'individus dans un espace aussi réduit peut poser quelques problèmes. Mais c'est un des paris réussis par le Culte du Trident. La vie sur Equinoxe possède certaines caractéristiques détaillées ci-dessous.

Alimentation : il est possible de trouver absolument n'importe quel type d'aliments dans la Cité Neutre. De la viande naturelle à la bouillie de plancton, du bœuf synthétique aux fibres de poissons reconstituées pour leur donner le goût et l'apparence de la viande, la diversité est le maître mot qui caractérise l'alimentation. La majorité de la population se nourrit des produits de l'hydrom-culture et de l'élevage sous-marin mais aussi de synthétique. Les nantis peuvent, contre beaucoup d'argent, s'offrir le luxe de manger de la viande véritable ou même du steak de dauphin (totalement interdit). La nourriture peut être achetée auprès de revendeurs dans le souk, dans des établissements spécialisés ou dans les bars. Les services d'hygiène de la ville offrent gratuitement aux plus nécessiteux la soupe de poisson le plus immonde des sept mers. Elle a au moins le mérite d'être roborative et bourrée de produits « hygiéniques ». Voici quelques exemples de plats que l'on peut trouver sur Equinoxe ainsi que leurs prix.

Architecture : l'architecture d'Equinoxe dépend du niveau auquel on se trouve. En règle générale, les rues ou coursives sont assez étroites et hautes de plafond. Reportez-vous à la description de chaque niveau pour plus d'informations.

Attitudes : les gens qui se rendent sur Equinoxe ne songent en général qu'à une seule chose : se détendre. Ils sont donc, pour la plupart, assez amicaux. Ils parlent aussi beaucoup, se racontant les nouvelles du monde entier, l'information étant très peu diffusée dans cet univers. Il n'est donc pas rare d'être abordé par un individu qui demande des nouvelles de telle région de l'océan et, en échange, raconte les événements de sa région. Sur Equinoxe, c'est certainement le moyen le plus

Produits	Prix
Ailerons de requin	250 à 600 sols le plat (environ 250 gr)
Biscotte de céréales naturelles	180 à 600 sols les 100 gr
Biscotte de céréales synthétiques	0,5 à 2 sols pour 100 gr
Bouillie d'algues (nourriture commune)	5 à 10 sols la soupe
Bouillie de plancton (nourriture commune)	2 à 8 sols la soupe
Bouillie de poisson (nourriture commune)	6 à 18 sols la soupe
Brochette d'hippocampe	300 à 400 sols le plat (environ 180 gr)
Café naturel	200 à 500 sols pour 100 gr
Café synthétique	10 à 30 sol le kg
Champignons des abysses	300 à 500 sols le plat (environ 100 gr)
Chocolat naturel	5 à 10 sols pour 100 gr
Chocolat synthétique	0,5 à 2 sols pour 100 gr
Confiture d'anémones	50 à 90 sols pour 250 gr
Divers crustacés (crabes, crevettes, homards, langoustes, etc.)	50 à 120 sols pour 200 gr
Filet de dauphin (interdit, la peine encourue est la mort)	2.800 sols le steak de 250 gr
Filet de poisson	30 à 400 sols selon le poisson (pour 200 gr)
Filet de tortue de mer	80 à 140 sols le filet de 200 gr
Foie de dauphin (interdit, la peine encourue est la mort)	4.000 sols la pièce
Fruits naturels	250 à 800 sols la pièce
Fruits synthétiques	10 à 40 sols la pièce
Légumes naturels	40 à 120 sols les 250 gr
Légumes synthétiques	10 à 40 sols les 250 gr
Molai (fluide d'anémone-pierre)	20 à 40 sols pour un repas à base de ce fluide nutritif
Mollusques (moules, huîtres, limaces marines, etc.)	20 à 60 sols les 100 gr
Pieuvre	90 à 150 sols le plat (environ 180 gr)
Salade de Rifias	50 à 70 sols la salade (environ 150 gr)
Sel	40 à 50 sols les 100 gr
Steak d'oursin-harpon	40 à 90 sols pour 150 gr
Sucre de fucus	30 à 80 sols le kg
Sucre naturel	360 à 500 sols les 100 gr
Sucre synthétique	1 à 3 sols le kg
V viande reconstituée*	40 à 80 sols le kg
V viande synthétique	160 à 280 sols le steak de 250 gr
V viande véritable	800 sols pour 100 gr

*À base de poisson. Le produit est interdit à la vente en raison des risques d'empoisonnement. La peine encourue est la confiscation des biens du vendeur.

Note : toutes les nourritures sont traitées à l'aide de produits hydratants en raison de la pénurie globale d'eau potable. On peut donc généralement manger sans avoir besoin de boire.

courant d'aborder une personne. Ainsi, l'ambiance dans les lieux publics est généralement très décontractée. On raconte même qu'une grande majorité de victimes de rançonneurs ont vu leur vie épargnée par leur agresseur en échange d'un récit détaillé des derniers événements. En revanche, dès qu'il y a danger ou risque d'un quelconque problème, tout le monde disparaît. On a déjà vu des bars se vider ou des ruelles être désertées au moindre problème. De nombreux sociologues comparent la foule d'Equinoxe à un gigantesque banc de poissons. Ils affirment qu'elle en a toutes les caractéristiques. N'attendez aucune aide de personne si on vous agresse dans une ruelle, même pas celle des Veilleurs.

Dans la ville neutre, il vaut mieux faire attention à son comportement. Si vous faites partie de la Ligue Rouge, il est inutile de parader fièrement devant un groupe d'Hégémoniens. Cela vous vaudra au mieux quelques mois d'hospitalisation, au pire d'être transformé en

nourriture pour poissons. Si vous possédez des valeurs quelconques, ou un bien précieux, il est recommandé de ne pas le faire savoir et de conserver une attitude détachée et calme. Les individus transportant des richesses, qui transpirent et semblent terrorisés par leur entourage, ou bien ceux qui se promènent avec des vêtements et des équipements luxueux risquent fort de se retrouver égorgés à un coin de rue, à moins que ces individus ne soient des crapules tendant un piège à d'autres crapules.

Bars : les bars et les cantines d'Equinoxe sont les endroits publics les plus fréquentés de la ville. Des foules considérables s'y rejoignent pour échanger informations et légendes sur les océans. Inutile de chercher à s'y asseoir, ce n'est possible que dans les établissements réservés à l'élite. Cependant, tout bar digne de ce nom réserve des alcôves ou des pièces situées sous l'établissement pour permettre aux trafiquants de toute sorte de discuter leurs

« affaires » au calme. Un bar ne prévoyant pas une telle installation fermera ses portes très rapidement. Dans ces établissements, on boit, on joue, on négocie, on mange, on règle des comptes, on passe des contrats et quelquefois même on s'y entre-tue. Ce sont en fait de véritables micro-sociétés. La plupart de ces établissements sont plus ou moins « financés » par des organisations criminelles, par des nations, les Veilleurs et même le Culte du Trident. Il en existe quelques-uns qui sont soutenus par plusieurs factions à la fois. Un bar est généralement considéré comme un endroit neutre et s'attaquer à l'établissement ou au personnel est un crime pour le monde des ombres.

Boissons : la boisson est tout naturellement un élément vital pour les habitants d'Equinoxe. Les boissons alcoolisées sont certainement les plus consommées et l'eau pure vaut de l'or. Vous trouverez ci-dessous quelques produits caractéristiques. L'ivresse n'est pas considérée comme un crime mais un mal nécessaire qui permet à la majorité de la population de tenir le coup. Pour plus d'informations sur l'eau, voir le paragraphe qui lui est consacré.

Produits	Prix
Bière naturelle	50 à 200 sols le litre
Bière synthétique	2 à 6 sols les 50 cl
Eau pure	100 à 2.000 sols le litre
Eau traitée*	1 à 3 sols le litre
Jus d'anémones**	2 à 5 sols les 25 cl
Lait de baleine	10 à 30 sols le litre
Lait de loutre	8 à 20 sols le litre
Liqueur d'algues	10 à 40 sols les 20 cl
Liqueur de méduse	20 à 60 sols les 20 cl
Liqueur de plancton	15 à 30 sols les 20 cl
Ravageuse	tarif universel de 10 sols pour 5 cl
Vin naturel	1.000 à 10.000 sols le litre selon la qualité
Vin synthétique	60 à 160 sols le litre

* L'eau traitée à partir de différentes sources, dont nous ne dirons rien pour ne dégoûter personne, a un goût immonde et une apparence légèrement verte.

** C'est une boisson riche et désaltérante ayant assez bon goût. C'est la boisson préférée des enfants.

Commerce et troc : si le sol est l'unité monétaire internationale qui préside à tous les échanges entre les puissantes sociétés et les nations, ce n'est pas l'unité de valeur la plus reconnue par la population. Le troc, sur Equinoxe, c'est 75 % du commerce. Tous les prix indiqués pour des produits sont des estimations que l'on peut très bien traduire en objets

de troc. On peut, par exemple, payer un chasseur de combat avec des bouteilles de vin vérifiable (c'est déjà arrivé). Absolument tout le monde accepte le troc, même les services administratifs ou les établissements luxueux. On a souvent vu des ambassadeurs payer leurs fastueux repas avec des produits rares.

La société Solaris, qui fabrique le sol, a ouvert des bureaux aux niveaux - 1, 0 et 1 d'Equinox, dans lesquels on peut échanger du matériel contre des sols. L'échange est largement en faveur de la société qui estime la valeur d'un produit à 30 % de sa valeur réelle mais cela peut souvent rendre service pour obtenir rapidement quelques plaquettes de monnaie.

Communications : il est très facile de communiquer dans toute la ville d'Equinox. Des bornes de communications gratuites sont mises à la disposition de toute la population et un service d'aide à la recherche d'un correspondant est aimablement offert à quiconque en fait la demande. Mais, attention, toutes les communications risquent d'être interceptées par les services de sécurité des Veilleurs, même celles qui sont passées avec des communicateurs personnels. Le centre de contrôle des Veilleurs dispose d'un incroyable dispositif de capteurs d'ondes, de décrypteurs et de recherche de signaux.

Confinement : sans atteindre l'exiguïté de la majorité des stations sous-marines, l'espace n'est pas la caractéristique principale d'Equinox. Tous les niveaux publics sont conçus en hauteur et non en largeur. Ainsi le niveau central (niveau 0) est constitué de plusieurs étages sur une hauteur totale de 80 mètres mais la plupart de ses coursives font à peine 3 mètres de large. Au niveau central, quand on lève la tête, on découvre un véritable enchevêtrement de passerelles, de métros aériens, de câbles et tubes de toutes sortes. Les seules exceptions sont les places de marchés qui sont généralement assez spacieuses mais voient défiler en permanence une foule impressionnante. Les bâtiments offrent peu de place et la plupart des commerces ont une surface ne dépassant pas 9 m². De même, les logements proposés à la population ont en général une surface de 4 à 9 m². Seuls les riches ou les privilégiés peuvent s'offrir des cabines de 25, 50, voire même 100 m². Paradoxalement, les niveaux où l'on peut le mieux respirer, dans les secteurs publics, sont les plus dangereux. Les

Tarifs des habitations sur Equinox

	Surface par chambre	Prix
Tubes*	spécial	20 à 40 sols la nuit
Hôtel médiocre	4 m ²	40 à 60 sols par jour
Hôtel commun	8 m ²	80 à 140 sols par jour
Hôtel de luxe	16 m ²	400 à 800 sols par jour
Hôtel de prestige	40 m ²	1.000 à 4.000 sols par jour
Hôtel de l'élite	100 m ²	10.000 à 50.000 sols par jours
Chambre commune (les plus fréquentées)	1 lit	20 sols la nuit
Escaliers	loi du plus fort	5 sols la nuit
Ruelles	loi du plus fort	généralement gratuit (taxe Veilleurs 1 sol la nuit)
Quartier individuel petit	4 m ²	2.000 à 4.000 sols par mois
Quartier individuel moyen	16 m ²	8.000 à 16.000 sols par mois
Quartier individuel luxe	30 m ²	20.000 à 40.000 sols par mois

*Les tubes ont été inspirés par les navires de convoi "en gros". Le principe appliqué dans ces navires a été repris pour loger certaines personnes. Ce sont des tubes de 80 cm à 1,20 m de diamètre et longs de 2,50 m dans lesquels dorment les gens.

niveaux inférieurs du souk sont réputés pour leur espace mais aussi pour les dangers qui y guettent le visiteur. Il est aussi à noter que la seule différence entre le jour et la nuit sur Equinox est une très légère baisse de la fréquentation des rues. Ce n'est que dans les niveaux des ambassades que les rues sont presque désertes quand vient le « soir ». Les éclairages, à ces niveaux, sont légèrement tamisés pendant cette période.

Cela pousse un grand nombre de visiteurs à dormir sur leurs navires et même dans leurs armures de plongée. C'est gratuit et, parfois, beaucoup plus spacieux.

Contrebandiers et passeurs : s'il est une activité particulièrement florissante sur Equinox, c'est bien la contrebande. Tout le monde a, un jour ou l'autre, besoin de faire sortir de la marchandise de la ville ou d'y faire entrer quelques denrées interdites pour qu'elles y soient vendues sur les marchés. Les contrebandiers sont donc nombreux et particulièrement appréciés. En général, leurs tarifs sont assez élevés. Ils se basent sur la valeur marchande des produits concernés et exigent environ 10 % de cette estimation. Bien entendu, le prix dépend également du trajet et du produit. Un matériel particulièrement sensible, parce qu'il est dangereux ou totalement interdit, coûtera une petite fortune à celui qui voudra le faire entrer ou sortir illégalement de la ville.

On rencontre ce genre d'individus le plus fréquemment dans les bars et les meilleurs informateurs dans ce domaine sont certainement les barmen.

Les passeurs sont des contrebandiers qui se spécialisent dans le convoi des personnes. Leurs tarifs sont totalement variables, ils dépendent

essentiellement de la tête du client et de sa réputation.

Corruption : sur Equinox tout le monde est éminemment corruptible mais il existe deux exceptions notables.

Les membres du Culte du Trident sont rarement intéressés par l'argent ou le matériel. Ils sont aussi fidèles à leur cause et ne trahiront donc pas leur organisation. En revanche, si vous pouvez leur fournir des informations concernant des conspirateurs, des espions, des découvertes archéologiques ou des éléments se rapportant à la force Polaris, il n'est pas impossible qu'ils vous accordent certains passe-droits.

Le Veilleur de base peut être facilement soudoyé tant que cela ne nuit pas aux intérêts de la Cité, à ceux du Culte ou à ceux de leur organisation. En revanche, ceux qui appartiennent aux troupes d'élites et ceux qui sont chargés de surveiller les postes-clefs d'Equinox sont totalement INCORRUPTIBLES. Essayez d'offrir de l'argent à un membre de la Faction Condor et vous risquez fort de vous retrouver transformé en rôti. On raconte que la moitié des membres du service d'hygiène sont très liés avec les organisations criminelles et sont particulièrement corruptibles.

Coût de la vie : sur Equinox les tarifs appliqués sont tout à fait dans la moyenne. Mais on peut, bien entendu, trouver des prix défiant toute concurrence et d'autres atteignant des sommets. Le marché noir, généralement cher, est très actif sur Equinox.

Crimes et le crime organisé : la sécurité dans la Cité Neutre dépend entièrement de l'endroit où l'on se trouve et de l'apparence

que l'on a. Les vols sont fréquents. Il y a peu d'assassinats. Les règlements de compte entre factions sont fréquents mais se limitent à des secteurs tout à fait définis. Le crime le plus commun est l'escroquerie mais, dans ce domaine la population est totalement livrée à elle-même. Aucune loi n'interdit l'escroquerie et jamais les Veilleurs n'interviendront pour une affaire de ce genre. La règle d'or est : tant qu'un crime ne menace pas les dirigeants d'Equinoxe ou la sécurité de la station, vous êtes seul. À vous de vous débrouiller !

C'est sur ce terrain particulièrement fertile que se sont développées des dizaines d'organisations criminelles spécialisées dans les trafics en tout genre et dans la contrebande. Certaines ont innové en se spécialisant dans les vols, l'organisation des armées de mendiants, l'espionnage et les assassinats. Les plus « fameuses » organisations criminelles seront évoquées plus loin.

Drogues : la drogue est peu consommée sur Equinoxe. En effet, les conditions de vie à bord de la station ne sont pas aussi extrêmes que dans certaines communautés ou dans les usines d'extraction. C'est donc un phénomène mineur qui n'inquiète absolument pas les autorités. Cela ne veut pas dire que des narco-fluides, des narco-mélanges ou d'autres drogues particulièrement appréciées ne circulent pas sur Equinoxe.

Eau : l'eau est rationnée car c'est une denrée rare. Sur Equinoxe, les citoyens permanents (voir *Impôts et taxes*) ont droit à 1 litre d'eau « pure » par jour et par personne en présentant leur I.D. au service de distribution des eaux (qui dépend du service de l'hygiène). Cette eau pure est à peine meilleure que l'eau recyclée mais elle a le mérite d'être potable et pleine d'agents anti-bactériens. L'eau des canalisations qui alimentent les douches publiques, par exemple, est spécialement traitée pour lutter activement contre les infections : ELLE N'EST PAS POTABLE. Le malheureux qui s'en désaltérerait risquerait d'avoir de sérieux problèmes d'estomac, très rapidement.

Un certain mystère entoure la production de l'eau potable. En effet la technologie permettant de transformer l'eau de mer en eau douce n'est pas particulièrement complexe ni onéreuse. Pourquoi, dans ce cas, vaut-elle si cher ? Tous les navires et toutes les stations sous-marines sont équipés de systèmes de filtrage

permettant d'obtenir de l'eau buvable (équivalente à l'eau traitée). Ce procédé est assez cher et mêle au liquide une substance qui lui donne une teinte verdâtre. La société Aqua-life, qui produit plus de 60 % de ces systèmes, prétend que cet élément est nécessaire pour obtenir une eau potable à moindre coût, la production d'eau parfaitement pure étant hors de prix.

Certains chercheurs avancent l'hypothèse selon laquelle l'eau de mer, depuis les grandes catastrophes, aurait subi certaines modifications qui rendent sa désalinisation extrêmement complexe en raison de la présence de certains micro-éléments qui ne peuvent être éliminés que par l'adjonction d'un produit spécial ou par un traitement long et onéreux. Si cette hypothèse est fautive, cela ne pourrait signifier qu'une chose : les sociétés de production d'eau limiteraient volontairement le traitement de ce liquide pour des raisons économiques.

Récemment sont arrivées sur le marché des combinaisons de recyclage. Ces tenues permettent à un individu de survivre pendant une dizaine de jours grâce au recyclage de son urine et de sa transpiration. Au bout de la durée indiquée, l'individu doit changer les filtres de la combinaison et ne pas en porter pendant au moins une semaine pour pouvoir se réhydrater normalement.

Les filtres d'eau énumérés ci-dessous sont les plus répandus dans le monde des océans. La durée indique quand il faut changer le système qui a tendance à se dégrader assez vite.

Les informations données ci-dessous valent pour 10 individus. Il faudra donc multiplier le prix, la taille et le poids en conséquence, par tranche de 10 personnes supplémentaires. Un système prévu pour dix personnes permet de produire 1 litre d'eau par personne et par jour.

Filtreur d'eau	Coût/10 personnes	Taille	Poids	Navire	Durée	Société
Eau traitée	9.000 sob	2	4kg	8	6 mois	Aqua-life
Eau pure	600.000 sob	4	12kg	14	12 mois	Aqua-life
Combinaisons (1 personne)	10.000	NA	NA	9	10 jours	Néo-life
Filtre pour combinaison	1.000	NA	NA	6	NA	Néo-life

Education et enfants : l'éducation des enfants est contrôlée par le Culte du Trident. Il est difficile de parler d'écoles sur Equinoxe. En fait les instituts pour enfants sont tous situés sur Ariane. Ces organismes prennent en charge l'éducation des jeunes jusqu'à l'âge de 12 ans. C'est à cet âge qu'il sont considérés comme des adultes et qu'ils peuvent retourner sur

Equinoxe, après avoir été soumis à un test de fertilité, et commencer leur apprentissage. L'éducation consiste avant tout à apprendre les bases du calcul et du langage parlé. On y apprend aussi ce qu'est l'hygiène, la force Polaris et quels sont les bienfaits apportés à l'humanité par les Veilleurs et le Culte du Trident. L'apprentissage commence à l'âge de 12 ans. Les enfants doivent s'inscrire obligatoirement au Service d'Apprentissage de la ville. C'est dans ce service que viendront les commerçants, les chefs de communautés, les directeurs du personnel des sociétés pour embaucher les jeunes gens. Il est très rare qu'un enfant ne soit pas casé au bout d'une semaine. Si cela arrive, il est soit récupéré par les services du Culte du Trident, soit livré à lui-même dans les rues d'Equinoxe.

Les enfants sont donc assez rares dans les rues de la Cité Neutre. Ceux que l'on peut apercevoir sont des vagabonds. Personne ne touche à un enfant sur Equinoxe à l'exception des marchands de chair mais même ces redoutables criminels doivent agir avec prudence. Aucune loi ne pousse les gens à protéger ainsi les jeunes gens mais bien plutôt une sorte de réflexe naturel qui ne fait que s'intensifier au fur et à mesure que le virus de stérilité gagne du terrain.

Etat d'urgence : l'état d'urgence n'a été décrété que deux fois au cours de l'histoire récente d'Equinoxe : au cours de l'épidémie de 560 et lors des émeutes de 564. Une telle mesure confère les pouvoirs absolus aux Veilleurs. Tous les accès d'Equinoxe sont fermés (sauf bien sûr s'il s'agit d'une évacuation) et les déplacements entre niveaux sont réservés aux services de sécurité. Dans ce genre de cas, il vaut mieux se montrer patient et

ne surtout pas contrarier les services de sécurité qui n'hésiteront pas à vous abattre.

Exclus et mendiants : des centaines d'individus vivent dans les pires conditions sur Equinoxe. Ce sont les exclus, ceux qui n'ont plus rien et qui se terrant dans les ruelles de la ville ou dans les quartiers les plus bas du Souk.

Ils vivent de rapines et d'aumônes. On les trouve le plus souvent réunis dans les coursives sombres situées près des douches publiques car ils savent très bien que, si les autorités ne se débarrassent pas d'eux, elles n'hésiteraient pas un instant si une quelconque épidémie avait pour origine l'hygiène des exclus. Depuis quelques années, certains groupes de mendiants et plusieurs bandes de jeunes exclus ont formé des sortes d'associations contrôlées par des organisations criminelles.

Les mendiants sont d'importantes sources d'informations pour les services des Veilleurs et pour toute personne sachant leur parler. Ils observent, espionnent et notent tout ce qui peut leur permettre de survivre et surtout d'être épargnés par les « purges » occasionnelles et discrètes organisées par les services de l'hygiène. De telles purges font hurler les responsables de la Division Neptune et les enquêteurs Veilleurs qui voient ainsi disparaître de précieux informateurs (les rivalités entre services existent encore dans l'univers de Polaris).

Famille : il n'y a aucune notion de famille pour la majorité de la population d'Equinoxe. Les enfants quittent leur famille dès leur naissance et intègrent directement la vie active après leur séjour sur Ariane.

Habillement : sur Equinoxe, comme sur le reste de la planète, l'habillement est avant tout fonctionnel. Généralement, une tenue est sobre et reflète la profession de celui qui la porte. Il existe bien entendu des différences liées à la nationalité mais elles ne sont pas vraiment flagrantes. En revanche, les classes dominantes aiment porter des vêtements de luxe. Les Héghémoniens se distinguent par leurs tenues martiales, hautes en couleurs et en décorations diverses. Les Coralliens préfèrent les robes amples décorées d'éclats de corail. Les matières nobles, comme la soie marine, les parfums, obtenus à partir de plantes aquatiques, ou les bijoux, perles et diamants, ne sont portés que par les gens riches.

Impôts et taxes : les citoyens permanents d'Equinoxe (environ 400.000 personnes) doivent s'acquitter des impôts recalculés chaque année par les administratifs du Culte du Trident. Ces impôts sont environ de 10 % des revenus déclarés par les individus. Comme, bien entendu, la fraude est fréquente, des services spéciaux sont chargés de contrôler les res-

sources des citoyens. Ces services du Culte sont épaulés par des Veilleurs et ont très mauvaise réputation, surtout quand un particulier refuse de coopérer. Les peines encourues par un citoyen en flagrant délit de fraude vont de l'amende (saisie de la totalité des revenus dissimulés plus 40 % des revenus déclarés) à la confiscation de tous les biens de ce citoyen. Il est bien sûr évident que de tels contrôles dépendent de la notoriété et de l'influence de la personne considérée. Les revenus sont estimés aussi bien en sol qu'en valeurs de troc. Ainsi un individu qui ne serait payé qu'en matériel devra tout de même s'acquitter de ses impôts. On peut payer avec du matériel, mais sa valeur sera sous-estimée.

Tout individu louant une chambre d'hôtel (même un tube) ou un appartement ou même un dock à armure pendant une période de plus d'un mois doit obligatoirement quitter la cité ou remplir un dossier pour lui permettre de devenir résident permanent. Généralement, sa demande est acceptée. Un individu ayant effectué plusieurs séjours sur Equinoxe, totalisant au moins quatre mois dans une seule année, doit également faire cette demande. Cela a pour but d'éviter les petits malins qui quittent la cité au bout de 29 jours et y reviennent 2 jours après. Bien entendu, ceci est négociable si l'individu travaille pour un gouvernement ou une importante société.

La cité taxe également chaque produit qui entre à Equinoxe. Les commerçants doivent verser entre 1 et 5 % de la valeur globale de leurs marchandises (estimée par un spécialiste mandaté par les Veilleurs). Enfin, tout marchand doit louer ses espaces de vente. Les prix varient en fonction du niveau et du type d'emplacement. Louer 6 m² dans une coursive du niveau - 5 ne sera pas très onéreux mais un emplacement sur la place centrale du niveau 0 ou une boutique aux niveaux des ambassades peut valoir une fortune.

Espace de vente	coût par jour*
Coursive (hors les rocs)	10 à 500 sols le m ²
Place (places commerciales)	20 à 1.000 sols le m ²
Intérieur (hors zone "boutique")	15 à 2.000 sols le m ²

* Le forfait à la semaine est calculé sur 6 jours, le forfait au mois sur 30 jours et le forfait à l'année sur 7 mois.

Informations : les Veilleurs sont généralement là pour répondre aux questions des touristes. C'est presque toujours le cas sauf à partir du niveau - 4. Un peu partout dans les ruelles

d'Equinoxe, on pourra interroger une des nombreuses bornes d'information pour trouver un endroit quelconque. Ces bornes ne fonctionnent pas à partir du niveau - 5.

Langages : absolument tous les langages sont parlés sur Equinoxe. Certains individus sont même réputés pour s'exprimer en arko-nien.

Loi et justice : la loi et la justice sont entre les mains des Veilleurs et du Culte du Trident. Les lois sont simples : tout ce qui ne sert pas les intérêts de la cité, du Culte ou des Veilleurs est illégal. La justice est rendue généralement par les Veilleurs qui ne s'embarrassent pas de procès. Les peines encourues par les criminels vont de l'amende à l'exécution sommaire, en passant par les travaux forcés.

Seules, les armes légères sont autorisées dans les souks d'Equinoxe. Elles sont en revanche interdites à partir du niveau 7.

Il est à noter que même si, de temps en temps, on a le sentiment que les Veilleurs et le Culte du Trident ne font pas la loi dans leur cité, ce n'est qu'une impression. Il faut bien comprendre que le Culte ne se préoccupe que des affaires internationales et que, si une faction ou une autre d'Equinoxe devait un jour menacer la sécurité de la station ou la puissance des prêtres, les Veilleurs peuvent à n'importe quel moment l'écraser.

Loisirs : dans l'univers de Polaris, tout le monde ne passe pas son temps à se droguer, à boire ou à assister à des shows érotiques pour se détendre. Il existe quelques loisirs qui remportent de plus en plus de succès auprès de la population.

Le Water-ball est un sport prenant de plus en plus d'ampleur dans le monde sous-marin. Il se joue soit dans d'énormes aqua-stadiums (il n'en existe qu'un sur Equinoxe, au niveau 1) soit dans l'océan. Les joueurs sont vêtus de combinaisons très légères et doivent marquer des points avec une balle-drone autopropulsée.

Les jeux de dés sont très populaires dans les bars. Introduits par les pirates, les dés viennent tout droit des bas-fonds de la ville et aujourd'hui on peut voir certains diplomates faire des parties endiablées dans les quartiers des ambassades.

Les combats en arène aquatique sont normalement interdits sur Equinoxe mais on mur-

mure que certains établissements en proposeraient à leurs clients. C'est un sport populaire en Hégémonie.

Dans le domaine du sport, un jeu très récent commence à intéresser beaucoup de monde, c'est le power-ball. Il se joue sur des terrains dont la structure peut se modifier en cours de partie. Les joueurs sont vêtus d'armures moléculaires et doivent marquer des points dans le camp adverse avec une balle d'acier extrêmement lourde. Ce jeu est particulièrement violent et nécessite un équipement hors de prix. Il n'existe qu'un terrain de Power-ball sur Equinoxe, au niveau 4.

Les caissons d'hyper-respiration sont de plus en plus fréquents dans les établissements luxueux de la cité. Ces caissons sont remplis d'un liquide suroxygéné dans lequel on peut respirer librement tout en nageant. Ces caissons peuvent être publics (une sorte de grande piscine), ou privés (réservés à quelques personnes à la fois). Les sensations que l'on y éprouve sont véritablement fantastiques surtout si on ajoute au liquide des petites doses de narco-mélanges. Dans certains établissements ces caissons sont utilisés pour accueillir des danseuses aquatiques.

Dans le domaine de l'art, les sculptures lumineuses dans l'eau sont très appréciées mais encore trop rares en-dehors des niveaux de l'élite.

Enfin, les chants des mammifères marins remplacent peu à peu l'horrible musique électronique des ordinateurs. De plus en plus de bars préfèrent le chant des baleines au bruit informatique.

Marché noir : le marché noir est une activité particulièrement répandue sur Equinoxe. Presque tous les marchands proposent de la marchandise légale aussi bien qu'illégale. Ainsi, un vendeur de torpilles peut tout à fait proposer à ses clients autre chose que des torpilles : des drogues, du matériel militaire, des équipements réservés aux Veilleurs, des plans, etc. Les Veilleurs savent pertinemment ce qui se passe mais tolèrent cette activité tant qu'elle ne les met pas en danger.

Mercenaires et chasseurs de primes : de nombreuses petites sociétés de mercenaires et de chasseurs de primes ont leurs bureaux sur Equinoxe. Leurs activités sont tout à fait légales. Certaines sociétés travaillent même en étroite collaboration avec les Veilleurs. Ainsi,

Limier ou Légion ont souvent collaboré à certaines opérations des Veilleurs. Les principales activités de ces sociétés sur Equinoxe sont la recherche de contrats et l'enrôlement de nouveaux éléments.

Mutants : les mutants sont officiellement traités sur un pied d'égalité avec le reste de la population. Officieusement, on peut s'étonner que la plupart des exclus et des mendiants soient des mutants. Bien que l'on puisse en trouver au sein du Culte et des Veilleurs, un mutant commence sa vie sur Equinoxe avec un sérieux handicap. Ceux qui souffrent de déformations mineures auront peu de mal à s'intégrer. Pour les autres, le seul moyen d'échapper aux bas-fonds de la ville est d'être féconds et donc d'être évacués sur Ariane.

Les hybrides sont admirés et les techno-hybrides redoutés. En cela Equinoxe est semblable à toutes les villes du monde sous-marin. Quant à ceux qui démontrent une quelconque faculté à manipuler le Polaris, ils sont immédiatement récupérés par le Culte du Trident, quelles que soient leurs déformations.

Naissances : il y a peu de naissances sur Equinoxe, la plupart des femmes fécondes vivant sur Ariane. Mais cela peut arriver et le Culte n'a jamais obligé les citoyens de leur cité à émigrer sur Ariane. Il faut dire que seuls les plus masochistes refuseraient une telle opportunité (ou peut-être les plus méfiants). Il existe donc quelques rares cliniques dirigées par la société Cortex qui offrent leurs services pour les accouchements. La mère ne pourra passer qu'un an avec son enfant, dans la clinique, avant que ce dernier ne soit transféré sur Ariane. Ce service est gratuit mais, en échange, les parents devront accepter de subir une série de tests et de se porter volontaires pour les campagnes de repeuplement qui sont organisées régulièrement par le Culte.

Certaines histoires sordides évoquent des femmes qui accoucheraient dans la plus grande clandestinité, dans les bas-fonds de la ville. Mais personne ne peut croire de telles histoires ! Si ?

Politique et espionnage : si l'on estime qu'environ 40 % de la population d'Equinoxe travaille directement ou indirectement pour une nation ou une organisation, on a un aperçu assez juste de ce qu'est l'espionnage sur Equinoxe. C'est une véritable institution. Imagi-

nez que presque un habitant sur deux est payé pour informer. On ne s'étonne plus qu'aujourd'hui la confiance se perde !

En fait, la population alimente les services d'espionnage sans s'en rendre compte. Pour la plupart des gens, il est tout à fait normal de rendre service à une personne qui vous offre des sols ou un équipement quelconque. Ces services sont presque toujours des renseignements.

D'autres en ont fait une activité qui permet d'arrondir leurs fins de mois. Un mécanicien, s'il dépanne tel ou tel véhicule, peut très bien accepter de gagner quelques sols de plus en fournissant cette information à la bonne personne. La grande majorité des espions ne sont en fait que des informateurs mais ils sont sollicités par les services secrets du monde entier. C'est sur Equinoxe que l'on trouve le plus d'agents « multicartes », qui travaillent en fait pour plusieurs nations à la fois.

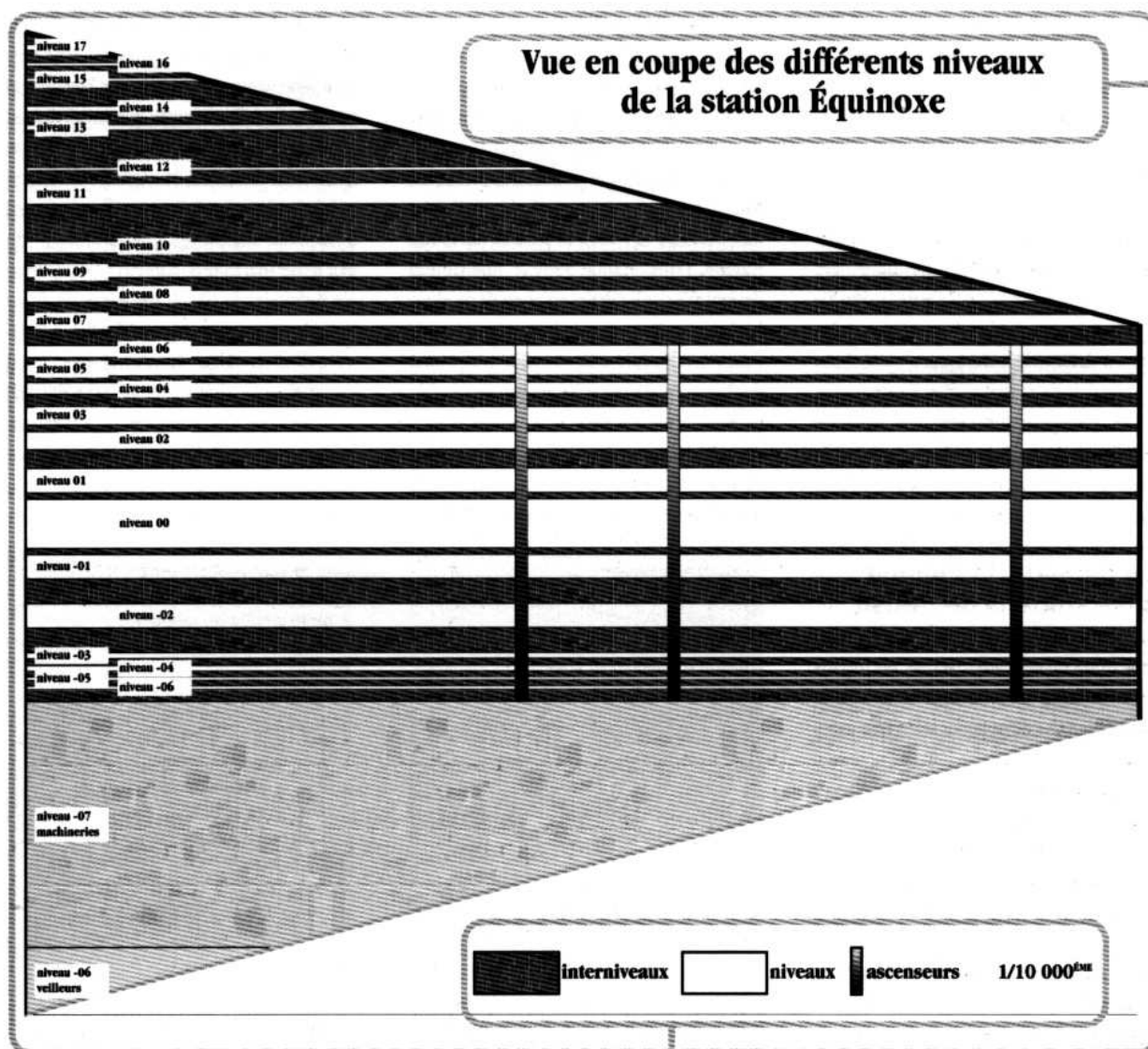
Prostitution : la prostitution est également une institution sur Equinoxe. Elle est totalement intégrée à la vie sociale. Les prostituées sont considérées par beaucoup comme un élément essentiel de la vie quotidienne. Ce sont généralement des personnes respectées, cultivées et parfois à la solde des Veilleurs ou d'une autre faction.

Religion : bien que toutes les religions soient tolérées sur Equinoxe, c'est bien évidemment le Culte du Trident qui tient le haut du pavé. Les lieux de culte sont interdits dans la Cité Neutre et les croyants sont donc contraints à la clandestinité s'ils veulent organiser des « offices ». Rappelons que le Culte du Trident ne dispose d'aucun lieu « sacré » mais de lieux de recueillement. Ces Instituts de Philosophie Appliqués ne sont pas considérés comme des lieux de culte par les autorités. Il en existe donc quelques-uns dans la ville.

Description

Equinoxe est une cité dont les proportions sont véritablement colossales. La ville mesure 1.600 mètres de haut. C'est un énorme octaèdre écrasé dont la diagonale la plus grande atteint 6 kilomètres et la plus petite 4 kilomètres. L'ensemble de la structure fluctue en fonction des variations du flux. Sa base peut atteindre une profondeur de - 3.500 mètres et son sommet - 100 mètres.

Les fluctuations se manifestent dans la ville



par des vibrations et les bourdonnements réguliers des énormes machineries qui déplacent la cité et assurent sa stabilité. Ainsi, la première fois que l'on se rend à Equinoxe, il faut un certain temps pour se faire au bruit de fond constant.

Même si l'on parle fréquemment de rues dans Equinoxe, il ne faut pas oublier que cela n'a rien à voir avec les rues de villes comme celles qui pouvaient exister en surface. Ce sont avant tout des coursives et les bâtiments ressemblent plus à de grandes structures de métal qu'à des immeubles.

Les sols des niveaux -8 à 6 sont presque tous couverts de grilles placées au-dessus des conduites et de câbles.

Les ascenseurs

Dans la ville, des centaines d'ascenseurs sont mis à la disposition du public. Ils sont princi-

palement situés au centre des niveaux. Ceux qui ne se trouvent pas au centre d'un niveau ne desservent que le souk. Certains sont accessibles à tous, d'autres à certaines catégories d'individus. Les ascenseurs au niveau 0, par exemple, sont répartis ainsi : 80 appareils pouvant accueillir chacun jusqu'à 40 personnes sont installés au cœur du niveau 0 dans de gigantesques colonnes en verre moléculaire. Chacune des 20 colonnes abrite 4 ascenseurs qui desservent tous les étages du niveau -6 au niveau 6. Au centre de ce cercle sont situées les 10 colonnes réservées à l'élite et dont l'accès est gardé par les Veilleurs. Les colonnes sont équipées de 4 ascenseurs pouvant accueillir jusqu'à 20 personnes chacun. Quatre de ces ascenseurs permettent d'accéder aux quartiers du Culte du Trident, huit desservent les ambassades, huit autres le niveau de l'O.E.S.M. et les 20 derniers sont réservés aux forces de sécurité et d'entretien.

Il est à noter que tous les ascenseurs s'immobilisent au niveau -4 avant de descendre plus bas. Une voix électronique informe les passagers que les niveaux -5 et -6 sont des zones dangereuses. Il faut alors confirmer son choix avant de continuer. Certains ascenseurs réservés à l'élite ne peuvent ouvrir leurs portes à un niveau sensible sans code approprié. Tous ces appareils sont équipés d'une trappe permettant d'avoir accès aux puits d'entretien. Ce dernier est toujours en verre moléculaire sauf en dessous du niveau -4 et au-dessus du niveau 2. Il n'y a aucune caméra dans les cabines. Il faut 6 minutes pour aller du sommet d'Equinoxe à sa base et *vice versa*.

Les barges d'évacuation

À intervalles réguliers, le long des parois internes de chaque niveau de la cité sont installés des sas blindés qui donnent accès aux barges de

sauvetage en cas d'évacuation de la ville. La totalité des barges ne peut évacuer que 50 % de la population. Ces sas sont verrouillés et, comme ils n'ont jamais servi, leur entretien laisse un peu à désirer. Seuls les services d'entretien et le centre de contrôle de la cité peuvent ouvrir ces sas. En cas d'évacuation, le service de contrôle de la ville les déverrouille. L'éjection est alors soit automatique, soit manuelle. En automatique, la barge se détache 15 minutes après que le sas ait été ouvert. Un panneau à l'intérieur des barges, protégé par un code d'accès et une serrure électronique, permet une évacuation manuelle. Seuls les Veilleurs connaissent le code et possèdent la clef électronique. Chaque barge peut accueillir environ 100 personnes.

Les hangars, la douane et les stations de transit

Quand on arrive sur Equinoxe, la première chose que l'on découvre ce sont ses gigantesques hangars. Chaque niveau en compte de nombreux et ils diffèrent tous selon leur fonction.

Hangars de réparation et d'entretien : bien que les hangars d'arrimage publics servent généralement aux réparations et à l'entretien des navires, certaines sociétés disposent de leurs propres stations de réparation qui ont les mêmes caractéristiques que les hangars publics mais qui disposent d'un matériel plus performant.

Armures de plongée : on les trouve à chaque niveau. Il y en a dans tous les hangars prévus pour d'autres appareils mais aussi un grand nombre tout autour de la cité. Un plongeur doit se présenter devant le sas. S'il n'arrive pas à un niveau réservé ou devant un sas de service, il pourra entrer sans aucun problème. Sinon, il doit posséder le bon code d'accès. Une fois dans le sas son armure est prise en charge par une grue qui portera le plongeur jusqu'à son dock d'arrimage. Ces docks sont situés dans de gigantesques couloirs que parcourent des grues. Ce sont de petits réceptacles dont la taille dépend de l'armure. Une porte permet alors d'accéder aux vestiaires et aux zones de transit.

Petits navires de transport : ce sont les hangars les plus nombreux, ils peuvent accueillir des bâtiments de la taille d'un escorteur. Tout véhicule doit s'arrimer à une station d'accostage. L'équipage peut alors débarquer et gagner les zones de tran-

sit. Ces hangars peuvent accueillir plusieurs dizaines de navires. Au fond, au travers des vitres moléculaires, on peut souvent apercevoir soit les zones de transit, soit des quartiers périphériques d'Equinoxe. Ces énormes baies vitrées sont très populaires et attirent toujours une foule importante qui vient assister aux arrivées et aux départs des navires. Dans chaque hangar, une station de contrôle des Veilleurs est chargée de réguler le trafic. Encore une fois, les navires de transport désirant accoster ailleurs qu'aux docks des niveaux - 6 à 6 ne peuvent le faire que sur autorisation et en ayant le code d'accès adéquat.

Frégates : plusieurs hangars permettent à des frégates d'accoster sans problème. Ces sta-

Les douanes peuvent à tout moment inspecter un navire qui vient d'accoster. Elles vérifient généralement la cargaison et l'armement du bâtiment. On raconte que ce service est constitué de personnes très faciles à corrompre. Après avoir débarqué, les visiteurs doivent se présenter dans les énormes salles de transit d'Equinoxe. Sur présentation de leur I.D., on leur remet une carte de séjour contre une somme forfaitaire de 10 sols par personne. Si un individu vient commercer en ville, il doit déclarer ses marchandises. Le contrôle des I.D. est extrêmement laxiste, en revanche les Veilleurs s'assurent que tout le monde passe bien dans les zones de transit. Ils vérifient aussi qu'aucune arme lourde n'est introduite sur Equinoxe.

Stations d'arrimage*

Armure de plongée	20 par heure/200 à 600 par jour
Petit véhicule (scooter)	20 par heure/200 à 600 par jour
Petit navire de transport	30 par heure/400 à 800 par jour
Chasseur (ou équivalent)	40 par heure/500 à 1.200 par jour
Escorteur (max. 200 T)	100 par heure/800 à 1.600 par jour
Escorteur (max. 400 T)	200 par heure/1.000 à 2.200 par jour
Escorteur (max. 800 T)	400 par heure/1.800 à 2.600 par jour
Escorteur (max. 1.200 T)	1.800 par heure/4.800 à 7.200 par jour
Navire jusqu'à 5.000 T	2.000 par heure/8.000 à 14.000 par jour
Navire jusqu'à 10.000 T	3.000 par heure/10.000 à 18.000 par jour
Navire jusqu'à 20.000 T	6.000 par heure/18.000 à 22.000 par jour
Navire jusqu'à 50.000 T	14.000 par heure/32.000 à 40.000 par jour
Navire jusqu'à 100.000 T	20.000 par heure/48.000 à 66.000 par jour
Navire jusqu'à 160.000 T	40.000 par heure/80.000 à 98.000 par jour
Hangars de Gladius (navires jusqu'à 400.000 T)	50.000 par heure
Remorqueurs****	1 à 6 sols la tonne (minimum 1.000 sols)

*Une marge de + ou - 10 % est tolérée pour le tonnage des véhicules

** Gérés directement par les Veilleurs : le forfait à la journée est calculé sur 12 heures

*** Gérés par des compagnies privées : le forfait au mois est calculé sur 18 jours. Les hangars privés sont rarement libres.

**** Si un navire a besoin de remorqueurs pour s'arrimer (à cause d'une panne ou autre chose)

Coût en sols (public**/privé***)

20 par heure/200 à 600 par jour
20 par heure/200 à 600 par jour
30 par heure/400 à 800 par jour
40 par heure/500 à 1.200 par jour
100 par heure/800 à 1.600 par jour
200 par heure/1.000 à 2.200 par jour
400 par heure/1.800 à 2.600 par jour
1.800 par heure/4.800 à 7.200 par jour
2.000 par heure/8.000 à 14.000 par jour
3.000 par heure/10.000 à 18.000 par jour
6.000 par heure/18.000 à 22.000 par jour
14.000 par heure/32.000 à 40.000 par jour
20.000 par heure/48.000 à 66.000 par jour
40.000 par heure/80.000 à 98.000 par jour
50.000 par heure
1 à 6 sols la tonne (minimum 1.000 sols)

tions d'arrimage sont identiques aux autres mais beaucoup plus grandes. Les niveaux 11 à 17 n'en sont pas équipés.

Croiseurs de moins de 160.000 tonnes : seuls les niveaux - 1, 0 et 1 peuvent accueillir des croiseurs. Il n'y a que 6 de ces énormes hangars. Leur accès nécessite des autorisations spéciales. Seuls les navires marchands et les navires ayant besoin de réparations peuvent les utiliser.

Tout autre navire ne peut accoster qu'aux docks de la société Gladius.

Hangars de services et d'urgence : ces hangars sont réservés aux services d'entretien de la ville, aux bâtiments Veilleurs et aux navires en perdition.

Les inter-niveaux

Entre chaque niveau de la cité s'étendent des étages d'entretien abritant toutes les machineries nécessaires à la bonne marche des installations. Ces inter-niveaux font de 10 à 40 mètres de haut. Leur accès est exclusivement réservé aux personnels de sécurité et d'entretien ou en cas de défaillance grave des ascenseurs (ce n'est jamais arrivé). La première difficulté est de trouver les plaques d'accès, ensuite il faut avoir le code de sécurité pour pouvoir les déverrouiller. Ce sont de véritables labyrinthes de coursives, machineries, câbles, tuyaux, puits, etc., qui ont la réputation d'être piégés et d'abriter des créatures peu sociables. De temps en temps, des cartes de certains de ces inter-niveaux sont en vente au marché noir.

Les parois étanches

Chaque secteur d'Equinoxe peut être isolé par de gigantesques parois étanches en cas d'incendies, d'inondations ou autre catastrophes majeurs. Ces parois délimitent des blocs de 400 mètres de côté. Le premier secteur de chaque niveau est toujours celui du centre, les autres panneaux étant disposés à partir du premier secteur. Ces parois sont en Plastitane et ont une épaisseur de 50 cm.

Le Grand Souk d'Equinoxe (Niveaux 6 à - 6)

Plus de 70 % de la population d'Equinoxe se masse dans les 13 niveaux qui forment le grand souk. C'est le plus grand marché existant au monde. On y vend absolument tout et n'importe quoi.

Niveau 0 : c'est le niveau le plus vaste de la cité avec 75 secteurs. Il est au cœur de l'activité commerciale et de la vie d'Equinoxe. La diagonale de ce niveau est comprise entre 6 et 4 kilomètres. Plus de 80 mètres séparent le sol du plafond. Dans cet espace, le souk central s'étire en hauteur sur 3 à 8 étages (rez-de-chaussée compris ; chacun de ses étages couvrent environ 8 km², le niveau le plus bas couvre, lui, 12 km²) selon les secteurs, à l'exception du centre, où se trouvent les ascenseurs et le marché principal, qui n'est constitué que d'un seul niveau. C'est ici que l'on prend véritablement conscience de l'immensité de la ville en découvrant un plafond situé à 80 mètres de haut et en apercevant aux alentours les multiples passerelles qui courent à toutes les hauteurs.

Les rues sont larges de 2 à 8 m selon l'endroit où l'on se trouve. Plus on s'approche du centre, plus les rues s'élargissent. Pour toutes les installations en hauteur, les passerelles ne dépassent pas deux mètres de large et sont équipées de rambarde de sécurité pour éviter les chutes. Des câbles, des tubes, des affichages publicitaires animés et les tunnels des métros aériens sont visibles partout. Les rues sont bondées en permanence et accueillent une foule hétéroclite de vendeurs qui dressent leurs étals n'importe où. Régulièrement, un visiteur découvre des places circulaires sur lesquelles les marchands se sont installés pour vendre leurs produits. Ce sont les places de marché dont la plus importante (une zone circulaire de 400 mètres de diamètre) se trouve au cœur du niveau central, autour des ascenseurs.

On dénombre pas moins de 429 commerces, 85 bars, 36 cantines et 78 hôtels au niveau 0. Il y a très peu d'habitations personnelles et celles-ci sont toutes situées à la périphérie. Les établissements les plus chics sont tous installés soit autour de la place centrale, soit face aux grandes baies vitrées donnant sur la mer ou sur les hangars d'arrimage. On trouve de tout au niveau 0, le pire comme le meilleur. Le marché noir y est assez actif et les prix vont du simple au double suivant les établissements. Il y a peu de mendiants et d'exclus, leur présence n'étant pas souhaitable pour les services de sécurité. En revanche, les Veilleurs sont légion bien qu'ils interviennent peu. Il n'y a pas de secteur réservé à une certaine nationalité au niveau 0.

Les métros aériens automatiques circulent à environ 10 mètres de hauteur. Ils sont gratuits et peuvent accueillir 200 passagers chacun. Le trafic est régulier et il n'y a pas plus de 2 minutes d'attente entre deux métros.

Endroits notables

Hermès : un des bureaux de la société Hermès (Union Méditerranéenne) est situé près de la place centrale de ce niveau.

Hammerdale : la compagnie Hammerdale a installé une filiale de sa société au niveau 0 de la cité.

Le Neptune : c'est un des bars les plus populaires de la ville. Il est fréquenté par les touristes, les Veilleurs et les novices du Culte du Trident. Les tarifs sont élevés mais les consommations sont bonnes.

Le Vénus : c'est l'un des établissements les plus cotés du niveau 0. Il occupe 8 étages (rez-de-chaussée compris) et propose à ses clients de quoi boire, se restaurer, se loger et même une compagnie pour la nuit. C'est un établissement de bonne tenue, aux tarifs légèrement au-dessus de la moyenne. Il est dirigé par Karl Vandboeuf, un individu originaire de la Ligue Rouge, qui sait très bien s'entourer pour maintenir l'ordre chez lui. Le Vénus dispose de quelques salles réservées aux réunions « d'affaires ».

Ateliers Prius : c'est une société prestigieuse spécialisée dans l'entretien et la réparation des armures, petits navires de transport et escorteurs. Elle offre aussi des services de location de véhicules ou de hangars privés. Ses tarifs sont un peu élevés mais le travail est impeccable. Les ateliers sont situés tout au nord de

la ville, près du hangar pour frégates A 89. La société est dirigée par un certain Mole Ker 17.328, ancien Hégémonien qui préfère éviter d'avoir affaire à ses compatriotes (il les met généralement en liste d'attente).

Clinique Pygargue : cette clinique corallienne propose de nombreux services médicaux « discrets » ainsi que des implants de corail. Les tarifs y sont très élevés et la grande majorité de la population ne peut même pas s'y payer la plus simple des opérations chirurgicales. La clinique est située à la périphérie est de la ville, dans un des endroits les plus calmes. Elle est dirigée par Eléanora Lestesius, superbe Corallienne qui, d'après les rumeurs, louerait ses services pour autre chose que des interventions chirurgicales.

Limier : cette société de chasseurs de primes est une des plus célèbres du monde des océans. Elle travaille en relation étroite avec les Veilleurs. Son bureau central est situé dans le secteur 12 du niveau 0 et occupe trois étages. Le rez-de-chaussée est un bar fréquenté par tous les chasseurs de primes indépendants du coin, le Limier, dont le patron se nomme Hector Hound. Le 1^{er} étage abrite les bureaux de la société et le second les quartiers privés de Lana Criss, la jeune directrice de la compagnie qui est elle-même chasseur de primes.

Hangars et ateliers des Charognards : au nord du niveau 0, les Charognards possèdent 4 hangars et 6 ateliers. Ils sont particulièrement appréciés par ceux qui veulent vendre des épaves ou obtenir du matériel de récupération à moindre coût. Le marché situé près de ces hangars est en grande partie occupé par des charognards qui y vendent absolument de tout. C'est aussi un des endroits les plus intéressants pour obtenir des informations de tous ordres sur le monde sous-marin et sur ce qui se passe ou va se passer dans un proche avenir.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés au niveau 0 par 8 stations réparties sur tout le périmètre.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 24 à ce niveau qui sont généralement discrets, souvent dissimulés derrière des enseignes publicitaires.

Service d'apprentissage : il est situé près du centre du niveau. C'est un énorme bâtiment administratif de 6 étages. On peut y rencontrer de nombreux administratifs du Culte du Trident.

Casernes anti-émeutes et forces de sécurité : il n'y a que quatre casernes de ce type. Chacune abrite quatre escouades d'intervention qui se relaient toutes les six heures.

Instituts philosophiques du Culte : il n'y a que deux instituts du Culte.

Douches et sanitaires publics : 18 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et à peu près tous surveillés en permanence par les Veilleurs.

Groupes influents

L'Union des Marchands Libres, l'Union des Mineurs Sous-Marins, l'Union des Hydro-agriculteurs et des Eleveurs, l'Union des Communautés Indépendantes et l'Union des Transporteurs Indépendants sont des groupes non-officiels ayant une grande influence dans leur domaine, sur tous les niveaux de la ville. Leurs bureaux sont situés à cet étage. Ce sont des groupes de pression reconnus et particulièrement actifs, que l'on soupçonne de financer quelques activités peu recommandables.

Union des Marchands Libres : dirigé par les six marchands les plus prospères d'Equinoxe (Prospero Verti, Locknar Liam, Seigfrid Valers, Otro Liberski, Ogmer Tren, Syrula Davenport), cet organisme est particulièrement influent auprès des prêtres du Trident. L'Union, par exemple, négocie les taxes que doivent verser les commerçants. Elle décide aussi de l'emplacement et de l'espace alloués à chaque vendeur indépendant. Ainsi, il vaut mieux être bien avec l'Union des Marchands (et donner quelques plaquettes de sols) pour espérer pouvoir vendre sa marchandise au niveau 0. Les membres de l'Union des Marchands aiment se retrouver au *Bar du Charlatan* au niveau 0. Contre une cotisation d'au minimum 5.000 sols par an, un marchand peut obtenir certains avantages :

- il bénéficie de la protection musclée des gaillards de l'Union.
- il est assuré en cas de perte de sa marchandise. On lui versera environ 30 % de sa valeur brute.
- il bénéficie d'espaces de vente privilégiés, c'est-à-dire qu'il sera très rarement obligé d'aller vendre ses marchandises dans les bas-fonds.

- il bénéficie de certains accords avec les Veilleurs lui permettant de vendre de la marchandise sensible voire même carrément illégale.

- les marchands bénéficient d'une réduction de 30 % sur la location de leurs espaces de vente.

Plus on verse d'argent - plus on a d'avantages.

Union des Mineurs Sous-Marins : dirigée par Francis Drake, robuste gaillard de 56 ans, l'Union des Mineurs se bat depuis des années pour faciliter l'enregistrement des concessions. Les mineurs aiment fréquenter le Bar de la Pépite au niveau 0. Contre une cotisation de 500 sols par an, les mineurs peuvent bénéficier d'avantages intéressants :

- le soutien de l'Union pour l'enregistrement d'une concession.
- des rendez-vous privilégiés pour faire enregistrer une concession.
- le soutien des autres mineurs en cas de problème de sécurité.

Union des Hydro-agriculteurs et des Eleveurs : important groupe de pression, l'U.H.E. se bat pour défendre les droits de ses adhérents contre l'Union des Marchands et les sociétés d'élevage et d'hydro-culture industriels. La guerre qui l'oppose à l'Union des Marchands n'est pas récente. En effet, beaucoup de commerçants achètent les productions alimentaires à des prix dérisoires et empêchent les cultivateurs de vendre eux-mêmes leurs produits. L'exploitant de base n'a donc pas d'autre choix que d'accepter de vendre sa marchandise aux commerçants ou d'aller risquer de tout perdre dans les bas-fonds. Pour l'instant, les membres de l'U.H.E. ne versent qu'une cotisation de 50 sols par an mais n'en tirent comme seul avantage que l'aide de solides gaillards en cas d'affrontement avec les commerçants. Mais cette Union prend de l'ampleur jour après jour et il est probable que, d'ici quelques années, elle offrira à ses adhérents une aide particulièrement précieuse. L'Union est dirigée par Natalia Desd (communauté de Rockhall). Le *Bar de la Tornade* (Niveau 0) est un des lieux de rencontre favoris de l'Union.

Union des Communautés Indépendantes : ce petit groupement dirigé par Omar Bellus tente de faire entendre la voix des petites communautés qui n'ont pas d'ambassades. On raconte qu'Omar est particulièrement actif et que son Union pourrait bien prendre beau-

coup d'ampleur dans les années à venir. Il regroupe à ce jour plus de 990 micro-communautés. La cotisation est de 100 sols par an et n'offre comme seul avantage que des tarifs préférentiels au *Bar de la Couronne* qui appartient à Bellus.

Union des Transporteurs : l'Union des Transporteurs est aussi puissante que celle des marchands. Lopmar le Voyageur est le chef de l'Union et l'ami de Prospero Verti de l'Union des Marchands. Le lieu de rendez-vous préféré de l'Union est le *Bar de la Radiance*, au niveau 0. Contre une cotisation annuelle de 50 sols pour un navire de 100 tonnes, l'Union offre plusieurs avantages :

- protection musclée des gorilles de l'Union.
- assurance en cas de perte du navire ou de la marchandise transportée (environ 30 % de la valeur brute).
- accès à des hangars privilégiés pour les navires.
- indulgence des douanes quant au contrôle du navire ou de sa marchandise.
- réduction de 10 à 30 % du droit au quai (location des hangars).

Niveau 1

semblable au niveau 0, le niveau 1 est haut de 40 mètres sur 4 étages. Sa superficie est légèrement inférieure à celle du niveau 0 avec seulement 69 secteurs. On y dénombre pas moins de 229 commerces, 80 bars, 46 cantines et 78 hôtels. Les blocs d'habitation sont plus nombreux ici et généralement situés à la périphérie. C'est à partir de ce niveau que des secteurs sont plus ou moins réservés aux habitants de certaines nations ou de certaines organisations. Ainsi, les secteurs Est sont considérés comme des quartiers hégémoniens. Ceux de l'Ouest, comme des quartiers de la Ligue. Ceux du Nord regroupent les nations mineures et ceux du Sud, les Coralliens. Les différences n'y sont pas encore très marquées et vous ne risquez pas de vous faire agresser à cause de vos opinions. Il y a plusieurs mètres aériens à ce niveau.

Endroits notables

Le Kryss : ce bouge tenu par un pro-hégémonien est assez mal fréquenté. Bien que l'on y rencontre une clientèle très variée, les jeunes soldats de la nation des Patriarches aiment s'y retrouver. Le bar est situé à l'Est. Il est dirigé par Olaf Our 27.659, gros bonhomme barbu à la mine débonnaire, qui ne manque jamais

de vanter les mérites de la puissante Hégémonie. Ses tarifs sont bas mais ce qu'il sert ne vaut pas plus. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, on murmure que cet établissement ne serait pas le lieu de réunion favori des espions hégémoniens mais bien plutôt de certains contrebandiers.

La Torpille : établissement extrêmement apprécié par les marins du monde entier, la Torpille est un bar à l'ambiance chaleureuse qui peut rapidement tourner à l'avis de tempête selon les humeurs des clients. Il est fréquenté par des marins purs et durs qui regardent d'un sale œil les jeunes blancs-becs qui y pénètrent. Les clients s'y racontent des histoires de campagnes en mers, des légendes et des secrets qui peuvent intéresser beaucoup de monde. Le seul problème, c'est que ces gaillards sont terriblement méfiants et qu'il faut leur plaire ou déployer de trésors de diplomatie pour les faire parler. S'ils vous surprennent à espionner leurs conversations...

Le bar est tenu par un ancien marin, Promesse (oui, c'est son prénom), qui est le patron de la Guilde des Marins. Les tarifs ici sont honnêtes et les consommations de qualité convenable. Le bar est situé à l'est de la ville presque en face de docks réservés aux navires commerciaux.

Cortex : le siège social de la société Cortex se situe en face de la place centrale de ce niveau. Ses accès sont gardés par une escouade de Veilleurs. L'établissement fait quatre étages (rez-de-chaussée compris) et semble assez moderne.

Gladius : le siège social de la société Gladius se trouve en face de Cortex, de l'autre côté de la place. Il s'étend sur deux pâtés de maison et sur quatre étages. C'est un endroit extrêmement bien surveillé par les Veilleurs.

Try-Pôle (Alliance Polaire), **Néo-Tech** (Hégémonie) et **New Dynamic** (indépendante) : ces trois sociétés ont des bureaux voisins de la place centrale du niveau 1.

Le Sphinx : cet établissement chic situé au Sud est réputé pour sa clientèle haut de gamme et ses tarifs exorbitants. On dit que les serveuses sont de véritables perles mais que leurs tarifs sont tout aussi extraordinaires. L'établissement est dirigé par un riche homme d'affaires Coralliens qui ne vit pas sur Equinoxe. Son représentant, un mutant peu déformé, se nomme Loupar. On le soupçonne de diriger des réseaux d'espions.

Le Bulldog : ce bar est en fait le bureau de Légion sur Equinoxe. Son propriétaire, Vicos la Murène, est un ancien pilote de chasseur, gravement blessé au cours d'une opération du groupe mercenaire. Il est à moitié défiguré et son bras droit est une prothèse mécanique. C'est au Bulldog que les gens de Légion viennent traiter certains contrats, rencontrer d'autres groupes mercenaires et engager de nouvelles recrues.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés au niveau 1 par 6 stations réparties sur tout le périmètre.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 12 qui sont généralement discrets, souvent dissimulés derrière des enseignes publicitaires.

Casernes anti-émeutes et forces de sécurité : il n'y a que deux casernes. Chacune abrite quatre escouades d'intervention qui se relaient toutes les six heures.

Instituts philosophiques du Culte : il n'y a que deux instituts du Culte.

Douches et sanitaires publics : 12 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau 1. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et à peu près tous surveillés en permanence par les Veilleurs.

Groupes influents

La Guilde des Marins : cette guilde n'est influente qu'à ce niveau. C'est un groupe constitué de marins habitués à venir sur Equinoxe. Il s'est formé autour de Promesse et n'était à l'origine qu'un cercle de gens s'appréciant mutuellement et se racontant des histoires sur la mer. Aujourd'hui, la Guilde a pour vocation de rendre la vie des loups de mer un peu plus agréable sur Equinoxe et dans toutes les stations membres de l'organisation. Au niveau 1 de la cité fluctuante, les amis de Promesse peuvent bénéficier de logements gratuits, de tarifs extrêmement intéressants pour l'entretien de leurs navires et surtout de gros bras en cas de problèmes avec d'autres factions. Tous les marins appartenant à des communautés isolées qui font partie de la Guilde se retrouvent régulièrement dans le bar de Promesse. Plusieurs mécaniciens et électroniciens spécialisés dans le domaine naval et qui travaillent dans les docks de ce niveau font également partie de ce groupe. Certains affirment que la Guilde des Marins ne se contenterait pas d'activités légales mais se livrerait aussi à la contrebande.

Niveau 2

constitué de 67 secteurs, le niveau 2 s'élève à 30 mètres sur 3 étages. Bien que l'activité commerciale y soit aussi intense que sur les autres niveaux, il possède certaines caractéristiques particulières. Ce niveau est principalement occupé par des blocs d'habitation et des hôtels. On y trouve également la plupart des organismes de location de véhicules et d'armures ainsi que les bureaux de nombreuses sociétés. On recense 119 commerces, 76 bars, 28 cantines et 78 hôtels au niveau 2.

Les blocs d'habitation sont tous situés dans les secteurs Est et Nord. Les sociétés et les commerces sont groupés autour de la place centrale. Au Sud et à l'Ouest sont installés les hôtels, d'autres blocs d'habitation, les cantines et quelques restaurants.

Les tensions entre différentes communautés sont fréquentes à ce niveau et certains quartiers sont de véritables ghettos dans lesquels il est dangereux de mettre les pieds. C'est particulièrement vrai pour les blocs d'habitation dont certains sont réservés aux ressortissants d'une nation particulière.

Les docks sont principalement réservés aux navires marchands et au transfert des marchandises. Il y a plusieurs métros aériens à ce niveau.

Endroits notables

Vigilant (indépendant), **Nova** (Hégémonie), **Industries de l'Union** (Union Méditerranéenne), **Siranéa** (République du Corail), **Deep Star** (Ligue Rouge), **Panam** (Hégémonie) et la société **Poséidon** (Culte) sont quelques-unes des entreprises ayant un bureau à ce niveau.

Le Cachalot : si vous n'êtes pas docker, passez votre chemin, cet endroit n'est pas pour vous. Sauf si vous avez besoin de gros bras pour effectuer un travail sans trop de risques. C'est à cette seule condition, et contre quelques sols, que vous pouvez mettre les pieds au Cachalot. Les prix qui y sont pratiqués sont certainement les plus bas de la ville et les produits sont de bonne qualité. L'établissement est tenu par Cross Bulldog, un mutant de 2,90 m totalement imberbe mais puissamment bâti. Il est aussi sociable qu'un requin à plaques et règle tous ses problèmes grâce à une batte qu'il garde soigneusement à portée de main. On soupçonne cet établissement

d'être un des principaux lieux de rendez-vous de la plupart des organisations criminelles de la ville.

Bloc d'habitation H 56 : ce bloc abrite une forte population hégémonienne totalement fanatisée. Si vous ne servez pas les Patriarches, vous risquez d'avoir du mal à vous y promener. Une sorte de prêcheur à moitié fou, Loscar Flo 17.356, y règne en véritable chef de communauté. Les nombreuses enquêtes dont il a fait l'objet n'ont jamais réussi à prouver qu'il puisse être un espion hégémonien.

Loca-station : cette petite société située à l'Est de la ville est spécialisée dans la location de véhicules en tout genre. Ses tarifs sont tout à fait dans la moyenne. Son responsable n'est autre que Cirus Bellemort, soupçonné d'être un des lieutenants de l'infâme Vurick le Borgne (voir niv. - 6).

Dock 223B : ce dock pour navires de 20.000 tonnes est fermé depuis des années. On le surnomme le dock fantôme. Il y a quelques années, une frégate y aurait accosté sans personne à bord. Depuis d'étranges incidents s'y sont produits régulièrement. Après la mort d'un délégué du Corail, il a été décidé de le fermer. Plusieurs enquêtes seraient en cours pour déterminer ce qui s'y passe réellement. Des prêtres du Trident capables de manipuler la force Polaris font partie de la commission d'enquête.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés par 6 stations réparties sur tout le périmètre.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 18 à ce niveau qui sont généralement discrets, souvent dissimulés derrière des enseignes publicitaires.

Casernes anti-émeutes et forces de sécurité : il n'y a que deux casernes. Chacune abrite quatre escouades d'intervention qui se relaient toutes les six heures.

Douches et sanitaires publics : 10 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau 2. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et à peu près tous surveillés en permanence par les Veilleurs.

Groupes influents

Union des Dockers d'Equinoxe : ce puissant groupe est une véritable épine dans le pied du service administratif d'Equinoxe et surtout dans celui des Veilleurs. Non seulement il contrôle toutes les opérations de trans-

fert de marchandises au niveau 2, mais en plus ses membres sont des hommes de main particulièrement appréciés des organisations criminelles. L'Union se distingue par ses activités au marché noir, dans la contrebande et surtout dans les « taxes » qu'elle inflige aux navires de commerce. Le chef des dockers est un individu nommé Caliano, puissant homme d'affaires qui vit tranquillement au niveau 7. C'est également un des trafiquants les plus actifs d'Equinoxe.

Niveau 3

le niveau 3 est beaucoup plus calme que le niveau 2. Il est constitué de 63 secteurs. Au Nord on trouve des quartiers d'habitation réservés aux Veilleurs, aux novices du Culte et aux gens respectables. Inutile de dire que les forces de sécurité sont particulièrement actives à ce niveau. Le reste du niveau est occupé par les bureaux de grandes sociétés, par des bars, des cantines, des clubs privés et des commerces. C'est un des endroits les plus sûrs et les plus agréables pour faire du commerce mais les emplacements sont limités. Ici, pour pouvoir vendre sa marchandise, les pots de vin aux représentants des services administratifs sont obligatoires. Il y a plusieurs métros aériens à ce niveau.

Endroits notables

Gladius (Culte), **Free Star** (Ligue Rouge), **New Horizon** (Hégémonie), **Polyphème** (Alliance Polaire) et **Global Océanus** (Hégémonie) ont des bureaux à ce niveau.

Club des Oursins : cet établissement respectable est réservé à ses propres membres. Il propose boissons, jeux et compagnie féminine. Certaines mauvaises langues affirment qu'il appartient au célèbre pirate Kali. Il est vrai que l'on a vu bon nombre de pirates le fréquenter, ce qui peut paraître étonnant pour un endroit chic. L'établissement est tenu par une certaine Kate Paloma, jeune femme de 32 ans dont le passé est trop propre pour être vrai. Les prix pratiqués, sans être les plus chers, sont assez prohibitifs.

L'Excelsior : ce bar est le lieu de rencontre préféré des Veilleurs. Inutile d'y semer le désordre, ça risquerait de mal se terminer. Le patron de l'établissement est un certain Fellan le Chat qui, sous ses airs de petit saint, cache un obscur passé. Certains n'hé-

sitent pas à affirmer qu'il dirigerait un réseau d'assassins et qu'il négocierait ses contrats dans son bar sous le nez des services de sécurité.

Straight Kill : ce petit hangar de réparation est dirigé par un homme que certains considèrent comme un véritable génie en matière de torpilles. Il a la réputation de fabriquer les meilleurs engins de destruction d'Equinoxe. Cela semble confirmé par l'intérêt que lui portent plusieurs sociétés d'armement, dont Gladius, qui aimerait beaucoup voir certains plans concernant une torpille révolutionnaire. Kromen, cet individu convoité, vous proposera les meilleures torpilles d'occasion des sept mers. Il peut réparer celles qui sont endommagées et améliorer la plupart des modèles. Seuls points noirs, il est cher et la liste d'attente est interminable. Petit conseil : Kromen vénère la technologie sous toutes ses formes... cela peut être utile à savoir pour s'en faire un ami.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés 4 stations réparties sur tout le périmètre.

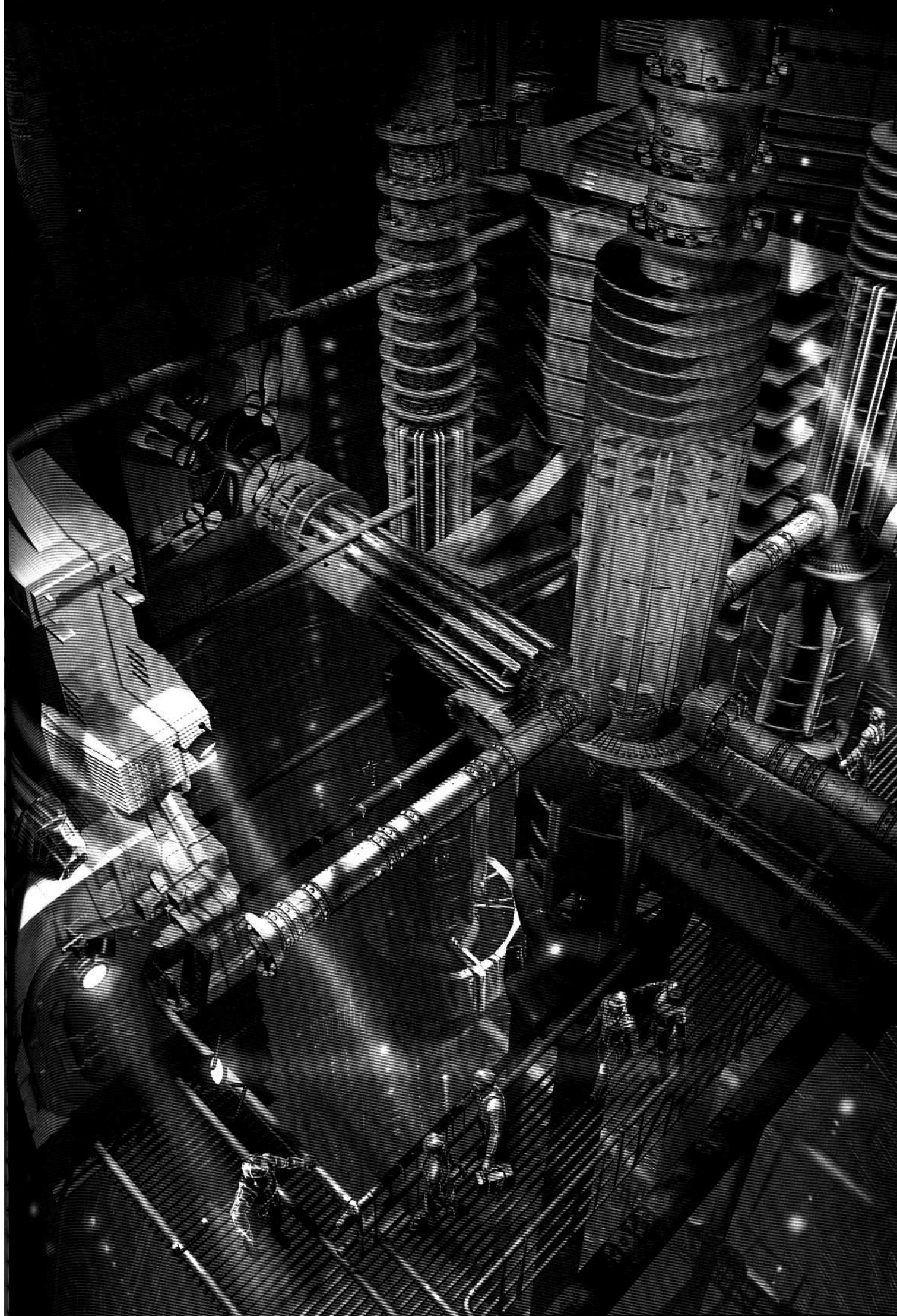
Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 8 qui sont généralement discrets, souvent dissimulés derrière des enseignes publicitaires.

Casernes anti-émeutes et forces de sécurité : il n'y a que deux casernes de ce type. Chacune abrite quatre escouades d'intervention qui se relaient toutes les six heures.

Douches et sanitaires publics : 10 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau 3. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et à peu près tous surveillés en permanence par les Veilleurs.

Niveau 4

ce niveau est constitué de 49 secteurs. Le plafond se situe à une dizaine de mètres et il n'y a pas d'étage. Il n'existe pas non plus de métros aériens. Les coursives du niveau 4 sont beaucoup plus étroites qu'ailleurs. On y a en permanence un sentiment de confinement plus prononcé que dans le reste de la station. Les rues sont sombres et abritent de nombreux mendiants. Bien que le niveau soit assez calme, il a la réputation de dissimuler, dans ses ombres, des créatures échappées des laboratoires pharmaceutiques et génétiques que l'on trouve partout à cet étage. Le commerce y est actif mais on y vend beaucoup de produits interdits, surtout des drogues ou des organes



humains. Pour une raison inconnue, les Veilleurs sont particulièrement discrets ici et évitent d'intervenir à chaque fois qu'ils le peuvent. Les tarifs des hôtels et des habitations personnelles sont les moins chers d'Equinoxe après les niveaux - 4, - 5 et - 6. De nombreux mystères planent sur ce niveau et, dans les bars, on parle souvent de morts ou de disparitions mystérieuses mais aussi de terribles silhouettes entr'aperçues au fond d'une allée. Il faut être particulièrement vigilant. Un corps humain a une certaine valeur et se revend très bien aux laboratoires.

Endroits notables :

La ruelle interdite : cette ruelle située au nord du niveau est évitée par tous les habitants d'Equinoxe. On y a retrouvé, dans le passé, le cadavre d'une jeune femme dont la mort n'a jamais été élucidée. Le problème c'est que depuis, chaque année, un autre cadavre est découvert ici et jamais à la même période. Il semble planer sur cette ruelle un sentiment de terreur que même un nouveau visiteur qui ne sait rien de cette histoire ressentira au plus profond de lui.

La Faux : ce bar fréquenté par tout le monde est un établissement connu et apprécié. La nourriture et les boissons sont bonnes et l'ambiance agréable. Cependant, certains racontent que des clients y disparaîtraient et que le chef d'établissement n'hésiterait pas à alimenter des laboratoires avec ces disparus. D'autres disent que, sous le bar, est installée une clinique illégale qui propose ses services à tous les aventuriers et contrebandiers d'Equinoxe. Le patron est un homme décharné et très grand qui se fait appeler Lomac.

Cortex et Hélicon : ces deux sociétés disposent d'un laboratoire de recherche près du centre de ce niveau.

Orga : ce laboratoire indépendant a la terrible réputation d'appartenir à Voghn le Renégat et d'être une plaque tournante du trafic humain sur Equinoxe. Les histoires racontant les terribles expérimentations qu'on y pratiquerait sont légion.

Ombre : c'est un bar tenu par un ancien Veilleur que l'on soupçonne de s'être reconverti dans la contrebande. Certains affirment que Lerd Benton trafique avec des boucaniers.

Son établissement est assez réputé et ses tarifs corrects.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés par 2 stations réparties sur tout le périmètre.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 4 qui sont généralement discrets, souvent dissimulés derrière des enseignes publicitaires.

Instituts philosophiques du Culte : il n'y a qu'un seul institut du Culte.

Douches et sanitaires publics : 6 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et à peu près tous surveillés en permanence par les Veilleurs.

Groupes influents :

Les voleurs de corps : ce groupe serait spécialisé dans l'enlèvement et la revente d'individus. Il alimenterait les étals des marchands en organes et serait particulièrement actif dans le domaine de la contrebande de ce genre de produits. Qui se cache derrière ? Personne ne le sait mais il est fort probable que Voghn le renégat ne soit pas loin.

Boman : Boman est le nom d'un des plus gros trafiquants de narcotiques d'Equinoxe. Personne ne connaît sa véritable identité mais, ce qui est sûr, c'est qu'il est très influent à ce niveau.

Niveau 5

ce niveau est légèrement plus petit que le niveau 4 et compte le même nombre de secteurs. Cependant l'ambiance y est radicalement différente. Les secteurs d'habitations abritent une forte population corallienne et polarienne. Les cliniques privées y sont nombreuses et le plus imposant bâtiment des Services d'Hygiène se dresse fièrement près de la place centrale. La principale activité commerciale tourne autour de la vente des produits pharmaceutiques, d'hygiène, des fluides et des mélanges.

Endroits notables

Aeris : plusieurs secteurs de la zone nord de ce niveau sont occupés par les entreprises Aeris, chargées de la production des hyper-fluides. C'est une zone particulièrement surveillée.

Bar du Corail : cet établissement est fréquenté surtout par les ressortissants de la République du Corail mais tout le monde y est admis sans aucun problème. C'est un endroit assez

agréable, très bien décoré et on y rencontre, dit-on, les plus belles femmes d'Equinoxe. Le patron est un Corallien nommé Glessial qui se montre particulièrement courtois avec sa clientèle. Les services de renseignements du Neptune ont noté un accroissement significatif de sa clientèle ces dernières semaines et, surtout, une augmentation importante de son personnel (entièrement recruté parmi les Coralliens).

Le Tombeau : ce bar est très célèbre, dans tout Equinoxe, pour son décor. En effet, Ochloss, son patron, est un ancien explorateur qui a rapporté plusieurs reliques de l'ancien temps. Le Tombeau est fréquenté par les aventuriers, pilleurs, explorateurs et contrebandiers de tout poil. C'est aussi un des bars préférés des pirates notamment ceux de la Confrérie de la Sirène.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ils sont assurés par le bâtiment principal du service de l'hygiène.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 6, concentrés autour des entreprises Aeris.

Douches et sanitaires publics : 6 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau 5. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et à peu près tous surveillés en permanence par les Veilleurs.

Groupes influents

Les Coralliens : bien que cela n'ait pas d'influence directe sur la vie des autres citoyens, les Coralliens ont tissé entre eux des liens très forts. Ils ont créé un véritable réseau d'entraide dans absolument tous les domaines. Cela cache-t-il d'autres activités moins avouables ?

Niveau 6

presque aussi grand que le niveau 5, il n'est constitué que de 45 secteurs. Ce niveau est principalement fréquenté par les exploitants de stations indépendantes. En effet, les marchés sont tous orientés vers le matériel d'entretien de stations et les bureaux d'Enregistrement des Concessions de l'O.E.S.M. sont situés au centre, tout autour des ascenseurs. On y trouve de nombreux hôtels très abordables (dortoirs, tubes et hôtels médiocres en grande majorité), des cantines privées et publiques (notamment celles du Triangle), des services de prostitution, etc. C'est un niveau plein de vie et bondé en permanence. Les ambassades se situant juste au-dessus, la présence des Veilleurs y est renforcée.

Endroits notables

Les sociétés **Télémaque** (Hégémonie), **Odysée** (République du Corail), **C.T.C.** (République du Corail), **Explora** (République du Corail) et la **Compagnie du Pacifique** (République du Corail) ont des bureaux à ce niveau.

Les cantines du Triangle : ce réseau de cantines que l'on trouve un peu partout sur Equinoxe appartient à un organisme privé, le Triangle, qui, sous contrat avec les Veilleurs, fournit des repas très peu onéreux. Elles sont de véritables chaînes de distribution alimentaire où l'on vient juste chercher une sorte de bouillie en écoutant les dernières informations du jour diffusées par des haut-parleurs avant de reprendre le travail. De nombreuses rumeurs courent au sujet des gérants de cette société, notamment à propos de la composition de la bouillie et de ses effets sur l'organisme. Car il faut tout de même savoir que Triangle est avant tout une société qui se consacre à la recherche alimentaire et dont 50 % des actions sont détenues par Cortex. Le coût d'un repas dans ces « cantines » est de 5 sols.

Pandore : cette société est spécialisée dans la vente et le dépannage des modules de stations. Elle possède un grand hangar de dépannage à ce niveau et plusieurs succursales dans les principaux ports de l'océan. Ses équipes d'ouvriers en eaux profondes peuvent assembler des installations jusqu'à - 15.000 mètres. Le responsable de la société se nomme Patrick Petrovnick, c'est un hybride naturel de 38 ans.

La Gorgone : ce bar assez populaire est tenu par un certain Ronaldo. Il est situé près des docks, à la périphérie du niveau.

Le Nautille : c'est un hôtel de luxe réservé, officieusement, aux Hégémoniens. Il appartiendrait à une puissante famille aristocratique de Keryss.

Le Cétacé Noir : ce bar est le lieu de rendez-vous préféré des mineurs sous-marin. Les bagarres y sont fréquentes mais l'ambiance est plutôt chaleureuse. On soupçonne le patron de l'établissement d'être un pourvoyeur de drogues, au service de Vurick le Borgne.

Rêve de Plancton : c'est un établissement fréquenté par les hydro-agriculteurs. La nourriture y est particulièrement bonne et les prix raisonnables. Le patron de l'établissement se nomme Lepto, c'est un mutant androgyne sans histoire particulière.

Bureau d'Enregistrement des Concessions

: ce complexe de bureaux, situé autour des ascenseurs au centre du niveau, est constamment bourré de monde. Les mineurs du monde entier viennent y faire enregistrer leurs concessions. Pour obtenir un rendez-vous avec un agent du B.E.C., il est nécessaire de faire la queue pendant plusieurs heures au guichet d'attribution des numéros. Le délai moyen pour obtenir un rendez-vous est de 3 à 6 jours et comme, en règle générale, les agents administratifs ont du retard, il vous faudra patienter plusieurs heures après l'heure prévue. Ceux qui se découragent n'ont plus qu'à aller reprendre un autre rendez-vous.

Bureau d'Enregistrement des Plaintes

: tout aussi fréquenté que le B.E.C., le B.E.P. est chargé d'enregistrer toutes les plaintes des nombreuses communautés sous-marines et, éventuellement, de déterminer le montant des dédommagements à accorder. Il faut attendre 6 à 18 jours avant d'avoir un rendez-vous et faire le siège des guichets.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien

: ils sont assurés par le bâtiment principal du service de l'hygiène situé au niveau 5.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 8, pas particulièrement discrets.

Douches et sanitaires publics : 6 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau 6. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et à peu près tous surveillés en permanence par les Veilleurs.

Niveau - 1

le niveau - 1 est la copie conforme du niveau 1. Sa population est en revanche, légèrement différente. Il n'y a quasiment pas de blocs d'habitations ici. C'est un vaste secteur commercial où l'on trouve le plus grand nombre de bars (environ 110). Les marchés sont principalement consacrés aux équipements de navires. De vastes hangars sont installés sur toute la périphérie. Les ateliers de réparation et d'entretien sont nombreux et comptent parmi les meilleurs de la cité. C'est également ici que l'on trouve la plus grande concentration de mécaniciens, électroniciens et informaticiens. Les pirates, contrebandiers, aventuriers et explorateurs de tout poil se pressent dans les étroites ruelles. Les mendiants y sont nombreux.

Endroits notables

Ateliers d'Equinoxe : ces ateliers, discrets, sont peu connus du public mais bigrement appréciés par ceux qui savent à qui ils appartiennent. En effet, Malgo Huit Pattes, le célèbre pirate, dirige cet établissement sous le nom d'Arthur P. Carridge. Malgré la menace qui pèse sur lui à chaque fois qu'il met les pieds sur Equinoxe, il ne peut s'empêcher d'offrir ses services pour réparer tout et n'importe quoi. C'est aussi un receleur de premier ordre qui peut vous procurer tout ce que vous souhaitez. Son domaine d'activité couvre absolument tous les types de véhicules et d'armures. Les listes d'attente pour se payer ses services sont interminables. Ses gardes du corps sont nombreux et toujours très discrets. Il va sans dire que les membres de la Confrérie des Araignées protègent leur chef du mieux qu'ils le peuvent.

Dépannages Lipus : Lipus est un petit électronicien, un mécanicien et un informaticien très talentueux. Il est spécialisé non pas dans le dépannage des véhicules mais dans celui des installations de la ville. Sa connaissance d'Equinoxe vaut de l'or et il est, à la fois, étroitement surveillé et protégé par les Veilleurs mais aussi par plusieurs organisations criminelles. En effet, ce cher Lipus aime vendre à prix d'or certains plans des inter-niveaux ou des machineries. Ses prix sont astronomiques mais ses informations sont assez précises.

Le Bar Moléculaire : c'est un établissement fréquenté par un grand nombre de mécaniciens et d'électroniciens de ce niveau. Le patron, Milus Farmo, est lui-même un bricoleur réputé pour ses travaux assez soignés.

Le Tangage : c'est un bar fréquenté par de nombreux pirates et aventuriers. Aucune confrérie en particulier n'y impose sa loi. L'établissement est tenu par un certain Philar L'Estropié qui se l'est offert après avoir perdu une jambe et un bras au cours d'un abordage. C'est un ancien pirate d'une confrérie aujourd'hui disparue, la Chimère.

Le Kraken : c'est un bar très peu fréquenté par les individus louches. En fait, on n'y voit que des touristes. C'est un établissement respecté et réputé. Les consommations y sont assez chères. La patronne se nomme Ilva l'Anguille. C'est une ancienne prostituée du Culte.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont 6 stations réparatrices sur tout le périmètre.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 12 qui sont généralement discrets, souvent dissimulés derrière des enseignes publicitaires.

Casernes anti-émeutes et forces de sécurité : il n'y a que deux casernes. Chacune abrite quatre escouades d'intervention qui se relaient toutes les six heures.

Instituts philosophiques du Culte : il n'y a que deux instituts du Culte.

Douches et sanitaires publics : 12 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau -1. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et à peu près tous surveillés en permanence par les Veilleurs.

Niveau -2

il est semblable au niveau -1 mais légèrement plus petit. Haut de 40 mètres sur 4 étages, on y recense 69 secteurs. Les marchés sont spécialisés dans le petit matériel et notamment dans les équipements de survie. On y trouve aussi de nombreux ateliers. Les blocs d'habitation sont concentrés près de la place centrale. Pirates, mendiants, aventuriers et malandrins de toutes sortes sont particulièrement nombreux.

Endroits Notables

Les **Transports Titan** (Titan), les **Transports de la Ligue** (Ligue Rouge), la **Compagnie des Océans Unifiés** (Ligue Rouge) et **Electro-Tech** (Hégémonie) possèdent des bureaux à cet étage.

Le Harpon : cet ancien bar mal famé a depuis peu été « nettoyé » par les Veilleurs. Un receleur du nom de Brodvtik, qui contrôlait les trafics dans ce secteur, y a été retrouvé mort, assassiné. Cela a donné l'occasion aux services de sécurité d'assainir un peu cet établissement qui était un véritable repaire de criminels. Son patron, Velorg, est rentré dans le rang et se tient à carreau. Sa clientèle de pirates fréquente de moins en moins son établissement.

L'Hippocampe : c'est le bar privilégié de la Confrérie des Epaulards. Les bagarres y sont fréquentes et certains considèrent ce bouge comme un véritable coupe-gorge. C'est aussi le lieu de rendez-vous de plusieurs organisations de receleurs et de contrebandiers.

Institut Océanographique du Trident : cet institut met à la disposition du public des cartes détaillées des régions sous-marines. Certains secteurs ne sont pas accessibles et il faut

une autorisation de l'O.E.S.M. pour pouvoir les étudier. L'institut est ouvert à tous contre un droit d'entrée de 10 sols pour une heure de consultation.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés par 6 stations réparties sur tout le périmètre.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 8 qui sont généralement discrets, souvent dissimulés derrière des enseignes publicitaires.

Casernes anti-émeutes et forces de sécurité : il n'y a que deux casernes. Chacune abrite quatre escouades d'intervention qui se relaient toutes les six heures.

Douches et sanitaires publics : 14 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau -2. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et certains sont surveillés en permanence par les Veilleurs.

Groupes influents

Les associations de contrebandiers et les organisations criminelles commencent à avoir une certaine influence à partir de ce niveau. Elles contrôlent généralement certains secteurs et des bars ou des cantines.

Niveau -3

Les bas-fonds d'Equinoxe commencent vraiment à partir de ce niveau. Le plafond est situé à 10 mètres. Les coursives sont étroites et sombres. Il reste encore un tout petit métro aérien qui marche une fois sur deux et qui ne dessert pas tous les quartiers. Il n'y a pas d'étage. On y dénombre 43 secteurs qui abritent un grand nombre de blocs d'habitation, de bars et de souks. Le marché noir y est omniprésent. Quatre organisations criminelles s'y affrontent pour le contrôle des différents réseaux. Les hangars sont principalement réservés aux marchandises industrielles et aux produits toxiques. On peut trouver un certain nombre d'ateliers privés et quelques bons réparateurs et techniciens. Les pirates sont très nombreux à cet étage.

Endroits notables

Le Congrès : ce bar ne subit la domination d'aucune faction criminelle de ce niveau. C'est en effet un repaire de pirates de toutes les confréries, qui sont prêts à défendre le patron de l'établissement contre toute tentative d'agression. Le patron se nomme Vralack l'Indomptable. C'est un ancien pirate.

L'Alyzé : c'est le repaire des Sabres Rouges, organisation criminelle particulièrement influente à ce niveau. Le bar est tenu par un certain Poli, qui n'est autre que l'un des lieutenants du chef de l'organisation. L'endroit est mal famé et pas particulièrement agréable.

Hôtel Arsenal : cet hôtel ne propose que des logements par tubes mais assure que ses clients ne risquent rien une fois sous la protection de l'établissement. Arsenal étant financé par Vurick le Borgne, on comprend aisément que les membres d'autres clans hésitent à s'y attaquer. Le service d'ordre est impressionnant. Les tarifs sont légèrement au-dessus de la moyenne.

Chasse : c'est un groupe de chasseurs de primes particulièrement réputé. Dénéa Cillio en est la directrice. Elle emploie une trentaine de chasseurs de primes dont les méthodes sont assez expéditives.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés par 2 stations réparties sur tout le périmètre.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 4 qui sont généralement discrets, souvent dissimulés derrière des enseignes publicitaires.

Douches et sanitaires publics : 6 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau -3. Ils sont contrôlés régulièrement par les services de l'hygiène et à peu près tous surveillés en permanence par les Veilleurs.

Groupes influents

Les Sabres Rouges : cette organisation criminelle organise des trafics d'armes, de drogue et de matériel prohibé. Elle est dirigée par Léoni le Fou, sadique insaisissable que les Veilleurs aimeraient bien interroger. Les Sabres contrôlent le secteur Est de ce niveau.

Réseau de mendiants de Lupir le Serpent : Lupir est un immonde trafiquant d'organes qui a réuni autour de lui des dizaines de mendiants qui lui servent d'espions, de voleurs et d'assassins. Il se garde bien de prendre parti pour l'une ou l'autre des organisations de ce niveau. On le dit totalement schizophrène et adorant certaines pratiques assez immondes.

Les Vestes Bleues : cette organisation contrôle le secteur Ouest de ce niveau. Elle est spécialisée dans la contrebande. On fait souvent appel à elle pour sortir des gens d'Equinoxe ou faire entrer des clandestins. Elle est dirigée par Ivana Veste Bleue, qui doit ce sobriquet au fait qu'elle appartie-

nait autrefois au service administratif du Culte du Trident.

La faction Léoren : Léoren est un hermaphrodite capable d'autofécondation. Il a engendré tellement d'enfants qu'il est recherché par les Veilleurs. Ses enfants et ceux qu'il récupère dans la rue forment son armée privée. Il est spécialisé dans la contrebande d'armes et dans les assassinats en tout genre. Cette faction contrôle le Nord de ce niveau.

Galanéa : reléguée au Sud, cette organisation régnait autrefois sur l'ensemble du niveau -3. La mort de son chef, Iran Leigh, a sonné le glas de son omnipotence.

Niveau - 4

Composé de 39 secteurs, le niveau - 4 est pire que le niveau - 3 sauf qu'aucune organisation criminelle ne le domine. Les mendiants sont en revanche omniprésents et regroupés en multiples bandes. Plus de la moitié de ce niveau est réservé aux blocs d'habitation. Les gens y vivent dans de piètres conditions. Le petit réseau de métro aérien est totalement hors service.

Endroits notables

La Fosse : ce bar est absolument infréquentable si l'on n'est pas bien armé. C'est un repaire de tueurs, de brigands et de pirates. On y négocie ouvertement des contrats illégaux. Assassinats, vols, boucanerie, ventes d'organes, etc., toutes ces activités sont tolérées dans cet établissement tenu par Agatha, jeune femme que l'on dit en relation avec Voghn le Renégat.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés par 1 station au centre du niveau.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 4 situés au centre du niveau.

Douches et sanitaires publics : 6 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau - 4.

Groupe Influent

Plycer Darken : ce sinistre individu est un homme décharné de 2,40 m. Il est toujours vêtu d'un superbe costume et de lunettes noires. Il sourit perpétuellement, ce qui lui permet de faire admirer ses dents taillées en pointe. Plycer vit comme un prince au sein de son orga-

nisation criminelle dont la principale activité est le trafic d'organes et le commerce humain. On raconte qu'il serait en contact avec certains représentants des autorités des Veilleurs pour leur fournir une main d'œuvre assez spéciale (voir scénarii).

Niveau - 5

Les 36 secteurs de cette antichambre des enfers abritent avant tout des blocs d'habitation et des ateliers de réparation. Ces ateliers sont fréquentés par les pirates et les hors-la-loi du monde entier. Les éclairages de ce niveau sont presque tous en panne et il y règne une atmosphère pesante. Les marchés sont regroupés près du cœur du niveau et l'on y achète surtout des produits illicites. Les commerçants n'ayant pas pu trouver de place plus haut pour vendre leurs marchandises sont relégués ici, où il y a toujours de la place. Beaucoup préfèrent quitter la cité. Ce niveau a un plafond de 5 mètres de haut, au maximum. Les réseaux de câbles limitent souvent la hauteur à moins de 3 mètres. Plusieurs secteurs sont voilés de mystère et personne ne sait vraiment ce qui s'y passe.

Endroits notables

La Zone Pourpre : ce secteur du niveau - 5 est totalement désert. Tout le monde préfère l'éviter mais certains affirment y avoir aperçu des agents Veilleurs.

L'Oursin : c'est un des meilleurs bars d'Equinoxe. La qualité de la nourriture et des boissons est remarquable. Il est fréquenté par de nombreux pirates mais aussi par des gens « normaux ». On dit que cet établissement appartient plus ou moins à Ashaana de Salomon, la célèbre pirate.

Deep Strike : c'est une entreprise de mercenaires spécialisés dans les opérations commandos. Le groupe est constitué d'une trentaine de membres dirigés par un ancien Veilleur, Marcus Strike.

Services de l'Hygiène, des eaux et de l'entretien : ces services sont assurés par 1 station au centre du niveau.

Poste de contrôle des Veilleurs : il y en a 2 situés au centre du niveau.

Douches et sanitaires publics : 4 établissements sanitaires sont répartis sur tout le niveau -5.

Groupes Influent

Feodrom : cette organisation est composée de contrebandiers qui possèdent la plupart des hangars de ce niveau. Elle n'est pas particulièrement gênante pour la population, bien au contraire, ses membres préféreraient certainement vivre dans un quartier plus calme. Il leur arrive donc souvent de « nettoyer » leurs secteurs de tout élément indésirable.

Les Illuminés : ces fanatiques sont totalement drogués. Ils ne vivent que pour tuer et vénérer leur maître, Lomnor Ka. Ce mystérieux individu leur fournit de la drogue en échange de leur soumission totale. On ne sait pas grand chose de lui sauf que c'est un jeune homme particulièrement beau et qu'il n'est pas originaire d'Equinoxe ou de sa région.

Niveau - 6

Il ne compte que 27 secteurs, presque tous plongés perpétuellement dans les ténèbres. Les plafonds sont à un maximum de 5 mètres de haut mais, dans certaines ruelles, il est impossible à quelqu'un mesurant plus de 2 mètres de passer sans baisser la tête. Vurick, le Borgne, un des plus grands trafiquants d'Equinoxe, y règne en maître. Mais il est difficile de dominer une telle faune et de nombreux groupes incontrôlables hantent les sombres ruelles du niveau - 6. Certaines sociétés osent encore louer des habitations dans cet enfer. Certains individus sont contraints d'y habiter mais ils n'y restent jamais longtemps. De toute manière, la plupart des blocs d'habitation sont squattés par la faune locale. Il est possible de payer à Vurick une taxe pour s'assurer de sa protection. C'est généralement assez efficace.

Endroits notables

Le Crotale : ce bar est protégé par Vurick, comme 95 % des établissements encore ouverts à ce niveau. Si l'on prend en considération l'environnement dans lequel il se trouve, ce bouge peut presque apparaître comme un endroit sympathique. Les clients y sont au moins en sécurité quelle que soit leur origine. Les pirates fréquentent souvent le Crotale, surtout les boucaniers.

Les Gouffres des damnés : ces énormes puits que l'on trouve assez régulièrement à ce niveau plongent au cœur des machineries d'Equinoxe. 400 mètres de chute attendent celui qui y plongerait. On peut tout à fait avoir accès aux machineries par ces puits mais le

bruit est presque intolérable après quelques mètres de descente, l'odeur épouvantable et les seules prises qui s'offrent aux téméraires sont des câbles et des tuyaux graisseux sur lesquels peuvent vous guetter des rats redoutables ou les fameux glisseurs. Les enfants-poignards empruntent souvent ces puits pour fuir.

Douches et sanitaires publics : 2 établissements sanitaires sont situés au centre du niveau.

Groupes Influents

Vurick le Borgne : Vurick domine le secteur, il est détaillé ci-après.

Lasia : cette charmante rivale de Vurick est installée depuis peu au niveau - 6. Elle dispose d'un matériel impressionnant et d'une cohorte d'amazones dont le charme égale la férocité. Vurick n'a rien entrepris contre elle pour l'instant, attendant de savoir ce qu'elle veut. Pour l'instant, ce n'est pas tout à fait clair.

Les enfants dagues : ces enfants, âgés de 6 à 14 ans, sont les êtres les plus violents d'Equinoxe. Ce ne sont plus que des animaux à moitié cannibales qui traquent leurs proies en meutes. Il se servent d'armes primitives comme des éclats de métal ou des couteaux, d'où leur surnom. Ils sont totalement incontrôlables et, d'après les autorités, irrécupérables. On raconte qu'ils consomment des sortes de champignons hallucinogènes qui poussent sur les canalisations d'Equinoxe.

Niveau 7 à 10

les ambassades

Les niveaux 7 à 10 sont réservés aux ambassades des différents pays importants du monde sous-marin. Ce sont de vastes secteurs ayant une hauteur de plafond de 20 mètres. On y trouve les établissements les plus luxueux et les plus chers de la ville. Il n'y a plus de « cantines » dans les ambassades mais des « restaurants » qui servent les meilleurs mets que l'on puisse trouver au fond des mers. La sécurité est draconienne et tout le monde n'y a pas accès. Il faut bénéficier d'autorisations spéciales délivrées par les Veilleurs, le Culte du Trident, les ambassades ou quelques organisations criminelles. La périphérie de ces niveaux est caractérisée par de vastes salons de détente, installés au pied de gigantesques baies vitrées permettant de contempler l'océan. Les

ambassades les plus importantes sont situées aux niveaux les plus bas car elles y bénéficient de davantage d'espace.

Ces étages sont réservés à l'élite. Ce sont les champs de bataille de toutes les luttes diplomatiques, de toutes les magouilles politiques du monde sous-marin. Les négociations, les trahisons, les assassinats, l'espionnage et, quelquefois même, les guerres se décident dans les sombres alcôves des luxueux établissements d'Equinoxe.

Les ambassades sont les districts les mieux entretenus et les plus sûrs d'Equinoxe. Les postes de contrôle des Veilleurs sont nombreux ainsi que les bâtiments d'entretien et les sanitaires publics.

Le niveau 7,

constitué de 35 secteurs, il est réservé aux ambassades hégémonienne (secteurs Nord), polarienne (secteurs Sud), méditerranéenne (secteurs Est) et du Rift (secteurs Ouest). Les coursives y sont larges et agréables.

Endroits notables

La sirène : c'est un établissement très luxueux réservé à une certaine élite, généralement les membres du personnel diplomatique des diverses nations. La Sirène est fréquentée par les représentants de toutes les nations. On y consomme beaucoup de produits interdits mais l'établissement est surtout réputé pour son service de prostitution. On raconte que le directeur, Lestern Kar, est au service de Vurick le Borgne.

Restaurant l'Éclipse : ce restaurant est l'un des plus beaux et des plus chers d'Equinoxe. Il est situé face à une magnifique baie vitrée dans le secteur Nord de la ville. On peut y croiser les ambassadeurs de toutes les nations, qui aiment le fréquenter. La sécurité y est particulièrement renforcée. Le directeur de l'établissement, Valendro Veet, dispose de son propre service de sécurité.

Le Cortège : situé au centre du niveau, le Cortège est un bar de luxe appartenant au Culte du Trident. Il est principalement fréquenté par les Veilleurs, les novices du Culte et les fonctionnaires des ambassades.

Les parcs artificiels : dans certains secteurs on peut trouver des petits parcs artificiels où il est possible de se promener au milieu d'une végétation synthétique. Ce sont des endroits très surveillés car les ambassadeurs aiment y flâner.

Personnages influents

Ambassadeur Ovar Godter : l'ambassadeur de l'Hégémonie est un individu de 56 ans qui en paraît à peine quarante (on raconte qu'il aurait en fait plus de 90 ans). Il est particulièrement apprécié en raison de sa politique pacifiste. Toujours habillé d'un superbe uniforme hégémonien, riche en couleurs et en décorations, c'est un amateur de luxe et de choses rares. Sa résidence est l'une des plus surveillées du niveau. Il sort peu de ses appartements et préfère recevoir ses visiteurs chez lui. Il entretient d'ordinaire d'excellentes relations avec Déméter mais, depuis quelque temps, celles-ci se sont un peu détériorées à la suite des événements de Fuego Libertad.

On le dit modéré et grand défenseur de la paix mais certains affirment que ce n'est qu'une façade. Sa fille adoptive, Ina Godter, ravissante créature de 28 ans (génétiquement modifiée pour être parfaite), ne serait autre que la responsable du service d'espionnage hégémonien sur Equinoxe.

Ovar est très proche de sa compagne, Landa, qui le conseille dans de nombreux choix.

Famille Ebraer : la famille hégémonienne Ebraer est très influente. Elle bénéficie donc d'un statut proche de celui d'une ambassade. Présente sur Equinoxe par l'intermédiaire du comte Paul Ebraer, le propre fils du prince Vaughn, elle serait presque aussi écoutée que l'ambassadeur officiel de l'Hégémonie. Il est étonnant de savoir que Paul Ebraer et Ovar Godter ne s'entendent pas du tout bien qu'officiellement leurs points de vue soient très proches. En fait, beaucoup soupçonnent Paul Ebraer de n'être motivé que par la soif de pouvoir et d'être prêt à tout pour parvenir à ses fins. Paul est un homme de 36 ans (officiellement), appréciant particulièrement certaines pratiques déviantes. On murmure dans quelques établissements qu'il ferait enlever des individus pour leur faire subir de terribles tortures. D'aucuns ont même accusé Paul Ebraer d'être directement impliqué dans le meurtre de plusieurs jeunes personnes dont les cadavres atrocement mutilés ont été découverts dans le grand souk.

Famille Terrastet : le poids économique de la famille Terrastet, qui contrôle la société Nova, est suffisamment important pour qu'elle bénéficie d'appartements privés au niveau des ambassades. Les Terrastet s'occupent plus d'affaires commerciales que de

politique sauf si la politique peut leur permettre de gagner encore plus d'argent. Cette famille est très influente sur les marchés d'Equinoxe et on raconte qu'elle dirigerait de nombreux gangs spécialisés dans la contrebande, l'espionnage industriel et le trafic de produits illicites.

Paolus : l'ambassadeur de l'Alliance Polaire est un individu particulièrement mystérieux. Il ne se montre en public qu'à de très rares occasions et toujours entouré de ses gardes du corps qui sont aussi avenants qu'une porte de prison. Paolus n'exprime aucune émotion et certains en sont venus à se demander s'il était

humain. Il semble âgé d'une quarantaine d'année. C'est un individu filiforme d'1,96 m, dont le regard bleu acier est, dit-on, aussi pénétrant que deux torpilles perce-blindage. Depuis quelques mois, il aurait organisé plusieurs rencontres secrètes avec l'ambassadeur hégémonien.

Léiya Davenport : la ravissante ambassadrice de l'Union Méditerranéenne est certainement une des représentantes les plus actives sur Equinoxe. Elle ne cesse d'organiser des rendez-vous avec les délégués de toutes les nations du monde sous-marin. Ses actions sont plus d'ordre économique

que politique. On la dit particulièrement attachante et pleine de vie. Âgée de 39 ans, elle fréquente souvent les bars du Grand Souk d'Equinoxe où sa présence passe rarement inaperçue. Inutile de dire que les services de sécurité de l'Union n'apprécient pas toujours ces escapades et emploient tous les moyens à leur disposition pour assurer la sécurité de Léiya.

Ibrahim Levick : ce petit bonhomme d'1,56 m, à la tête toute ronde, est l'ambassadeur des Etats du Rift. On le dit particulièrement malin et retors. C'est un diplomate né qui ne vit que pour son travail.



Le niveau 8,

constitué de 31 secteurs, il est réservé aux ambassades de la Ligue (secteurs Nord), Coralienne (secteurs Sud), de la Nouvelle Lémurie (secteurs Est) et de l'Indus (secteurs Ouest).

Endroits notables

Le Cobalt : cet établissement est interdit au hégémoniens (officieusement, bien entendu). On peut y rencontrer fréquemment Véliador Viper. C'est un restaurant assez luxueux situé en plein cœur du quartier de la Ligue.

La Taverne Bleue : cet établissement corallien n'est pas très cher. Il est caractérisé par ses murs en corail synthétique. On y sert les boissons les plus délicieuses d'Equinoxe. La Taverne est principalement fréquentée par des Coralliens mais tout le monde y est accepté. C'est un endroit spacieux avec de nombreux aquariums que certains contemplent pendant des heures sans se lasser. Il est vrai que le spectacle de ces poissons multicolores virevoltant parmi des fragments de corail vivant est particulièrement magnifique. L'établissement est tenu par un certain Lavertis Neljack, Corallien de 42 ans qui est un ami de M^{me} l'Ambassadeur de la République.

Le Régent : le Régent est le nom d'un atelier qui s'occupe de l'entretien des navires des ambassades. Cet atelier est sous contrat avec les Veilleurs et ses employés sont tous triés sur le volet. N'importe qui ne peut pas avoir accès aux services du Régent, il faut nécessairement être recommandé par une ambassade. On raconte cependant que Krullick, le chef mécanicien, est un ami de Malgo Huit-Pattes et qu'il dépanne volontiers les appareils de ceux qui lui sont recommandés par le célèbre pirate.

Les parcs artificiels : dans certains secteurs, on peut trouver des petits parcs artificiels où l'on peut se promener parmi une végétation synthétique. Ce sont des endroits très surveillés car les ambassadeurs aiment y flâner.

Personnages influents

Alma Terrack : présidente de la plus grande société d'extraction de la Ligue rouge, Cliastro, Alma Terrack a reçu l'autorisation du Culte du Trident de s'installer dans le quartier des ambassadeurs d'Equinoxe. Cette femme de 67 ans est particulièrement liée avec les pirates qu'elle soutient officieusement. On dit qu'elle en reçoit assez fréquemment dans ses appartements et qu'elle financerait, sur Equinoxe,

un grand nombre des bars où se retrouvent les membres des confréries.

Véliador Viper : membre du Culte du Trident (novice) et possible successeur d'Urik, Véliador vit dans le quartier de la Ligue. C'est un être instable, rêvant d'écraser l'Hégémonie. Il ne supporte pas la présence d'un quelconque « laquais » des Patriarches. C'est un mégalomane de la pire espèce étroitement surveillé par le Culte qui préfère l'avoir sous la main qu'en train de menacer la paix mondiale dans son pays. Les dirigeants du Trident n'ont pas encore décidé de ce qu'ils feraient si cet homme était appelé à remplacer Urik à la tête de la Ligue Rouge. Pour l'instant, ils tolèrent ses esclandres dans les établissements acceptant les Hégémoniens.

Olaf Faltor : l'ambassadeur de la Ligue Rouge est un mutant doué de certains pouvoirs qui en font un personnage particulièrement intéressant. Aveugle, il a été amené à développer des facultés que certains considèrent comme des manifestations de la force Polaris. Sa voix est particulièrement apaisante et presque hypnotique. Il n'a jamais besoin d'élever le ton et, à chaque fois qu'il parle, tout le monde finit par l'écouter. On le dit aussi capable de distinguer le vrai du faux dans un discours, ce qui est particulièrement intéressant pour un diplomate. C'est un homme bon, qui œuvre pour la paix mais pas à n'importe quel prix. On le dit proche de Coralie Deventris et de Déméter.

Note : Olaf se doute depuis quelques mois que Laméa Plis cache un terrible secret, mais il n'a jamais réussi à en faire la preuve parce que c'est une empathie et qu'elle est donc capable de neutraliser son don de détection de la vérité. Si des PJ sont amenés à découvrir les véritables motivations de Laméa, Olaf sera un allié particulièrement précieux.

Coralie Deventris : ambassadeur de la République du Corail, Coralie est une des personnes les plus respectées et les plus aimées d'Equinoxe. C'est une magnifique femme de 26 ans dont la beauté n'a d'égale que son art diplomatique. Elle se consacre entièrement à la paix. Elle s'occupe d'œuvres humanitaires et est toujours prête à aider toute entreprise visant à améliorer la condition humaine ou la bonne entente entre les nations. Elle est très proche des gens et n'est jamais hautaine avec quiconque. S'il y a une personne dans ce monde que l'on peut vraiment considérer comme honnête et bonne, c'est bien elle.

Coralie peut se révéler être un personnage très utile à connaître pour un groupe d'aventuriers.

Laméa Plis : c'est une des conseillères de Coralie Deventris. Cependant, cette empathie de 28 ans ne partage pas du tout les idées pacifistes de l'ambassadeur. C'est une espionne particulièrement fourbe qui travaille pour Cortex.

Laméa est un des personnages importants de la campagne qui commence dans ce supplément, vous en entendrez donc encore parler.

Nélzaret Zoctan : c'est l'ambassadeur de la Nouvelle Lémurie. Cet individu de 56 ans n'est pas très influent. Il est principalement préoccupé par les contrats économiques et le rattachement de communautés isolées à la Lémurie.

Vrama Loch : l'ambassadeur du Royaume de l'Indus est un proche de la famille hégémonienne Ebraer. C'est un jeune homme de 33 ans particulièrement arrogant. On le dit secrètement membre du sinistre culte d'Ashnir. On le soupçonne aussi de financer des groupes d'assassins et de trafiquants de drogue sur Equinoxe.

Le niveau 9

constitué de 23 secteurs, il est réservé aux ambassades d'Enderby, du Cap, de Fuego Libertad, Tyr, Rogue, Luan, Hélène, Cerbera et Amazonia. L'ambassade de Tyr est située tout au Nord du niveau, celle de Luan au Sud et celle d'Hélène à l'Est. Les trois nations étant en guerre, il vaut mieux éviter que leurs ressortissants se croisent. Plusieurs quartiers ne sont pas encore attribués. Ils sont réservés pour accueillir les futurs Etats qui naîtront dans le monde des océans.

Endroits notables

Daedalus : cet établissement, situé au centre du niveau, appartient à Cerbera et donc à Légion. C'est un complexe de loisirs où l'on peut boire, manger, jouer ou profiter des services de prostitution. Les représentants de Légion y signent des contrats avec les grandes nations. L'établissement est bondé en permanence et remporte un vif succès auprès des membres de toutes les ambassades. Il est de bon ton de s'y montrer de temps en temps.

Le Prélat : cet endroit est l'un des plus populaires de ce niveau. Situé au centre, il accueille les représentants de nombreuses nations qui viennent y boire et assister à des spectacles

assez « chauds ». On raconte même que son patron organiserait des combats de gladiateurs particulièrement sanglants. Mais c'est aussi le terrain de dispute favori des représentants de Luan, Tyr et Hélène. Le service d'ordre y est donc particulièrement musclé pour éviter que les joutes verbales ne dégénèrent en affrontements plus... vifs.

L'Amazone : cet établissement est fréquenté principalement par les curieux qui veulent en savoir plus sur l'étrange communauté d'Amazonia. Sinon, il accueille les individus travaillant pour l'ambassade de cette nation et pour les bureaux de leur société pharmaceutique : Clystra. Il est à noter que tous ceux qui travaillent pour Amazonia sur Equinoxe n'ont jamais mis les pieds dans cette communauté. Ils sont payés uniquement pour s'occuper de ses affaires. Seul l'ambassadeur est un Amazonien.

Personnages influents

Lopir Corr : l'ambassadeur de Tyr est un être arrogant qui aime provoquer ses interlocuteurs. Massif, puissamment bâti et mesurant plus d'1,96 m, il est particulièrement intimidant. Son action diplomatique se limite à trouver des alliés pour écraser ses rivaux : Hélène et Luan.

Uma Lésarch : l'ambassadeur d'Hélène est certainement plus diplomate que son homologue de Tyr mais ses buts sont les mêmes. Elle est toujours superbement vêtue de robes noires et dorées qui sont, dit-on, des vêtements génétiques aussi efficaces que des gilets pare-balles. On murmure que malgré la guerre qui déchire ces nations, Uma serait éprise de l'ambassadeur de Luan.

Iclan Deleber-Luan : le représentant de Luan sur Equinoxe se montre beaucoup plus réservé que ses homologues de Tyr et d'Hélène. On le dit plus modéré et prêt à négocier. Luan étant lié aux entreprises Kilian, ces dernières ont certainement fait pression sur cette nation pour tenter de mettre fin à cette guerre stupide. Iclan est un homme calme d'une quarantaine d'années. On le dit secrètement épris de Mme l'ambassadeur d'Hélène.

Vincent Plixen : les principaux soucis de l'ambassadeur de Fuego Libertad consistent à éviter que son pays ne soit annexé par l'Hégémonie, à contrer la politique expansionniste de Rogue et surtout à faire valoir les droits de sa nation sur le dépôt qu'ils ont récemment découvert. Il est donc débordé et passe plus de

temps à se plaindre auprès de l'O.E.S.M. qu'à traîner dans les établissements de détente.

Lavara Teknacos : avant tout présent sur Equinoxe pour vendre les produits de la société pharmaceutique d'Amazonia, Lavara fait également office de diplomate. Cet homme discret est le seul représentant de cette communauté. Il parle peu et ne révélera rien sur sa nation. Il essaie toujours d'éviter d'avoir à rencontrer les prêtres du Trident. Il offre souvent des reliques du monde d'avant à ses futurs clients ou à ceux qu'il apprécie particulièrement.

Élian Cap : l'ambassadeur de la Confédération d'Enderby passe la majeure partie de son temps à rencontrer son homologue de la Nouvelle Lémurie. Les deux nations seraient sur le point de s'allier afin de ne constituer qu'un seul grand Etat. Élian n'a pas grande influence sur Equinoxe.

Calomar Craniende : l'ambassadeur de la Fédération du Cap est un des principaux intermédiaires entre ses homologues d'Hélène, de Tyr et de Luan. Il cherche à obtenir un cessez-le-feu entre les trois nations le plus rapidement possible. Le reste de son temps est consacré à la signature d'accords économiques avec les grandes puissances.

Plymouth Levrué : c'est l'ambassadeur de Rogue, la nation voisine de Fuego Libertad. C'est un homme de 39 ans particulièrement arrogant qui refuse de parler de paix avec l'ambassadeur de Fuego Libertad. La tension ne cesse de monter entre les deux communautés malgré les tentatives de médiation de l'O.E.S.M. Il y a déjà eu plusieurs incidents entre les deux ambassades. On soupçonne Plymouth Levrué d'être largement payé par le Prisme hégémonien.

Karl Glitter : l'ambassadeur de Cerbera est certainement un des plus heureux sur Equinoxe. Il n'a pas grand-chose à faire sinon passer son temps dans les bars et les restaurants avec les clients de Légion. Il ne se mêle quasiment pas de politique et regarde de loin les luttes opposant les différentes ambassades. Il fréquente souvent les autres niveaux d'Equinoxe et surtout les bars à mercenaires. On dit que cet homme de 38 ans apprécie de temps en temps de se lancer dans des aventures, pour se rappeler le bon vieux temps.

Le niveau 10

constitué de 19 secteurs, il est réservé aux ambassades de toutes les autres petites nations du monde sous-marin. Il comprend aussi les

habitations des employés de l'O.E.S.M., de la société Solaris, de certains officiers Veilleurs et des membres du Culte. C'est le niveau le plus luxueux de la cité, certainement en raison du fait que les membres du Culte et les Veilleurs aiment le confort. Ce niveau ressemble beaucoup aux niveaux du Grands Souk et certaines ambassades des petites nations (secteurs Est et Sud) sont de véritables marchés.

Endroits notables

Solaris : le bâtiment principal de Solaris se dresse au centre du niveau. C'est un gigantesque complexe, surveillé en permanence par des Veilleurs et des drones de sécurité. C'est ici que sont gérées les transactions en sols entre toutes les nations du monde. On y fabrique les plaquettes de monnaie. C'est une sorte de bourse internationale.

Quartiers des Veilleurs et du Culte : situés au Nord du niveau, ce sont des quartiers réservés aux officiers et aux membres importants de la confrérie ainsi qu'à certains membres du Culte. Il y règne la plus grande sécurité. Les coursives sont larges et les appartements spacieux. Des « parcs » artificiels permettent de se détendre au milieu d'une végétation synthétique.

Niveau 11, 12 et -8 : les Veilleurs

Les niveaux 11 à 12 sont occupés par les centres de surveillance des Veilleurs. Ces niveaux ne sont pas découpés en secteurs mais sont de grands complexes de couloirs permettant d'accéder aux multiples salles de contrôles, cantonnements et bureaux.

Le niveau 11 est constitué de 4 étages (rez-de-chaussée compris) où sont installés les centres informatiques de la ville, les salles des archives et la plupart des postes de contrôle. Les hangars sont réservés aux navires Veilleurs. Les prisons sont également situées à cet étage.

Le niveau 12 est principalement occupé par les cantonnements et les centres administratifs. Il est haut de 5 mètres et n'a pas d'étage. Le niveau -8 est le poste de défense d'Equinoxe. C'est ici que sont cantonnés les équipages des navires de combat arrimés à la base de la cité. De gigantesques stations sonars et les salles de contrôle des machineries sont installées tout autour du puits central de 100 mètres de hauteur. Au centre du puits, les colonnes d'ascenseurs desservent les 20 étages de ce niveau auxquels on accède par des passerelles jetées au-dessus du vide. Le cœur du

système de détection des variations du flux se trouve au niveau le plus bas, une salle ultra-moderne fixée à la base de la cité. Les hangars abritent en permanence 40 chasseurs de combat, 80 armures de plongées de commandos, 10 escorteurs et 2 frégates légères.

Niveau 13 et 14 : l'O.E.S.M.

L'O.E.S.M. et la Société Solaris occupent la totalité de ces deux niveaux. Les employés sont logés au dernier niveau des ambassades. La plupart des pièces sont de gigantesques salles de réunion extrêmement luxueuses.

Niveau 15 à 17 : le Culte du Trident

Tous ces niveaux ont la particularité de disposer de grands tunnels de verre qui sont incrustés dans les murs et qui permettent aux dauphins de l'extérieur de circuler dans ces quartiers.

Le niveau 15 est réservé aux services administratifs du Culte mais aussi à la Division Neptune et aux salles de traitement des données (service d'information du Neptune). Tous les couloirs sont surveillés par des caméras et des drones-espions. Il y règne une activité constante.

Le niveau 16 est occupé par les hauts dignitaires du Culte du Trident. On y trouve des salles de réunions, les appartements des dirigeants de l'organisation et de vastes salons où se déroulent les entretiens avec les ambassadeurs des grandes nations. La sécurité y est assurée par les Ordonnateurs.

Le niveau 17, au sommet de la ville, est entièrement occupé par les quartiers privés de Déméter. La salle centrale (la pointe de la ville), est une structure en verre moléculaire dans laquelle le Déméter aime à méditer.

Niveau - 7 : machineries

Ce gigantesque complexe de 400 mètres de haut est le cœur de la cité. En son centre est installé l'énorme réacteur à fusion de 200 mètres de haut qui alimente Equinoxe. Tout autour, c'est un véritable labyrinthe de cour-sives, câbles, tubes, puits d'aération ou d'évacuation, etc. Sans un plan détaillé, il est impossible de retrouver son chemin dans ce véritable dédale. On raconte aussi que des drones de défense y guetteraient le moindre intrus et que de terribles créatures hanteraient ses plus sombres recoins. Seuls les services techniques de la ville (niveau - 8) ont un plan détaillé de ce niveau. Il arrive, de temps en temps, qu'au

marché noir, des receleurs proposent des morceaux de plans. Mais peu de gens sont intéressés par de telles informations puisqu'il n'y a rien à trouver dans les différentes salles des machines à part des monstres et des équipes d'entretien.

Factions et personnages importants

(les informations ci-dessous sont strictement réservées au MJ)

Les Veilleurs et le Culte du Trident :

il est bien naturel qu'ils soient les deux groupes les plus influents de la cité même si, quelquefois, ce n'est pas évident. Il faut imaginer ces organisations comme des sortes de surveillants d'une gigantesque arène, d'un panier de crabes dans lequel tous les groupes ayant une quelconque influence dans le monde de Polaris cohabitent et conspirent les uns contre les autres. Les bas-fonds d'Equinoxe, par exemple, sont livrés aux seigneurs du crime mais, si un jour les Veilleurs décident d'intervenir, rien ne pourra les empêcher de les nettoyer de fond en comble. Cependant, agir de la sorte serait politiquement désastreux pour le Culte : les organisations criminelles s'établiraient ailleurs. Equinoxe ne serait plus alors le cœur de toutes les intrigues et le Trident perdrait l'énorme avantage de pouvoir influencer sur ce « cœur », à tous les niveaux.

Les ambassadeurs : les ambassadeurs du monde entier ont une influence énorme sur chaque aspect de la vie sur Equinoxe. Bien qu'elle ne soit pas flagrante en dessous du niveau 7, il ne faut pas oublier qu'un ambassadeur est l'agent d'une nation. Il est le représentant du pouvoir politique de tel ou tel pays. Ainsi, son influence sur tous les groupes, marchands, contrebandiers ou aventuriers proches des idéaux de sa nation est énorme. Il est aussi évident que les ambassades financent des organisations, des compagnies ou des marchands qui vivent dans le Grand Souk.

L'ambassade d'Hégémonie, par exemple, soutient indirectement plusieurs boucaniers qui alimentent leurs immondes banques des corps. Bien qu'il soit extrêmement rare qu'un ambassadeur quitte son lieu de résidence, ses agents sont partout dans Equinoxe.

Alliance Polaire : la présence des services de renseignement de l'Alliance Polaire est particulièrement discrète. Les agents sont avant tout implantés dans les ambassades et dans les entreprises de l'Alliance. À ce jour, la Division Neptune n'a mis à jour aucune opération commanditée par l'Alliance. Les Polariens semblent se contenter d'observer. Il n'existe également aucune société et aucun établissement manipulé par les hommes du Primarque. Une rumeur, cependant, parlerait de la présence d'androïdes dans les bas-fonds de la ville.

Ambassadeur des Ombres : s'il est un personnage influent et énigmatique sur Equinoxe, c'est bien l'Ambassadeur des Ombres. Personne ne sait qui il est et quelles sont ses motivations. Mais son influence est énorme. Il apparaît généralement dans les bas-fonds pour délivrer un message ou aiguiller des aventuriers sur certaines pistes. Il est insaisissable et ceux qui ont tenté de lui mettre la main dessus n'ont réussi à empoigner qu'une ombre. Ce personnage est idéal pour un MJ qui souhaite aider ses aventuriers et les remettre sur la bonne piste. Il n'agira jamais contre les intérêts d'Ashaana de Salomon ou ceux de Meslar Main-Rouge.

Asbaana de Salomon : bien qu'elle n'ait aucune influence directe sur la cité, Ashaana contrôle un certain nombre d'établissements sur Equinoxe. La Fraternité du Tigre se cache derrière : Ateliers Liparkis (niveau - 3), le Bar de la Sirène (niveau - 4), la cantine de l'Aube (niveau 0) et le Bar des Abîmes (niveau 0). Les Évaluateurs, un groupe de contrebandiers réputés, sont directement liés à la Fraternité du Tigre.

Cortex : la société Cortex est extrêmement active sur Equinoxe. Ses dirigeants sont prêts à tout pour leurs recherches. À l'insu des Veilleurs et du Culte du Trident, elle finance des enlèvements, des trafics d'organes et plusieurs groupes de boucaniers. C'est un adversaire redoutable, ayant à sa disposition des moyens importants et que les PJ pourront fréquemment croiser sur leur route. Les bas-fonds d'Equinoxe sont les laboratoires préférés de Cortex et l'ont pour y rencontrer souvent ses troupes spéciales qui se dissimulent sous des uniformes de Veilleurs ou sous des oripeaux de mendiants.



Frères des Abîmes : ce groupe de fanatiques est surtout actif dans les bas-fonds d'Equinoxe où ses membres tentent de recruter de nouveaux adeptes parmi les mendiants et les nécessiteux. Les plus fanatiques d'entre eux conspirent souvent contre la ville qu'ils rêvent d'anéantir. Heureusement, jusqu'à aujourd'hui, les différents services de renseignements du monde entier et les Veilleurs ont toujours réussi à contrecarrer leurs projets.

Gellor l'Infirm : ce célèbre pirate est détenu dans les prisons des Veilleurs au niveau 11 de la cité. C'est une véritable légende vivante qui compte un grand nombre de sympathisants dans la cité. Il est respecté par tous et des audacieux qui voudraient le libérer trouveraient aisément de l'aide un peu partout sur Equinoxe.

Hégémonie : c'est certainement la nation la plus active dans le domaine de l'espionnage. On pense qu'un agent sur deux est à la solde de la puissante Hégémonie. Leurs espions sont infiltrés partout et sont terriblement actifs. Le Bar du Corail (niveau 4), l'hôtel Platine (niveau 0), les Ateliers Arémis (niveau 0), le Bar de Katine (niveau - 4), etc., sont tous des repères d'espions hégémoniens. Toutes les sociétés hégémoniennes qui ont des bureaux sur Equinoxe, sans compter celles qui sont soi-disant indépendantes, abritent des agents des Patriarches.

Le Prisme a même constitué plusieurs réseaux de contrebandiers, de trafiquants, de boucaniers et de revendeurs de drogues qu'il contrôle directement. Ainsi, Mala et les Pulseurs, deux groupes de trafiquants célèbres, ne sont en fait que des façades pour le Prisme. Lesaretick, boucanier particulièrement infâme, est en fait à la solde du Prisme. Il ne faut pas oublier non plus que deux des priorités des services de renseignements hégémoniens après l'information proprement dite sont l'approvisionnement de leurs banques de corps et celui de leurs centres de repeuplement. Deux groupes très spéciaux sont particulièrement dangereux dans les services hégémoniens. Les Assassins sont les exécuteurs du Prisme. Ce sont des agents modifiés génétiquement pour être tous identiques et posséder certaines qualités physiques.

Les Silencieux sont les agents personnels des Patriarches. Ce sont certainement les tueurs les plus redoutables que l'on puisse rencontrer. Les Assassins sont décrits dans le premier scénario de Polaris (dans le livre de base), les Silencieux dans le chapitre « Archétype » de ce supplément.

Signalons également que les Hégémoniens sont maîtres dans l'art de la manipulation des autres factions, notamment des pirates. Un de leurs agents est implanté au sein même des maîtres du Culte du Trident.

Lestani : c'est une célébrité sur Equinoxe et il se cache derrière un grand nombre d'ateliers, de bars et de groupes de contrebandiers. Son influence est grande dans la Cité Neutre et il est à la tête des Informateurs, groupe de contrebandiers spécialisés dans la diffusion d'informations secrètes. Le bar de l'Ecume (niveau - 5), l'Anémone (club du niveau 8), l'Epaulard (célèbre bar du niveau 0), les Ateliers Bertrand (niveau - 1), et les Ateliers Miracle (niveau - 3) sont tous tenus par ses hommes.

Lesvrick : Lesvrick se dissimule au niveau -5 de la cité d'Equinoxe sous l'identité de Rob Necklen ; il cherche à se venger de Voghn le Renégat. Il contacte donc un grand nombre de groupes et de confréries pirates pour monter une opération d'envergure contre cet infâme boucanier. Ses hommes et lui s'attaquent également à tous les intérêts de Voghn dans la cité. Il peut s'avérer un allié particulièrement précieux pour ceux qui veulent lutter contre la boucanerie. Mais, attention, il est prêt à tout pour se venger. On peut le rencontrer dans le bar du Requin (niveau -4), le Filament (niveau -5) ou aux ateliers Perkins (niveau -4).

Liebur : Liebur n'a pas énormément d'influence sur Equinoxe. Cependant ses hommes dirigent un réseau de boucanerie, le Réseau Python, qui alimente en chair fraîche les centres de recherches génétiques et les agents hégémoniens. Liebur n'a jamais mis les pieds sur Equinoxe. Le Réseau Python concentre ses activités dans les niveaux -2 et -3 de la ville. Le bar des Etoiles (niveau -3) est, dit-on, un repaire pour les hommes de Liebur.

Ligue Rouge : l'activité de ses services de renseignements est, apparemment, totalement inexistante sur Equinoxe. Cependant, les agents de la Ligue Rouge ayant très peu de moyens, ils sont particulièrement efficaces dans l'art dans la discrétion. Ainsi, même si toutes les nations du monde pensent que la Ligue a le service d'espionnage le moins performant des sept mers, le nombre de sympathisants qui renseignent ses agents parfaitement implantés rivalise avec les effectifs de la Division Neptune. Leur rôle est essentiellement passif et, généralement, ils n'agissent que contre les intérêts hégémoniens. Le bar de la Ligue (niveau 4), le bar de Feu, (niveau 6), le hangar Amazone (tenu par une femme, niveau 0) ou bien encore le restaurant Papillon (niveau 8) sont quelques-uns des établissements de la Ligue. Ces agents peuvent s'avérer des alliés précieux pour les aventuriers sachant les repérer.

Malgo Huit Pattes : ce pirate est une célébrité sur Equinoxe. On le trouve derrière plusieurs organisations de contrebandiers, comme les Pieuvres d'Equinoxe, et aussi derrière plusieurs ateliers de réparation. Il est protégé en permanence par plusieurs de ses hommes.

Meslar : Meslar n'a aucune influence particulière sur Equinoxe. Sa confrérie contrôle bien le bar Ecarlate (niveau -1) et les Transporteurs de l'Orient (société de transport de marchandises au niveau -2) mais c'est à peu près tout. Cependant, ce pirate va être appelé à jouer un rôle majeur dans la campagne à venir. Vous aurez donc l'occasion d'en apprendre beaucoup plus sur lui ultérieurement.

Moloch Krull : ce puissant personnage est un des seigneurs du crime d'Equinoxe. Il vit au niveau 9 de la cité et règne sur plusieurs réseaux de trafiquants, de racket, de contrebandiers et de boucaniers. C'est un individu dont l'importance rivalise avec celle des notables du Culte du Trident. Il dirige plus de 80 bars sur Equinoxe, notamment le club Immergé (niveau 9), la Taverne de l'Aileron (niveau 0) ou la société de location de véhicules Fluxia. Les groupes qui le servent sont nombreux. On peut citer, à titre d'exemple, le Gang des Gants Noirs, trafiquants de drogues, les Araignées, spécialistes de l'espionnage et du chantage en tout genre, ou encore le Surf, une organisation spécialisée dans la contrebande.

République du Corail : la présence corallienne n'a rien de discret mais elle est, apparemment, très passive. Tout le monde sait que les nombreux services de prostitution, cliniques et bars financés par la République sont, pour la plupart, des cellules de renseignement extrêmement performantes. Il ne semble pas y avoir de service-action en œuvre sur Equinoxe bien que, depuis quelque temps, de nouveaux agents aient été détectés par le Neptune, qui ne correspondraient pas vraiment au profil des espions déjà connus. Le bar du Cap (niveau 8), le bar Palia (niveau 0) ou encore le bar Omicron (niveau -3) sont tous des nids d'espions du Corail.

Robert de Saul : il est à la tête de puissants réseaux de contrebande sur Equinoxe. Ses hommes sont infiltrés dans presque toutes les Unions de marchands, marins, dockers, etc. Il se consacre essentiellement à la surveillance des Confréries pirates et des agissements des espions hégémoniens. C'est un adversaire farouche de Vurick le Borgne et des règlements de compte opposent souvent les deux gangs. Sa principale organisation

de contrebande se nomme le Vecteur. Les bars le Kitaï (niveau -6), le Minsk (niveau -5), le Gladiateur (niveau 0), l'Ouragan (niveau -2), le restaurant des îles (Niveau 7) sont dirigés par ses hommes. Ils contrôlent également de nombreux ateliers comme le Bounty (niveau -2) et les Services des Abysses (niveau 1).

Soleil Noir : la présence du Soleil Noir sur Equinoxe est très discrète et, généralement, ses espions sont infiltrés parmi les administratifs du Culte du Trident. Il ne finance directement aucune organisation, préférant de loin infiltrer celles qui existent déjà. Ainsi, un des conseillers de Vurick est un agent du Soleil Noir. Il semble qu'il ait tout de même établi une base au niveau -4 de la ville.

Telkran Ralfik : les espions du célèbre corsaire sont tous infiltrés dans des organisations déjà existantes. Il contrôle indirectement quelques organisations et groupes mais ces derniers ne sont pas très influents. Ses agents ne font que du renseignement mais ils s'acquittent de cette tâche avec brio.

Voghn le Renégat : ce puissant pirate est particulièrement influent sur Equinoxe. Il y contrôle de nombreuses sociétés et des groupes de trafiquants et de contrebandiers. Ses hommes sont également en affaires avec les industries de recherche génétique et notamment Cortex. Les cliniques de l'Equinoxe (niveau 2), de Belloma (niveau 9) et celle de Deuxième Vie (niveau -3) lui appartiennent. Il s'entend très bien avec les agents du Prisme et avec Vurick le Borgne. Le bar Chimère, du niveau -4, est un de ses établissements favoris, qu'il fréquente de temps en temps.

Vurick le Borgne : Vurick est un des personnages les plus influents de la Cité Neutre. Il règne sur les bas-fonds et dirige un grand nombre d'organisations criminelles. Il est également à la tête d'un réseau d'informateurs et d'assassins particulièrement efficace. On ne compte plus les établissements qui sont sous sa protection ni les guildes de mendiants qu'il subventionne. On raconte qu'il connaît tellement de secrets qu'il est devenu intouchable. Ces relations avec les services de renseignements du monde entier sont excellentes. Il a horreur qu'on le confonde avec Vurick le Borgne. Cela le plonge dans une rage folle.

Légendes d'Equinoxe

Dans tous les bars d'Equinoxe, les habitants se racontent d'étranges histoires sur le monde des océans mais aussi sur la Cité Neutre. Certaines sont partiellement vraies, d'autres totalement imaginaires. Voici quelques exemples de ces contes.

La flamme qui parle (pour les nostalgiques d'Odysée sous les mers et du sous-marin Neptune) : on raconte que, dans les bas-fonds d'Equinoxe, vivrait une flamme qui a le don de prescience et qui peut parler. Ses motivations sont obscures mais elle pourrait hypnotiser les gens qu'elle rencontre et ainsi prendre peu à peu le contrôle d'Equinoxe.

Le Chantak : une créature terrifiante hanterait les bas-fonds pour se nourrir des plus pauvres et des mutants. Indestructible, immortelle, cette créature serait la gardienne de trésors fabuleux enfouis sous la Passe d'Arane. La construction de la ville l'aurait révélée et aujourd'hui elle se vengerait sur les malheureux.

Le fantôme d'Arinatti : nombreux sont ceux qui affirment avoir aperçu dans les niveaux supérieurs d'Equinoxe le fantôme d'un prêtre du Trident qui ne serait autre qu'Arinatti. Ce fantôme n'apparaîtrait que pour mettre en garde et protéger certaines personnes. On dit qu'Arinatti était tellement lié à la force Polaris que son âme a survécu après sa mort.

Les ombres : certains racontent comment de pauvres infortunés ont été traqués et vidés de toute substance par des ombres qui glissent sur les parois d'Equinoxe. Ces êtres immatériels hanteraient tous les niveaux de la ville et se nourriraient de l'énergie vitale des vivants.

La légion des spectres : la légion des spectres serait l'équipage d'un navire, exterminé par les premiers dirigeants d'Equinoxe parce que les marins étaient malades. Depuis, ils hanteraient le niveau -2 de la ville, massacrant tous ceux qui les croiseraient.

Le marin qui ne veut pas mourir : ce marin serait mort au niveau -4 d'Equinoxe, assassiné par un gang alors qu'il devait délivrer un message très important au Cille du Trident. Depuis il hanterait les couloirs de ce niveau et tenterait malgré tout de transmettre ses informations.

Les donneurs de mort : dans les bas-fonds d'Equinoxe, des créatures humanoïdes pourraient donner la mort juste en touchant une victime. Elles seraient les anges vengeurs de tous les exclus abandonnés à la misère.

Le dévoreur : cette créature légendaire vivrait dans les tunnels d'aération d'Equinoxe. Elle ressemblerait à un énorme protoplasme se nourrissant de toutes les créatures vivantes passant à proximité d'une bouche d'aération. Sur Equinoxe, nombreux sont ceux qui passent toujours au large des bouches d'aérations.

Le chien des bas-fonds : ce chien légendaire est, dit-on, le maître de la meute des chiens de Kraal. On raconte qu'il est aussi intelligent qu'un homme et que ses pouvoirs dépassent l'entendement. Il vivrait dans les ruelles sordides des bas-fonds.

Les sirènes des bas-fonds : cette légende raconte que des créatures pouvant prendre une apparence féminine attireraient les malheureux vers les bas-fonds où elles révéleraient leur véritable nature, avant de les dévorer.

Le hôte de souvenirs : Il existerait dans les bas-fonds d'Equinoxe un étrange personnage qui se nourrirait des souvenirs de ceux qu'il croiserait. Le seul problème, c'est que ses malheureuses victimes perdraient la raison.

La méduse d'Equinoxe : cette créature d'apparence féminine, dont on entend parler dans tous les bars, hanterait les inter-niveaux et les couloirs sombres de la cité. Elle attirerait ses amants dans sa tanière pour se nourrir de leur énergie vitale, ce qui aurait pour effet de transformer ses victimes en une sorte de calcaire très friable.

LE CHANTAK

« Si tu te retrouves seul et désespéré, abandonné de tous et relégué aux ruelles sombres et obscures d'Equinoxe, abandonne tout espoir. Ton chagrin, ta peine, ton angoisse te seront arracher et tu connaîtras enfin le repos éternel. Le Chantak viendra pour toi et d'un coup de griffes t'ouvrira en grand les portes de l'au-delà. Ne crains plus l'avenir, ami, la mort a envoyé sur terre son moissonneur qui fauche ceux qui, du futur, n'entrevoient que l'agonie. »

- Paroles de Urli, le Marcheur, mendiant du niveau - 6

Les deux courts scénarii qui suivent constituent l'introduction à une campagne d'envergure qui mènera les aventuriers aux quatre coins du monde. Ces scénarii sont construits autour d'une trame principale mais permettent de plonger les héros dans de nombreuses aventures secondaires et surtout de leur faire découvrir différents aspects du monde de Polaris. Le MJ devra apporter quelques ajustements aux motivations de départ, selon la nationalité des PJ ou la faction à laquelle ils appartiennent.

Introduction

Il est conseillé au MJ de commencer cette aventure par l'arrivée des PJ sur Equinoxe, ce qui leur permettra de se familiariser avec l'environnement de cette cité. Après les avoir laissé vaquer à leurs occupations dans le grand Souk, le MJ pourra commencer la campagne. C'est dans un bar, de préférence connu des aventuriers, que les PJ rencontreront le pirate Rélard, un contrebandier de la Confrérie de l'Etoile. Si l'un des PJ est originaire d'Equinoxe ou s'il y passe beaucoup de temps, l'établissement dans lequel se déroule l'action doit être connu de cet aventurier.

Rélard est un homme d'une quarantaine d'années à l'air maussade. Il est seul, accoudé au comptoir, les yeux dans la vague. C'est un robuste gaillard aux longs cheveux bruns, dont le visage sévère est barré d'une balafre sur la joue gauche. Si les PJ ne l'abordent pas, ils pourront remarquer qu'il raconte quelque chose à tous ceux qui s'installent près de lui mais qu'à un certain moment ses interlocuteurs préfèrent le laisser seul (personne n'a envie d'avoir affaire au Chantak). Si les aventuriers ne l'abordent pas, c'est lui qui les remarquera et qui s'approchera d'eux.

Il se présentera alors comme Rélard le Pas-

seur, un pirate de la Confrérie de l'Etoile, spécialisée dans le convoyage de gens soucieux de se déplacer discrètement dans les océans. Sa Confrérie, très prospère, se targue d'avoir toujours conduit à bon port ses clients, jusqu'à aujourd'hui. Il leur raconte alors l'histoire située à l'introduction de ce supplément. Les PJ peuvent alors effectuer plusieurs tests de talent. Un jet de Psychologie révélera que Rélard à l'air profondément affligé par ce qui s'est passé et que tout ce qu'il vient de dire est la vérité. Un jet de Connaissance du milieu : Equinoxe contre une difficulté de 12, ou Connaissance du milieu : Bas-fonds d'Equinoxe contre une difficulté de 4, permettra de savoir que le Chantak est une légende des bas-fonds évoquant d'une créature redoutable qui se glisse la nuit dans les ruelles sombres pour s'emparer de l'âme des miséreux. Un jet de Connaissance du milieu : Equinoxe permet de savoir que le Crabe est un établissement appartenant à Loscur Lomiss, un contrebandier dirigeant les ateliers Lomiss, au niveau - 6. Il est certainement en cheville avec Vurick le Borgne. Enfin, un test d'Instinct contre une difficulté de 24 permettra de remarquer qu'un homme à l'allure tout à fait banale, tellement insignifiant qu'on pourrait l'oublier, n'a rien perdu de cette conversation. C'est un Silencieux qui va s'intéresser de près à cette histoire.

Rélard est véritablement bouleversé par ce qui est arrivé. La réputation de sa Confrérie est gravement compromise. Non seulement son client est mort mais il n'a pu délivrer son message. Il est prêt à payer aux PJ une forte somme d'argent contre leurs services. Si les PJ sont attirés par l'univers des pirates, c'est une excellente occasion d'entrer dans une Confrérie. S'ils sont pirates, c'est une très bonne opportunité pour que la Confrérie des Etoiles contracte une dette envers la leur.

Si les PJ travaillent pour une nation quel-

conque, cette histoire ne peut que les intéresser. Il est évident que le contenu la mallette-drone doit avoir une certaine importance.

Rélard souhaite, dans un premier temps, qu'ils mettent la main sur le Chantak (1^{er} scénario) et qu'ils découvrent qui a commandité le crime (1^{er} et 2^{ème} scénario). Dans un second temps, il voudrait que les aventuriers apprennent qui était la personne que son client devait rencontrer (2^{ème} scénario). En effet, il pense que l'individu qui attendait dans le bar n'était qu'un intermédiaire chargé de conduire son client vers le vrai destinataire de la mallette. Rélard pourra alors aller s'expliquer personnellement et offrir ses services pour réparer ses erreurs.

Rélard ne sait rien de celui qui l'a payé pour convoier son client, il ne l'a pas rencontré et n'a aucun indice pour savoir de qui il s'agit. Il ne sait pas non plus ce qui s'est passé après le meurtre. Il peut seulement indiquer où se trouve le Crabe et révéler que le patron de l'établissement est un employé de Loscur Lomiss, un certain Valedro.

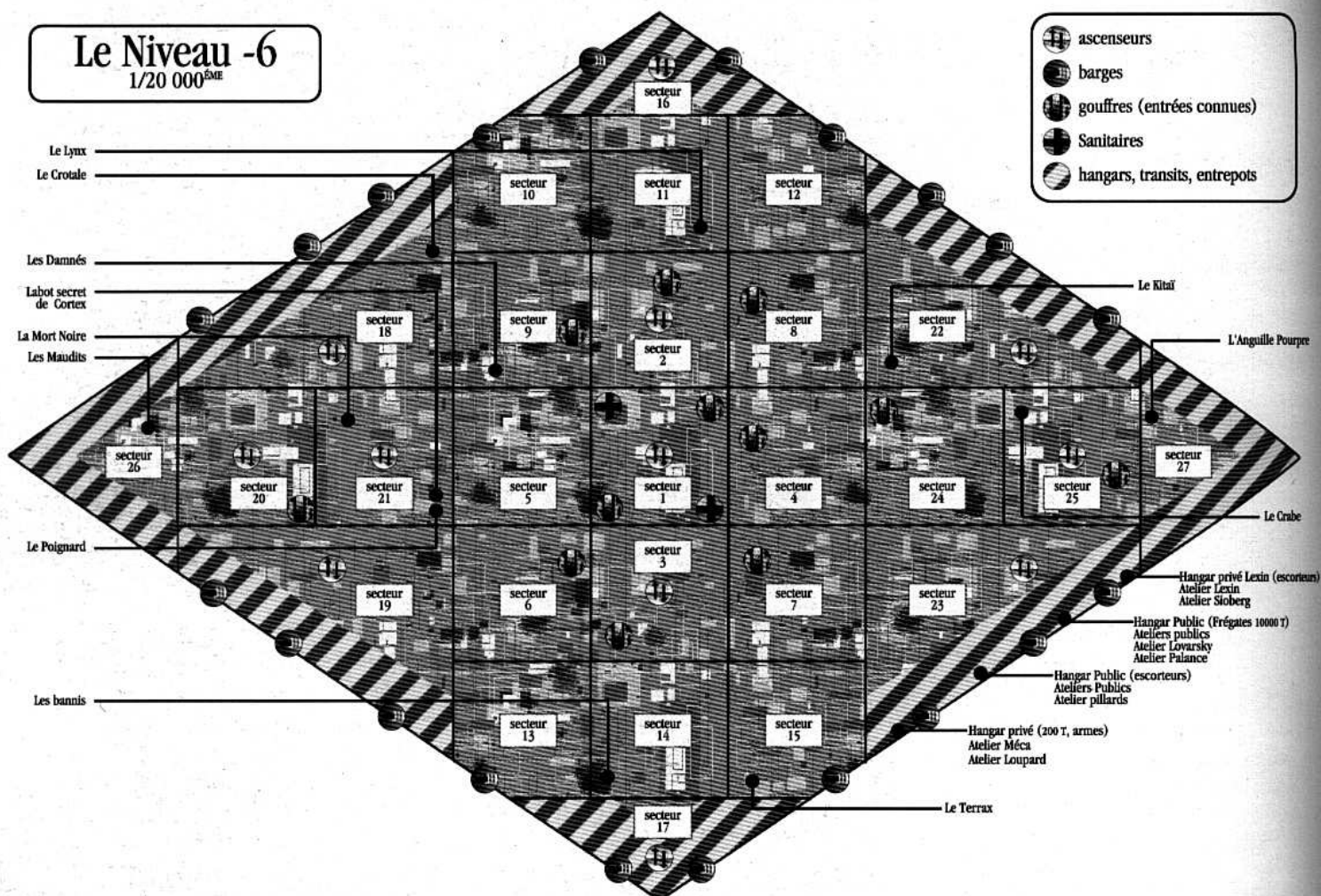
Contre ce service, Rélard est prêt à offrir la somme de 20.000 sols (en monnaie ou en équipements) par personne, sans compter la dette d'honneur que sa Confrérie aura envers les aventuriers.



La Confrérie de l'Etoile : cette Confrérie est assez ancienne. Ses membres se consacraient autrefois à des activités « normales » pour des pirates, c'est-à-dire à l'attaque des navires marchands. Mais, depuis une dizaine



Le Niveau -6

1/20 000^{ème}

d'années, le chef de ce groupe de 250 individus, Feodrick le Messager, a orienté ses activités vers le convoyage de personnes et de marchandises. Ces pirates s'acquittent de cette tâche avec brio et leurs conditions de vie se sont nettement améliorées. Leur réputation ne cesse de s'améliorer et on comprend aisément qu'un tel incident peut s'avérer désastreux pour eux. Ils disposent de nombreux petits escorteurs et d'une seule frégate, la Diligente. Leur station est située dans la Plaine Abyssale de Somalie.

Note sur le Silencieux : le Silencieux qui a tout entendu de cette histoire va s'intéresser de près aux actions des PJ. Il n'interviendra que dans le deuxième scénario. En attendant, il doit être une sorte de fantôme dans l'ombre des aventuriers. Les PJ peuvent l'apercevoir puis perdre sa trace très rapidement. Il doit contribuer à créer une ambiance lourde et paranoïaque. Il ne faut pas oublier que son but est de voir et d'écouter, rien de plus dans un premier temps. Si les PJ s'arrangent pour le repérer et le tuer, qu'un autre agent hégémonien se mêle de la partie mais pas un Silencieux.

Au travail

Avant de se rendre au niveau -6 d'Equinoxe, les aventuriers peuvent contacter leurs relations ou les responsables de différents services pour en apprendre plus sur cette affaire.

Le Chantak : le Chantak est connu de tous ceux qui fréquentent Equinoxe depuis longtemps. Pour la grande majorité de la population, c'est une légende, un conte pour effrayer les touristes. Mais pour d'autres, notamment les baroudeurs, les mendiants, les exclus et tous ceux qui ont un jour visité les bas-fonds, c'est une ombre menaçante, l'incarnation de leurs pires cauchemars. Certains affirmeront l'avoir aperçu, d'autres avoir survécu à une rencontre avec cette monstruosité.

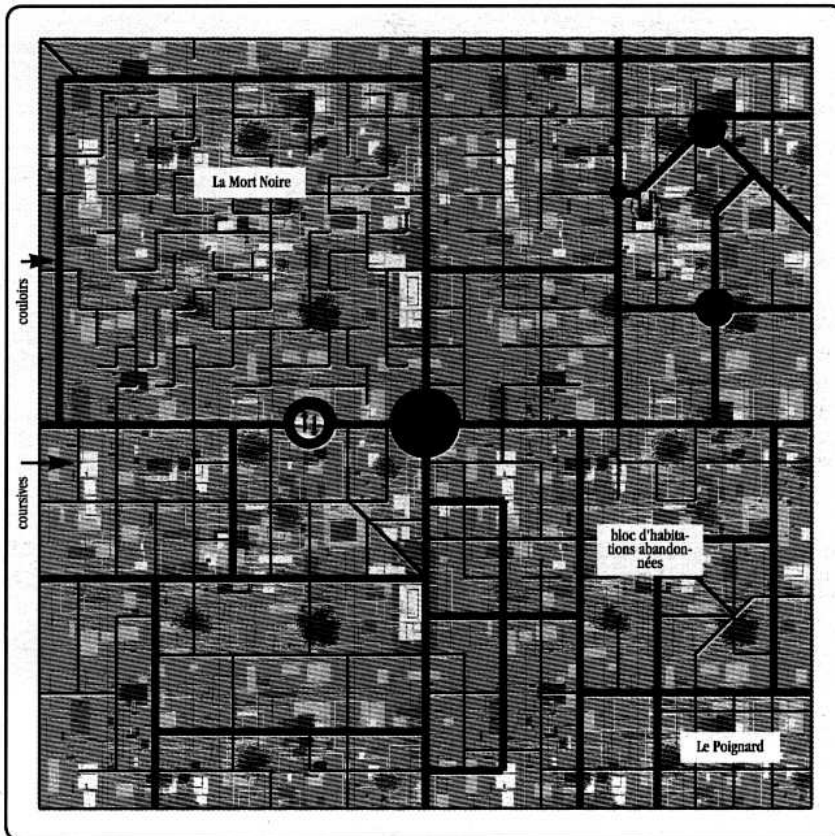
Les Veilleurs nient l'existence du Chantak et sont véritablement persuadés qu'il n'existe pas. Les employés des services techniques qui se rendent de temps en temps au niveau des machineries, quant à eux, sont persuadés de son existence.

Si les aventuriers ont un contact quelconque au sein de la Division Neptune, ils pourront

réussir à convaincre leur correspondant d'en dire plus. Neptune sait pertinemment que le Chantak existe. Ce n'est pas une créature imaginaire mais un tueur à gages particulièrement sadique. On n'a jamais réussi à mettre la main dessus et ceux qui y arriveraient seraient royalement récompensés par la Division Neptune.

Le meurtre et le messager : aucune personne susceptible d'être interrogée par les PJ ne sait qui étaient les deux victimes du Chantak. Les Veilleurs et des agents de la Division Neptune ont effectivement enquêté rapidement au Grabe mais ils n'ont découvert aucun indice. Ils refuseront de s'expliquer sur leur étonnante diligence pour investir les lieux du crime et mettre la main sur les cadavres. Si les aventuriers connaissent quelqu'un de bien placé chez les Veilleurs ou au Neptune, leur contact pourra leur révéler qu'ils ont reçu des ordres venus de très haut pour intervenir rapidement.

Les aventuriers n'ont pas d'autre choix que de gagner le niveau -6 pour commencer leur enquête. Le MJ est cependant encouragé à glis-



Les circulations dans le secteur 21 1/4000^{ème}

ser, dans les différentes discussions qu'ils auront, un élément de la campagne qui prendra toute sa signification beaucoup plus tard. On raconte que le pirate Meslar Main Rouge a été par deux fois la victime d'une tentative d'assassinat sur Equinoxe. La seconde attaque aurait été perpétrée par le Chantak. On raconte aussi qu'il aurait échappé plusieurs fois à la mort dans les royaumes pirates. Depuis, il se cache-rait quelque part dans le territoire hégémonien, en attendant de découvrir qui lui en veut.

Les bas-fonds

Le niveau - 6 d'Equinoxe est loin d'être le plus agréable. Quand l'ascenseur s'arrête à cet étage, une charmante voix féminine met de nouveau en garde les aventuriers contre les dangers de ces secteurs. Les portes s'ouvrent sur une petite place centrale de 100 mètres de diamètre. Plusieurs Veilleurs surveillent les accès des ascenseurs de service mais il semble évident qu'ils n'interviendront jamais hors de cette place. Un peu partout, on peut apercevoir des étals disparates occupés par des mar-

chands à la mine patibulaire ou carrément terrorisés. Plusieurs marchands sont entourés de gardes du corps à la solde d'un seigneur du crime quelconque. Les blocs sanitaires sont à quelques pâtés de maison et, dans les rues, des groupes de gens inquiets se hâtent de gagner leur lieu de travail où la sécurité relative de leurs habitations. On peut remarquer des mendiants et des mutants un peu partout.

Les gens portent tous des armes bien visibles et cela ne semble pas du tout déranger les Veilleurs qu'un type se balade avec un fusil d'assaut en bandoulière. Tout autour de la place, d'étroites coursives d'à peine quatre mètres de large partent dans toute les directions. Ces rues abritent quelques commerçants, des maisons de passe, quelques bars aux enseignes évocatrices et des rangées de blocs d'habitation, pour la plupart squattés ou abandonnés. L'éclairage est faible et les ombres semblent régner en maîtresses.

Si les aventuriers arrivent ici par les hangars, ils n'en trouveront qu'un qui puisse admettre un navire ne dépassant pas 1.000 tonnes et une dizaine aptes à accueillir des petits engins de transport. Ces hangars servent surtout aux navires commerciaux et aux services de réparation. Les zones de transit sont à peine sur-

veillées par quelques Veilleurs. En revanche, il n'est pas si facile d'entrer dans les coursives de ce niveau sans se faire remarquer par les gardes. Les hangars sont tous situés dans les secteurs 16, 17, 18, 19, 23, 26 et 27.

La règle d'or dans les bas-fonds est de ne montrer aucune faiblesse. Un type blessé et sans arme ne peut pas espérer y survivre plus de six secondes avant qu'une horde de malandrins lui tombe dessus. De plus, dans cet enfer, rien n'est gratuit. Pour demander l'heure, il faut donner quelque chose en échange. Un renseignement, même l'adresse d'un bar, relève de l'extorsion de fonds. Les Veilleurs peuvent répondre aux questions mais contre des sols. Interroger les consoles d'information ne sert à rien, cela fait bien longtemps qu'elles ne marchent plus.

Situation au niveau - 6

Les aventuriers vont rencontrer différentes factions qui sont plus ou moins concernées par le double meurtre. L'attitude des PJ face à ces groupes sera certainement un élément fondamental de leur survie.

Vurick le Borgne : s'il y a un personnage qui est intrigué par ce qui se passe chez lui, c'est bien Vurick le Borgne. Il est profondément surpris par ce double meurtre. Malgré son énorme réseau d'information, il ne sait pas qui étaient les victimes et pourquoi on les a tuées. Il n'était pas du tout au courant de cette rencontre et de la présence d'un assassin. Ce dernier point le gêne terriblement. Il est hors de question que l'on règle des comptes chez lui sans qu'il soit au courant. Enfin, il sait que le Chantak est intervenu dans cette affaire. Il n'a jamais pu percer le mystère de cette créature qui l'intrigue. Aussi, il ne s'opposera pas à l'intervention des aventuriers, bien au contraire ; il sera même prêt à les protéger si ces derniers se montrent diplomates. Vurick est également en contact avec le Silencieux qui suit les aventuriers. Malgré tout, il ne fera rien pour compromettre cet agent hégémonien, cela pourrait nuire de façon définitive à sa santé.

Vurick fera tout pour savoir ce qui se passe. Ainsi ses hommes devront surveiller discrètement les PJ et ne pas intervenir sauf en cas de situation désespérée. Si les aventuriers mettent la main sur le Chantak, Vurick veut cette créature quel qu'en soit le prix. S'ils découvrent

VURICK

Poids : 180 kg **Taille :** 1,72 m **Age :** 48 ans
AGIL : 07/28 % **RÉS :** 18/72 % **RAP :** 08/32 % **VOL :** 19/76 % **SG-FD :** 22/88 % **FOR :** 17/68 % **GAB :** 22/88 % **CHA :** 18/72 % **INT :** 16/64 % **INST :** 15/60 %
Réaction : 18 **Perception :** 62 % **Bonus corps à corps :** + 4
Attribut vitesse : 3 **Vitesse auto :** 1 m/tour **Poids portable auto :** 80 kg
Seuils : Inc. : 14(24) **Lég. :** 5(15) **Grav. :** 11(21) **Crit. :** 19(29) **Fat. :** 29(39) **Mort :** 59(69)

Influence : 24 dans les bas-fonds, 19 dans le reste de la cité

Talents principaux : Acquisition de matériel 16, Armes de poing 6, Bureaucratie 7, Commandement 5, Connaissance générale 10, Connaissance milieu social (Equinoxe) 15, Corps à corps 9, Défense 6, Diplomatie 8, Estimation de qualité 12, Estimation de valeur 12, Gestion 9, Négociation 10, Persuasion 8, Science : sociologie 12

Équipements : communicateur, Intra-sondes médicales 8, champ anti-agression 10, dague moléculaire, pistolet-choc, énormément d'argent et de matériel divers

Mutations : aucune

Description : Vurick est un des premiers contrebandiers à avoir fait fortune dans le crime sur Equinoxe. Il est connu de tous et il connaît beaucoup de monde. Il est plus qu'un serpent et ses machinations sont célèbres. C'est un personnage très dangereux qu'il convient de ménager.

des informations confidentielles, il les veut également.

Ce truand peut offrir de nombreuses opportunités d'aventures aux PJ, s'ils lui semblent compétents. Il leur proposera toujours des affaires plutôt honnêtes au début pour qu'ils le considèrent comme un personnage sympathique dont on a terni la réputation. Une fois qu'il aura suffisamment d'influence sur eux, ou suffisamment d'éléments pour les faire chanter, son attitude changera radicalement. Justement, il s'avère qu'un groupe d'assassins a réussi à s'infiltrer sur Equinoxe par l'un des hangars du niveau - 6. Vurick sait que ces tueurs ont pour mission d'éliminer certains membres de l'Union des Marchands jugés trop gênants par certains nantis. Ces brigands se cachent dans le secteur 4 du niveau et attendent le bon moment pour agir. Vurick dit la vérité mais il omet de préciser qu'il n'intervient pas dans cette histoire pour sauver la vie des marchands mais pour contrecarrer les plans d'un de ses pires adversaires, Moloch Krull. Si les aventuriers acceptent de s'occuper de ces 3 malandrins, ils risquent de se faire un ennemi redoutable et d'être obligés de demander l'aide de Vurick.

Lasia : Lasia se désintéresse totalement de ce qui peut se passer à ce niveau pour l'instant. Sa seule préoccupation est de consolider son influence autour du bar l'Anguille Pourpre, dans le secteur 27. Elle peut cependant s'avé-

rer une alliée utile si les PJ ont de sérieux pépins avec Vurick. Elle hait cet homme et fait tout pour réduire son empire à néant. Le seul problème est d'arriver à la contacter. Les secteurs 25 et 27 sont entièrement sous son contrôle et ses agents, de redoutables combattantes, n'aiment pas les intrus. Si les PJ arrivent à la contacter et arrivent à la convaincre de les aider, Lasia demandera un service en retour : généralement, tenter une action contre les intérêts de Vurick ou faire entrer sur Equinoxe de la marchandise illégale. La présence d'un hybride dans le groupe peut l'intéresser au plus haut point pour ce genre de travail. Sinon, elle ne sait rien du Chantak ni des meurtres mais elle a noté une activité suspecte de Veilleurs dans le secteur 21 (voir « Le complexe de Cortex »). Les PJ remarqueront de temps en temps, au cours de cette aventure, qu'ils sont observés par des agents de Lasia (généralement des femmes). Ces dernières n'interviendront jamais sauf si les aventuriers se sont alliés à Lasia.

Cortex : c'est la firme Cortex qui a loué indirectement les services du Chantak. Les responsables de cette société ne savent pas exactement de quoi il s'agit. Cependant, un de leurs laboratoires, spécialisé dans la régénération de la moelle épinière, a reçu comme instruction d'éliminer le messenger et son contact. Ce laboratoire est associé au projet Béliat. Ce point sera développé dans les autres scénarii. Le projet Béliat est au cœur de la campagne. L'ordre

provenait d'une des filiales de la société située en Hégémonie. Cortex, dans cette première aventure, n'a pas grand-chose à voir avec les aventuriers. La firme a envoyé l'assassin et n'a rien fait d'autre. Cependant, une de ses expérimentations diaboliques est en cours dans le secteur 21 et les PJ, bien naturellement, vont s'y retrouver mêlés.

Cortex est une source inépuisable d'aventures. Bien qu'elle soit financée par le Culte du Trident, la firme a depuis longtemps échappé au contrôle du Culte. Elle est dirigée par un groupe de mégalomanes qui sont prêts aux pires atrocités pour obtenir le pouvoir. Déméter est conscient de cela bien qu'il ne soupçonne pas à quel point la situation en est arrivée. Personne au Culte, d'ailleurs, n'a la moindre idée de la puissance de Cortex.

Holland et la légion des bannis : le professeur Holland est un être pathétique hanté par son passé et cherchant la Rédemption. Ancien chercheur employé par Cortex, il a commis tellement d'atrocités qu'il ne peut plus trouver le repos. Si les PJ savent s'en faire un allié, il peut leur révéler des informations capitales. Mais, en échange, ils devront l'aider à résoudre un petit problème avec Cortex, si ce n'est pas déjà fait (voir « Le complexe de Cortex »). Il peut être rencontré n'importe où, en train de s'occuper des mendiants et des nécessiteux, et bien entendu dans son repaire, avec la Légion des Bannis, dans le secteur 14. L'in-

formation principale qu'il détient est le nom du contact du messenger assassiné par le Chantak. Cet homme, il l'a connu quand il travaillait pour Cortex ; c'était, à l'époque, un inspecteur du Culte du Trident. Lovar Dentar ne cessait de mettre des bâtons dans les roues de la société jusqu'à ce qu'il soit mystérieusement muté. Depuis, on raconte qu'il travaillait pour les Services de Renseignement du Neptune. Il sait également que le Chantak a été créé par un laboratoire de génie génétique hégémonien, l'Institut de Recherche Génétique Hégémonien. Cela n'étonnera personne de savoir que cet institut travaille main dans la main avec Cortex. Holland pourra décrire le Chantak et expliquer aux aventuriers quelles sont ses capacités. Enfin, bien qu'il ne connaisse pas le repaire de cette créature, il sait qui peut apporter une réponse à cette question : la Mort Noire (voir « Ceux qui portent la mort »). La légion des Bannis du professeur peut permettre aux PJ de se sortir de situations délicates. Piètres combattants, ils connaissent cependant toutes les rues du niveau - 6 sur le bout des doigts. Si les héros sont en contact avec Holland, ils peuvent bénéficier de l'aide de ces exclus pour fuir par des passages connus d'eux seuls. Mais, attention de ne pas se tromper, tous les mendiants n'appartiennent pas à la Légion des Bannis.

Les Damnés : ce groupe de mendiants, de mutants et d'exclus est particulièrement puissant au niveau - 6. Ils sont partout et s'attaquent à toutes les victimes qu'ils peuvent attirer dans un endroit obscur ou dans une ruelle en cul-de-sac. Leur quartier général est situé dans le secteur 9 où règne en despote absolu l'auto-proclamé Prince des Mendiants, Urfang le Gros. Ces mendiants attaquent toujours en groupe et sont terriblement couards. Si l'un des leurs est capturé par les PJ, il pourra, si on sait l'en convaincre avec énergie, mener les aventuriers jusqu'au repère d'Urfang. Bien entendu, le mendiant ne manquera pas d'entraîner les aventuriers dans les pires endroits du niveau avant de les conduire au bon repaire. Urfang craint Vurick, aussi, se montrera-t-il extrêmement prudent si les PJ sont protégés par le sinistre seigneur du niveau. Si les héros le rencontrent, c'est à eux de trouver les bons arguments pour lui tirer les vers du nez. Car Urfang, grâce à son réseau, sait beaucoup de choses et, notamment, où se cache le Chantak, tout au moins par quel gouffre il sort pour traquer ses proies. Il sait aussi que Cortex pratique des expérimentations génétiques atroces dans le secteur 21. Plusieurs de ses hommes font partie des cobayes. Il pourra donc révéler ses informations en échange d'un petit coup de main pour aller les libérer.

Le Neptune : le contact du messenger assassiné, Lovar Dentar, celui qui a été écorché, travaillait pour le Neptune et pour les prêtres du Trident. Il avait été contacté pour rencontrer, dans le plus grand secret, un individu affirmant détenir des documents prouvant l'existence d'une gigantesque conspiration. Ces preuves devaient être remises aux dirigeants du Trident, en personne, dans le bar du Crabe, au niveau - 6. C'est un Janus du nom de Paul Imalli qui fut chargé de l'affaire. Peu convaincu que cela soit véritablement sérieux, il demanda tout de même à Lovar d'aller à la rencontre de ce mystérieux individu. Le niveau - 6 n'est pas très sûr mais Lovar savait comment s'y rendre discrètement. À peine arrivé dans la salle, ce dernier fut assassiné par le Chantak. C'est la secrétaire particulière de Paul Imalli qui a trahi, elle travaille pour Cortex (voir deuxième scénario). À partir de ce moment, le Neptune sait que les informations étaient véritablement importantes. Imalli a fait retirer les corps pour qu'ils soient examinés et a dépêché une commission d'enquête sur les lieux. Dans le même temps, il s'est assuré que cette affaire ne s'ébruiterait pas. Les seuls qui seront au courant sont sa secrétaire (le traître), un agent envoyé au niveau - 6 pour enquêter et Sermea, la directrice du Neptune. Les autres services sont dans le flou le plus total.

HOLLAND

Poids : 60 kg		Taille : 1,79 m		Age : 59 ans					
AGIL :	RÉS :	RAP :	VOL :	SG-FD :	FOR :	GAB :	CHA :	INT :	INST :
08/32 %	12/48 %	09/36 %	10/40 %	10/40 %	10/40 %	14/56 %	13/52 %	17/68 %	09/36 %
Réaction : 13			Perception : 52 %			Bonus corps à corps : + 2			
Attribut vitesse : 5			Vitesse auto : 2 m/tour			Poids portable auto : 50 kg			
Seuils : Inc. 9(10)		Lég. : 3(4)	Grav. : 7(9)		Crit. : 12(15)	Fat. : 18(22)		Mort : 36(41)	
Influence : 12 dans les bas-fonds									

Talents principaux : Armes de poing 3, Connaissance générale 10, Connaissance du milieu (Equinoxe et bas-fonds d'Equinoxe) 10, Corps à corps 2, Cuisine 6, Défense 3, Discrétion 6, Langage écrit (Néo-Azurien) 10, Langage parlé (Néo-Azurien) 12, Orientation (bas-fonds) 7, Premiers soins 10, Science - Chirurgie 6, Cybertechnologie 8, Génétique 12, Médecine 14, Survie (bas-fonds) 7

Equipements : dague, vêtements, drogue coup de fouet x 2 (niv. : 6), Médikit (niv. : 8), Patches divers (niv. : 8), carène

Mutations : aucune

Description : Holland est un personnage pathétique qui souffre à cause des méfaits qu'il a commis dans le passé. Il cherche la Rédemption et tente de faire le bien autour de lui. Il peut s'avérer un allié très précieux pour les PJ. Il a quitté Cortex depuis 5 ans. La société le croit mort mais, si elle apprend son existence, elle ferait tout pour l'éliminer.

C'est un personnage assez maigre et très timide. Il porte de longs cheveux noirs qui tombent en cascade sur son visage et une barbe bien fournie.



MELIMNA

Poids : 55 kg Taille : 1,73 m Age : 32 ans

AGIL :	RÉS :	RAP :	VOL :	SG-FD :	FOR :	GAB :	CHA :	INT :	INST :
17/68 %	11/44 %	16/64 %	14/56 %	12/48 %	10/40 %	13/52 %	16/64 %	15/60 %	14/56 %

Réaction : 22

Perception : 58 %

Bonus corps à corps : + 2

Attribut vitesse : 13

Vitesse auto : 6m/40m

Poids portable auto : 50 kg

Seuils : Inc. : 9(13)

Lég. : 3(7)

Grav. : 7(15)

Crit. : 12(24)

Fat. : 19(35)

Mort : 38(58)

Influence : 10 au sein du Neptune

Talents principaux : Acrobatie 6, Armes blanches 8, Armes de poing 4, Armes de jet 4, Armure 6, A.T.E. 4, A.T.M. 5, Charme 9, Connaissance milieu social (bas-fonds d'Equinoxe) 7, Corps à corps (technique de la Méduse) 7, Défense 8, Déguisement 7, Discrétion 6, Escalade 5

Equipements : dague neurale, dague, fausse I.D. (Tania Karloff), cuir moléculaire, pistolet ANG 200, medkit, 1 grenade choc

Mutations : aucune

Description : jeune et attirante, cet agent du Neptune poursuit le même but que les aventuriers : savoir ce qui s'est passé dans ce bar. Elle peut devenir un contact particulièrement important pour les PJ. Elle a passé plusieurs années de sa vie dans les bas-fonds et connaît donc bien ce milieu



L'agent infiltré dans les bas-fonds, une femme du nom de Mélimna, cherche à peu près les mêmes choses que les aventuriers mais elle a certainement une meilleure connaissance du milieu. C'est un lien important avec la suite de cette aventure mais, si elle venait à disparaître ou si les aventuriers ne la rencontreraient pas, ce ne serait pas dramatique. Dès qu'elle sera au courant de la présence des PJ elle les suivra pour savoir ce qu'ils savent et ce qu'ils viennent faire dans cette histoire.

Les anges maudits : ces jeunes adultes âgés de 13 à 20 ans sont de redoutables prédateurs qui hantent les coursives du niveau - 6. Ce sont des brigands de la pire espèce, assoiffés de sang. Réussir à négocier avec eux relève de l'exploit mais, contre des armes ou des médicaments, ils peuvent se montrer loquaces. Ils connaissent à peu près tous les groupes influents du niveau et, surtout, ils sont en relation avec les enfants-dagues qui vivent dans les Machineries. Les enfants-dagues sont, dit-on, protégés par le Chantak. Les « anges » ne craignent pas la mort. Ce sont des combattants fanatiques. Mais, en revanche, leur chef Lanédon n'a pas du tout envie de perdre la vie. Il vit dans un petit hangar abandonné dans le secteur 26. Ces jeunes gens sont tous des mutants ou des enfants qui n'ont pas trouvé d'apprentissage. Ils vouent une haine farouche à tout ce qui peut vivre dans cette cité. Ils sont désespérés mais, qui sait, peut-être qu'un aventurier ingénieux pourra en tirer au moins un de cet enfer ?

Urli le Marcheur : ce personnage hante les coursives du niveau - 6. C'est un mendiant solitaire qui habite dans cet enfer depuis plus de 50 ans. Ce vieillard connaît un nombre incroyable de légendes et d'histoires sur toute la cité d'Equinoxe et, surtout, il est le seul à avoir approché le Chantak. Urli est un poète aveugle que le MJ peut utiliser pour donner des informations ou raconter des légendes à ses PJ mais surtout pour qu'ils voient d'un autre œil la créature qu'ils traquent. En effet, le Chantak est « l'ami » d'Urli. Le poète l'a souvent approché et a ressenti la douleur qui habite cette chose. Si les aventuriers rencontrent Urli et lui demandent de les aider, il exigera que le Chantak soit capturé vivant (ce dernier n'est pas forcément d'accord, voir sa description). Mais ce qui est plus important, c'est que la créature ne sera pas aussi féroce si elle sait que les héros sont accompagnés par Urli. En revanche, si pour une raison ou une autre les PJ menacent ou maltraitent Urli, le Chantak les poursuivra jusqu'à l'autre bout du monde et se montrera impitoyable. Urli est protégé par le Chantak. Quiconque s'attaque à lui en subit les conséquences.

Autres factions : *a priori* toutes les factions maintiennent des contacts avec les bas-fonds. Cependant, ces autres groupes ignorent tout de ce qui s'y passe. Cela peut, bien sûr, changer suivant les actions des aventuriers. Le MJ est encouragé à faire intervenir qui il veut pour aider les PJ ou pour leur nuire.

URLI, LE MARCHEUR

Poids : 67 kg Taille : 1,73 m Age : 76 ans
 AGIL. : RÉS. : RAP. : VOL. : SG-FD : FOR. : GAB. : CHA. : INT. : INST. :
 07/28 % 17/68 % 05/20 % 16/64 % 12/48 % 06/24 % 10/40 % 18/72 % 19/76 % 12/48 %
 Réaction : 12 Perception : 62 % Bonus corps à corps : + 2
 Attribut vitesse : 1 Vitesse auto : 1 m/jour Poids portable auto : 30 kg
 Seuils : Inc. : 10(11) Lég. : 4(5) Grav. : 8(10) Crit. : 14(17) Fat. : 21(25) Mort : 43(48)

Influence : 10 dans les bas-fonds

Talents principaux : Analyse des sensations empathiques 9, Connaissance générale 12, Connaissance du milieu naturel 6, Connaissance milieu social (Equinoxe) 18, Cuisine 10, Histoire 6, Langages écrits : Métalan 16, Inésis 6, Azuran 14, Néoz Azuran 12, Arkonien 12, Langage parlé : Absolan 8, Métalan 14, Inésis 8, Exon 3, Ithraxien 5, Azuran 4, Néoz Azuran 12, Arkonien 12, Légendes 12, Narration 6, Poésie 16, Science : psychologie 7, Sociologie 5, Survie 10

Équipements : vêtements, ordinateur de poche, dague, canne

Mutations : non

Description : ce mystérieux personnage hante les rues des bas-fonds depuis 50 ans. Son origine est voilée de mystère et il n'aime pas parler de son passé. Il aide tous ceux qu'il rencontre. Il est protégé par toutes les factions des bas-fonds. Quiconque s'attaque à lui est condamné d'avance. Il connaît bien Vulrick le Fou. Ne lui demandez pas comment il a appris l'Arkonien, il ne vous répondra pas. Il est peut-être l'un de ces fameux généticiens ?

L'enquête

Le Crabe

Les aventuriers peuvent commencer leur enquête au Crabe, le bar où ont été assassinés les deux malheureux. Il est assez connu par l'ensemble des habitants du niveau et, contre quelques sols, les PJ n'auront pas trop de mal à le trouver. Il est situé dans le secteur 23, à quelques blocs des hangars et de la zone de transit. La porte principale de l'établissement donne sur une coursive de 4 m de large, le long de laquelle sont installés plusieurs petits commerces alimentaires et des blocs d'habitation. Des mendiants et quel-ques marchands s'alignent le long de la rue. Des ruelles sombres et hantées par des silhouettes inquiétantes partent de la coursive principale à intervalles réguliers.

Le Crabe est un petit établissement avec une salle principale de 80 m² dans laquelle il est possible de s'asseoir à l'une des six tables. Une porte donne accès à une ruel-

le obscure reliée à un réseau de petites coursives serpentant entre les blocs d'habitation. Une seconde porte permet de descendre dans l'une des 4 salles de réunion, au sous-sol. Enfin, la dernière porte donne sur les cuisines, la réserve et les appartements du directeur de l'établissement.

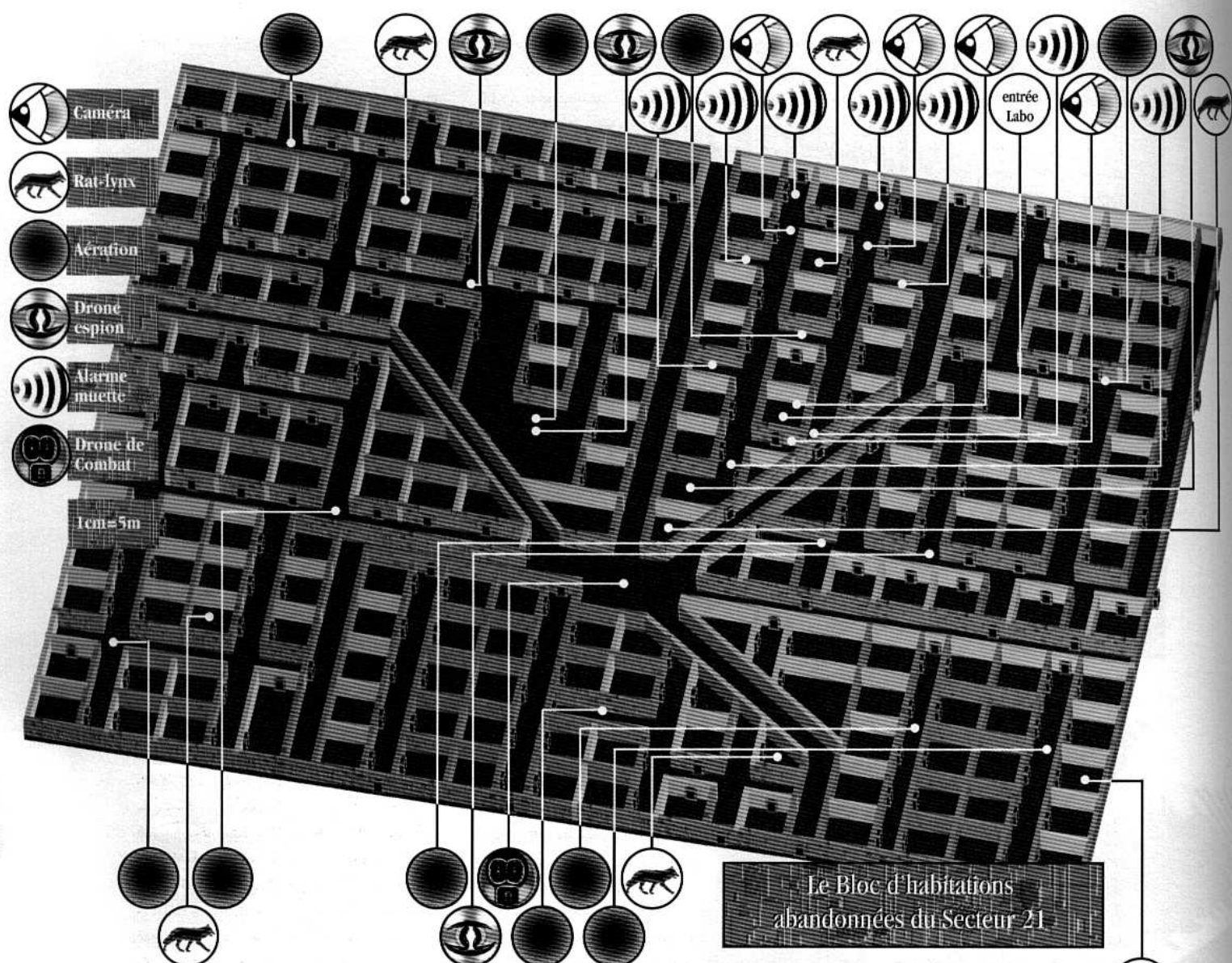
Le Crabe est principalement fréquenté par des marins de passage, des dockers, des convoyeurs dont le navire est en cours de déchargement dans l'un des docks, etc.

Le Crabe appartient à Loscur Lomiss, un trafiquant qui possède un hangar dans le secteur 23. Lomiss paie une sorte de loyer à Vulrick pour pouvoir être tranquille. Il ne porte pas particulièrement le seigneur du crime dans son cœur.

Le tenancier de l'établissement est un certain Valedro, dont l'aide peut s'avérer précieuse. Quand les PJ entreront dans le bar, ils noteront qu'on y entend uniquement les murmures des clients. Aucune note de cette affreuse musique produite par les ordinateurs ! Deux tables seront libres et une cinquantaine de clients les regarderont s'installer en les dévisageant. Deux des hommes de Vulrick sont présents en permanence.

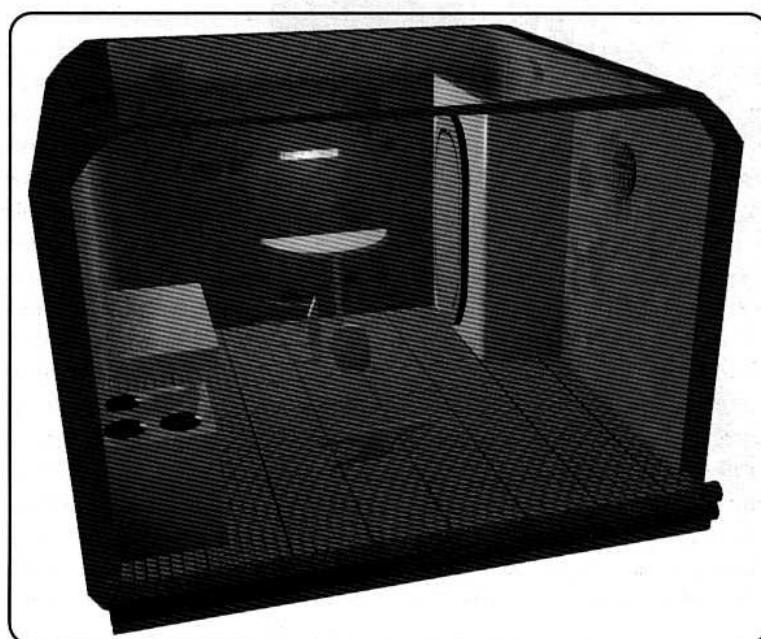
Valedro : c'est le patron de l'établissement et sous ses airs de bouledogue, c'est un indi-





vidu particulièrement sympathique qui cherche toujours à éviter les ennuis. Ancien docker, il a eu sa part de bagarres et de règlements de comptes sanglants. Aujourd'hui, il n'aspire qu'à la tranquillité. Si les PJ le mettent en confiance et lui témoignent du respect, il n'hésitera pas à leur dire tout ce qu'il sait. Si les héros s'en font un ami, il pourra même les aider de temps en temps à se cacher et à se faire soigner par certains de ses amis. En effet, Valedro connaît plusieurs médecins qui ont choisi de vivre dans cet enfer pour faire bénéficier les plus pauvres de leurs talents. Ces médecins ont même une clinique clandestine située non loin du Crabe.

Si on lui pose des questions sur ce qui s'est passé, Valedro racontera qu'un individu correspondant à la description de Lovar s'est rendu dans son établissement pour y rencontrer quel-



qu'un. Valedro avait été prévenu par un courrier électronique (dont la source ne peut être identifiée) de réserver une de ses salles de réunion. Il a donc conduit Lovar au sous-sol. Quelques minutes plus tard, le messenger s'est présenté accompagné de solides gaillards. Ils sont descendus à leur tour. Quelque temps après, le patron a entendu les détonations et a découvert les corps des victimes. Un des pirates était encore en vie et il l'a confié aux soins de ses amis médecins. Il est toujours utile d'avoir un pirate dans ses relations. On peut quitter les salles du bas soit par l'escalier menant au bar, soit par la sortie secrète menant dans une ruelle sombre, soit par les bouches d'aération, mais ces dernières forment un véritable labyrinthe sur tout le niveau, hanté par des rats monstrueux. Apparemment, le tueur s'est échappé par une des bouches d'aération. Pour Valedro, c'est l'œuvre du Chantak qui, pour lui, est bien le monstre légendaire que l'on décrit. Valedro connaît Holland et s'entend particulièrement bien avec les tueuses de Lasia. Il peut donc s'avérer un bon intermédiaire pour contacter l'un des deux groupes. C'est aussi un membre de l'Union des Dockers.

Les marchands : plusieurs marchands fréquentent le bar. C'est l'occasion ou jamais de prendre des contacts avec eux ou d'acheter du matériel peu commun. Les marchands peuvent également proposer aux PJ des petits contrats pour assurer la livraison de marchandises dans certains secteurs. Ils peuvent aussi sympathiser avec les aventuriers et leur raconter des rumeurs glanées dans d'autres ports du monde. Si les héros ont appris que des tueurs ont été envoyés contre des membres de l'Union des Marchands et qu'ils le leur disent, ils se feront des amis très précieux. Les marchands ne savent rien à propos du double meurtre et du Chantak. Ils préfèrent ne pas s'en mêler.

Les dockers : plusieurs dockers fréquentent le Crabe. Ils y assurent également le service d'ordre en cas de problème. Ces robustes gaillards n'ont peur de rien et peuvent être des ennemis redoutables si les PJ se comportent mal avec Valedro. En revanche, s'ils deviennent amis avec le patron du bar, ils pourront peut-être en tirer quelque chose. Les dockers ne connaissent pas beaucoup le niveau - 6, préférant ne pas quitter le secteur 23. Cependant, ils travaillent souvent dans

l'un des 4 hangars de ce secteur et sont en relation avec de nombreux mécaniciens travaillant dans les ateliers contigus. Si les PJ se débrouillent bien, ils peuvent non seulement se trouver un quai d'appontage assez bon marché (moitié prix) mais, en plus, bénéficier de tarifs privilégiés dans les ateliers du secteur 23. Pour obtenir leur aide, il faut payer les dockers. Ainsi, si les PJ ont besoin de renforts, ils peuvent s'adresser à eux. Contre une centaine de sols chacun, ces brutes feront d'excellents hommes de main. Ils ne prendront cependant pas tous les risques et préféreront les boulots où il faut juste matraquer quelques adversaires.

Hangars et ateliers du secteur 23

R/ Hangars privés Lexin : ces docks n'accueillent que des navires ne dépassant pas 1.000 tonnes. Ils sont dirigés par Antoine Lexin, un homme de Vurick le Borgne.

Ateliers Lexin : ces ateliers sont situés juste à côté des hangars. Le chef mécanicien se nomme Pat Ven. C'est un gros bonhomme barbu très amical et un ami de Valedro.

Ateliers Sioberg : ces ateliers appartiennent à Vurick le Borgne. C'est une des plaques tournantes des trafics de marchandises au niveau - 6. Les mécaniciens y sont spécialisés dans la modification des navires de transport afin qu'ils puissent dissimuler de la marchandise. Le chef d'atelier est un certain Cral Denrar, plus connu sous le nom du Passeur Fou.

S/ Hangars publics : ces hangars sont capables d'accueillir des navires marchands pesant jusqu'à dix fois plus lourd que les navires traditionnels mais on peut y apercevoir de temps en temps des frégates pirates. Le contrôleur général des hangars, un Veilleur du nom de Samuel Tilt, est un ami de Robert de Saul.

Ateliers publics : ces ateliers sont dirigés de main de maître par un chef mécanicien nommé Lountar. C'est un spécialiste en armures de plongée.

Ateliers Lovarsky : ces petits ateliers se consacrent uniquement aux petits véhicules de transport. Ils sont dirigés par Anton Lovarsky, nouveau venu protégé par Vurick.

Ateliers Palance : Alex Palance est un ancien pirate qui s'est reconverti dans l'entretien des gros navires de transport. Il est très lié à Robert de Saul et à ses hommes. Si les PJ le rencontrent et lui parlent de Meslar Main-Rouge, il pourra leur confirmer que le Chantak a essayé

de le tuer. Grâce à Alex, les PJ peuvent éventuellement entrer en contact avec des hommes de Meslar.

T/ Hangar publics : ces hangars sont limités aux véhicules de 1.000 tonnes. Le contrôleur général, Olaf Lemur, est payé par Cortex pour fermer les yeux sur les marchandises qui y sont déchargées. Olaf est un agent dont il vaut mieux se méfier. S'il apprend que les aventuriers cherchent le Chantak ou veulent se mêler des affaires de Cortex, il fera tout pour leur mettre des bâtons dans les roues et préviendra ses supérieurs.

Ateliers publics : ils sont dirigés par Cort Elmut qui habite ce niveau depuis 39 ans. Il connaît donc beaucoup de choses. Si les aventuriers sont perdus, le MJ peut utiliser ce personnage pour les remettre sur la voie.

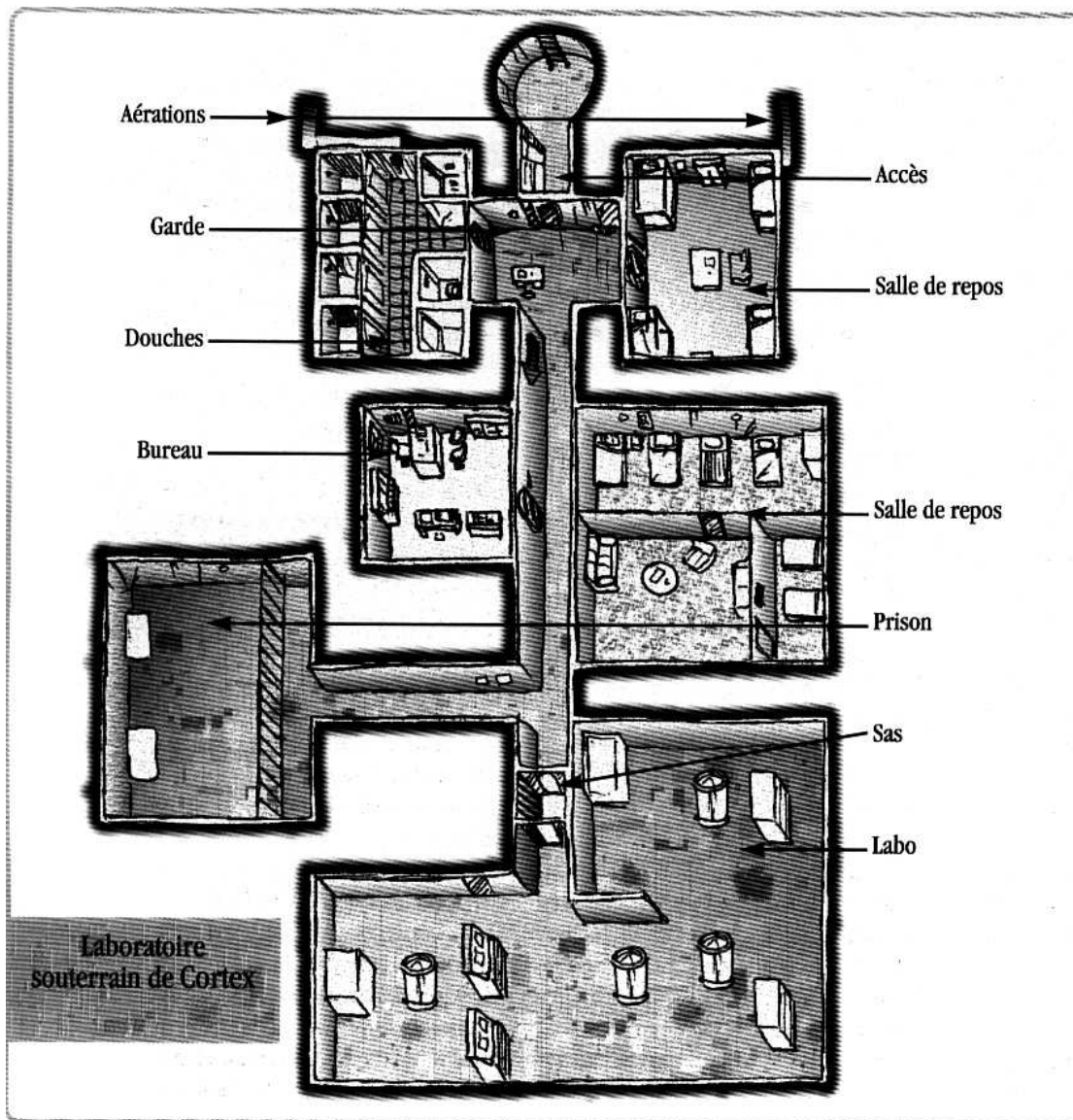
Ateliers Pillard : malgré un nom assez évocateur, ces ateliers sont peu chers et assez bien équipés. Ils sont dirigés par Hector Pillard.

U/ Hangar privé Méca : ces petits hangars ne peuvent recevoir que des armures de plongée et des véhicules de moins de 200 tonnes. Ils appartiennent à Mol Yunbin, homme de Vurick le Borgne.

Ateliers Méca : spécialisés dans les armures de plongée, les ateliers Méca vendent aussi des armes à leurs clients privilégiés. Ils sont dirigés par Sandri Loscur, jeune femme de 38 ans.

Ateliers Loupard : Klaus Loupard est un agent des Frères des Abysses. Il travaille aussi pour le Soleil Noir, l'Hégémonie et le Royaume de l'Indus. C'est un multicalte de l'espionnage. Il se contente d'observer et de rendre compte.

Agent des Veilleurs : cet agent peut s'avérer terriblement dangereux pour les PJ. Il fréquente le bar pour tenter d'en savoir plus sur ce qui s'est passé. Mais c'est aussi un homme payé par le Lieutenant Janus Llen (directeur des services techniques d'Equinoxe) pour surveiller ce qui se passe au niveau - 6. Malheureusement pour les aventuriers, Janus cache un terrible secret que les PJ peuvent éventuellement découvrir (voir « Plongée dans les abîmes »). Cet agent (archétype agent du Neptune) s'intéressera donc de près aux PJ. Il se fait passer pour un habitant du niveau, Olm Perdkin, travaillant aux docks du secteur 27. Il tentera de sympathiser avec les héros et même de les aider dans leur recherche du Chantak mais, s'ils apprennent l'existence des nécrons, il fera tout pour les éliminer (mais unique-



ment après avoir prévenu son supérieur). Si les aventuriers le capturent ou le tuent, ils trouveront sur lui l'équipement caractéristique d'un agent du Neptune (une fausse piste). Ils ne peuvent découvrir sa véritable identité que s'ils arrivent à savoir où il dort (dans un petit appartement du secteur 5). Ils pourront y trouver sa véritable I.D. (Yan Kern) et la preuve qu'il est, en fait, un agent des services techniques de la ville.

Rumeurs dans les bars : ces rumeurs peuvent être entendues dans à peu près tous les bars de ce niveau. Certaines n'ont rien à voir avec l'aventure mais contribuent à donner l'impression aux PJ que l'univers dans lequel ils sont plongés est animé. Le MJ peut s'appuyer sur certaines d'entre elles pour échafauder de petites aventures.

- On dit que les stabilisateurs de la cité seraient endommagés et que la ville se rapprocherait de plus en plus du Flux.
- Les Veilleurs prépareraient une opération de nettoyage de grande envergure dans les bas-fonds d'Equinoxe.
- Un assassin particulièrement redouté se serait réfugié au niveau - 6. On dit même que c'est un prêtre du Trident.
- On aurait aperçu l'Ambassadeur des Ombres dans le secteur 22 en grande discussion avec des hommes de Main Rouge.
- L'eau distribuée par les services de l'hygiène contiendrait de puissantes drogues asservissant peu à peu les gens.
- On a vu dans le secteur 12 une énorme créature ressemblant à un cafard.
- Les chiens de Kraal se sont attaqués à un groupe de mendiants hier soir. Ils étaient diri-

gés par celui qui est aussi intelligent qu'un humain.

- On a vu le Chantak dans le secteur 21.
- D'après ce qu'on entend dans les ports de commerce, la guerre serait pour bientôt.
- Des commandos Veilleurs seraient en train de se regrouper dans le secteur 21.
- On dit qu'à bord d'un des navires des hangars du secteur 26, il y avait un type malade qui a réussi à s'échapper et à se cacher dans le niveau - 6.
- Urli le Marcheur n'est autre que l'ambassadeur des Ombres.
- Les Ombres seraient particulièrement actives dans les bas-fonds ces jours-ci.
- Des assassins se prépareraient, au niveau - 6, à éliminer le chef de l'Union des Marchands.
- On aurait signalé la présence d'un Kraken aux alentours d'Equinoxe.
- Méfiez-vous du patron du Terrax, c'est un proteus.
- Certains riches ambassadeurs payeraient des groupes de mercenaires pour organiser des chasses à l'homme au niveau - 6.
- Les services techniques des Veilleurs emploient des esclaves pour travailler dans les machi-

neries.

- On dit que les Hégémoniens auraient installé une banque des corps dans les bas-fonds pour satisfaire leur clientèle présente dans la cité.
- Les Frères des Abysses prépareraient un attentat terrifiant au niveau 0.

Rencontre avec Vurick

Vurick, à un moment ou à un autre, voudra rencontrer les aventuriers. Il manque cependant de la plus élémentaire courtoisie et sa manière d'inviter les gens laisse quelque peu à désirer. Les PJ seront donc abordés par un groupe de ruffians à la mine patibulaire. Comme ces brutes ont reçu l'ordre de ne pas tuer les aventuriers, ils seront armés de matraques et de gourdins mais leurs couteaux seront tout de même à portée de main. C'est au MJ de décider

HOMMES DE VURICK

Poids : 78 kg		Taille : 1,85 m		Age : 35 ans					
AGIL :	RÉS :	RAP :	VOL :	SG-FD :	FOR :	GAB :	CHA :	INT :	INST :
12/48 %	11/44 %	11/44 %	10/40 %	11/44 %	14/56 %	17/68 %	10/40 %	10/40 %	13/52 %
Réaction : 17			Perception : 46 %			Bonus corps à corps : + 3			
Attribut vitesse : 8			Vitesse auto : 4 m/100			Poids portable auto : 70 kg			
Seuils : Inc. : 9(11)		Lég. : 3(5)		Grav. : 7(11)		Crit. : 12(18)		Fat. : 19(27)	
Influence : 12,6 dans les bas-fonds								Mort : 38(48)	

Influence : 12 6 dans les bas-fonds

Talents principaux : Armes blanches 6, Armes de poing 5, Connaissance milieu social (bas-fonds d'Equinoxe) 6, Corps à corps 7, Défense 8, Discretion 6, Escalade 5, Survie (bas-fonds d'Equinoxe) 6

Equipements : dague, pistolets légers, armure de cuir, quelques sols, communicateur, matraque

Mutations : possible

Description : ce sont les hommes de main typiques de Vurick. Ils forment le gros de ses troupes. Ce sont souvent d'anciens mendiants, pirates ou criminels venus se réfugier dans l'organisation du Borgne.

quand les malandrins interviendront. Leur chef, Molg le Robuste, se plantera devant les PJ pendant que ces 5 copains prendront des attitudes menaçantes. Si les héros ne réagissent pas à la phrase « Suivez-nous ou on vous casse les bras », les choses risquent de s'envenimer.

Il est probable que les hommes de main de Vurick finissent en chair à pâté, mais s'il en reste un capable de parler, il essaiera d'arrêter le carnage en indiquant aux héros que Vurick, le seigneur de ce niveau, souhaite les rencontrer. Sinon, ou si les aventuriers se moquent d'avoir une entrevue avec le Borgne, Vurick enverra d'autres soudards, à leur ren-

contre, mieux armés et plus nombreux, jusqu'à ce qu'il obtienne satisfaction.

Si tout échoue, le célèbre criminel s'occupera personnellement des héros avec ses vingt meilleurs hommes équipés du matériel nécessaire.

La rencontre doit normalement avoir lieu dans le quartier général de Vurick, le Crotale. Dans une arrière salle, le seigneur du crime, vautre sur un tapis, attend leur visite, entouré de sa cour des miracles. C'est un homme gras et répugnant. Il est entouré de six gardes armés jusqu'aux dents et de plusieurs femmes mutantes qui se nourrissent des restes de ses repas gargantuesques.

Le but de Vurick est de mettre à l'aise les PJ et

d'apprendre d'eux tout ce qu'ils savent. Il ira même jusqu'à leur proposer de travailler pour lui ou d'accepter d'être accompagnés par l'un de ses hommes afin qu'il les « protège ». C'est un homme malin, il doit être joué en conséquence.

Le complexe de Cortex

Les aventuriers peuvent être amenés à jeter un coup d'œil dans le secteur 21 (point N sur la carte du secteur) pour savoir ce qui s'y passe. Cortex y a installé un laboratoire de recherche génétique sur les mutants. La société bénéficie d'une matière première abondante et ne

HOMMES DE CORTEX

Poids : 88 kg		Taille : 1,89 m		Age : 35 ans					
AGIL :	RÉS :	RAP :	VOL :	SG-FD :	FOR :	GAB :	CHA :	INT :	INST :
11/44 %	13/52 %	12/48 %	11/44 %	13/52 %	14/56 %	17/68 %	11/44 %	12/48 %	13/52 %
Réaction : 18			Perception : 50 %			Bonus corps à corps : + 3			
Attribut vitesse : 9			Vitesse auto : 4 m/100			Poids portable auto : 70 kg			
Seuils : Inc. : 10(19)		Lég. : 4(11)		Grav. : 8(22)		Crit. : 13(34)		Fat. : 20(48)	
						Mort : 41(76)			

Influence : 0

Talents principaux : Armes blanches 5, Armes d'épaule 6, Armes de poing 4, Corps à corps 4, Défense 6, Interrogation 6, Persuasion 5, Tactique 4

Equipements : fusil d'assaut Fav 34, kevlar, casque avec vision nocturne, communicateur, I.D. (fausse), carte magnétique du labo, matraque Mao

Mutations : aucune

Description : les hommes constituant la milice privée de Cortex sont conditionnés pour obéir. Ils sont particulièrement résistants aux interrogatoires et ne craignent pas grand-chose. Ce sont des individus bornés qui se contentent d'exécuter leurs ordres.

CEUX QUI PORTENT LA MORT

Poids : 36 kg	Taille : 1,96 m	Age : 30 ans							
AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
11/ %	40/ %	12/ %	12/ %	24/ %	16/ %	19/ %	14/ %	12/ %	12/ %
Réaction : 23			Perception : 48 %						
Atribut vitesse : 9			Vitesse auto : 4 m/tour						
Seuils : Inc. : NA	Lég. : 14(15)			Grav. : 28(30)	Crit. : 47(50)	Fat. : 71(75)			
Influence : NA							Mort : 142(147)		

Talents principaux : Corps à corps 6, Défense 8, Discrétion 8, Survie 9

Equipements : vêtements

Mutations : spécial

Description : ces êtres sont entièrement constitués de métastases. Fruits d'une expérience de Cortex, leurs créateurs les ont laissés pour morts. Depuis ils vivent dans les bas-fonds en essayant de se faire oublier. Ce sont des créatures totalement imberbes, dont la peau est craquelée et très noire. Leur organisme a été reconstitué par un agent cancéreux qui s'est multiplié en eux et leur permet de survivre à presque toutes les conditions. Ils sont insensibles aux changements de température mais sont vulnérables au feu. Ils n'ont pas besoin de beaucoup d'oxygène, peuvent vivre sous l'eau et sont totalement immunisés contre toutes les formes de poisons et maladies. Ils peuvent voir la nuit et régénèrent leur blessures comme avec une mutation Régénération de niveau 30. Ils se nourrissent de maladies, virus, infections, etc. Il est possible qu'ils soient immortels. Ils sont très vulnérables aux radiations.

Leur contact est mortel, c'est pour cette raison qu'ils portent souvent des gants. Un individu touché par une de ces créatures doit effectuer un test de Résistance contre une intensité de 24. S'il échoue, les métastases envahissent son corps instantanément. S'il réussit alors un jet de Volonté contre la même difficulté, il se transforme en Mort Noire, sinon il meurt et servira de repas aux autres créatures.

Ce sont des êtres absolument pacifiques qui ne veulent surtout pas d'ennuis, il n'en existe que 10 à l'heure actuelle. Il ne semble pas qu'ils puissent se reproduire. Le groupe est constitué de 6 hommes et de 4 femmes.

se prive pas pour piocher dedans. Le laboratoire se trouve dans un bloc d'habitation apparemment abandonné. Il est protégé par plusieurs drones et quelques gardes bien armés qui portent l'uniforme des Veilleurs. Tout intrus sera, dans un premier temps, interpellé par une patrouille de quatre hommes se faisant passer pour le service de sécurité. Leur but est d'éloigner les curieux. Ceux qui insistent trop sont abattus. Il est recommandé que les PJ soient aidés par d'autres groupes avant de pénétrer dans l'enceinte de ce laboratoire. Le mieux serait qu'ils arrivent à monter une attaque d'envergure avec les Damnés et les Bannis. Si un personnage connaît bien les Veilleurs et leurs méthodes, il pourra, grâce à un simple jet d'Intelligence, se douter que ces gaillards ne font pas partie de la confrérie. Les drones de combat sont semblables à ceux qui sont décrits dans le livre de base et les drones espions à ceux décrits dans ce supplément.

Le laboratoire : les abords du laboratoire sont surveillés par 12 gardes armés, répartis en équipes de quatre. Une équipe patrouille l'intérieur du bloc, deux autres surveillent les

alentours. Il est possible d'y rencontrer quelques rats-lynx. Les PJ ont deux solutions pour entrer dans le laboratoire : soit passer par le chemin qu'empruntent les gardes, soit trouver une bouche d'aération reliée au laboratoire souterrain.

Chemin des gardes : l'entrée du laboratoire est située quelque part au centre du bloc d'habitations. Elle est indiquée par un E sur la carte du bloc d'habitations. C'est un véritable labyrinthe de couloirs et de coursives protégés par plusieurs drones, des caméras et des alarmes muettes. Les rats-lynx y sont fréquents. Une fois que les PJ auront pénétrés à l'intérieur du chemin de garde, il leur faudra juste soulever une grille qui se trouve au centre de la pièce. Des barreaux permettent de descendre 4 mètres et d'avoir accès à un petit couloir de 1,50 m de large sur 3 m de long. Au bout, une porte de métal est protégée par une serrure électronique indépendante et une caméra. Les gardes ont tous sur eux une carte électronique permettant d'ouvrir cette porte.

Bouches d'aération : beaucoup plus compliqué, ce chemin permet d'avoir accès à la salle de repos et à la salle de détente du com-

plexe souterrain. Les tunnels sont très étroits et on peut y croiser quelques rats-lynx. Il n'y a pas de drones ni de caméras mais des alarmes muettes. Pour descender les grilles donnant sur les salles, il faut réussir un jet de Force contre une intensité de 18. Plusieurs entrées sont indiquées. Le chiffre qui suit indique la difficulté à appliquer aux jets d'Orientation pour essayer de s'y retrouver. Les entrées des conduites d'aération sont situées au sol et ressemblent au reste du revêtement grillagé. Pour les repérer il suffit de passer au-dessus pour sentir le souffle d'air.

Pour repérer un drone de combat, il faut effectuer un jet d'Instinct contre une difficulté de 6. Pour repérer un drone espion, il faut effectuer un jet d'Instinct contre une difficulté de 8. Pour repérer une caméra de surveillance, il faut effectuer un jet d'Instinct contre une difficulté de 12.

Pour repérer une alarme muette, il faut effectuer un jet d'Instinct contre une difficulté de 16. Pour la neutraliser, il faut effectuer un jet de Systèmes de Sécurité contre une difficulté de 11.

**L3 : salle de détente**

Il y a 10 % de chances que 2 à 7 gardes soient en train de se restaurer ici. La grille d'aération est située près du plafond à 2,50 m au-dessus du sol.

L4 : appartements du chef de projet

Karl Vilmark est un chercheur de Cortex spécialisé dans la génétique. Il est chargé de faire des expériences sur les mutants. Cet homme de 49 ans n'est pas un combattant. S'il voit que tout est perdu, il tentera de détruire ses fichiers mais n'opposera aucune résistance. Si on le menace de le faire parler, il révélera tout au sujet de ces expérimentations.

Les comptes-rendus de ses expériences sont tous dans son ordinateur portable (Niv. : 8, Sécurité 8, Cryptage de données 8, Défense 6, Contre-attaque 6). Les informations qu'il contient peuvent intéresser beaucoup de monde. Le Neptune est prêt à payer 10.000 sols pour les avoir ; au marché noir les PJ peuvent espérer en tirer 20.000 sols.

Mais Cortex sera prêt à verser 50.000 sols pour récupérer ces informations (la société s'occupera des voleurs ensuite). Ces informations concernent la manipulation génétique, et portent notamment sur la manière de provoquer les mutations et d'inverser le processus.

L5 : appartements des laborantins

Six laborantins dorment ici. Ils n'ont aucun équipement digne d'intérêt.

L6 : cellules

Les prisons sont gardées par un surveillant qui s'ennuie profondément, il passe donc la majeure partie de son temps à dormir. Les prisons contiennent 12 mutants, dont six appartiennent aux Bannis. Il y a également 1 enfant-dague dans le lot. L'attitude des PJ à son égard peut être assez déterminante pour la suite de l'aventure.

L7 : laboratoire

C'est ici que les chercheurs mènent leurs odieuses expériences. On peut y découvrir notamment des corps disséqués et des cuves contenant des organes humains modifiés génétiquement. Les PJ pourront y trouver 4 med-

kits et une trentaine de patchs de tous types, de niveau 6 à 9. Le reste du matériel peut être vendu au marché noir pour une somme globale de 60.000 sols.

Si le raid contre le laboratoire est un succès, les PJ doivent décider quoi faire avec les éventuels survivants. Si Vilmark est libéré et a un moyen de les identifier, ils se seront fait un puissant ennemi. Révéler ce qu'ils savent aux Veilleurs ou au Culte risque également de compromettre leur anonymat à cause des nombreux espions de Cortex. Quoi qu'il arrive, le lendemain, une équipe de désinfection de Cortex détruira toutes les preuves de l'existence de ce laboratoire.

Si, pour une raison ou pour une autre, la Mort Noire est avec les aventuriers, le problème sera réglé. Rien ne les empêchera d'exterminer tous les membres de Cortex. Les convaincre de ne pas le faire risque d'être particulièrement difficile et, en cas d'échec, ils seront prêts à tuer tous ceux qui voudraient les empêcher de se venger. La Mort Noire essaiera également de détruire tout le matériel se trouvant dans le laboratoire, surtout les fichiers informatiques.

Ceux qui portent la mort

Dans le quart nord-ouest du secteur 21, tout le complexe d'appartements est abandonné. On n'y trouve que des rats-lynx, des chiens de Kraal, des mendiants et des squatters. Mais, au cœur de ce labyrinthe de petites ruelles étroites, vivent, dans le plus grand secret, des créatures que tous appellent : « Ceux qui portent la mort ». Le peuple de la Mort Noire compte à peine une dizaine de membres. Ils furent créés au cours d'une expérience malheureuse de Cortex qui ignore que certains cobayes ont survécu. Ces créatures sont terriblement dangereuses et préfèrent rester isolées du reste du monde. Si les aventuriers doivent aller à leur rencontre, ils auraient plutôt intérêt à venir de la part de Holland, sinon ils seront impitoyablement exterminés par ces êtres.

Les PJ doivent réussir à gagner la confiance de la Mort Noire. Le fait de mentionner le nom de Holland ou leur lutte contre Cortex est déjà un bon point. S'ils parviennent à discuter avec Loxor, le chef de ce groupe, il pourra leur révéler certaines choses intéressantes.

Il sait par quel gouffre le Chantak a l'habitude de sortir (gouffre du secteur 7). Il sait aussi qu'il vit au cœur des machineries mais que,

Le sous-sol**L1 : salle de contrôle**

La salle est occupée en permanence par 1 garde de Cortex qui surveille les écrans vidéos et les systèmes d'alarme. Il est en liaison radio avec les gardes du périmètre.

L2 : salle de repos

Dix gardes dorment dans cette pièce. Ils relaient leurs compagnons toutes les 6 heures. Huit montent à la surface, un autre s'occupe du poste de contrôle et le dernier remplace le geôlier. La grille d'aération est située près du plafond à 2,50 m au-dessus du sol.

pour le trouver, seuls les enfants-dagues pourront guider les héros. Il pourra aussi raconter que le Chantak a été créé par Cortex. C'est un humain modifié génétiquement et cybernétiquement, qui souffre le martyre dans sa condition actuelle. Son créateur est un certain Agna Nakh, le chef du département Loki de Cortex. Ce dernier le tient à sa merci en lui faisant croire que son état n'est pas définitif et que, s'il sert bien ses intérêts, il pourra redevenir humain. C'est évidemment faux et Holland pourra le confirmer, ainsi que ceux de la Mort Noire. Loxor insistera sur le fait que le Chantak est, tout comme lui, une victime de Cortex. Si les aventuriers n'ont pas encore effectué le raid sur le laboratoire de Cortex, la Mort Noire est prête à les aider.

Plongée dans les abîmes

Les aventuriers seront certainement contraints de s'aventurer dans les machineries pour mettre la main sur le Chantak. C'est une épreuve particulièrement difficile. Les machineries forment un véritable labyrinthe de puits et de conduites dans lequel il est impossible de trouver son chemin sans aide. Ils devront donc s'y lancer à l'aveuglette et espérer y trouver des guides pour les mener au Chantak. Pour entrer dans les machineries, il faut descendre par un des gouffres. Ces trous béants semblent vomir des centaines de conduites et de câbles graisseux. Il leur faudra donc descendre en essayant de s'accrocher à ces tuyaux jusqu'à ce qu'ils trouvent le premier tunnel de service, 20 mètres plus bas. Les jets d'Escalade sont modifiés par une difficulté de 6 à 18 selon les endroits.

Une fois qu'ils auront atteint le premier tunnel, il leur faudra errer en attendant de rencontrer quelqu'un. Les tunnels sont généralement sombres et mal éclairés. Vers le cœur du complexe, on peut découvrir des ascenseurs réservés aux services techniques. Ces ascenseurs ne se mettent en marche qu'avec un code de service et ils sont protégés par des serrures électroniques indépendantes de niveau 10.

Le MJ peut choisir de faire rencontrer à ses joueurs une foule de créatures bizarres comme des rats-lynx, des filaments, des progénitures d'Impératrice Noire, des glisseurs ou des vers égorgueurs. Cependant, les rencontres ci-dessous sont conseillées. C'est au MJ de décider quand elles doivent avoir lieu. Il doit bien se souvenir que toute détonation dans les machineries peut être entendue par le Chantak et que

si les PJ se lancent dans une campagne de massacre, le Chantak saura les calmer, surtout s'ils s'en prennent aux enfants-dagues.

Les nécrons

Les nécrons ont horriblement peur de la lumière, ils préfèrent donc se dissimuler dans l'ombre et attaquer en priorité ceux qui portent un quelconque éclairage. Une de leurs techniques préférées est de se dissimuler dans des couloirs dont ils cassent une lampe sur deux. Leurs victimes prennent alors rarement la peine d'utiliser une autre source de lumière et quand elles passent dans une zone d'ombre, les nécrons leur sautent dessus. Ces créatures sont les esclaves des Veilleurs ou plutôt d'un Veilleur, le Lieutenant Janus Llen. Las de réclamer des crédits supplémentaires pour pouvoir employer le personnel nécessaire à l'entretien des machineries, Llen décida il y a quelques années d'organiser des rafles dans les bas-fonds pour déporter une partie de la population dans les machineries. Les malheureux devaient s'occuper de nettoyer les tunnels d'accès et de signaler les avaries aux équipes techniques. Seulement il y eut un problème. Les mendiants se nourrissent d'un champignon poussant dans certains endroits et contractèrent un virus qui les transforma en véritables zombies. Depuis, Llen a tout fait pour étouffer l'affaire et les équipes techniques se servent de ces créatures pour protéger les machineries des intrus. Les aventuriers peuvent les rencontrer soit au cours d'une embuscade, soit au détour d'un couloir alors que les membres du service technique leur demande de s'éloigner d'eux.

Les nécrons ne savent pas grand-chose et seuls quelques-uns d'entre eux sont encore capables de s'exprimer. Si les aventuriers arrivent à les amadouer (en leur offrant de la nourriture ; ils préfèrent les déchets toxiques), ils pourront éventuellement rencontrer Olsner. Ce nécron pourra les guider vers une sortie s'ils en cherchent une, il peut leur raconter son histoire (en révélant bien entendu le nom de Llen) mais aussi leur indiquer où trouver les enfants-dagues. Les nécrons sont terrorisés par le Chantak et ne savent pas où il se terre. Il ne faut pas non plus oublier que les nécrons, même s'ils semblent amicaux, sont poussés par une force irrésistible et feront tout pour contaminer les PJ.

Si les aventuriers racontent aux Veilleurs ce qu'a fait Llen, l'affaire sera vite classée.



LES ENFANTS-DAGUES

Poids : 35 kg		Taille : 1,20 m		Age : 10 ans						
AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :	
16/64 %	12/48 %	16/64 %	10/40 %	18/72 %	09/36 %	08/32 %	06/24 %	06/24 %	22/48 %	
Réaction : 25			Perception : 56 %			Bonus corps à corps : + 2				
Attribut vitesse : 17			Vitesse auto : 8 m/tour			Poids portable auto : 40 kg				
Seuils : Inc. : 7(8)		Lég. : 3(4)		Grav. : 6(8)		Crit. : 10(15)		Pat. : 15(19)		
Influence : N.A.		Mort : 30(35)								

Talents principaux : Armes blanches 5, Corps à corps 6, Défense 6, Évasion 5, Escalade 4, Orientation 4, Survie (machinerie d'Equinox) 8

Équipements : vêtements, diverses armes primitives équivalentes à une dague, champignons

Mutations : fréquentes

Description : ces enfants sont les parias d'Equinox. Ils sont retournés à un stade quasi-animal. Ils chassent en meute et se comportent en tous points comme des loups. Capturer le chef de meute permet de les tenir à l'écart et même de les manipuler. Le chef de meute actuel se nomme Wroll, c'est un garçon de 11 ans. Ce groupe est composé aussi bien de fillettes que de jeunes garçons. Quand un des leurs atteint l'âge adulte (vers 13 ans), il est éliminé et dévoré par les autres. Il est possible que certaines femelles soient capables de se reproduire. Ils ont sur eux des champignons spéciaux. S'ils en mangent, ils ignorent pendant 10 à 10 tours les effets de toutes les attaques sur leur seuil d'inconscience, les blessures légères, graves et critiques. De plus, même avec une blessure mortelle, ils peuvent continuer le combat, tant qu'ils sont sous les effets du champignon, s'ils réussissent un jet de Volonté contre une difficulté de 24.

En revanche, s'ils en parlent au Neptune ou aux responsables du Culte du Trident, il se peut qu'une enquête soit ouverte et que Llen ait de sérieux problèmes.

Si un des PJ est intéressé par le virus qui tourmente les nécrans, il peut découvrir les éléments suivants :

- étude d'un nécran : ils sont recouverts d'une fine pellicule verdâtre. Sur un jet de Botanique (6) ou Chimie (9) ou Médecine (12), on peut déterminer qu'il s'agit d'un champignon.

- étude d'un champignon : une analyse approfondie d'un de ces champignons (les nécrans peuvent leur en fournir ou les PJ peuvent en voir pousser dans certains endroits) avec un matériel adéquat permet de déterminer que c'est une sorte de parasite qui sécrète une puissante drogue hallucinogène. Le champignon se nourrit de son hôte en le privant de toute volonté grâce à cette drogue. Le virus naît dans l'organisme de l'hôte après que le parasite l'ait envahi. Il faut effectuer plusieurs jets de Botanique (10) ou de Médecine (12) pour obtenir ces conclusions. Il est théoriquement possible de tirer de ces champignons une drogue ou un anesthésique extrêmement puissant susceptible de rapporter beaucoup d'argent.

Les enfants-dague

Les PJ doivent à un moment ou à un autre rencontrer les enfants-dagues. Cela commencera toujours par une attaque violente mais la suite dépend des actions passées des aventuriers. S'ils ont libéré le gamin prisonnier de Cortex, les enfants n'attaqueront pas tout de suite. Ils sortiront lentement de leurs cachettes dans des endroits obscurs ne laissant deviner que leurs silhouettes. C'est alors aux héros de les convaincre de les aider.

Si le seul contact que les PJ ont eu avec eux est un combat, les enfants attaquent en groupe de 10 à 20 individus. Il faudra alors que les PJ en traquent et en acculent au moins un pour trouver le Chantak.

Ces pauvres créatures sont devenues plus animales qu'humaines. Elles mangent tout ce qu'elles peuvent trouver et, quelquefois, des corps humains. Aucun enfant-dague ne sait prononcer plus de quelques mots. Leurs réactions sont avant tout instinctives. Il faudra donc se montrer particulièrement prudent avec eux. Les PJ sont face à des loups qui peuvent leur sauter à la gorge n'importe quand. Ils consomment des champignons hallucinogènes qui ont la particularité d'être d'excellents coupe-faim mais aussi de neutraliser la douleur.

Si les PJ réussissent à amadouer un ou plusieurs

enfants, notamment celui qu'ils ont sauvé de Cortex, ces derniers peuvent les conduire jusqu'à la tanière du Chantak. Les enfants ne s'en approcheront cependant pas. Ils le craignent même si la créature fait tout pour les protéger.

Équipes techniques des Veilleurs

Ces équipes sont toujours constituées de deux techniciens escortés par quatre gardes armés de lance-flammes. De temps en temps, quand des réparations plus importantes sont nécessaires, ce sont de véritables escouades de combat qui assurent la protection de dizaines de techniciens. Les gardes sont équipés de communicateurs reliés au poste de contrôle central. S'ils découvrent des intrus, ils les arrêtent et les conduisent au niveau - 8 pour les interrogés. Cependant, si ces intrus semblent de bonne foi et leur donnent quelques sols, ils peuvent se contenter de les raccompagner jusqu'à un ascenseur qui les déposera au niveau - 6.

Les Veilleurs tirent à vue sur les enfants-dagues.

Le Chantak

La tanière du Chantak est située près du centre du niveau des machineries. On y accède par un couloir donnant sur un puit de 250 mètres de profondeur. Une étroite corniche permet de



passer de l'autre côté du puit et d'accéder à un petit tunnel donnant sur le gîte de la créature. La pièce fait quatre mètres de côtés, elle est jonchée d'ossements et de matériel brisé.

Attaquer de front le Chantak n'est certainement pas la meilleure des idées. La créature est redoutable. Si les PJ sont accompagnés par Urli, cela peut simplifier les choses. S'ils se recommandent d'Urli, cela pourra peut-être calmer le monstre avant qu'il ne les tue tous.

C'est au MJ de gérer le mieux possible cette rencontre. L'idéal est d'arriver à négocier avec le Chantak ou de le maîtriser. Si les héros arrivent à le convaincre qu'ils ne sont pas là pour le tuer, ils pourront entamer la discussion. La créature ne dira rien sauf si les PJ lui affirment que Cortex se sert d'elle et que jamais il ne pourra redevenir humain. La parole d'Hol-

land ou d'Urli suffira à l'en convaincre.

Il confirmera alors aux aventuriers qu'il a été engagé indirectement par Cortex pour éliminer le messenger et son contact. Que son interlocuteur était un certain Agna Nakh qui lui a envoyé un messenger dont le squelette se trouve dans sa tanière. Le Chantak semblera vraiment bouleversé par les révélations des PJ. Cela changera profondément son attitude. Il disparaîtra dans les sombres tunnels des machineries et n'aura plus jamais de contact avec la société Cortex. Son avenir est laissé entre les mains du MJ.

Si les PJ tuent le Chantak, ils risquent d'avoir quelques petits problèmes avec les enfants-dagues qui feront tout pour les éliminer. Ils pourront découvrir dans sa tanière les restes de plusieurs victimes. La plus récente peut être identifiée grâce à ses empreintes dentaires (il leur faut l'aide des agents du Neptune). Ce sont celles d'un employé du Loki, un département de Cortex. Le malheureux a été envoyé en « cadeau » au Chantak par Agna Nakh.

Conclusion

S'ils sont accompagnés par l'agent du Neptune, Melimna révélera sa véritable identité et demandera qu'ils acceptent de rencontrer son supérieur (Voir 2^{ème} aventure). Sinon, ils seront contactés ultérieurement par le service secret du Trident.

LE CHANTAK

Poids : 120 kg		Taille : 2,10 m		Age : 46 ans					
AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
28/112 %	30/120 %	38/152 %	12/48 %	24/96 %	32/128 %	24/96 %	10/40 %	11/44 %	24/96 %
Réaction : 45		Perception : 70 %			Bonus corps à corps : + 6				
Attribut vitesse : 46		Vitesse auto : 27 m/tour			Poids portable auto : 160 kg				
Seuils : Inc. : (26)		Lég. : 6(16)		Grav. : 13(23)		Crit. : 22(32)		Fat. : 33(43)	
Influence : NA		Mort : 66(76)							

Talents principaux : Acrobatie 12, Armes blanches (mains-rasoirs) 6, Corps à corps 10, Défense 9, Discrétion 12, Evasion 8, Escalade 12, Orientation (machineries d'Equinoxe) 12, Survie 12, Tactique 8

Équipements : nombreux implants cybernétiques (prothèses musculaires ainsi que les principaux organes), Rasoirs (dégâts : bonus + 4), systèmes magnétiques d'escalade (implantés dans les mains, les genoux et les pieds).

Mutations : multiples, Squelette renforcé (10), Peau renforcée (10), Régénération (8), Vision nocturne

Description : le Chantak est le résultat d'une expérience menée, il y a six ans, sur un ancien agent du Neptune, Karl Willer. Ce secret n'est connu que des hommes de Cortex. Il a été génétiquement altéré et bardé de prothèses pour en faire une véritable machine de mort. La créature ne se souvient plus de sa véritable identité et souffre mille morts sous sa forme actuelle. Elle ressemble à une sorte de croisement grotesque entre un orang-outan à longs poils blancs et un homme. En combat, c'est une véritable furie que l'on peut très difficilement maîtriser. Au corps à corps, il utilise des rasoirs implantés dans ses mains qui produisent une sorte de cliquets très étrange et angoissant. Il peut aussi attaquer avec sa gueule démesurée (dégâts 6 mais niveau d'attaque 8). Le Chantak est capable de se déplacer aussi facilement sur des surfaces verticales qu'horizontales si elles sont métalliques.

CORTEX

« Cortex ? Connais pas ! Payez-moi et foutez le camp ! Merci d'avance. »

- déclaration d'un barman à Equinoxe

Introduction

Cette aventure commence immédiatement après la précédente sauf si les aventuriers n'étaient pas accompagnés de l'agent du Neptune. Dans ce cas, ils seront contactés par Paul Imalli, quelques jours plus tard.

Si les aventuriers étaient accompagnés de l'agent du Neptune, Melimna les conduira directement auprès d'Imalli. S'ils veulent d'abord rendre compte au pirate de la Confrérie de l'Etoile, elle n'y verra aucun inconvénient.

Mais commençons cette aventure par un petit exposé sur la société Cortex.

CORTEX



La société Cortex n'est pas connue de tout le monde mais, pour ceux qui savent ce qu'elle représente, le simple fait de l'évoquer éveille une sorte de peur primale totalement incontrôlable. C'est une société présente dans toutes les nations du monde. On raconte même qu'elle aurait un laboratoire dans la capitale de l'Alliance Polaire. Sa puissance économique est considérable et ses ramifications innombrables. Elle encourage officieusement les trafics d'organes, d'êtres humains et toutes les expérimentations génétiques illégales. Certains en sont venus à se demander si cette société n'était pas la plus grande nation occulte du monde des océans. Historiquement, il semble que Cortex ait toujours existé. Quand elle s'installe sur Equinoxe, quelques années après la création de la cité, c'est déjà une entreprise prospère qui contrôle plusieurs communautés sous-marines. Le fait que le Culte du Trident l'ait rachetée n'a rien changé à sa politique. Déméter a dit un jour qu'avec Cortex, le Culte avait pris le contrôle d'une seule des têtes d'une hydre qui veut faire croire au monde qu'elle n'en a qu'une. Cette image est assez exacte car il est vrai que le Trident contrôle une puissante industrie mais

qu'il ignore presque tout de ses autres activités.

Malgré tous les problèmes qu'elle pose aux dirigeants du Culte, Cortex est totalement inattaquable. En effet, c'est un élément fondamental de sa politique dans le domaine de la médecine et de la recherche génétique. C'est pour cette raison qu'elle jouit d'une sorte d'impunité.

Conseils d'administration : il existe en fait deux conseils d'administration parallèles. Le premier est celui qui est connu de tous et qui est dirigé par les prêtres du Trident. Le second est plus mystérieux. Il est constitué des véritables dirigeants de Cortex. Ces 12 hommes sont issus de tous les pays du monde. Personne, à part quelques initiés, ne sait qu'ils existent. Déméter est conscient de leur pouvoir mais n'a jamais pu les identifier tous. Le conseil d'administration « public » gère la société et donne des directives en fonction des priorités du Culte. Parallèlement, l'autre conseil, celui de l'ombre, donne ses propres instructions dans certains domaines de recherche qui échappent au contrôle de la société. Ainsi, le conseil d'administration du Culte ne connaît pas tous les actifs de la firme, ni le nombre exact de laboratoires, de stations qu'elle possède, ou même le nombre de ses employés.

Domaines de recherche : la société explore tous les domaines de recherche à l'exception de l'armement lourd et des véhicules. Ses principales activités restent la génétique, la fabrication de produits pharmaceutiques et la recherche en médecine.

Principales filiales

Hégémonie : les principales filiales de Cortex implantées en Hégémonie se consacrent à la médecine et à la cybertechnologie ainsi qu'aux greffes d'organes. On pourra découvrir qu'il existe également un département Loki à Keryss.

Directeur : Malguson Filiadren

République du Corail : les nombreux laboratoires de Cortex implantés dans la République sont spécialisés dans la biotechnologie et la neuro-technologie. On y trouve également le plus important département Loki.

Directrice : Kaya Tellana

Alliance Polaire : il n'existe officiellement qu'un seul laboratoire en Alliance Polaire, il est spécialisé dans la cybertechnologie.

Directeur : Mon Kurlis

Ligue Rouge : la Ligue abrite des laboratoires spécialisés dans la médecine, les produits pharmaceutiques et la génétique.

Union Méditerranéenne : récemment implantée dans l'Union, Cortex y a ouvert deux départements. Le premier se spécialise dans la cybertechnologie, le second dans la culture des organes.

Directrice : Lana Davis

Royaume de l'Indus : on y compte un seul laboratoire de Cortex, spécialisé dans la fabrication de produits pharmaceutiques, surtout des anesthésiants. Le laboratoire est soupçonné de subventionner Ashnir.

Directeur : Mélaus Picté

Equinoxe : plusieurs filiales de la firme sont installées sur Equinoxe. Les départements les plus actifs sont :

Département Loki : spécialisé dans la recherche de greffes et dans la régénération de la moelle épinière, il est dirigé par un certain Agna Nakh, dont il sera beaucoup question dans cette campagne. C'est dans la banque informatique de ce département que les aventuriers apprendront l'existence du projet Hécate et du projet Béalal.

Département pharmaceutique : dirigé par Anne Liber, c'est un des départements les plus productifs.

Département génétique : à l'origine des expérimentations illégales du niveau -6, le département génétique est le plus subven-

tionné par le Culte du Trident. Les chercheurs qui y travaillent sont prêts à tout pour trouver un remède aux fléaux qui ravagent l'humanité. Le service est dirigé par Cal Listerich.

Département épidémiologique : ce département travaille main dans la main avec les services d'hygiène des Veilleurs. Il est dirigé par Oliss Troval.

Au cours de cette aventure, les PJ vont découvrir deux mystérieux projets sur lesquels travaille Cortex.

Le projet Hécate : ce projet, développé par le département Loki, est enveloppé de mystère. Ce qui est sûr, c'est que tous les départements Loki lui consacrent une partie de leurs ressources. Tout ce qu'on peut en savoir c'est que cela concerne les greffes de moelle épinière et qu'apparemment un grand nombre de cobayes n'ont pas survécu aux premières expérimentations. Le projet Hécate semble être centralisé dans le département Loki d'Hégémonie, en plein cœur de Keryss.

Le Projet Béllal : intrigue centrale de la campagne, les aventuriers découvriront peu à peu l'horreur que dissimule ce sinistre projet auquel Cortex participe. Car Béllal n'est pas, à l'origine, l'œuvre des esprits tordus de cette société.

Le briefing

Que cela soit par l'intermédiaire de Mélimna, l'agent du Neptune, ou par celui de Paul Imalli, les PJ seront invités à se rendre au niveau 7

de la cité pour une petite entrevue avec le Trident et le Neptune. Ils seront donc conduits jusqu'au Cortège, bar du Culte où ils rencontreront, dans le plus grand secret et dans une salle isolée, Seméa, directrice du Neptune, Paul Imalli, un Janus du Trident, ainsi que Néca, sa secrétaire particulière.

Le récit des PJ et surtout celui de l'agent du Neptune qui les a accompagnés intéressent au plus haut point les dirigeants du Trident. Cependant, le sujet est délicat et il ne faut surtout pas ébruiter l'affaire. Il est donc très important pour eux que ce soient des aventuriers qui se chargent de découvrir ce qui se passe. L'avenir même du Culte, sa crédibilité, sont en jeu dans cette histoire.

Quand les héros auront raconté encore une fois leur histoire, Seméa et Paul Imalli proposeront aux PJ de travailler officieusement pour eux. Ils sont prêts à leur offrir de l'argent mais aussi des avantages particuliers sur Equinoxe, comme des tarifs préférentiels pour les droits au quai, les appartements, etc. C'est au MJ de faire une proposition qui intéressera ses PJ. La somme offerte ne sera pas inférieure à 100.000 sols pour l'ensemble du groupe. Si les aventuriers évoquent leur engagement avec la Confrérie de l'Etoile, Imalli n'y verra aucune incompatibilité, bien au contraire. Ils risquent d'avoir besoin d'aide pour mener à bien cette aventure.

Si les héros acceptent, Paul Imalli leur exposera le problème. Depuis plusieurs mois, le Neptune s'intéresse de près au département Loki et à son directeur Agna Nakh. Que cet homme soit lié à l'assassinat du messenger et

de Lovar Dentar est particulièrement inquiétant. Les restes du messenger ont été étudiés par les médecins légistes du Neptune et ils ont découvert qu'il n'était autre qu'un des chercheurs de Cortex affecté au laboratoire Loki de Keryss, puis à celui de la République du Corail. La société a signalé sa disparition il y a plusieurs mois. Apparemment, il avait fini par découvrir quelque chose d'assez alarmant. Il s'appelait Terance Cort. C'était un spécialiste en neurochirurgie.

Plus intéressant encore, les techniciens du Trident ont réussi à tirer quelque chose des restes calcinés de la malette-drone : des fragments d'os, de la moelle épinière et surtout une étrange substance rosâtre dont ils n'ont jamais entendu parler.

Autre élément intéressant découvert par le service Analyse du Neptune : on ne connaît pas grand-chose au sujet d'Agna Nakh. Il existe uniquement sur la liste des employés de Cortex mais on ne sait rien de son passé. Il est fréquemment aperçu en Hégémonie soit dans le département Loki, soit en compagnie des puissantes familles de cette nation. Sur Equinoxe, sa seule adresse est celle du département où il travaille. Il est actuellement en Hégémonie. Imalli attend des aventuriers qu'ils arrivent à s'infiltrer dans le département Loki de Cortex pour en savoir plus sur ses activités et sur le Projet Hécate. Il voudrait aussi qu'ils découvrent qui est véritablement Agna Nakh et ce qu'il mijote. Le Trident est obligé de faire appel à des indépendants pour éviter tout « incident » avec la société.

NECA (SECRÉTAIRE DE PAUL)

Poids : 55 kg	Taille : 1,69 m	Age : 32 ans
----------------------	------------------------	---------------------

AGIL :	RÉS :	RAP :	VOL :	SG-FD :	FOR :	GAB :	CHA :	INT :	INST :
12/48 %	10/40 %	12/48 %	08/32 %	11/44 %	09/36 %	11/44 %	18/72 %	13/52 %	12/48 %

Réaction : 17	Perception : 50 %	Bonus corps à corps : + 2
Attribut vitesse : 10	Vitesse auto : 5 m/turn	Poids portable auto : 40 kg

Seuils : Inc. : 7(7)	Lég. : 2(2)	Grav. : 5(5)	Crit. : 9(9)	Fat. : 14(14)	Mort : 29(29)
-----------------------------	--------------------	---------------------	---------------------	----------------------	----------------------

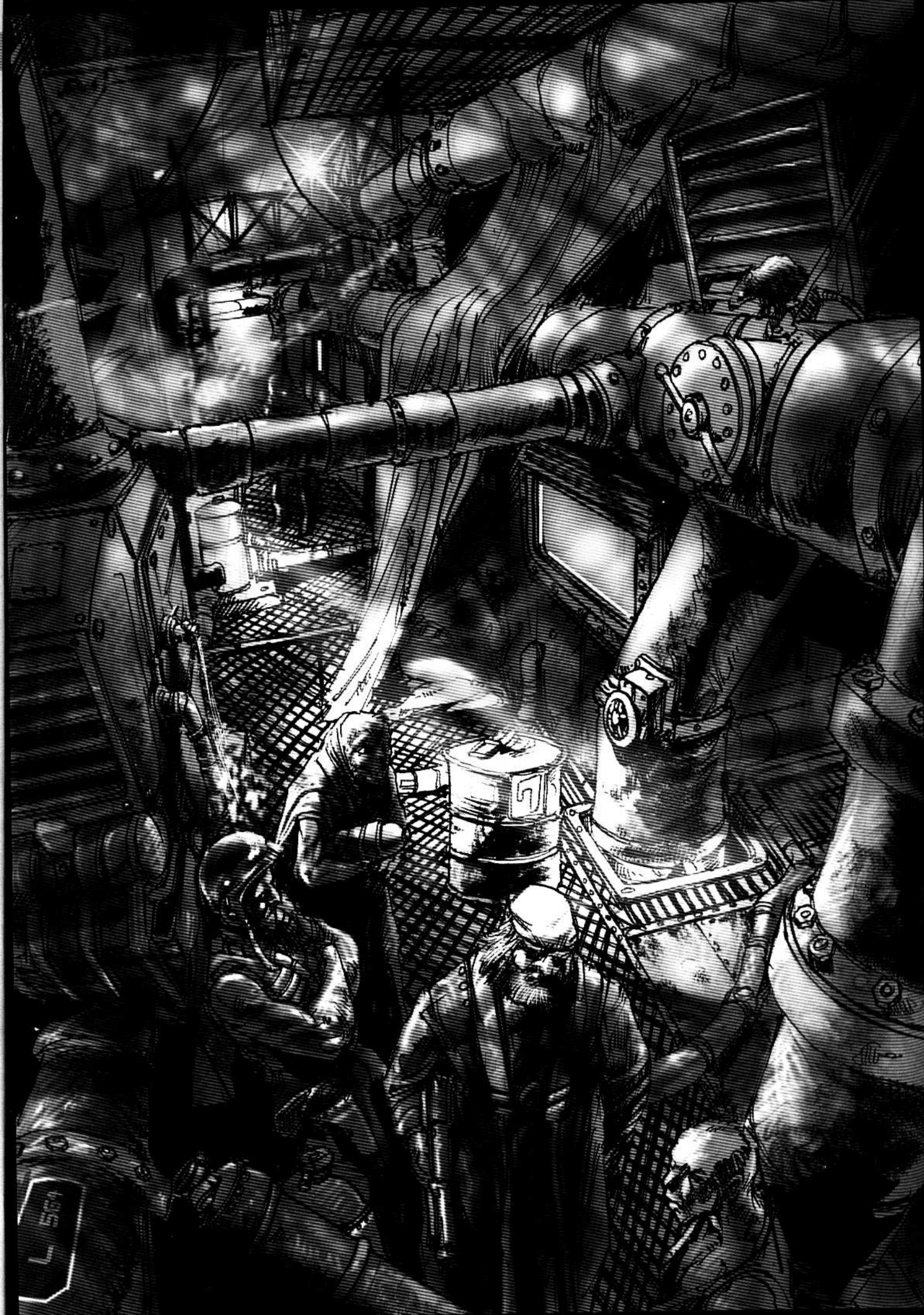
Influence : 6

Talents principaux : Analyse de sensations empathiques 8, Armes blanches 2, Bureaucratie 9, Charme 8, Connaissance générale 8, Connaissance milieu social : Equinoxe 8, Corps à corps 2, Défense 2, Diplomatie 4, Gestion 4, Langage écrit 8, Langage parlé 9, Négociation 4, Premiers soins 6

Équipement : robe de prêtre, I.D., 1.000 sols, communicateur, dague neurale

Mutations : non

Description : Néca est une victime de Naga Kahn. Totalemment sous son emprise, elle est devenue sa marionnette. Le seul espoir de la sauver et de l'arrêter avant qu'elle ne soit tuée, c'est que les agents du Trident la déconditionnent.



AGNA NAKH

Poids : 72 kg **Taille :** 1,88 m **Age :** 55 ans
AGIL : RES : RAP : VOL : SG-ED : FOR : GAB : CHA : INT : INST :
 14/56 % 15/60 % 12/48 % 24/96 % 24/96 % 16/64 % 18/72 % 19/76 % 16/64 % 30/120 %
Réaction : 25 **Perception :** 92 % **Bonus corps à corps :** + 3
Attribut vitesse : 10 **Vitesse auto :** 5 m/tour **Poids portable auto :** 80 kg
Seuils : Inc : N.A. **Lég :** 5(5) **Grav :** 11(11) **Grit :** 19(19) **Fat :** 28(28) **Mort :** 57(57)
Influence : N.A.

Talents principaux : Analyse des sensations empathiques 14, Armes de poing 4, Charme 8, Corps à corps 6, Cryptographie 10, Défense 6, Gestion 8, Interrogation 12, Sciences médicales (toutes à 12)

Equipements : modificateur morphologique niveau 6, vêtements, I.D., pistolet léger, dague neurale

Mutations : Perturbation, Champ d'énergie, Empathie (10)

Description : ces caractéristiques ne sont absolument pas celles du vrai Naga Khan. Elles varieront grandement au cours de la campagne. Mais sachez tout de même qu'il n'existe qu'un seul véritable Khan, tous les autres sont les produits du très mystérieux Projet Bellal. Les Agna (puisqu'ils sont plusieurs autant leur donner un nom générique) sont les fruits d'une technologie très avancée. Ce sont en fait les clones de Naga Khan mais ils ont subi certaines opérations (avec du corail notamment). Physiquement, Agna est Naga. Rien ne permet de les distinguer. Cependant, mentalement, ce sont des entités très différentes. Chaque Agna porte en permanence un modificateur morphologique pour éviter que quelqu'un ne reconnaisse les traits de Naga Khan.

En plus de leur empathie, ils possèdent deux pouvoirs qui peuvent s'avérer très dangereux. Ils sont capables de créer un champ de perturbation susceptible d'affecter tous les appareils électroniques dans un rayon de 10 mètres autour d'eux. Ce champ est tellement puissant que tous les appareils électroniques sont neutralisés (tant qu'ils restent dans le champ). De plus, ils peuvent libérer un champ d'énergie autour d'eux infligeant des dommages directement aux êtres vivants (on ignore les armures). Ces dommages sont de 4 points dans un rayon de 1 mètre autour de l'Agna, de 3 points dans un rayon de 2 mètres, de 2 points dans un rayon de 3 mètres et d'1 point sur un rayon de 4 mètres. Ils ne peuvent effectuer cette attaque en même temps qu'ils utilisent leur pouvoir de Perturbation. De plus, ils ne peuvent générer ce champ qu'une fois tous les 10 tours. N'importe quel champ de protection neutralise cette attaque.

Si un Agna est tué, sa colonne vertébrale se transforme immédiatement en une sorte de gelée rosâtre comme celle découverte dans les restes de la malotte. Cette gelée est totalement impossible à identifier. Dans les textes en annexe, cette gelée est appelée la Matière. Celle que l'on peut découvrir sur un cadavre est mélangée à une substance empêchant toute identification quand à sa nature. Les Agna ont besoin de se plonger régulièrement dans de l'eau de mer et d'en boire tout aussi régulièrement.

Au cours de cette aventure, les PJ peuvent avoir à affronter deux de ces créatures (les seules présentes sur Equinoxe). Au cours de la campagne, ils en croiseront beaucoup d'autres.

Note sur Naga Khan : bien qu'il n'apparaisse jamais dans cette aventure, Naga Khan est présent sur Equinoxe au moment des événements décrits ci-dessus. Il n'interviendra jamais sauf si les deux Agna sont tués. Et, dans ce cas, il se contentera juste de lancer des tuteurs aux trousses des PJ et de son ancien maître, avant de quitter la ville. Les héros retrouveront ce puissant person-nage dans les autres scénarios de la campagne.

Imalli a une autre raison d'envoyer les PJ au casse-pipe. Il est persuadé qu'un traître a infiltré le Neptune. Il n'en parlera aux PJ que s'ils évoquent le sujet, sinon il leur fera part de ses doutes après la première tentative d'assassinat.

Les PJ obtiendront du Culte les plans connus de la société ainsi que certaines données qui peuvent leur être utiles.

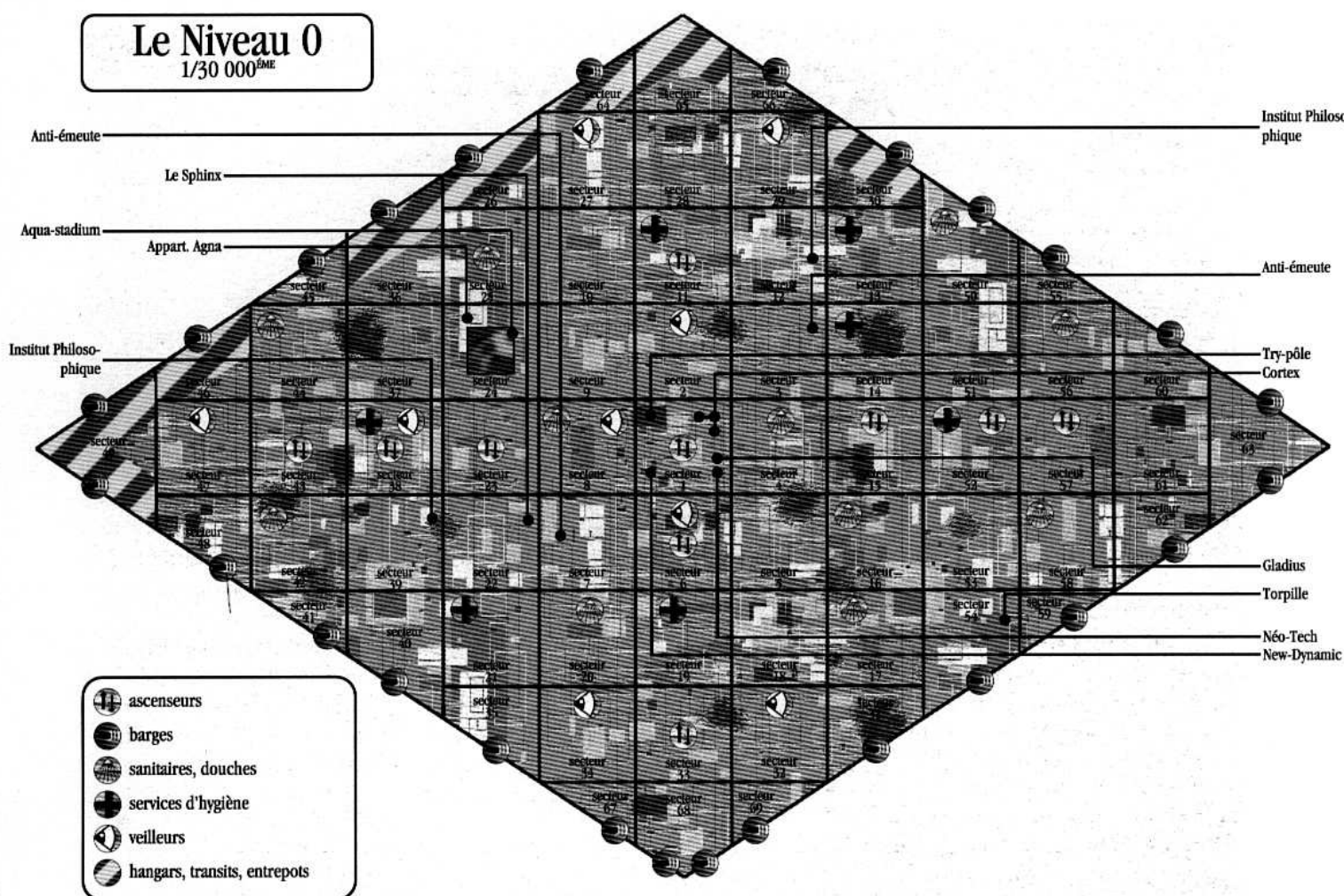
Attitude de la secrétaire : les PJ peuvent tenter d'effectuer un jet de Psychologie pendant l'exposé d'Imalli. La difficulté

de ce jet est de 12. Si l'un des PJ réussit, il pourra noter que la secrétaire fait particulièrement attention à tout ce qui se dit, elle fait même peut-être trop attention. Quand quelqu'un parle d'Agna Nakh, elle semble presque effrayée. Comme si le simple fait de mentionner son nom pouvait s'avérer dangereux. Bien entendu, si un personnage lui parle de son attitude, elle se défendra d'avoir réagi de la sorte.

Le Silencieux : si le Silencieux est encore de ce monde, son objectif, au cours de cette aventure, sera de protéger les PJ dans l'ombre.



Le Niveau 0

1/30 000^{ème}

Bien entendu, si ces derniers l'attaquent il se défendra. Un Silencieux vaut bien plus que tous les aventuriers du monde. Cependant, il a reçu comme instruction de les suivre pour savoir jusqu'où ira leur enquête. En effet, le Prisme a découvert que cet Agna Nakh traînait dans l'entourage de plusieurs grandes familles d'Hégémonie, ce qui l'inquiète au plus haut point. De plus, ses activités sur leur territoire sont loin d'être claires. Le Silencieux doit donc faciliter l'enquête des PJ tant qu'ils sont sur Equinoxe. Après, ce sera aux agents du Prisme de prendre les choses en mains.

La confrérie de l'Etoile : pendant toute cette aventure et certainement par la suite, les PJ pourront compter sur l'aide de la Confrérie de l'Etoile qui aimerait autant qu'eux savoir ce qui se passe. C'est au MJ de déterminer quelle aide les héros peuvent attendre de ces pirates.

Agna Nakh : l'étrange directeur du département Loki de Cortex n'est pas du tout ce qu'il paraît être (voir la description du personna-

ge). De plus, il existe sur Equinoxe deux Agna Nakh. Cela ne doit être découvert par les PJ que si les circonstances de l'aventure font qu'ils s'en rendent compte. Sinon, il n'est pas du tout utile de le leur révéler.

Première tentative d'assassinat

Une fois la réunion terminée, les PJ seront libres de préparer leur mission. Imalli leur réservera des chambres dans un établissement de luxe. C'est à ce moment-là que la traîtresse, Néca, va commettre une erreur.

Si les PJ ont des doutes à son sujet et qu'ils la suivent, ils découvriront qu'elle se rend au niveau - 4 (secteur 6), dans un bar mal famé : le Mamba. Ce bar est connu pour héberger une clientèle de vauriens, de mercenaires et de tueurs en tous genres. Néca commet une terrible faute car elle est convaincue de pouvoir régler toute seule le problème de ces aventuriers un peu trop curieux. Persuadée qu'Agna n'est pas sur Equinoxe et qu'il la récompensera pour son

acte, elle a décidée d'engager des assassins pour se débarrasser des PJ.

La suite dépend bien évidemment de l'attitude des héros. S'ils n'ont pas suivi Néca, ils seront la proie des assassins. À chaque fois qu'ils feront appel à Imalli, Néca sera au courant et tentera de leur barrer la route. Le MJ doit donc maintenir la pression jusqu'à ce qu'ils se rendent compte que quelque chose ne va pas.

Dès lors, ils auront trois options : soit se servir de l'espionne pour fournir de fausses informations à Cortex (voir « la manipulation »), soit la suivre (voir « Un certain Mr Nakh »), soit la coincer entre quatre murs et la faire parler (voir « Interrogatoire »). S'ils se lancent directement à l'assaut de Cortex et que Néca est au courant, ils risquent d'être reçus avec les « honneurs » et de finir comme cobayes pour le projet Hécate.

Les assassins sont décrits ci-après. Ils tenteront d'attaquer les aventuriers en groupe de 4 à 8 individus (selon le nombre de PJ) et toujours dans des endroits où ils peuvent fuir et se perdre dans la foule.

ASSASSINS ENGAGÉS PAR NECA

Poids : 78 kg Taille : 1,85 m Age : 35 ans

AGIL :	RÉS :	RAP :	VOL :	SG-FD :	FOR :	GAB :	CHA :	INT :	INST :
12/48 %	11/44 %	11/44 %	10/40 %	11/44 %	14/56 %	17/68 %	10/40 %	10/40 %	13/52 %

Réaction : 17 Perception : 46 % Bonus corps à corps : + 3
 Attribut vitesse : 8 Vitesse auto : 4 m/tour Poids portable auto : 70 kg
 Seuils : Inc. : 9(11) Lég. : 3(5) Grav. : 7(11) Crit. : 12(18) Fat. : 19(27) Mort : 38(48)

Influence : 1 à 6 dans les bas-fonds

Talents principaux : Armes blanches 6, Armes de poing 5, Corps à corps 7, Défense 8, Discrétion 6, Escalade 5

Équipements : dague, pistolets légers, armures de cuir, quelques sois, communicateur

Description : des hommes de mains, typiques de ceux que l'on peut trouver sur Equinoxe. Si le MJ le souhaite, il peut glisser une larve-assassin dans l'équipement d'un de ces tueurs.

Un traître dans nos rangs

La suite de l'aventure dépend bien entendu de la réaction des PJ. Ils peuvent continuer l'aventure sans avoir découvert que Néca a trahi mais cela sera beaucoup plus difficile. C'est au MJ d'adapter son histoire en fonction des événements.

La manipulation : si les PJ découvrent que Néca travaille pour Cortex, ils peuvent essayer de lui fournir de fausses informations. Si les renseignements sont véritablement importants (comme la date de leur raid sur Cortex), Néca tentera de prendre contact avec la société. Elle obtiendra une rencontre avec un agent de la firme à l'aqua-stadium. C'est Mr Nakh en per-

sonne qui sera au rendez-vous. Ce dernier sera véritablement furieux en apprenant que Néca a envoyé des tueurs pour se débarrasser des PJ. En effet, c'est le moyen le plus sûr d'attirer l'attention des autorités sur ses magouilles. C'est une erreur qu'il ne pardonnera pas.

Si les PJ ont suivi Néca, ils verront Mr Nakh quitter seul le stadium. Néca est morte et l'autopsie conclura à une hémorragie cérébrale. Les héros peuvent alors suivre Mr Nakh qui se dirigera tout droit vers Cortex. Son but est de détruire tous les documents qui se trouvent dans son laboratoire avant de quitter la ville. Les aventuriers, s'ils n'interviennent pas et attendent qu'il quitte les bureaux de la compagnie, pourront le suivre jusqu'à ses appar-

tements. S'ils n'agissent pas, l'individu quittera la ville avec toutes les informations importantes.

Un certain Mr Nakh : suivre Néca ne donnera pas beaucoup d'informations aux PJ tant que les tueurs envoyés par la secrétaire n'ont pas échoué. Dans ce dernier cas, Néca prendra peur et essaiera de contacter Cortex. Il se passera alors la même chose que ce qui est expliqué dans « Manipulation ».

Interrogatoire : interroger et mettre en détention Néca est certainement une des meilleures solutions. Bien qu'elle ne sache pas grand-chose, cela permettra d'éviter que Cortex soit alerté. Il faudra cependant agir vite.

GARDES DE CORTEX

Poids : 88 kg Taille : 1,89 m Age : 35 ans

AGIL :	RÉS :	RAP :	VOL :	SG-FD :	FOR :	GAB :	CHA :	INT :	INST :
11/44 %	13/52 %	12/48 %	11/44 %	13/52 %	14/56 %	17/68 %	11/44 %	12/48 %	13/52 %

Réaction : 18 Perception : 50 % Bonus corps à corps : + 3
 Attribut vitesse : 9 Vitesse auto : 4 m/tour Poids portable auto : 70 kg
 Seuils : Inc. : 10(19) Lég. : 4(10) Grav. : 8(20) Crit. : 13(31) Fat. : 20(44) Mort : 41(71)

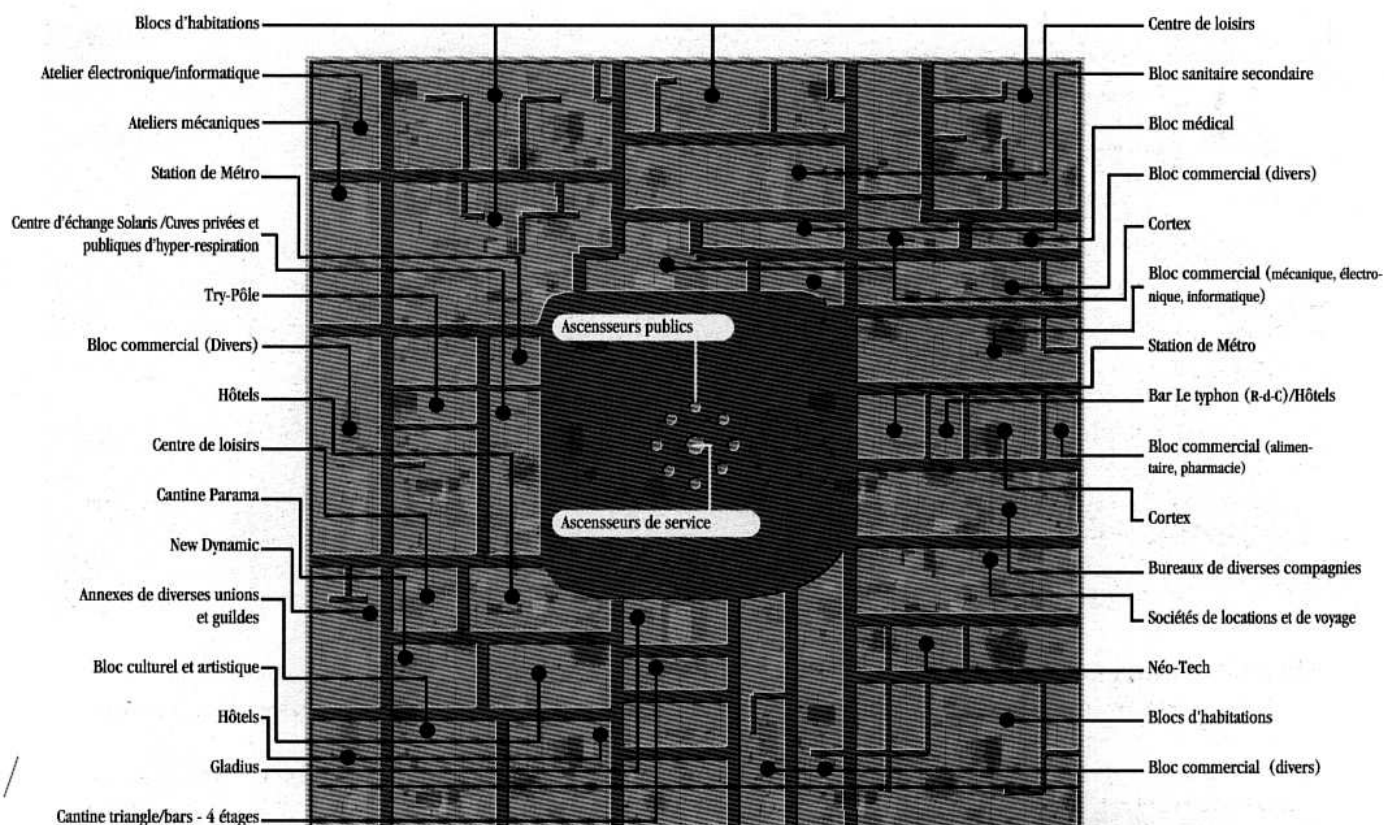
Influence : 0

Talents principaux : Armes blanches 5, Armes d'épée 6, Armes de poing 4, Corps à corps 4, Défense 6, Interrogation 6, Persuasion 5, Tactique 4

Équipements : pistolet MK 28, kevlar, communicateur, I.D. (fausse), matraque Mao

Mutations : aucune

Description : les hommes constituant la milice privée de Cortex sont conditionnés pour obéir. Ils sont particulièrement résistants aux interrogatoires et ne craignent pas grand-chose. Ce sont des individus bornés qui se contentent d'exécuter les ordres.



Niveau 0 Secteur 1 1/4000^{ème}

Néca travaille pour cette société depuis quelques années. Après avoir rencontré Mr Nakh, elle s'est sentie obligée de lui fournir des informations sur les activités du Trident. Pour contacter les agents de Cortex, elle prend un faux rendez-vous avec un laborantin fictif de la société, et 6 heures après elle doit se trouver à l'aquastadium. C'est généralement Mr Nakh qui vient en personne. Cependant, elle est persuadée que ce dernier n'est pas en ville.

Si Néca subit des tests psychologiques effectués par des spécialistes du Neptune, ces derniers pourront affirmer qu'elle a subi une sorte de conditionnement et que son état est proche de celui d'une personne ayant subi un lavage de cerveau.

Néca ignore tout des activités de la compagnie. Elle ne sait pas qui est réellement Mr Nakh.

Expédition à Cortex

S'infiltrer dans Cortex risque d'être assez difficile surtout si la société est au courant qu'un raid se prépare. Si Mr Nakh a eu le temps de détruire toutes les preuves, Cortex s'arrangera pour faciliter l'accès des PJ afin qu'ils ne trouvent rien et fassent donc un rapport dans ce sens au Neptune.

Si Cortex est prévenue mais que Mr Nakh n'a

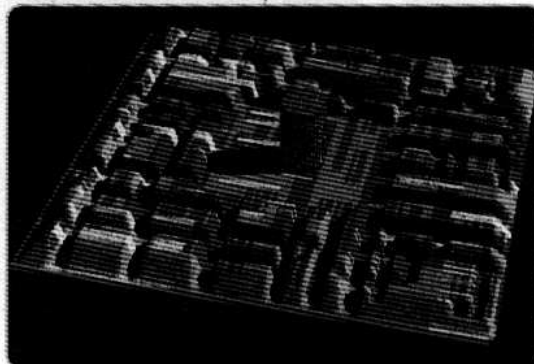
pas eu le temps de détruire les documents compromettants, il faudra doubler le nombre de gardes indiqué sur le plan et, peut-être (à la discrétion du MJ), ajouter quelques surprises désagréables à l'intention des PJ (larves-assassins, hayennas, drones, etc.).

Enfin, si Cortex et Mr Nakh ignorent ce qui se passe, n'apportez aucune modification à la sécurité des bâtiments. Les gardes, de plus, seront assez détendus.

Cortex (niveau 1 d'Equinoxe)

Les PJ vont devoir bien réfléchir avant de s'infiltrer dans la société. L'activité y est constante. Plusieurs équipes se relaient jour et nuit, toutes les huit heures, sauf au sous-sol où Nakh et les autres chercheurs ne sont présents que de 8h à 22h.

Si les aventuriers sont débrouillards, la meilleure solution est de réussir à obtenir les plans des inter-niveaux. Cela permettrait d'accéder soit

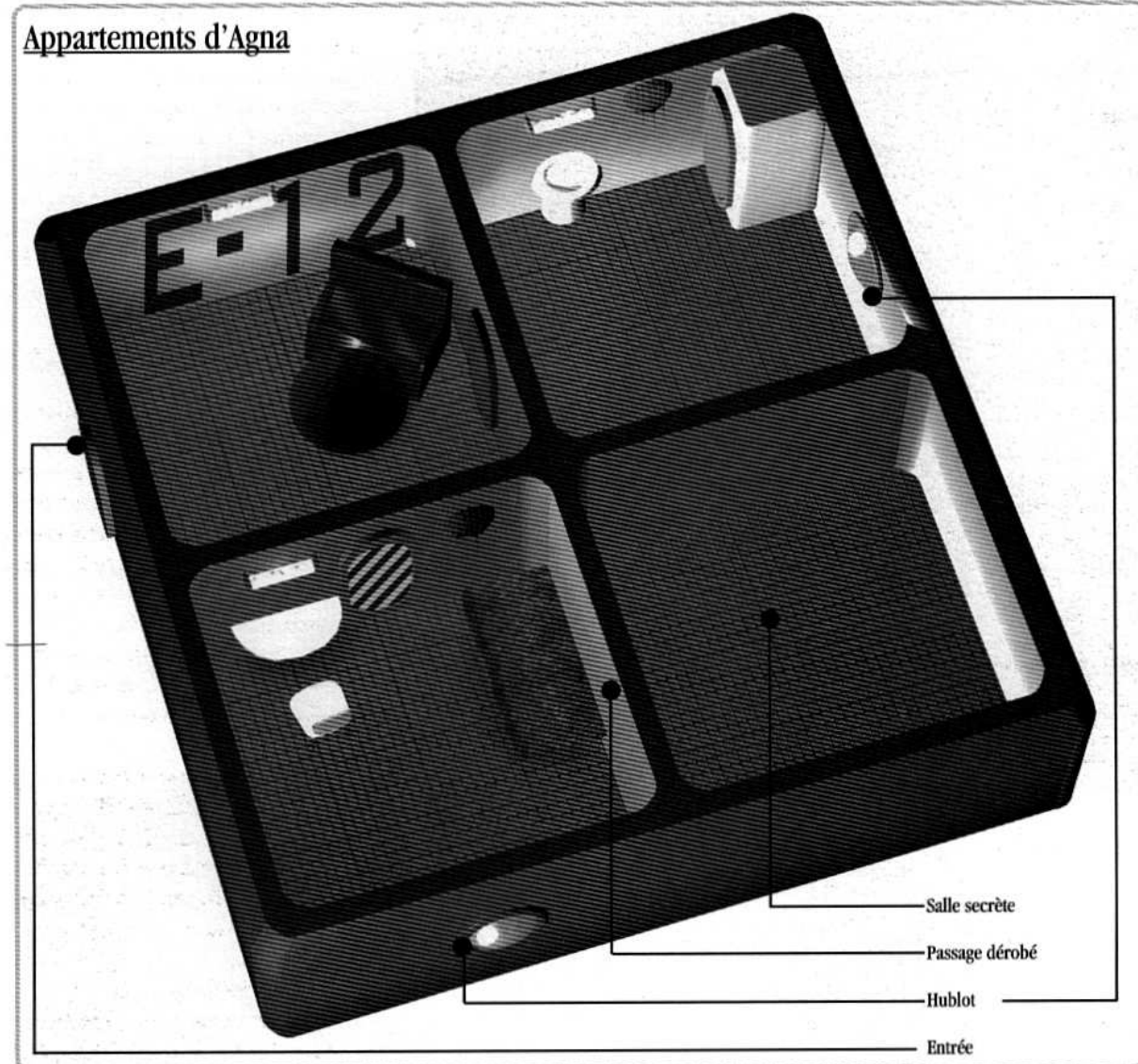


à la cage d'ascenseur par le plafond du dernier étage de Cortex, soit directement sous la cage d'ascenseur au sous-sol. Ces plans sont cependant extrêmement difficiles à trouver et peuvent coûter cher. Le Neptune et le Trident ne les ont pas et les réclamer aux services techniques risquerait de compromettre le secret de cette mission.

Quoi qu'il en soit, c'est aux héros de jouer. Leur objectif est le sous-sol du bâtiment C3, plus précisément le bureau de Mr Nakh et le laboratoire Béta.

L'immeuble C3 de Cortex se dresse sur quatre étages. Il est coïncé entre un bloc commercial et un bloc d'hôtels dont le rez-de-chaussée est occupé par le bar Le Typhon. Le 1^{er} étage est entièrement constitué de bureaux ouverts au

Appartements d'Agna



public qui peut y découvrir les récentes innovations technologiques de la société ou y prendre rendez-vous avec des représentants de Cortex. Le 1^{er} et le 2^{ème} étage sont réservés aux archives, aux bureaux des chercheurs, des secrétaires, etc.

Le 3^{ème} étage est, quant à lui, occupé par de petits laboratoires où l'on ne pratique aucune expérience dangereuse ou secrète.

C'est au sous-sol que les choses deviennent un peu plus intéressantes. La description suivante n'est valable que si Mr Nakh n'a pas détruit toutes les preuves. Dans ce cas, les PJ ont encore une chance de mettre la main dessus dans les appartements d'Agna, avant qu'il ne quitte la ville. Si les PJ interviennent entre 8h et 22h, Mr Nakh est soit dans son bureau, soit dans le laboratoire Béta. S'il surprend les PJ, il fera tout pour les tuer mais, surtout il tentera de

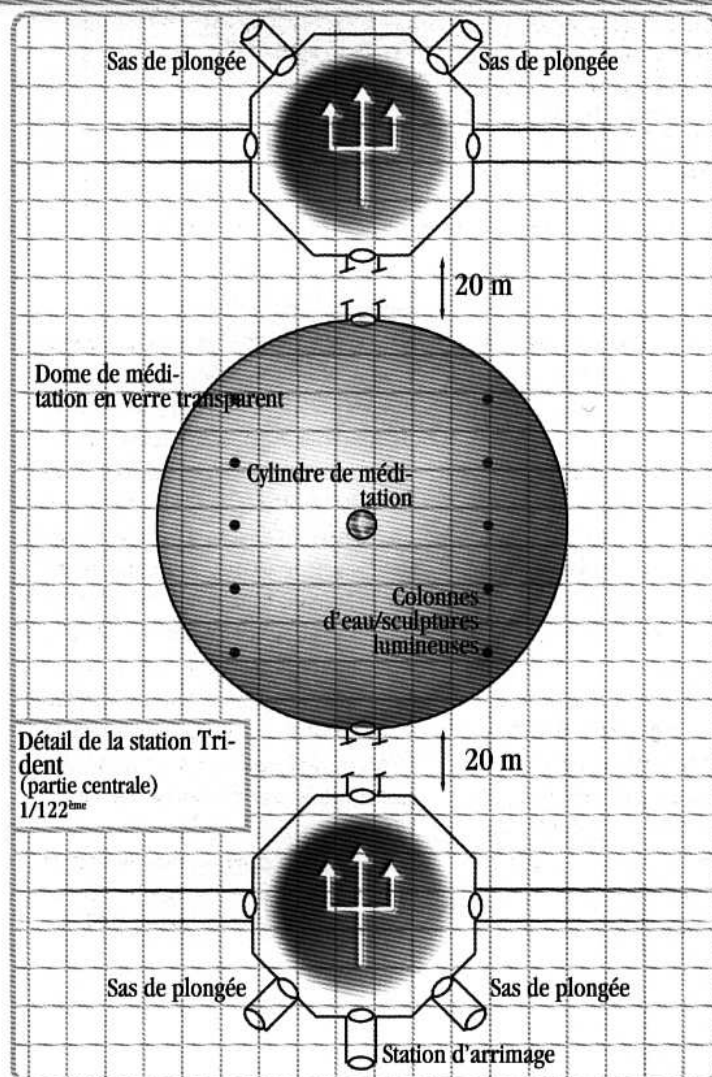
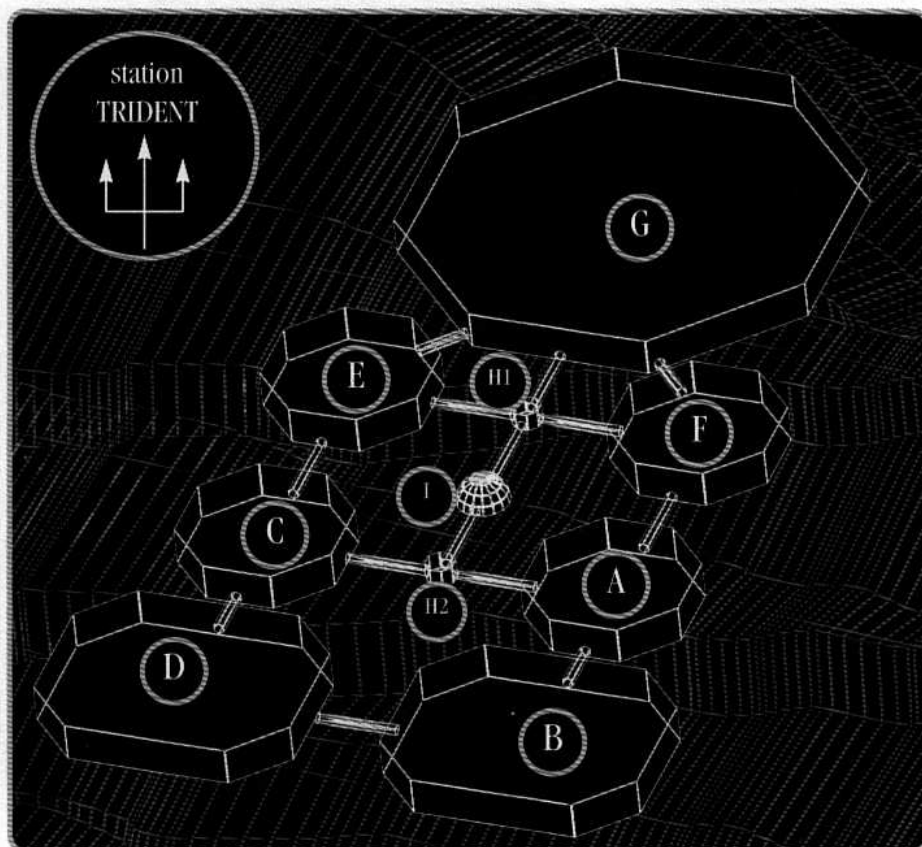
détruire les données sur son ordinateur ainsi que le laboratoire. Il se fiche éperdument de mourir.

Bureau de Mr Nakh : cette petite pièce de 6 mètres sur 4 est richement décorée. Une carte des fonds marins recouvre tout le mur du fond. Un bureau en bois synthétique occupe une bonne partie de l'espace. Il n'y a dessus qu'un ordinateur et quelques bibelots. Un moniteur vidéo est placé à gauche du bureau. Ce moniteur retransmet les images des caméras installées dans l'appartement de Mr Nakh. C'est le seul moyen pour les PJ, à part le suivre, de savoir où habite ce sinistre personnage. En effet, l'une des quatre caméras (celle située dans le bureau de son appartement) peut être orientée de telle sorte que l'on aperçoive l'aquastadium par le hublot donnant sur l'extérieur.

Grâce à cette information, il est assez aisé de découvrir où Nakh habite.

L'ordinateur a les caractéristiques suivantes : Niv. 10, Sécurité : 10, Programmes : Contre-attaque 8, Défense 8, Cryptage de données 10. Si les aventuriers réussissent à avoir accès aux informations de l'ordinateur et à les décrypter, ils pourront obtenir les éléments suivants : toute référence à Bélial renvoie au Projet Hécaté ; ce Projet est en phase finale dans le laboratoire Cortex d'Hégémonie ; les rapports parlent de deux sites d'expérimentation, le premier se situe à Keryss, le second dans une station secrète en Hégémonie. Il n'y a aucune information précisant l'emplacement de cette base (voir « Textes 3 »).

Le reste des informations ne peut être analysé que par un spécialiste en génétique et en chirurgie. En résumé, le département Loki de Cor-



tex aurait réussi à mettre au point une substance capable de remplacer la moelle épinière d'un individu. La liste des expériences en ce domaine est très longue et il semble que Cortex ait eu besoin de beaucoup de cobayes qu'elle a achetés aux banques de corps hégémoniennes ou à des boucaniers (voir « Texte 4 »). Dans ses notes personnelles, Mr Nakh décrit avec beaucoup de détails sa condition physique et ce qu'il ressent. Son bilan médical est indiqué jour après jour depuis environ 2 mois. Il parle de « d'une expérience concluante » et de « succès total des greffes ».

Enfin, le dernier fichier, qui peut s'avérer être le plus intéressant, contient les fiches techniques de dizaines de personnalités influentes du monde sous-marin. La plupart sont hégémoniennes mais d'autres viennent de tous les pays du monde. Le dossier est intitulé : « cibles prioritaires ». Aucun membre du Trident ou du Neptune n'est répertorié dans ce dossier. Si les PJ cherchent des informations sur le Chantak, ils découvriront la véritable identité de la créature (voir « Texte 6 »).

Les laboratoires ne sont accessibles que par des sas de décontamination. Généralement, on y entre avec des tenues bactériologiques entreposées dans les vestiaires. Il faut attendre 1 minute dans un sas avant de pouvoir sortir des laboratoires ou y entrer.

Laboratoire Alpha

Ce laboratoire se consacre uniquement à l'étude du cerveau humain et de la colonne vertébrale. Des dizaines de cerveaux encore reliés à la colonne sont exposés dans des cuves. Les PJ ne pourront découvrir aucune information intéressante ici.

Laboratoire Bêta

Ce que risquent de voir les PJ dans ce laboratoire est assez terrifiant. En effet, sur le mur du fond des cuves sont alignées. Il y en a une vingtaine. Chaque cuve contient un cerveau humain avec sa colonne vertébrale et des yeux encore intacts. Sur des tables gisent des corps auxquels on a retiré le contenu des cuves. Plusieurs moniteurs de contrôle sont reliés aux cuves. Dès que les PJ entreront dans cette salle, ceux d'entre eux qui ont des connaissances médicales peuvent immédiatement faire un jet contre une difficulté de 12. Si le jet réussit, ils pourront s'apercevoir que les colonnes vertébrales sont étranges. Elles semblent plus

TUEURS ASHNIR

Poids : 54 kg Taille : 1,72 m Age : 24 ans

AGIL : 15/60 % RÉS : 15/60 % RAP : 18/72 % VOL : 24/96 % SG-ED : 24/96 % FOR : 12/48 % GAB : 13/52 % CHA : 10/40 % INT : 11/44 % INST : 10/44 %

Réaction : 28

Perception : 42 %

Bonus corps à corps : + 2

Attribut vitesse : 17

Vitesse auto : 8 m/tour

Poids portable auto : 60 kg

Seuils : Inc. : NA

Lég. : NA

Grav. : 10(20) Crit. : 17(32) Fat. : 26(46) Mort : 52(77)

Influence : NA

Talents principaux : Acrobatie 8, Armes blanches 10, Corps à corps 8, Défense 9, Déguisement 6, Discrétion 8, Évasion 8, Escalade 8,

Equipements : gilet de protection,

Mutations : non

Description : ces assassins sont constamment sous l'effet de puissantes drogues. Ils sont insensibles aux blessures légères et le seul moyen de s'en débarrasser est de les tuer. Ils ont horreur des armes à feu et préfèrent utiliser des armes blanches et du poison. Leurs dagues sont couvertes d'un poison violent : Int : 18 (vital), Déclenchement : 104 tours, Fréquence : 1 attaque toutes les 10 minutes pendant une heure, Effet : Intensité + marge de réussite d'un jet neutre contre les seuils vitaux, aucun effet secondaire.



claires que la normale, comme si elles étaient recouvertes d'une substance granuleuse.

C'est tout ce qu'ils auront l'occasion de voir car à peine auront-ils franchi le sas d'entrée que les yeux dans les cuves se braqueront sur

eux. Les cerveaux seront alors particulièrement agités et l'eau se mettra à bouillonner. Une puissante décharge électromagnétique (attaque E.M.P. 12) balaiera toute la salle. Puis des gicleurs sortiront des plafonds et pulvériseront de l'acide sur tout ce qui se trouve dans le laboratoire afin que toutes les preuves soient détruites.

Ce sont les cerveaux qui ont déclenché ce chaos. Ils sont non seulement conscients mais, en plus, prêts à mourir pour protéger leur secret. Si les PJ tentent de récupérer un cerveau malgré tout, ils devront résister à l'acide (dégâts de base : 12) avant de découvrir que la colonne vertébrale reliée au cerveau est en train de se liquéfier pour se transformer en une sorte de pâte rosâtre.

L'affaire Agna Nakh

Si les PJ découvrent où habite Agna Nakh, ils pourront faire des découvertes intéressantes dans son appartement. Ce qu'ils y trouveront dépend de la situation.

Si Agna n'est pas au courant de ce qui se passe, il sera dans son appartement entre 23h et 7h.

Si Agna a eu le temps de détruire le laboratoire, il fera une brève visite chez lui pour effacer toutes traces de son passage avant de quitter la ville.

Si Agna est mort, les PJ tomberont nez à nez avec un second Agna chargé de nettoyer l'appartement. Ce dernier fera tout pour les tuer.

Si les PJ sont véritablement en difficulté, le Silencieux interviendra pour les sauver.

L'appartement d'Agna Nakh : face à l'aqua-stadium, l'appartement d'Agna est particulièrement luxueux (64 m²). Il est situé au 2^{ème} étage, à l'angle d'un bloc d'habitation assez prestigieux.

La porte d'entrée est protégée par une serrure électronique indépendante de niveau 12. La porte, épaisse de 2 cm, est en métal. Chaque pièce est surveillée par une caméra reliée au bureau d'Agna à Cortex.

Entrée/salon/cuisine : cette pièce luxueuse est équipée d'un bar, d'un canapé très confortable et d'une petite table basse. Il y a un réfrigérateur dans le petit coin cuisine. Son contenu semble absolument normal sauf qu'on peut y trouver des bouteilles contenant de l'eau de mer.

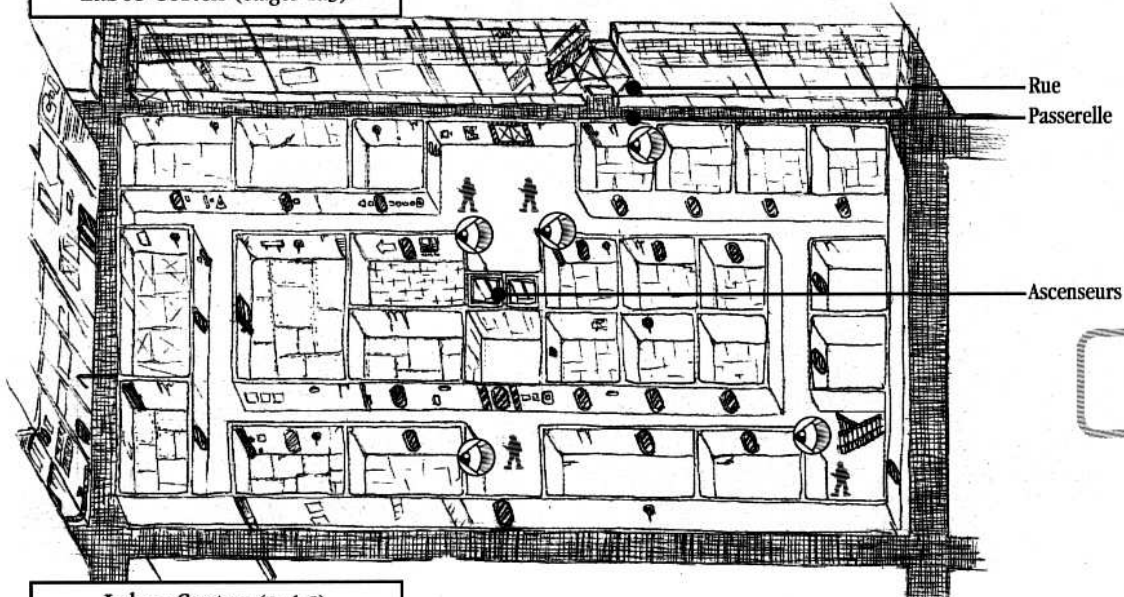
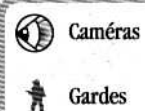
Salle de bain : bien que très grande, cette salle de bain ne présente aucune caractéristique particulière si ce n'est une baignoire (très, très rare et uniquement réservée aux plus riches) remplie d'eau de mer.

Bureau et chambre : il n'y a rien de particulier dans cette pièce. Cependant une étagère, sur laquelle sont alignés des bibelots, dissimule un passage permettant d'avoir accès à la salle secrète de l'appartement.

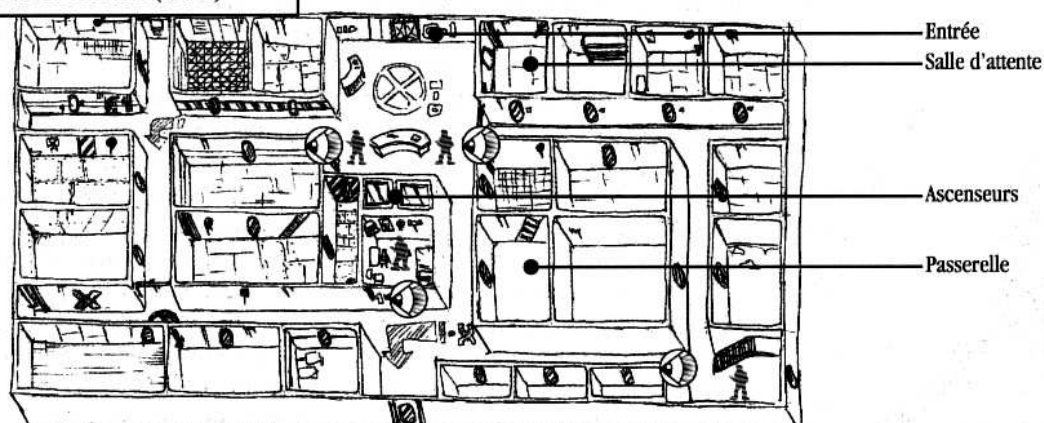
Salle secrète : cette pièce contient plusieurs éléments intéressants.

Un cylindre de métal, sur la droite, est ouvert

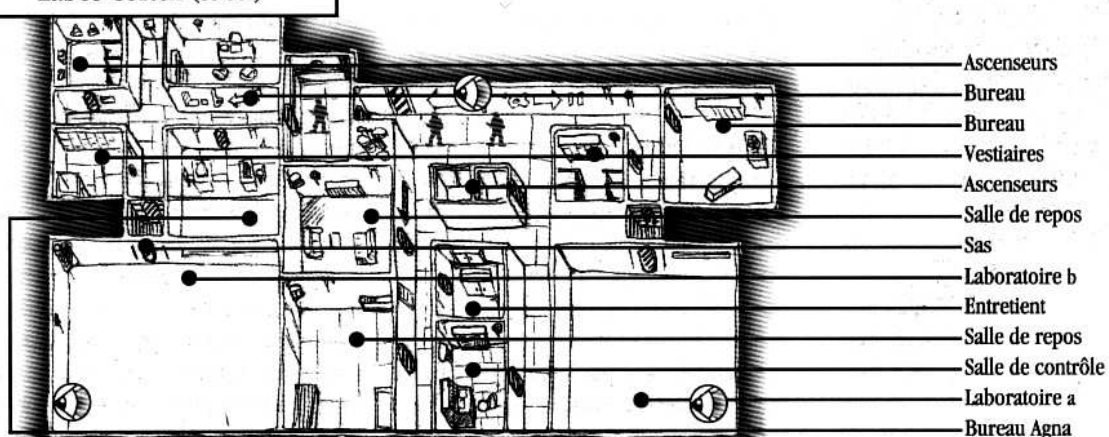
Labos Cortex (étages 1à3)

Laboratoires
Cortex

Labos Cortex (R-d-C)



Labos Cortex (Ss-sol)



NOEROD

(ANCIEN MAÎTRE DE NAGA)

Poids : 69 kg Taille : 1,87 m Age : 65 ans (officiellement)

AGIL. : 14/56 % RÉS. : 13/52 % RAP. : 18/72 % VOL. : 23/92 % SG-ID : 21/84 % FOR. : 12/48 % GAB. : 17/68 % CHA. : 22/88 % INT. : 19/76 % INST. : 18/72 %

Réaction : 26 Perception : 74 % Bonus corps à corps : + 3

Attribut vitesse : 13 Vitesse auto : 6 m/100m Poids portable auto : 60 kg

Seuils : Inc. : 13(23) Lég. : 5(5) Grav. : 10(10) Crit. : 17(17) Fat. : 26(26) Mort : 53(53)

Influence : 24

Talents principaux : Analyse des sensations empathiques 12, Armes blanches 6, Bureaucratie 4, Charme 6, Connaissance générale 12, Corps à Corps 7, Défense 8, Histoire 4, Langage écrit (Azuran, Néo-Azuran et Métalan) 14, Langage parlé (Azuran, Néo-Azuran et Métalan) 16, Négociations 6, Premiers soins 6, Science : génétique 6, Médecine 4, Sociologie 8

Équipements : bâton de combat, inhibiteur, robe de prêtre, champ anti choc 10, dague neurale

Mutations : Polaris (Attaque psychique 4, Brouillage 6, Champ de force 6, Perturbation réalité 3)

Description : Noerod est un prêtre qui s'est voué à la solitude après avoir échoué à ramener son élève sur le droit chemin. C'est un homme tourmenté mais qui aidera les héros du mieux qu'il le pourra. Il est toujours calme et réservé.

(il contenait un des doubles d'Agna). Ce cylindre ressemble à une unité cryogénique pouvant contenir un homme. Sur le côté, on peut apercevoir le sigle du laboratoire Cortex d'Hégémonie.

Sur un petit secrétaire au fond de la pièce est posée une tête humaine. Elle ressemble à s'y méprendre à la tête d'Agna. C'est en fait, une sculpture en chair synthétique. Ces sculptures très onéreuses sont généralement utilisées pour copier l'empreinte d'un visage avec un modificateur morphologique.

À la droite, sur un petit bureau, les PJ pourront trouver un ordinateur et un petit disque. Le disque est un micro-projecteur holographique contenant une seule image : celle d'un homme portant la robe des hauts dignitaires du Culte du Trident. Son visage est totalement inconnu des héros.

L'ordinateur a les mêmes caractéristiques que celui du bureau d'Agna à Cortex mais contient les informations suivantes.

Tout d'abord, la majorité des messages sont les comptes rendus des progrès enregistrés par le département Loki. Ces comptes-rendus sont tous adressés à un certain Véranor. Il semble évident d'après le contenu des messages qu'Agna est en fait une sorte d'agent de liaison entre le département Loki et ce mystérieux Véranor. Il semble aussi évident que le Projet Hécate n'est qu'une infime partie d'un plus vaste programme : le Projet Bélial (voir « Textes » 1, 2 et 7).

Un fichier contient toutes les informations connues à propos de Meslar Main Rouge. Une note indique qu'il doit être éliminé de toute urgence et que l'organisation peut faire appel aux services de Mogol Sith, le pirate des âmes, pour traiter ce problème (voir « Texte 5 »).

Enfin, un autre fichier contient les dossiers de 10 grandes personnalités hégémoniennes. Il est indiqué que l'une d'entre elles sera « traitée » sur la base secrète de Cortex pour la phase II de l'opération. Agna ajoute qu'il n'a pas encore arrêté son choix mais qu'il lui reste un mois pour se décider. Il précise également que les autorités de Cortex ignoreront, bien entendu, ce qui se passera sur cette station et qu'il a pris toutes les mesures nécessaires pour détruire toutes les données concernant le projet, si la phase II est un succès.

Conclusion 1

Si les PJ n'ont pu arrêter Agna, ce dernier quittera Equinoxe avec toutes les preuves. Les services des Veilleurs pourront confirmer qu'un individu correspondant à sa description a été aperçu en train de monter à bord d'un navire de Nova se rendant à Keryss. Le second Agna quittera la ville quelques jours plus tard vers la même destination. Les PJ n'ont qu'une piste assez fragile, qui les conduit en Hégémonie. Le Trident louera leurs services afin qu'ils s'y rendent et approfondissent cette enquête. Cortex fermera son département Loki sur Equinoxe sans que cela ne fasse de vagues.

Si les PJ réussissent à récupérer les informations, Agna sera également aperçu en train d'embarquer sur un navire mais le second Agna restera sur Equinoxe pour en terminer avec eux. Ses espions épieront les moindres faits et gestes des héros. Si ceux-ci partent directement pour l'Hégémonie, Agna organisera une tentative d'assassinat en cours de chemin. S'ils se rendent sur Trident, Agna, se doutant de l'identité de la personne qu'ils vont rencontrer, leur enverra un groupe de mercenaires et louera les services d'assassins Ashnir (en contactant l'ambassadeur du Royaume de l'Indus) pour se débarrasser de Noerod (voir « Visite sur Trident ») avant de quitter Equinoxe. Un mini-scandale éclatera au sein de la direction de Cortex qui niera être responsable des activités de cet Agna Nakh. La direction fera fermer le département Loki et plusieurs chercheurs disparaîtront dans de mystérieuses circonstances.

Si les PJ ont tué un des deux Agna, le second agira comme il est indiqué ci-dessus pour se débarrasser des aventuriers.

Si les PJ ont tué les deux Agna, c'est Naga Khan en personne (voir description d'Agna Nakh) qui enverra les tueurs avant de quitter la ville dans la plus grande discrétion vers une destination inconnue.

Une Visite sur Trident

Si les héros ont découvert la photo holographique dans la chambre secrète d'Agna Nakh,

les services du Trident pourront facilement identifier l'homme qui est dessus. S'ils n'ont pas cette image, mais qu'ils ont tué un des Agna, l'empreinte génétique du cadavre et son visage (une fois retiré le modificateur morphologique) suffiront pour découvrir qu'Agna n'est autre que Naga Khan, un prêtre du Trident extrêmement doué que l'on croyait mort depuis des années. En effet, son maître, le prêtre Noerod, après avoir découvert que Naga était assoiffé de pouvoir, décida de le neutraliser. Persuadé de l'avoir tué, Noerod s'exila sur Trident pour y trouver la paix. C'est le seul homme qui soit capable de donner aux PJ des informations sur ce mystérieux personnage. Ils seront donc autorisés à se rendre sur la station du Culte pour le rencontrer.

Si les héros ne possèdent ni l'image, ni le cadavre, ils n'auront aucune possibilité d'en apprendre plus sur Naga Khan au cours de cette aventure.

Les mercenaires : en chemin vers la station du Trident, les PJ seront attaqués par des mercenaires. Le matériel dont disposeront ces hommes de main dépend naturellement de l'équipement des héros. Il doit y avoir 1 agresseur en armure de plongée par aventurier, (des modèles Ouraken feront parfaitement l'affaire). Les mercenaires disposeront d'un petit transport civil. Si certains d'entre eux sont capturés, ils ne sauront absolument rien de leur employeur. On leur a versé une très forte somme d'argent pour se débarrasser des PJ, voilà tout.

Trident : la station Trident est aujourd'hui un monastère dans lequel se réunissent de nombreux prêtres. Seuls quelques secteurs sont ouverts au public (secteurs A à F), les autres modules et les installations souterraines sont réservés aux habitants de la station. Les PJ seront autorisés à s'arrimer directement au module H2, ce qui leur permettra d'avoir accès à la salle de méditation dans laquelle se trouve Noerod depuis une semaine.

Ils seront alors conduits par un Ordonnateur à la salle centrale. Là, Noerod leur révélera ce qu'il sait à propos de son ancien élève. Quelques minutes plus tard, les assassins Ashnir attaqueront.

La salle de méditation : cette grande salle circulaire est recouverte d'un dôme en verre moléculaire au travers duquel on peut apercevoir des dizaines de dauphins qui semblent

attirés par ce module. Dans la salle, les chants des mammifères sont retransmis par des haut-parleurs dissimulés dans le sol. Des colonnes de verre contenant des sculptures de lumière dans une eau limpide illuminent légèrement la pièce. Au centre, un homme sans âge est en pleine méditation. C'est Noerod. Dès que les PJ entreront dans la pièce, il se lèvera lentement pour venir à leur rencontre.

Les révélations de Noerod : Noerod se souvient parfaitement de Naga Khan. Sujet particulièrement brillant, il manipulait le Polaris avec talent. Mais Naga était obsédé par le pouvoir. Il voulut, dans un premier temps, rejoindre le Soleil Noir mais mêmes les extrémistes de cette organisation le rejetèrent. Noerod, persuadé que les actes de Naga pouvaient provoquer de terribles désastres, décida de le défier. Il le poursuivit aux quatre coins du monde et réussit à retrouver sa trace en République du Corail. Leur combat eut lieu à bord d'un navire de croisière. Noerod réussit à vaincre Naga en l'éjectant par un sas du bâtiment. Personne n'aurait pu survivre à un tel traitement. Cela s'est passé il y a 10 ans.

Pour le prêtre du Trident, le fait que Naga Khan soit de retour est de sinistre augure. Il considère que cet individu, avec l'expérience qu'il a due acquérir, représente une menace aussi importante que l'Autre ou que le Soleil Noir. Noerod est donc prêt à l'affronter de nouveau si les héros réussissent à le localiser.

Si les PJ l'ont affronté et décrivent leur combat à Noerod, ce dernier pourra leur affirmer que cet Agna Nakh ne peut en aucun cas être Naga.

L'attaque des Ashnirs : peu de temps après le début de l'entretien des PJ avec Noerod, les assassins Ashnirs feront irruption dans la salle de méditation. Seize d'entre eux se sont infiltrés dans la station par un des modules ouverts au public. Ils ont neutralisé les deux ordonnateurs en H2 mais cela leur a coûté 6 hommes. Ce sont donc dix assassins qui feront irruption dans la pièce. Les PJ peuvent compter sur l'aide de Noerod. Les deux autres Ordonnateurs dans le module H1 arriveront sur les lieux en 6 tours.



Conclusion 2

Après la visite à la station Trident, les PJ se verront confier la délicate mission de poursuivre leur enquête. Le Trident et les services du Neptune veulent découvrir ce que manigance Naga Khan, ce qu'est le Projet Béliat et qui tire réellement les ficelles. La piste à suivre est claire : l'Hégémonie. Le département Loki de Cortex y prépare un mauvais coup contre des personnages influents de la nation des Patriarches et une partie de l'intrigue semble tourner autour de cette mystérieuse base secrète de Cortex. Si les aventuriers acceptent, le Culte du Trident ne sera certainement pas ingrat.

Le Projet Béliat se poursuit donc dans le supplément consacré à l'Hégémonie.

ARCHETYPES

Agent du Neptune

Poids : 78 kg

Taille : 1,78 m

Age : 30 ans

AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :
14/56 %	12/48 %	16/64 %	14/56 %	14/56 %
FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
15/60 %	13/52 %	11/44 %	17/68 %	16/64 %

Réaction : 22

Perception : 66 %

Bonus corps à corps : + 3

Attribut vitesse : 18

Vitesse auto : 9 m/tour

Poids portable auto : 70 kg

Seuils : Inc. : 9(13)

Lég. : 3(7)

Grav. : 7(15)

Crit. : 13(25)

Fat. : 19(35)

Mort : 39(59)

Influence : 6 à 12

Talents principaux : Acquisition de matériel 4, Armes blanches 8, Armes de poing 6, Bureaucratie 6, Charme 8, Connaissance générale 9, Connaissance milieu social : Equinoxe 10, Corps à corps 6, Cryptographie 6, Défense 6, Déguisement 6, Discrétion 6, Evasion 6, Interrogation 8, Persuasion 8, Survie 6

Équipement : I.D., pistolet léger, cuir moléculaire, dague, communicateur, 100 sols, menottes

Mutations : très rarement

Description : c'est l'agent typique de la Division Neptune. Ces caractéristiques peuvent varier en fonction du service auquel il appartient.

Novice du Culte du Trident

Poids : 66 kg

Taille : 1,77 m

Age : 24 ans

AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :
10/40 %	11/44 %	11/44 %	14/56 %	12/48 %
FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
10/40 %	13/52 %	17/68 %	18/72 %	14/56 %

Réaction : 16

Perception : 64 %

Bonus corps à corps : + 2

Attribut vitesse : 8

Vitesse auto : 4 m/tour

Poids portable auto : 50 kg

Seuils : Inc. : 9(9)

Lég. : 3(3)

Grav. : 9(9)

Crit. : 12(12)

Fat. : 19(19)

Mort : 38(38)

Influence : 2 à 9

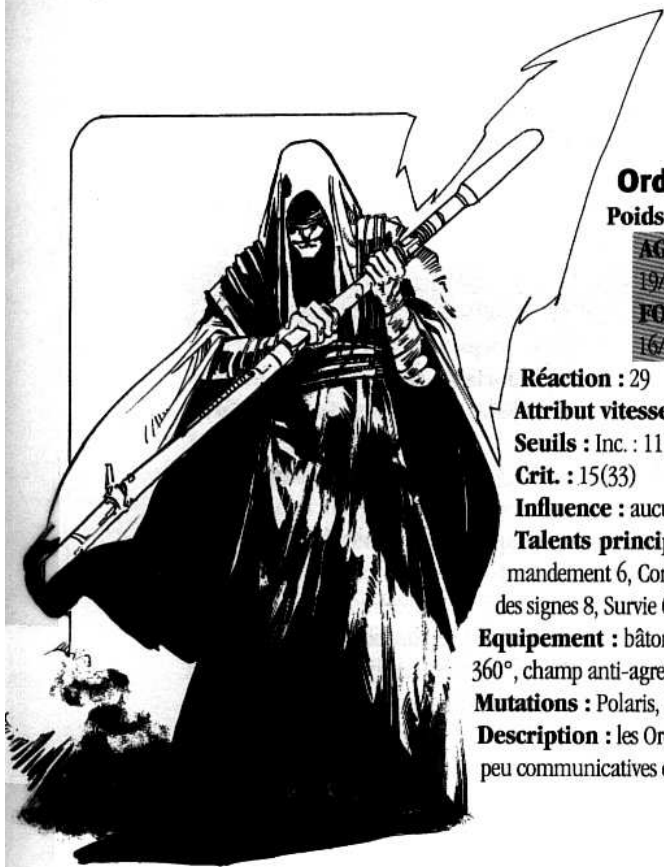
Talents principaux : Analyse de sensations empathiques 4, Armes blanches 3, Bureaucratie 4, Charme 5, Connaissance générale 8, Connaissance milieu social : Equinoxe 8, Corps à corps 3, Défense 4, Diplomatie 4, Gestion 4, Langage écrit 8, Langage parlé 9, Négociation 4, Premiers soins 5

Équipement : robe de prêtre, I.D., 1.000 sols, communicateur, dague neurale

Mutations : rarement

Description : les novices du Culte du Trident sont des administratifs. Ce sont avant tout des fonctionnaires.





Ordonnateur du Culte du Trident

Poids : 85 kg Taille : 1,90 m Age : 30 ans

AGIL :	RÉS :	RAP :	VOL :	SG-FD :
19/76 %	14/56 %	23/92 %	18/72 %	16/64 %
FOR :	GAB :	CHA :	INT :	INST :
16/64 %	15/60 %	17/68 %	16/64 %	22/88 %

Réaction : 29

Attribut vitesse : 24

Seuils : Inc. : 11(20)

Crit. : 15(33)

Influence : aucune

Talents principaux : Acrobatie 9, Armes blanches 8 (Bâton de combat 12), Armes de poing 6, Commandement 6, Corps à Corps 12, Défense 10, Discrétion 6, Evasion 8, Escalade 6, Interrogation 6, Langage des signes 8, Survie 6, Tactique 6

Équipement : bâton de combat ordonnateur, robe de bure moléculaire en poly-titane souple (6/9), visière 360°, champ anti-agression niv 6, I.D., dague neurale, inhibiteur neural

Mutations : Polaris, généralement une discipline maîtrisée à 5.

Description : les Ordonnateurs sont les gardes du corps d'élite des Veilleurs. Ce sont des machines de combat peu communicatives et dont l'identité est tenue secrète. Ce sont de redoutables combattants

Perception : 76 %

Vitesse auto : 12 m/tour

Lég. : 4(10)

Fat. : 23(47)

Bonus corps à corps : + 3

Poids portable auto : 80 kg

Grav. : 9(21)

Mort : 47(77)

Silencieux

Poids : 68 kg Taille : 1,75 m Age : 30 ans (apparence)

AGIL :	RÉS :	RAP :	VOL :	SG-FD :	FOR :	GAB :	CHA :	INT :	INST :
18/72 %	18/72 %	21/84 %	24/96 %	24/96 %	16/64 %	12/48 %	06/24 %	14/56 %	17/68 %

Réaction : 31

Attribut vitesse : 25

Seuils : Inc. : 39(43)

Influence : aucune

Talents principaux : Acrobatie 5, Armes blanches 10, Armes de poing 8, Corps à corps 6, Défense 8, Déguisement 7, Discrétion 12, Evasion 8, Lecture sur les lèvres 6, Orientation 6, Systèmes de sécurité 4, Survie 6, Tactique 4

Équipement : dague, pistolet scorpion (voir scénario du livre de base), cuir moléculaire, fausse I.D.

Mutations : aucune

Description : ces êtres étranges sont les assassins personnels des Patriarches. Ils sont très peu nombreux et l'on n'en compte pas plus de quatre sur Equinoxe. Ils possèdent l'incroyable don de passer inaperçu. La difficulté pour les repérer dépend bien évidemment du contexte. Dans une foule, si un individu ne recherche pas particulièrement un Silencieux, la difficulté pour le repérer grâce à un jet d'instinct est de 36. Si on le cherche, cette difficulté est de 18. Dans un contexte normal, rue peu fréquentée, bar spacieux, groupe d'amis dans lequel il se serait infiltré, etc., les difficultés sont de 24 et 12. Dans un contexte anormal, comme une rue déserte, chez soi, ou même s'il se trouve juste à côté de la victime, un Silencieux n'est repéré que par un jet d'instinct contre une difficulté de 16 si on ne le cherche pas et de 8 si on le cherche. Il est à noter que tout test effectué pour traquer un Silencieux voit sa difficulté doublée. L'organisme de ces agents est instable. S'ils sont tués ou plongés dans l'inconscience, cela déclenche une réaction chimique qui les carbonise instantanément. Une analyse des ossements pourra révéler la présence de ces agents chimiques. Un Silencieux ne dort jamais, il entre dans un état méditatif pendant quelques heures chaque jour. Il ne ressent aucune douleur physique, n'ayant pas de terminaisons nerveuses. Son seuil d'inconscience est très élevé à cause de cela.



Veilleur (anti-émeute et Condor)**Poids :** 110 kg **Taille :** 1,98 m **Age :** 30 ans

AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
14/56 %	20/80 %	13/52 %	16/64 %	19/76 %	21/84 %	20/80 %	07/28 %	10/40 %	11/44 %

Réaction : 23**Perception :** 42 %**Bonus corps à corps :** + 4**Attribut vitesse :** 14**Vitesse auto :** 7 m/tour**Poids portable auto :** 100 kg**Seuils :** Inc. : 14(28)**Lég. :** 5(12)**Grav. :** 11(25)**Crit. :** 18(39)**Fat. :** 28(56)**Mort :** 56(91)**Influence :** 4 à 8

Talents principaux : Armes blanches 5, Armes d'épaule 6, Armes lourdes 5, Armes de poing 4, Armure 8, A.T.E. 6, A.T.M. 6, Corps à corps 7, Défense 5, Persuasion 6, Systèmes de sécurité 4, Tactique 4

Équipement : armure Condor ou veste anti-émeute (seuil d'Inconscience x 2, choc x 1/2, protection physique 6), casque (+1 à la protection physique), bouclier anti-émeute, pistolet-choc, matraque Mao, fusil-choc, grenades-choc, I.D., menottes, 200 sols

Mutations : jamais

Description : ces brutes sont les membres des forces anti-émeutes et de la Faction Condor. Ce ne sont pas des individus très sociables et ils préfèrent généralement se retrouver entre eux

Veilleur (Agent Sanitaire)**Poids :** 68 kg **Taille :** 1,79 m **Age :** 35 ans

AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :
10/40 %	10/40 %	10/40 %	16/64 %	15/60 %
FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
09/36 %	13/52 %	15/60 %	13/52 %	10/40 %

Réaction : 17**Perception :** 46 %**Bonus corps à corps :** + 2**Attribut vitesse :** 6**Vitesse auto :** 3 m/tour**Poids portable auto :** 40 kg**Seuils :** Inc. : 9(9)**Lég. :** 3(3)**Grav. :** 7(7)**Crit. :** 13(13)**Fat. :** 19(19)**Mort :** 39(39)**Influence :** 6 à 12

Talents principaux : Analyse des sensations empathiques 4, Arme de poing 3, Bureaucratie 9, Corps à corps 4, Cuisine 8, Évasion 4, Estimation de qualité 4, Interrogation 4, Négociation 6, Persuasion 6, Premiers soins 6, Science : médecine, bactériologie à 8, Survie 5

Équipements : tenue sanitaire, I.D., pistolet-choc, 100 sols, matériel d'inspection, Scan

Mutations : jamais

Description : ce sont les gens chargés de contrôler l'hygiène sur Équinoxe. Ils sont toujours accompagnés de forces de sécurité.



Veilleur (Officier)**Poids :** 80 kg **Taille :** 1,82 m **Age :** 40 ans

AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
12/48 %	13/52 %	12/48 %	16/64 %	15/60 %	13/52 %	14/56 %	17/68 %	14/56 %	13/52 %

Réaction : 19**Perception :** 54 %**Bonus corps à corps :** + 3**Attribut vitesse :** 11**Vitesse auto :** 5 m/tour**Poids portable auto :** 60 kg**Seuils :** Inc. : 10(var)**Lég. :** 4(var)**Grav. :** 8(var)**Crit. :** 14(var)**Fat. :** 21(var)**Mort :** 43(var)**Influence :** 10 à 19

Talents principaux : Toutes catégories d'armes à 8, Armure 7, A.T.E. 6, A.T.M. 6, Bureaucratie 6, Commandement 10, Corps à Corps 7, Défense 6, Démolition 2, Langage des signes 4, Lecture sonar 3, Orientation 2, Pilotage (variable) 6, Premiers soins 4, Stratégie 9, Survie 8, Tactique 10

Équipement : uniforme, champ anti-agression, dague neurale, pistolet léger, I.D., 1.000 sols, communicateur, prothèses et implants divers.

Mutations : très rarement

Description : les officiers des Veilleurs font partie des meilleurs. Ils sont fiers, convaincus de servir une juste cause et presque tous incorruptibles.

**Veilleur (Soldat/commando)****Poids :** 86 kg **Taille :** 1,89 m **Age :** 26 ans

AGIL. :	RÉS. :	RAP. :	VOL. :	SG-FD :	FOR. :	GAB. :	CHA. :	INT. :	INST. :
14/56 %	14/56 %	15/60 %	16/64 %	18/72 %	14/56 %	15/60 %	13/52 %	12/48 %	14/56 %

Réaction : 23**Perception :** 52 %**Bonus corps à corps :** + 3**Attribut vitesse :** 14**Vitesse auto :** 7 m/tour**Poids portable auto :** 70 kg**Seuils :** Inc. : 11(20)**Lég. :** 4(11)**Grav. :** 9(23)**Crit. :** 15(36)**Fat. :** 22(50)**Mort :** 45(80)**Influence :** 2 à 8

Talents principaux : Toutes catégories d'armes à 6, Armure 6, A.T.E. 6, A.T.M. 6, Corps à Corps 5, Défense 6, Démolition 4, Langage des signes 3, Lecture sonar 2, Orientation 4, Pilotage (variable) 4, Premiers soins 2, Stratégie 4, Survie 6, Tactique 6

Équipement : variable suivant les missions. Les soldats ont généralement l'équipement suivant : Kevlar, fusil d'assaut, pistolet lourd, grenades, casque, communicateur I.D., dague

Mutations : rarement

Description : les soldats sont l'élite des Veilleurs. Ils reçoivent un meilleur entraînement que leurs confrères cantonnés dans les villes et sont plus fanatisés.

EQUIPEMENTS

Armure externe Condor

Coût : 190.000 (marché noir)
Type : Exo 1-type Delta (équipement : 28)
Gabarit : 19
Vitesse : + 3
Décélération : NA
Ordinateur : Leical VI
Niv. : 7 • **Séc.** : 2 • **Cont.** : 21 • **Prog.Attaq.** : 5 • **Blind.** : 4

Radar

Actif Condor/Analyseur Delta Azure /Calculateur Nemrod VI
 Actif : 2 km (01-84/85-97/98-100)
 Analyseur : 12 cibles (01-54/55-86/87-100)
 Calculateur : 5 cibles (01-89/90-94/95-100)

Z1 : Blindage : 3 • Seuil : 8 • Cercles : 4

Systèmes : Commandes vocales (91-100)/Analyseur (87-100)/Calculateur (95-100)/Radar (98-100)/Tactique visière (94-100)/Anti-vol neural (100)

Z2 : Blindage : 5 • Seuil : 8 • Cercles : 4

Systèmes : Assistance mouvement (96-100)/Contrôle exo (100)/ Anti-choc (99-100)/Réparateur Universel (89-100)/ Mitrailleuse lourde (100)/Pivot (100)/Lien électronique (92-100)/Lien mécanique (99-100)/Réacteur fusion (99-100)

Fabriqueur : Gladius
Poids : 180 kg
Modif : F/A/R : + 0
Accélération : NA
Intégrité : 4

Z3 : Blindage : 5 • Seuil : 8 • Cercles : 4

Systèmes : Réserve 02 (8 heures)/Survie (99-100)/Ordinateur (98-100)/Diagnostic Universel (89-100)/Lance-flammes (100)/Pivot (100)/Lien électronique (92-100)/Lien Mécanique (99-100)

Z4 : Blindage : 5 • Seuil : 8 • Cercles : 4

Systèmes : Commandes manuelles (96-100)/Dague moléculaire (100)/

Z5 : Blindage : 5 • Seuil : 8 • Cercles : 4

Systèmes : Dague neurale (100)/Sonique incapaciteur (100)/Lien électronique (92-100)

Z6 : Blindage : 5 • Seuil : 8 • Cercles : 4

Systèmes : Système de guérison automatique (90-100)

Z7 : Blindage : 5 • Seuil : 8 • Cercles : 4

Systèmes :

Note : tous les systèmes ont un blindage électronique 4

Armement

Dague Neurale (montée sur le poing) : Dégâts choc : 10, Charges : 10

Dague moléculaire (montée sur le poing) : Dégâts phys./Choc : 4/4, Charges : 30

Sonique Incapaciteur (lien électronique) : Dégâts choc : 12, Cadence : 1, Munitions : 6, Portée : 5/10/20 m

Mitrailleuse lourde (lien électronique et mécanique, sur pivot : tirs : - 20 %) : Dégâts phys. : 9, Cad. : 3 à 16, Munitions : 40, Portée : 40/120/240 m

Lance-flammes (lien électronique et mécanique, sur pivot : tirs : - 20%) : Dégâts phys. : 12, Cad. : 1, Munitions : 12, Portée : 5/10/15 m, Zone : 4 x 4 m

Défenses

Anti-choc Temper II : Dégâts choc x 1/2, Capacités : 99-100

Systèmes notables

Panneau de contrôle manuel sur avant-bras (Elsinster) : Réaction : - 4, Capacités : 92-100

Commande Vocale (Opale IV) : Réaction : 0, Capacités : 93-100

Tactique Mc Clurr : Réac : + 2, Pilot. : + 5 % ; Capa. : 01-93/94-100

Système antivol Vangelis neural : capacité : 100

Diagnostic universel Scope IV : Capacité : 01-56/57-88/89-100

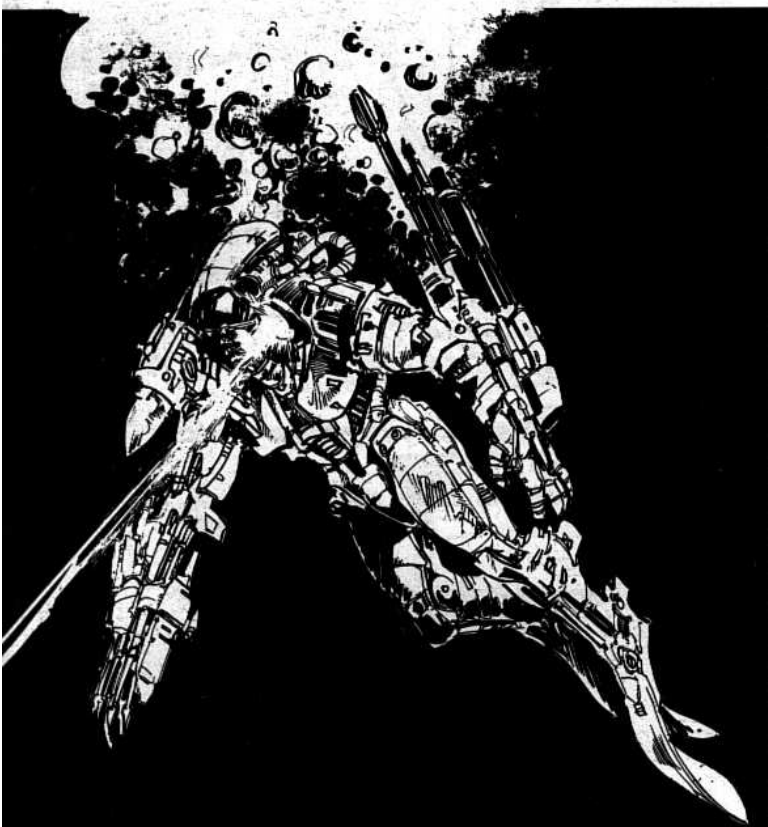
Réparateur Universel Omni-Vat : Niv 2, Capacités : 01-56/57-88/89-100

Système guérison auto Cortex I : Niv 2, Capacités : 01-89/90-100

Armure Ouraken

Coût : 210.000 (marché noir)
Type : Exo-2-Heimdall II

Fabriqueur : Gladius
Poids : 400 kg





Profondeur : -12.000 m

Vitesse : 6/1

Décélération : 4/2

Ordinateur : Pristar VII (97-100)

Niv. : 10 • **Séc. :** 3 • **Cont. :** 30 • **Prog. Attaq. :** 6 • **Blind. :** 6

Sonscan

Actif Dauphin II/Passif Kilian/Analyseur Mk 12 Sea-star/Calculateur Nemrod

Actif : 8 Milles marins (01-70/71-92/93-100)

Passif : 35 Milles marins (01-50/51-92/93-100)

Analyseur : 3 cibles (01-59/60-89/90-100)

Calculateur : 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

Z1 : Blindage : 4/8 • **Seuil :** 16 • **Cercles :** 8

Systèmes : Commandes Vocales (90-100)/Commande neurale (88-100)/Analyseur (87-100)/Calculateur (95-100)/Tactique visière (94-100)/Anti-vol neural (100)/Volet sécurité (99-100)

Z2 : Blindage : 8 • **Seuil :** 16 • **Cercles :** 8

Systèmes : Chauffage (98-100)/Filtre à Gaz carbonique (100)/Survie (99-100)/Sonscan passif (93-100)/Moteur fusion turbine 6 (99-100)/Stabilisateur (99-100)/Lance torpilles (93-100)/Lien mécanique (99-100)/Champ anti-torpilles (99-100)

Z3 : Blindage : 8 • **Seuil :** 16 • **Cercles :** 8

Systèmes : Sonscan Actif (93-100)/Contrôles (100)/Assistance mouvement (99-100)/Ordinateur général (97-100)/Pressurisateur (98-100)/Anti-choc (99-100)/Générateur de lumière (96-100)/Unité de stockage torpille (100)

Z4 : Blindage : 8 • **Seuil :** 16 • **Cercles :** 8

Systèmes : Indicateur d'acquisition (99-100)/Dague thermique (100)/Lance-harpon AV multiple (100)

Accélération : 2/1

Intégrité : 9

Z5 : Blindage : 8 • **Seuil :** 16 • **Cercles :** 8

Systèmes : Auto-pilot (95-100)/Canon à neutron (100)/Lance harpon multiple (100)

Z6 : Blindage : 8 • **Seuil :** 16 • **Cercles :** 8 — **Systèmes :** Néant

Z7 : Blindage : 8 • **Seuil :** 16 • **Cercles :** 8 — **Systèmes :** Néant

Armement

Lance-torpilles Gladius I-A (lien mécanique) : Taille 3, Capacités : 01-92/93-100

Torpilles Imp E.M.P. II, Gladius : Nombre : 2, Taille : 3, Dég. : 30,

E.M.P. : 6, Portée : 4, Prof. : 8, Blind.Elec. : 4, Capacités : 01-60/61-94/95-100

Dague thermique : Dégâts : bonus + 6, Charges : 12

Lance harpon A.V. multiple Gladius (manuel) : Dégâts : 12, Caden-

ce : 1, Charges : 2, Portée : 4/8/10 m

Canon à neutron Arsenal (manuel) : Dégâts : 8, Cadence : 1 à 4,

Charge : 28, Portée : 20/80/160 m

Lance-harpon multiple Gladius (manuel) : Dégâts : 6, Cadence 1,

Charges 2, Portée : 2/8/16 m

Défenses

Champ anti-torpille Omi star : Niv. : 6

Anti-choc Hammerdale : Choc x 1/2, Capacités : 99-100

Systèmes notables

Interface neurale Psion : Réaction : + 5, Capacités : 88-100

Commande Vocale Harpie : Réaction : 0, Capacités : 90-100

Tactique visière Mc Clurr : Réaction : + 2, Pilotage : + 5 %

Générateur de lumière Feu Follet : Niv. : 1, Capacité : 96-100

Auto-pilot Icare (réactif) : retour à la base en cas de perte de conscience du pilote. Niv. : 6



Chasseur Crotal

Coût : 480.000
Type : II
Profondeur : -14.000 m
Vitesse : 40 nœuds
Décélération : 16
Ordinateur : Leical V
Niv. : 5 • Séc. : 2 • Cont. : 15 • Prog.Attaq. : 6 • Blind. : 2

Fabriqueur : Gladius
Poids : 46 T
Gouverne : 12/16 m
Accélération : 8
Intégrité : 10

Sonscan

Actif Dauphin II/Passif Kilian/Analyseur Mk 12 Sea-star/Calculateur Nemrod

Actif : 8 Milles marins (01-70/71-92/93-100)
 Passif : 35 Milles marins (01-50/51-92/93-100)
 Analyseur : 3 cibles (01-59/60-89/90-100)
 Calculateur : 3 cibles (01-89/90-98/99-100)

Z1 : Blindage : 10 • **Seuil** : 12 • **Cercles** : 6
Systèmes : Rayon Hades (100)/Electronique (92-100)/Sonscan actif (93-100)/Sonscan passif (93-100)

Z2 : Blindage : 5 • **Seuil** : 12 • **Cercles** : 6
Systèmes : Commandes télépathiques (88-100)/Commandes vocales (90-100)/Ordinateur (97-100)

Z3 : Blindage : 10 • **Seuil** : 12 • **Cercles** : 6
Systèmes : Lance-torpilles (93-100)/Electronique (92-100)/Contrôles (100)/Pressurisateur (98-100)/Chauffage (98-100)

Z4 : Blindage : 10 • **Seuil** : 12 • **Cercles** : 6
Systèmes : Unité de stockage torpilles (100)/Stabilisateurs (100)/Analyseur (90-100)/Calculateur (99-100)

Z5 : Blindage : 10 • **Seuil** : 12 • **Cercles** : 6
Systèmes : Faisceau anti-moléculaire (100)/Electronique (92-100)/Survie (100)

Z6 : Blindage : 10 • **Seuil** : 12 • **Cercles** : 6
Systèmes : Faisceau anti-moléculaire (100)/Electronique (92-100)

Z7 : Blindage : 10 • **Seuil** : 12 • **Cercles** : 6
Systèmes : Filtres Gaz Carbonique (98-100)/Moteur fusion turbine 40 (99-100)/Appontage (100)

Armement

Lance-torpilles Gladius II (lien électronique) : Taille 4, Capacités : 01-92/93-100
 Torpilles Sabre AZ 28 filo-guidées : Nombre : 2, Taille : 4, Dégâts : 40, Portée : 2, Prof. : 6, Blind.Elec. : 4, Capacités : talent d'A.T.M. pour le tir Rayon à particule Hades, Hades Industries (Lien électronique) : Dégâts : 36, Cadence : 1, Munitions : 4, Portée : 200/400/1.800 m
 Faisceaux anti-moléculaires x 2 Gladius (lien électronique) : Dégâts : 10, Cadence : 1, Munitions : 8/8, Portée : 15/30/50 m



Défenses

Aucune

Systèmes notables

Interface neurale Psion : Réaction : + 5, Capacités : 88-100
 Commande Vocale Harpie : Réaction : 0, Capacités : 90-100



Drone de surveillance

Note : ces drones sont directement reliés aux ordinateurs de surveillance du poste de contrôle des Veilleurs situé dans le secteur où ils se trouvent. Ce sont des petites sphères noires.

Coût : 40.000 (marché noir) **Fabriqueur** : Agence Spatiale du Trident

Type : Alpha-Esp II **Poids** : 3 kg
Vitesse : 12 m/tour **Accélération** : 2 m/tour

Décélération : 4 m/tour **Intégrité** : 2

Equipement : Champ magnétique (98-100), Capteur d'ondes Niv 4 (94-100), Caméra (99-100), Lien ordinateur central (92-100)

Ordinateur : ordinateur central du poste des Veilleurs ayant les caractéristiques moyennes suivantes :

Niv. : 12 • Sécurité : 12 • Contrôle : 24 drones • Capacités : 01-92/93-100

Equipements divers

On ne peut trouver ces équipements qu'au marché noir.

Disrupteur neural : cette nouvelle arme développée par la firme Cortex, en collaboration avec Gladius, est un gros fusil d'assaut permettant de tirer une sphère d'énergie qui perturbe les fonctions cérébrales de la cible. La victime touchée par la sphère voit tous ses jets modifiés par une difficulté de + 3D10 pendant 2D10 tours. La cible peut résister en effectuant un jet de Volonté contre la difficulté déterminée par le jet des 3D10. Elle réduit la pénalité de sa marge de réussite.

Disrupteur neural Cortex I

Dégâts : + 3D10 en difficulté, Coût : 8.000, Rareté : 16, Portée : 20/50/130 m, Cadence : 1, Munitions : 8, Poids : 3, Place : 1+1 par chargeur

Neuro-charge : c'est une grenade dont les effets sont semblables à ceux d'un disrupteur neural mais elle frappe une zone. Sa puissance est inférieure à celle d'un fusil.

Neuro-charge Cortex A

Dégâts : + 2D10 en difficulté, Coût : 1.500, Rareté : 14, Note : 12 m de rayon.

Bâton de combat des Ordonnateurs : ces armes extrêmement rares sont le produit d'une technologie très avancée et peut-être même généticienne. Ce sont des bâtons faits d'une matière ayant l'apparence du cuivre mais qui est aussi résistante que du Plastitane. Elles génèrent un champ électrique très puissant qui n'affecte pas l'utilisateur.

Une pointe peut jaillir à chaque extrémité du bâton pour porter l'attaque suivante : sur un résultat au dé d'attaque de 01 plus le niveau de combat Armes blanches, ou 2 x le niveau de combat spécialisation bâton de combat, on ignore toute armure ou blindage. Les champs de protection ne sont pas affectés par cette attaque spéciale. Elle ne réduit pas non plus le blindage de sa cible ni les cercles de structure de l'armure. La pointe de l'arme passe tout simplement au travers.

Ex. : un aventurier ayant un talent d'Armes Blanches au niveau 6 aura 7 % de chances de porter une telle attaque. Un aventurier ayant un talent d'Armes blanches, spécialisation bâton,

de combat au niveau 6, aura 13 % de chances de porter une telle attaque.

Bâton de combat des Ordonnateurs

Dégâts Physique : Bonus + 3/+ 4 avec champs électrique

Dégâts Choc : Bonus + 1/+ 3 avec champs électrique

Charges : 20 pour le champ électrique

Coût : 100.000

Rareté : 20

poids : 1,5 kg

Robe des Ordonnateurs : ces robes de bure sont faites en tissu moléculaire renforcé avec du poly-titane souple.

Robe des Ordonnateurs

Indice physique : 6, Indice d'Inconscience : 9, Coût : 28.000, Rareté : 16, Poids : 2 kg

FAV 34 : c'est le fusil d'assaut standard des Veilleurs, fabriqué par la firme Gladius.

FAV 34

Dégâts : 6, Coût : 8.500, Rareté : 10, Cadence : 1 à 8, Munitions : 28, Portée : 30/60/120 m, Poids : 3,5 kg

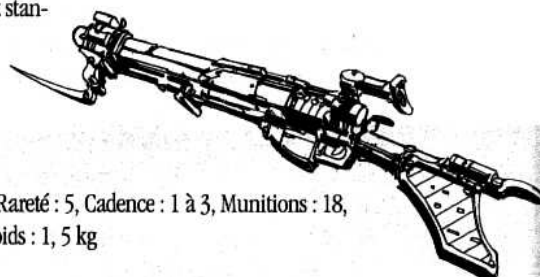
ANG 200 : c'est le pistolet standard des agents du Neptune, fabriqué par la firme Gladius. Il est extrêmement discret et léger. Il est fait dans un alliage spécial et est indétectable par la plupart des systèmes de contrôle.



ANG 200

Dégâts : 2, Coût : 3.400, Rareté : 9, Cadence : 1 à 5, Munitions : 10, Portée : 10/30/80 m, Poids : 300 gr

MK 28 : c'est le pistolet standard des Veilleurs, fabriqué par la firme Gladius.



MK 28

Dégâts : 3, Coût : 1.100, Rareté : 5, Cadence : 1 à 3, Munitions : 18, Portée : 16/60/120 m, Poids : 1,5 kg

MK 56 : c'est le pistolet lourd standard des Veilleurs, fabriqué par la firme Gladius.



MK 56

Dégâts : 4, Coût : 2.200, Rareté : 7, Cadence : 1 à 2, Munitions : 20, Portée : 18/57/110 m, Poids : 1,9 kg

FV 12 Répliquant : c'est le fusil léger standard des Veilleurs, fabriqué par la firme Gladius.



FV 12 Répliquant

Dégâts : 4, Coût : 2.600, Rareté : 6, Cadence : 1 à 3, Munitions : 26, Portée : 50/160/360 m, Poids : 3,9 kg

Note sur les casques : les casques sont généralement faits en kevlar. Ils donnent donc la même protection que ce type d'armure, si une attaque est dirigée à la tête. Sinon il ajoute + 1 à l'indice de protection physique d'une armure et augmente l'indice d'inconscience de + 50 %. Par exemple, un personnage ayant un gilet de protection et un casque verra l'indice d'inconscience de l'armure passer de 5 à 7 points (+ 50 % arrondi à l'inférieur).



NOUVELLES CREATURES

CREATURES AQUATIQUES

Congres-tueurs

Agili.	Force.	Resis.	Gabar.	Rapid.
28/112 %	24/96 %	24/96 %	20/80 %	27/108 %
Chari.	Volon.	Intel.	Sang-f.	Insti.
N.A.	14/56 %	06/24 %	24/96 %	24/96 %

- Réaction : 39
- Perception : 60 %
- Vit. auto : 15 m/tour
- Poids sol. auto : 120 kg



Seuil d'inconscience :	14(18)	Attaque :	8/88 %
Seuil blessure légère :	5(9)	Défense :	6/66 %
Seuil blessure grave :	11(19)	Dégâts :	9
Seuil blessure critique :	19(31)	Nombre At. :	1
Seuil blessure fatale :	29(45)	Armure :	4 (Blindage : 0)
Seuil de mort :	58(78)	Spécial :	attaque éclair

Attribut vitesse : 31/62 en attaque éclair

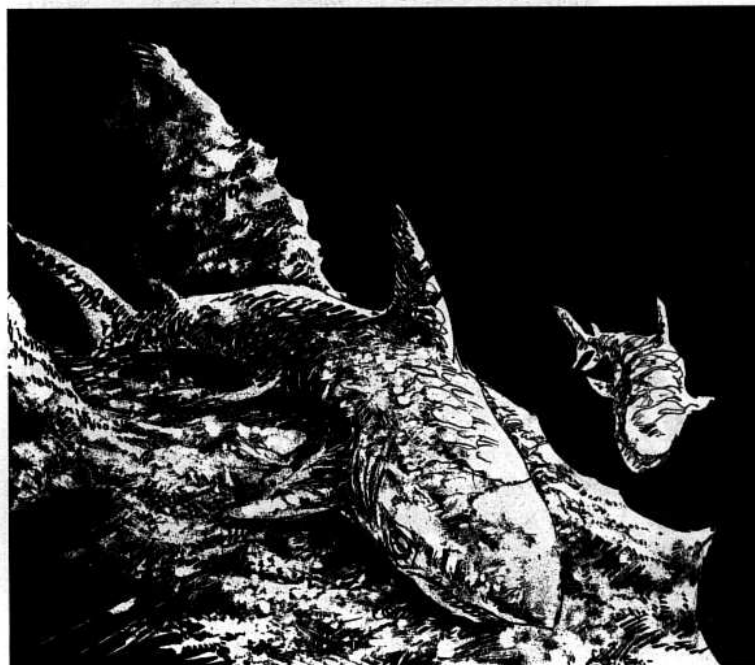
Divers : ne chasse que la nuit

Portée Attaques : contact

Poids : 36 à 60 kg

Taille : 6 à 9 m de long

Description : le congre-tueur est un prédateur vicieux qui ne chasse que la nuit. Le jour, il se dissimule dans des anfractuosités où il est très dangereux de le déloger. Il s'attaque à tout ce qui bouge même si sa proie est beaucoup plus grosse que lui. Il possède la capacité spéciale d'attaque éclair qui lui permet de doubler sa vitesse uniquement le 1^{er} tour où il frappe. Sa chair est particulièrement appréciée des gourmets.



Requins-caméléons

Agili.	Force.	Resis.	Gabar.	Rapid.
22/ %	21/ %	26/ %	21/ %	24/ %
Chari.	Volon.	Intel.	Sang-f.	Insti.
N.A.	18/ %	08/ %	24/ %	24/ %

- Réaction : 35
- Perception : 64 %
- Vit. auto : 17 m/tour
- Poids sol. auto : 100 kg

Seuil d'inconscience :	16(26)	Attaque :	6/66 %
Seuil blessure légère :	6(16)	Défense :	8/88 %
Seuil blessure grave :	13(33)	Dégâts :	8
Seuil blessure critique :	21(51)	Nombre At. :	1
Seuil blessure fatale :	32(72)	Armure :	10 (Blindage : 1)
Seuil de mort :	65(115)	Spécial :	camouflage, frénésie

Attribut vitesse : 34

Divers : N.A.

Portée Attaques : contact

Poids : 550 kg

Taille : 6 m

Description : ces terribles créatures guettent leurs proies en se camouflant. Elles sont capables de prendre l'apparence d'une pierre sur des rochers. Tout jet de Perception pour remarquer la présence d'une de ces créatures est réduit de moitié. Sa frénésie est considérée comme une attaque d'écrasement mais les dommages sont accrus de 2 points par tour.

AUTRES CREATURES

Chiens de Kraal

Agili.	Force.	Resis.	Gabar.	Rapid.
18/72 %	14/56 %	12/48 %	10/40 %	24/96 %
Chari.	Volon.	Intel.	Sang-f.	Insti
N.A.	12/48 %	12/48 %	24/96 %	24/96 %

- Réaction : 33
- Vit. auto : 14 m/tour
- Perception : 72 %
- Poids sol. auto : 70 kg



Seuil d'inconscience :	8(8)	Attaque :	5/55 %
Seuil blessure légère :	3(3)	Défense :	3/33 %
Seuil blessure grave :	6(6)	Dégâts :	4
Seuil blessure critique :	11(11)	Nombre At. :	1
Seuil blessure fatale :	17(17)	Armure : 0 (Blindage : 0)	
Seuil de mort :	34(34)	Spécial : radar, poison, gorge	

Attribut vitesse : 28

Divers : vision nocturne

Portée Attaques : contact

Poids : 40 kg

Taille : 1,20 m au garrot

Description : ces créatures sont le résultat d'expérimentations ratées sur les rares chiens qui existent encore dans l'univers de Polaris. Echappés d'un des laboratoires de Cortex, ils se sont multipliés sur Equinoxe et, depuis, hantent les couloirs sombres de la ville. Ils sont dépourvus de poils et peuvent chasser aussi bien à vue qu'à l'odeur mais également grâce à un système de radar semblable à celui des chauves-souris. Leurs morsures sont particulièrement dangereuses à cause du poison que sécrètent ces choses (Int : 17, Déclench. : 3 tours, Fréquence : 10 minutes pendant 1 heure ; Effet : violentes douleurs à l'estomac ; Dégâts : - Intensité + marge de réussite d'un jet neutre contre les seuils vitaux, - 50 % à tous les jets). Ils chassent toujours en meute et sont extrêmement intelligents. Suffisamment en tout cas pour tendre des pièges et se servir d'appâts. Les chiens essaient toujours de mordre leur proie à la gorge. L'animal doit viser. Si l'attaque passe elle se transforme immédiatement en écrasement et les protagonistes sont en lutte. De plus, la victime doit effectuer un jet de Gabarit modifié par le Gabarit du chien. Si elle échoue, elle tombe à terre.

Filaments

Agili.	Force.	Resis.	Gabar.	Rapid.
19/76 %	17/68 %	12/48 %	03/12 %	11/44 %
Chari.	Volon.	Intel.	Sang-f.	Insti
N.A.	24/96 %	03/12 %	24/96 %	24/96 %

- Réaction : 27
- Vit. auto : 12 m/tour
- Perception : 54 %
- Poids sol. auto : NA

Seuil d'inconscience :	NA	Attaque :	2/22 %
Seuil blessure légère :	3(3)	Défense :	1/11 %
Seuil blessure grave :	7(7)	Dégâts :	1/filament
Seuil blessure critique :	13(13)	Nombre At. :	1
Seuil blessure fatale :	19(19)	Armure : 0 (Blindage : 0)	
Seuil de mort :	39(39)	Spécial : acide, immobilisation	

Attribut vitesse : 25

Divers : ne dégage aucune chaleur

Portée Attaques : contact

Poids : 50 gr

Taille : 1 m

Description : ces étranges créatures ne vivent que dans les machines d'Equinoxe. Ce sont des choses ressemblant à des filaments translucides qui flottent en groupe de 10 à 40. Quand elles repèrent un organisme vivant, elles se précipitent sur lui et tentent de l'écraser pour pouvoir ensuite l'assimiler grâce à un acide qu'elles sécrètent. Leurs attaques sont toujours des attaques de lutte. Leur Gabarit est considéré comme étant à 14 pour ce type de combat. Elles sont extrêmement difficiles à atteindre avec une arme à feu (il faut automatiquement viser) et même en cas de réussite au jet d'Attaque, les dégâts sont divisés par 10. Seules les armes blanches et les armes couvrant une zone sont efficaces à 100 %. L'acide que les filaments sécrètent peut affecter des armures.





Glisseurs

Agili.	Force.	Resis.	Gabar.	Rapid.
10/40 %	15/60 %	24/96 %	10/40 %	10/40 %
Chari.	Volon.	Intel.	Sang-f.	Insti
N.A.	24/96 %	03/12 %	24/96 %	24/96 %

- Réaction : 22 7
- Vit. auto : 7 m/tour

- Perception : 54 %
- Poids sol. auto : 70 kg

Seuil d'inconscience :	NA	Attaque :	10/100%
Seuil blessure légère :	5(5)	Défense :	1/11%
Seuil blessure grave :	11(11)	Dégâts :	acide, étouffement
Seuil blessure critique :	19(19)	Nombre At. :	1
Seuil blessure fatale :	29(29)	Armure :	0 (Blindage : 0)
Seuil de mort :	58(58)	Spécial :	enveloppement, acide

Attribut vitesse : 15

Divers : silencieux (discretion 10)

Portée Attaques : contact

Poids : 10 kg

Taille : 1,50 m de diamètre, peut s'étendre jusqu'à 3 mètres pour envelopper une proie.

Description : ces horreurs sont peut-être de la même famille que les filaments. Ce sont des sortes de protoplasmes transparents qui glissent le long des parois des machineries. Ils sont presque invisibles et ne dégagent aucune chaleur. Tous les jets de Perception pour les détecter sont réduits de moitié. Un glisseur attaque en se laissant tomber sur sa proie. Celle-ci a droit à un jet d'Instinct pour éviter l'attaque. Si la créature arrive à toucher sa cible, elle l'enveloppe complètement. C'est un combat en Lutte pour étouffer la proie. Dans ce cas, la Force de l'ami est de 30. Si la cible est protégée par une armure ou si elle possède un respirateur, le glisseur sécrète un acide dont l'intensité est accrue de 1 point à chaque tour. Il ne peut endommager que le blindage dans un premier temps, puis la structure et enfin la victime. Les glisseurs ne sont vulnérables qu'au feu et aux armes blanches.

Nécrons

Agili.	Force.	Resis.	Gabar.	Rapid.
09/36 %	12/48 %	12/48 %	12/48 %	06/24 %
Chari.	Volon.	Intel.	Sang-f.	Insti
N.A.	10/40 %	11/44 %	24/96 %	24/96 %

- Réaction : 19
- Vit. auto : 3 m/tour

- Perception : 70 %
- Poids sol. auto : 60 kg

Seuil d'inconscience :	NA	Attaque :	4/44 %
Seuil blessure légère :	NA	Défense :	2/22 %
Seuil blessure grave :	6(6)	Dégâts :	3
Seuil blessure critique :	11(11)	Nombre At. :	1
Seuil blessure fatale :	17(17)	Armure :	0 (Blindage : 0)
Seuil de mort :	34(34)	Spécial :	contamination

Attribut vitesse : 6

Divers : peur de la lumière

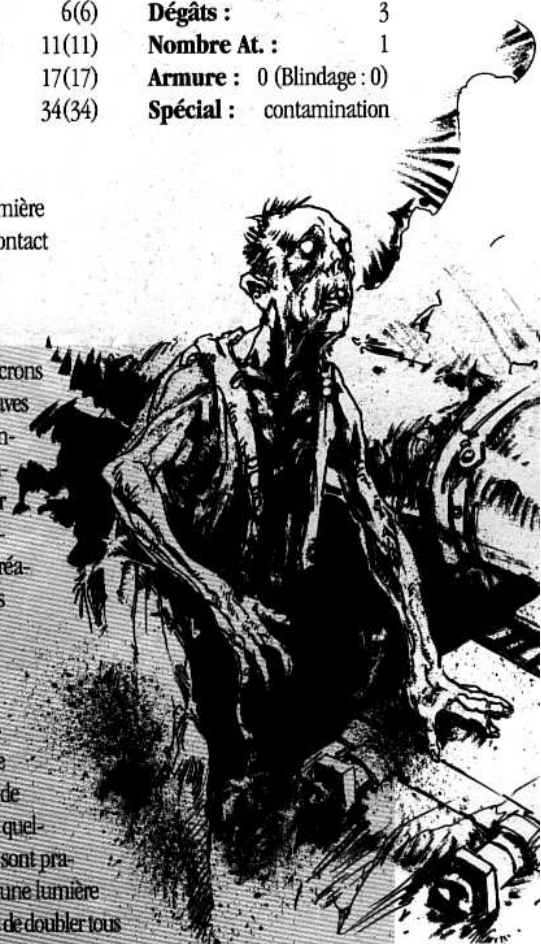
Portée Attaques : contact

Poids : 55 kg

Taille : 1,78 m

Description :

les nécrons sont les pitoyables esclaves employés par un responsable des Veilleurs (à l'insu de ses supérieurs) pour entretenir les machineries d'Equinoxe. Ces créatures étaient autrefois des mendiants d'Equinoxe qui ont été déportés au niveau des machineries. Ils y vivent dans de terribles conditions, se nourrissant des déchets de la civilisation, des rats et quelquefois d'humains. Ils sont pratiquement aveugles, et une lumière forte les fait fuir (en plus de doubler tous leurs seuils de difficulté). Certains sont encore suffisamment intelligents pour parler et raisonner. Le principal danger de ces créatures réside dans le terrible virus qu'elles transmettent. Si une de leurs attaques inflige une blessure au moins grave, la victime est automatiquement contaminée par le virus. Ce dernier ne se transmet que de cette manière. La victime devra effectuer un jet de Résistance contre une intensité de 24 tous les jours, pendant un nombre de jours égal au total des dégâts subis pendant l'attaque. Seule une réussite critique peut la libérer de la maladie, car il n'existe aucun remède. Chaque jet raté réduit son Intelligence, son Gabarit (elle maigrit à vue d'œil) et sa Volonté de 1 point. Elle devient de plus en plus sensible à la lumière. Si elle perd plus de 50 % de sa Volonté, le virus l'envahit entièrement et elle devient un nécron, attiré irrésistiblement vers les bas-fonds d'Equinoxe. Si sa Volonté reste au-dessus de 50 %, la victime finira par vaincre le virus et regagnera ses points perdus au rythme de 1 point par jour de repos complet. Très peu de gens sont au courant de l'existence de ces créatures.



Rats-lynx

Agili.	Force.	Resis.	Gabar.	Rapid.
17/68 %	08/32 %	16/64 %	06/24 %	24/96 %
Chari.	Volon.	Intel.	Sang-f.	Insti.
N.A.	24/96 %	13/52 %	24/96 %	24/96 %

- Réaction : 32
- Vit. auto : 13 m/tour
- Perception : 74 %
- Poids sol. auto : NA



Vers égorgeurs

Agili.	Force.	Resis.	Gabar.	Rapid.
24/96 %	24/96 %	24/96 %	12/48 %	14/56 %
Chari.	Volon.	Intel.	Sang-f.	Insti.
N.A.	12/48 %	05/20 %	24/96 %	24/96 %

- Réaction : 31
- Vit. auto : 13 m/tour
- Perception : 58 %
- Poids sol. auto : 120 kg

Seuil d'inconscience :	12(20)	Attaque :	6/66 %
Seuil blessure légère :	4(12)	Défense :	4/44 %
Seuil blessure grave :	9(25)	Dégâts :	6
Seuil blessure critique :	16(40)	Nombre At. :	1
Seuil blessure fatale :	24(56)	Armure : 8 (Blindage : 0)	
Seuil de mort :	48(88)	Spécial :	poison

- Attribut vitesse : 26
- Divers : corps couvert de pointes
- Portée Attaques : contact
- Poids : 48 kg
- Taille : 1,80 m de long

Description : ces immondes créatures sont des larves-assassins qui se sont adaptées à la vie sur Equinoxe. Beaucoup plus grandes et agressives, elles hantent les sombres couloirs des machineries et des bas-fonds de la ville. Elles guettent leurs proies dans des anfractuosités avant d'en jaillir pour refermer leur gueule sur la victime et l'entraîner dans leur tanière. Leur poison paralysant est un peu plus faible que celui des larves-assassins (Int : 16, Déclenchement : 4 tours, Effets : paralysie, agit jusqu'à ce que la victime réussisse un jet de Résistance contre l'intensité)

Seuil d'inconscience :	11(13)	Attaque :	7/77 %
Seuil blessure légère :	4(6)	Défense :	6/66 %
Seuil blessure grave :	9(13)	Dégâts :	5
Seuil blessure critique :	15(21)	Nombre At. :	1
Seuil blessure fatale :	23(31)	Armure : 2 (Blindage : 0)	
Seuil de mort :	46(56)	Spécial :	NA

- Attribut vitesse : 26
- Divers : vision nocturne
- Portée Attaques : contact
- Poids : 2 kg
- Taille : 40 cm

Description : ces ignobles créatures hantent les bas-fonds d'Equinoxe et le niveau des machineries. Ce sont des rats de 40 cm, très intelligents et qui se nourrissent d'ordures et de toutes les créatures qu'ils trouvent sur leur passage. Contrairement à ce que l'on pourrait penser, ils ne transmettent aucune maladie et ne sont pas considérés comme un danger pour la cité. Leur mâchoire est puissante et garnie de crocs coupant comme des lames de rasoir.



NOUVEAUX POUVOIRS ET TECHNIQUES DE COMBAT

Pouvoirs de la force Polaris

Ces trois pouvoirs se sont manifestés chez de très rares individus et après un long apprentissage. Ils ne sont donc pas accessibles à n'importe qui. Ces pouvoirs peuvent être libérés involontairement, si le MJ le désire.

Note sur la Force Polaris : on peut développer certains pouvoirs du Polaris indépendamment les uns des autres (c'est d'ailleurs une règle à conseiller aux MJ, qui devrait remplacer la progression globale). Le coût dans ce cas est de 8 fois le coût de progression d'un talent normal. Le personnage doit approfondir un effet particulier soit auprès d'un maître, soit tout seul mais ce sera plus long. Pour un effet libéré volontairement et pour son contrôle, l'attaque contre le seuil d'inconscience de l'utilisateur est égale à la Force du phénomène (et non x 2 comme dans le cas d'un effet non contrôlé).

Prescience

Ce talent lié à la force Polaris permet d'entrevoir le futur. En se concentrant sur une action, un individu, un événement, un lieu, etc., on peut avoir une image très floue de l'avenir. En cas de déclenchement involontaire, c'est au MJ de déterminer à quoi ou à qui se rapportera cette vision. Que ce pouvoir soit déclenché volontairement ou non, il y a toujours 10 % de probabilités, en cas d'échec critique, d'embrasser le futur dans sa totalité. Cela est généralement catastrophique pour le malheureux qui doit effectuer un jet d'Intelligence contre une intensité de 24. La marge de réussite de ce jet déterminera le nombre de points de Volonté et d'Intelligence PERDUS par la victime. Elle aura eu, en effet, pleinement conscience des choses qu'elle a vues bien qu'elle ne s'en souvienne pas à son réveil. Si le jet d'Intelligence est raté, la victime perd connaissance pendant 1D10 heures. Son Intelligence et sa Volonté tombent à 1 et se régénéreront au rythme de 1 point toutes les heures.

La force détermine jusqu'à quelle époque le manipulateur peut entrevoir le futur. L'utilisateur se retrouve plongé dans la force Polaris, son esprit ne fait plus qu'un avec l'océan et les mammifères. Il faudra toujours faire apparaître ce phénomène comme une expérience magnifique et terriblement inquiétante, dans un univers où la présence sinistre de l'Autre est omniprésente.

Force 1 à 10 : 1D100 minutes
11 à 20 : 3D10 heures
21 à 30 : 1D10 jours
31 à 40 : 1D10 semaines
41 à 50 : 2D10 mois
51 à 60 : 1D10 années
61 à 70 : 10D10 années
71 à 80 : 1D10 siècles
81 à 90 : 1D10 millénaires
91 à 100 : perception de l'infini, le cerveau de l'utilisateur est détruit. Il est à jamais plongé dans le Polaris et perd la raison.

Les visions doivent être floues surtout si cela concerne une période lointaine. Si cela dépasse un siècle dans le futur, les images sont terrifiantes. Si ce talent est maîtrisé, l'utilisateur peut poser une question spécifique au MJ par niveau de son talent.

L'emploi de ce talent par une personne peut être ressenti par tous ceux capables de manipuler la force Polaris. Ces derniers ont un pourcentage de chances de sentir cet effet égal à la somme de leurs niveaux de talents dans les différentes applications du Polaris. Dans ce cas, un simple jet de Volonté contre une difficulté de 12 permet d'avoir 1 information sur l'utilisateur par marge de réussite (apparence, localisation, nom, etc.)

Ex. : un individu ayant Attaque psychique à 5 et Disruption moléculaire à 4 aura 9 % de chance de sentir l'utilisation de ce pouvoir où qu'il se trouve.

Enfin, une personne utilisant ce pouvoir peut avoir à affronter l'Autre. Ce dernier a un pourcentage de chances d'intervenir égal à la Force du phénomène, plus la Volonté de l'individu.

du. S'il intervient, l'utilisateur ressentira une présence démoniaque. Il subira un assaut psychique immédiat. Il devra effectuer un jet de Volonté contre une difficulté de 24. S'il réussit, le personnage reprend conscience sans effet secondaire. S'il échoue, le MJ exécute une attaque 6 contre ses seuils physiques en effectuant un jet neutre. De plus, le MJ doit pratiquer un test de Volonté niveau 24 contre celle de l'utilisateur. La marge de réussite de ce test détermine le nombre de points de Volonté perdus par la victime avant qu'elle ne reprenne ses esprits.

Si l'utilisateur obtient un échec critique au premier jet de Volonté ou si le MJ obtient un résultat critique au cours de son test de Volonté, la victime est prisonnière de l'Autre. Ce dernier peut choisir de la détruire (on refait une autre série d'attaques, la victime peut donc avoir une autre chance de reprendre conscience), de l'emprisonner (la victime est plongée dans le coma), ou de la manipuler (la victime est sous la domination de l'Autre, elle peut, chaque jour, effectuer un jet de Volonté contre une difficulté de $24 + 1$ par semaine d'emprisonnement. Une réussite permet de se libérer).

Régénération Moléculaire

Ce pouvoir permet de régénérer des tissus endommagés et de ralentir le vieillissement. L'effet immédiat est de rajeunir un individu de 1 an par niveau de maîtrise de ce pouvoir. Enfin chaque année, l'utilisateur peut tenter d'utiliser ce pouvoir pour neutraliser le vieillissement de l'année écoulée. S'il réussit son test de talent, son corps n'a pas vieilli ; s'il échoue, il vieillit normalement ; s'il obtient un échec critique, il vieillit de 1D10 ans.

Une autre utilisation de ce pouvoir permet de guérir des blessures. La marge de réussite multipliée par la Force du phénomène détermine la ou les blessures qui peuvent être guéries. Le résultat est à répartir entre les différents seuils de blessures.

Ex. : un personnage libère la force à une intensité de 12. Il obtient une marge de réussite de 4 à son jet de domination. Il

pourra donc guérir un nombre de blessures dont la somme des seuils ne dépasse pas 48 : une blessure ayant un seuil de 20, plus une ayant un seuil de 28, par exemple.

En cas d'échec critique, l'utilisateur inflige une blessure égale au résultat déterminé, sur celui ou celle qui devait recevoir les soins.

La libération incontrôlée de ce pouvoir peut avoir des conséquences dramatiques. En effet, les volutes d'énergie qui s'échappent de l'utilisateur peuvent être soit bleutées (utilisation normale), soit rougeâtres (il y a un problème). En cas de libération incontrôlée, l'utilisateur effectue un test de Volonté contre la force du phénomène (après avoir échoué à sa tentative de contrôle). S'il réussit, tous ceux qui se trouvent sur dans rayon de 1 m par point de Force du phénomène peuvent guérir des blessures dont le total de seuil ne dépasse pas la Force de l'effet. Si le jet échoue, toute personne dans un rayon d'1 mètre subit une blessure égale à la Force du phénomène divisée par 2. Toute personne affectée peut effectuer un jet de Résistance contre la Force du phénomène pour réduire cette blessure de sa marge de réussite.

Ce pouvoir met 1 tour par point de Force pour prendre effet, sauf en cas de libération involontaire. On ne peut infliger de blessures volontairement avec cet effet.

Contrôle Mental

Ce pouvoir peut être très long et demande une concentration totale pendant sa phase initiale. La Volonté du manipulateur, plus la Force libérée, plus le niveau de maîtrise du pouvoir s'opposent à la Volonté d'un ou de plusieurs individus. Quand il y a plusieurs cibles, le manipulateur doit répartir le total de son potentiel (Volonté + Force + Niveau) entre les différentes victimes. Tous les protagonistes effectuent un jet : le manipulateur contre la Volonté de sa ou ses cibles, les victimes contre le potentiel qui leur est attribué. Si le manipulateur obtient un échec critique, il subit une attaque contre son seuil d'inconscience égale à la Force du phénomène.

Une manipulation rapide permet de neutraliser et même de manipuler l'esprit d'une victime. Si le manipulateur obtient une marge de réussite supérieure à celle de sa victime, cette marge de réussite est le nombre de tours pendant lesquels la cible est neutralisée. Pour la contrôler, l'utilisateur doit avoir gardé des points de réserve de son potentiel. Chaque fois

qu'il voudra lui faire faire quelque chose, il devra tenter un jet de domination en opposant un certain nombre de points de son potentiel à la Volonté de la victime. Si le manipulateur obtient une marge de réussite supérieure à celle de sa victime, il peut la contrôler pour 1 action par point de marge de réussite et ceci pendant 1 tour. Sinon rien ne se passe.

Une manipulation lente permet de contrôler un individu à plus long terme et, surtout, de modifier sa perception de la réalité. Elle ne peut s'effectuer que sur un sujet inconscient. Il faut se concentrer près de la victime pendant 2 heures pour 10 points de Force du phénomène. Si le manipulateur échoue, la victime est consciente de la tentative de manipulation et s'éveille immédiatement. Si le résultat du jet de contrôle est un échec critique, l'utilisateur doit effectuer un jet de Volonté contre la Force libérée. S'il échoue, le MJ effectue un jet neutre. La marge de réussite est le nombre de points de Volonté perdus par l'utilisateur. De plus, il subira une attaque contre son seuil d'inconscience égale à la Force libérée.

Si la tentative de contrôle est réussie, l'utilisateur peut effectuer un jet de domination : son niveau est déterminé par la somme de sa Volonté, la Force du phénomène et son niveau de talent. La marge de réussite est à répartir entre la durée de la domination (en jours) et la réduction de la Volonté de la victime. Si la Volonté de la victime ne peut pas être réduite à 0, cette dernière pourra toujours effectuer un jet de Volonté (à son niveau corrigé), contre la Volonté du manipulateur pour se libérer du contrôle mental de celui-ci à chaque fois qu'elle devra obéir à une quelconque manipulation.

Si l'utilisateur effectue un échec critique, il subit les effets décrits un peu plus haut.

La libération involontaire de ce pouvoir, contrôlé ou non, génère une sphère d'énergie psychique d'un rayon égal à la Force du phénomène, en mètres. Tous ceux qui se trouvent dans cette zone subissent une attaque mentale. L'attribut utilisé pour l'attaque est la Force du phénomène contre la Volonté des victimes. La marge de réussite de cette attaque indique le nombre de points de Volonté perdus par la ou les victimes. Si la Volonté tombe à 0, la malheureuse victime est plongée dans un état catatonique dont il est rare de sortir (cela est déjà arrivé). Si la Volonté n'est pas réduite, les points perdus se récupèrent au rythme de 1 point par heure.

Techniques de Combat

Pour apprendre ces techniques, il suffit que quelqu'un les enseigne et dépenser un certain nombre de points de talent. Une technique n'a pas de niveau, elle se greffe sur un talent déjà existant. Une technique utilisée contre un adversaire qui la connaît n'offre aucun avantage ni à l'un ni à l'autre. À toute technique est généralement associée une « botte », une attaque spéciale particulièrement mortelle. Ces bottes peuvent infliger une pénalité au jet d'attaque mais donnent des bonus au résultat de l'attaque. Contre un adversaire qui connaît la botte, l'attaquant se voit pénalisé sans tirer profit du bonus à la marge de réussite. Contre un adversaire connaissant la parade à la botte, l'attaquant subit les pénalités de son attaque, ne tire aucun profit du bonus au résultat mais, en plus, son adversaire augmente sa marge de réussite en esquive, en parade ou en contre-attaque du bonus normalement alloué à l'attaquant.

Technique de combat des Ordonnateurs

Combat corps à corps : technique dite de la « Murène »

Cet art martial n'est enseigné qu'aux Ordonnateurs. Il donne un bonus de + 10 % aux attaques et esquives. La marge de réussite des esquives est augmentée de + 2. La botte est une attaque foudroyante affectant le centre nerveux d'une cible. Cette dernière doit nécessairement avoir un endroit qui n'est pas protégé par une armure rigide. L'attaquant subit une pénalité de - 20 % à son jet d'attaque mais, s'il réussit, la marge de réussite pour calculer les dégâts de choc est multipliée par 2.

Coût de la technique en points de talent : 18
Capacités minimum : Agi : 12, Corps à Corps 6 ou spécialisation Art martial 4
Coût de la botte en points de talent : 8
Capacités minimum : Agi : 14, Corps à Corps 8 ou spécialisation Art martial 5

Technique de combat au bâton des Ordonnateurs

Cette technique de base permet d'augmenter les marges de réussite d'attaque et de parade de +1. Elle permet aussi d'avoir accès à de nombreuses bottes dont vous trouverez ci-dessous quelques exemples.

Coût de la technique en points de talent : 12
Capacités minimum : Rapidité : 8, Armes
Blanches 4 ou Spécialisation bâton 2

Combat au bâton : double-attaque

Le combat au bâton est redoutable s'il est maîtrisé. La double-attaque est une botte permettant de frapper deux fois de suite un adversaire si l'attaquant manie son bâton à deux mains. Les deux attaques sont extrêmement rapides. Cette deuxième attaque ne sera pas considérée comme une action à % et donc n'infligera qu'une pénalité de - 10 % aux deux jets (au lieu de diviser les % d'attaque par 2).

Coût de la botte en points de talent : 22
Capacités minimum : Rapidité : 12, Armes
Blanches 6 ou Spécialisation bâton 4

Combat au bâton : défense et attaque éclair

Cette botte permet de parer un coup avec le bâton et de riposter immédiatement. Si le jet de parade du personnage est réussi, il peut contre-attaquer immédiatement selon les règles de contre-attaque même si ce n'est pas sa phase d'action.

Coût de la botte en points de talent : 24
Capacités minimum : Rapidité : 12, Armes
Blanches 6 ou Spécialisation Bâton 4

Combat au bâton : balayage

Cette botte permet de balayer les jambes d'un adversaire avec un bâton. La cible ne doit pas avoir un Gabarit supérieur à celui de l'attaquant, plus son niveau de talent en combat bâton (ou armes blanches). L'attaque ne marche que contre des bipèdes et est totalement inutile si l'adversaire est protégé par une armure de combat ou un champ de protection. L'attaque subit une pénalité égale à (Gabarit + Agilité)/2 de la victime. Si elle passe, la victime est automatiquement projetée à terre.

Coût de la botte en points de talent : 20
Capacités minimum : Rapidité : 12, Force : 10,
Armes Blanches 6 ou Spécialisation Bâton 8

Technique de combat des agents du Neptune

Combat au corps à corps : technique dite de la « Méduse »

C'est une technique défensive qui, contre une pénalité de - 10 % aux jets d'Esquive permet d'augmenter la marge de réussite d'une esquive de + 4.

Coût de la technique en points de talent : 12
Capacités minimum : Rapidité : 12, Corps à
corps 6

Technique de combat des Silencieux

Combat à la dague : technique dite de la « Vipère »

Les Silencieux sont des experts dans le maniement du couteau. Ils maîtrisent tous la technique de la vipère. Elle donne un bonus de + 10 % aux attaques à la dague et augmente de + 2 la marge de réussite.

Coût de la technique en points de talent : 19
Capacités minimum : Intelligence : 12, Armes
Blanches 6 ou Spécialisation Dague 4

Note sur les hybrides (toute catégorie)

Les hybrides ne ressentent pas la température de l'eau. Ils ne subiront donc aucune pénalité à cause du froid, s'ils se trouvent dans l'eau. Hors de leur milieu naturel, cependant, ils seront vulnérables comme n'importe qui.

La chaleur est pour eux intolérable. Ils se déshydratent plus rapidement que les individus normaux et sont très sensibles au feu. Un hybride doit effectuer un jet de Volonté pour s'approcher d'une flamme. Les dégâts dus au feu ou à la chaleur voient leur marge de réussite augmentée de + 1 contre des hybrides. Les radiateurs ou tout autre appareil ou phénomène produisant de la chaleur, leur infligent une attaque de 1 à 10 (selon la puissance du phénomène) contre leur seuil d'Inconscience.

Un hybride hors de l'eau doit effectuer chaque jour un jet de Volonté contre une intensité de 1 + 1 par jour passé hors de l'eau. Si ce jet échoue, il perd 1 point de Volonté, 1 point de Résistance et 1 point de Force. Si sa Volonté est réduite de 50 %, il devra impérativement, et par tous les moyens, se baigner. Dès qu'il est plongé dans l'eau, il récupère ses capacités normales.

Les hybrides souffrent dès qu'ils sont dans un endroit plein de monde (agoraphobie) ou très étroit (claustrophobie). Cette peur anxieuse et incontrôlable leur impose une pénalité de - 10 % à toutes leurs actions. Une armure est pour eux un véritable instrument de torture. Non seulement ils subissent cette pénalité de - 10 % mais en plus ils doivent effectuer toutes les heures un jet de Volonté. Si ce jet échoue ils feront tout pour ôter l'armure (si les conditions le permettent ; si un hybride est à la surface il prendra sur lui mais ne retirera pas l'armure). Si l'hybride ne peut pas retirer l'armure, la pénalité est doublée : - 20 %. Le jet de Volonté suivant pourra lui permettre de réduire cette pénalité à 10 %, s'il réussit, ou de l'aggraver de 5 % s'il échoue.

Face à un prêtre du Trident, un hybride naturel ou un hybride créé par le Trident hésitera toujours à agir contre lui. Toute action pouvant porter atteinte à un prêtre du Trident ou au Culte oblige l'hybride à effectuer un test de Volonté. S'il est directement confronté à un prêtre, ce jet devra s'effectuer contre la Volonté du membre du Culte. Il est à noter que l'hybride peut découvrir, grâce à cette pénalité, si un homme qui se prétend prêtre l'est véritablement ou non, mais uniquement s'il décide d'agir contre lui. L'hybride ne peut en aucun cas se montrer *a priori* hostile pour découvrir si c'est un imposteur.

Enfin, terminons avec une note sur les profondeurs. Aucun être vivant ne peut franchir le mur des profondeurs, situé à - 20.000 mètres. Un hybride s'asphyxiera, un plongeur en armure sera broyé (qu'il respire du fluide ou non). La raison qui empêche l'homme (ou la plupart des créatures vivantes) de franchir cette limite est inconnue. Aucun sonar ne fonctionne en dessous de - 20.000 mètres.

Texte 1

Sujet : Protocole Sin
Destinataire : Vénarior
Expéditeur : Agna Nakh

Protocole d'expérimentation Sin

Cette seconde méthode apparaît comme beaucoup plus fiable que la première et permet d'éviter les problèmes de rejet qui accompagnaient le protocole Hélix. Comme on peut le voir sur le schéma ci-joint, chaque vertèbre est traitée individuellement. L'imprégnation de la moelle épinière, des racines nerveuses et du cerveau se fait progressivement. Il faut compter environ 6 mois pour que le sujet montre un signe quelconque de conscience. Bien que le protocole Sin soit beaucoup plus lent, les résultats sont pour l'instant plus concluants. La durée de vie des sujets traités n'a pas encore pu être évaluée.

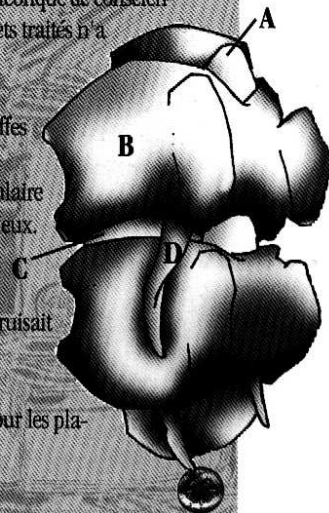
A : moelle épinière : la moelle est entièrement remplacée après une période d'incubation de 6 à 12 semaines. Les greffes de corail sont réalisées sur chaque vertèbre.

B : vertèbres lombaires : la greffe de corail s'effectue sans le moindre problème grâce à une intervention micromoléculaire et à une légère altération du code génétique. Les vertèbres prennent très rapidement une teinte blanchâtre et un aspect granuleux. Elles sécrètent alors la Matière qui va remplacer peu à peu la moelle.

C : le disque est renforcé par la nouvelle composition vertébrale.

D : racine nerveuse : elle ne subit aucune altération pouvant nuire au sujet, contrairement au protocole Hélix qui la détruisait progressivement.

Les premières expérimentations nécessitaient une lourde opération chirurgicale (retrait de toute la colonne et du cerveau pour les placer en cuve d'incubation), mais nous sommes maintenant capables de procéder à une greffe directe sur l'organisme.

**Texte 2**

Sujet : Protocole Hélix
Destinataire : Vénarior
Expéditeur : Agna Nakh

Protocole Hélix

L'implantation de Matière se fait au niveau des vertèbres cervicales. La propagation dans la moelle épinière est totale en quelques jours mais nous notons l'apparition de plusieurs phénomènes comme la destruction de la racine nerveuse et une altération de la colonne au niveau des vertèbres lombaires et du coccyx. Le coccyx a tendance à se distendre tandis que les lombaires se contractent. Au bout de quelques semaines, le sujet commence à avoir du mal à se mouvoir. L'organisme subit alors d'importants dommages internes, principalement des éclatements d'organes ou des hémorragies.

De plus, la procédure d'implantation de la Matière nécessite une lourde opération chirurgicale que peu de patients sont capables de supporter. Il est nécessaire d'extraire du corps l'ensemble de la colonne et de la boîte crânienne pour pouvoir les placer dans la cuve d'incubation. La Matière peut alors se développer rapidement.

Cette méthode est non seulement coûteuse et risquée mais elle ne donne aucun résultat concluant. Les premiers sujets ayant subi cette opération commencent à présenter d'importants signes de détérioration. En conclusion, nous recommandons l'abandon pur et simple du protocole Hélix et l'application systématique du protocole Sin.

Texte 3**Projet Hécate, note à Agna Nakh (aucune identification)**

Grâce aux travaux de Cortex, nous sommes en mesure de commencer dès maintenant l'expérimentation finale du projet Hécate. Nos agents du laboratoire Loki à Keryss ont transféré toutes les données concernant les greffes au laboratoire Ultra. Pour l'instant, les Hégémoniens ne semblent pas avoir découvert la présence de cette station sur leur territoire mais je vous recommande de vous hâter car le Prisme peut, à tout moment, nous mettre des bâtons dans les roues.

Lobar Maraleg a été très surpris du transfert sur Ultra. Il est possible qu'il pose un problème dans le futur. J'attends des instructions à ce sujet. Peut-être serait-il bon de l'utiliser en priorité dans le projet Béhal ? Il ferait un excellent sujet d'expérience.

Texte 4**Projet Hécate** : Note officielle**Destinataire** : Agna Nakh, directeur de projet**Expéditeur** : Lobar Manazeg, responsable du département Loki de Keryss

Cortex peut, une nouvelle fois, se vanter d'avoir repoussé les limites de l'impossible. Grâce à la Matière fournie par notre commanditaire, nous sommes actuellement en mesure de régénérer la moelle épinière de tout individu. Nous avons également réussi des greffes de vertèbres particulièrement concluantes grâce à des implants de coraux. Le succès de ces expérimentations justifie le budget alloué à l'achat de cobayes. Certains diront que les accords passés avec les banques de corps ou les boucaniers sont révoltants, mais je considère que ceux qui ont été sacrifiés ont permis à nos chercheurs de mettre au point une science qui pourra guérir des milliers de personnes dans le futur.

Nos laboratoires Loki, en Hégémonie, ont atteint la phase finale des expérimentations. Le rapport concernant le résultat de ces tests sera fourni dans les plus brefs délais au Conseil d'Administration.

Il me semble tout de même étrange que vous ayez donné des ordres pour que l'expérimentation finale ait lieu sur Ultra. J'aimerais avoir des explications quant à cette procédure peu réglementaire.

Texte 5**Sujet** : Dossier Meslar**Destinataire** : Agna Nakh**Expéditeur** : Vénanor

Je vous informe que le navire arraisonné par Meslar Main Rouge ne constitue plus un danger pour notre entreprise. Nos agents, aidés par Mogol Sith, ont détruit toutes les preuves. Les opérations ont été compliquées par la profondeur à laquelle se situait l'épave. Malgré tout, je vous recommande de prendre toutes les dispositions nécessaires afin d'éliminer Meslar Main Rouge. Ce qu'il a vu est une menace pour le projet Béliat. Mogol Sith nous a assuré de sa collaboration. Il est actuellement à sa recherche en Hégémonie après les deux tentatives d'assassinat qui ont échouées. Nous envisageons la possibilité d'une intervention massive sur les bases du pirate. Pour l'instant, aucune décision n'a été prise, l'utilité d'une telle opération étant sujette à caution.

Texte 6**Sujet** : Note sur le Chantak**Expéditeur** : Agna Nakh**Destinataire** : Cal Listerich, Directeur du département génétique

Il devient de plus en plus évident que Karl Willer échappe à notre contrôle. L'assassinat manqué de Meslar Main Rouge et les longues négociations qu'il a fallu entreprendre pour éliminer le traître et son contact (je signale à ce propos que j'ai été obligé de sacrifier un de nos employés que le Chantak réclamait comme paiement) illustrent parfaitement ce fait. Il serait peut-être utile de nous débarrasser de manière définitive de ce produit rebelle. En revanche, nous savons maintenant que le procédé d'altération ayant engendré le Chantak fonctionne à merveille. Pourquoi ne pas produire cette unité en série ?

Avec l'adjonction d'un système d'inhibition neural, il semble possible que nous parvenions à contrôler de futurs sujets.

Texte 7**Sujet** : Projet Hécate**Expéditeur** : Agna Nakh**Destinataire** : Vénanor

Cortex a terminé les travaux préliminaires à la phase II du projet Hécate. Nous nous heurterons certainement à un problème mineur avec le directeur du département Loki mais ne vous inquiétez pas, je m'en charge. La base Ultra est prête à recevoir les premiers sujets. Je vous tiendrai au courant des résultats de nos travaux. Dès que ceux-ci seront concluants, nous pourrions transférer nos installations et cesser notre collaboration avec Cortex. Toutes les données se rapportant à Béliat seront détruites.

Le produit ajouté à la Matière marche à merveille. Il rend toute identification de la substance totalement impossible. C'est un bon point.

Quant au processus global, il est impossible d'obtenir une autonomie organique totale. Il est nécessaire, pour tout implanter, de se baigner régulièrement et de boire de l'eau de mer. Peut-être serait-il intéressant de mettre au point une substance régénératrice plus « discrète » ?

La Matière conserve son potentiel perturbateur ainsi que ses capacités empathiques. Les champs d'énergie qu'elle peut générer sont d'intensité variable mais c'est déjà étonnant qu'elle conserve cette faculté.